

ИМПЕРИИ

ИГРА

НАЙДЖЕЛА БАКЛА и ДАВИДА ТУРЦИ

ХУДОЖНИК

МИХАЙЛО «МИКО» ДИМИТРИЕВСКИ

КНИГА ПРАВИЛ



Грозные противники бросают вызов вашему народу — и он готов его принять. История рассудит, кто одержит победу в этом противостоянии.

Судьба одного из легендарных народов в ваших руках. Ваша цель — завоевывать новые земли, способствовать научному и культурному прогрессу и противодействовать угрозам захватчиков. Преуспеете в этом — и племя варваров станет могущественной империей. Но помните, история не прощает ошибок: стремительное и необдуманное развитие приведёт к сокрушительному провалу, а нерешительность и застой не позволят добиться мирового господства.

«КЛАССИКА» VS «ЛЕГЕНДЫ»

В какую бы из частей «Империй» вы ни играли, обе они подчиняются одним и тем же правилам.

В этой Книге правил описан единый для обеих частей игровой процесс. Поэтому не волнуйтесь, если вам встретится информация, не относящаяся к вашему набору колод. Если в вашей коллекции есть обе части, вы можете комбинировать компоненты из разных коробок. Особенности подготовки к партии, которые нужно при этом учитывать, описаны на стр. 6.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Основой для игры стала история развития народов и империй, реально существовавших в период с 3100 года до нашей эры по 1066 год нашей эры. На всех этапах работы над «Империями» мы старались соблюдать историческую достоверность, но нередко нам приходилось жертвовать ей ради более сбалансированного игрового процесса. «Империи» — игра на построение колоды, а эта механика не может отражать поступательное развитие народа от первобытного строя к цивилизации, равно как способствовать соблюдению хронологической последовательности исторических событий.

Также не следует воспринимать слова «варварство», «цивилизация» и им подобные как исторические понятия, мы использовали их только в качестве игровых терминов. Условным следует признать и термин «народ»: атланты являются жителями мифического острова-государства, рыцари короля Артура и обитатели вымышленной страны Шангри-Ла — литературными персонажами, а минойцы, греки и македоняне принадлежат к одному и тому же этносу. В колоде империи Цинь в действительности отражены реалии гораздо более обширного временного отрезка, включающего события, происходившие во время правления династии Чжоу и периода Сражающихся царств. Наконец, ни одна из индивидуальных колод не претендует на полноту раскрытия культурных и исторических особенностей того или иного народа.

КОМПОНЕНТЫ

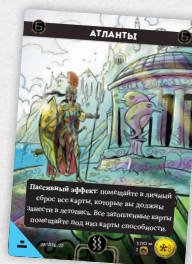
«КЛАССИКА»

83 карты базовой колоды
26 карт викингов
23 карты греков
23 карты карфагенян
28 карт кельтов
23 карты македонян
23 карты персов
23 карты римлян
24 карты скифов



«ЛЕГЕНДЫ»

83 карты базовой колоды
22 карты атлантов
23 карты египтян
24 карты империи Маурьев
25 карт империи Цинь
29 карт короля Артура
23 карты минойцев
26 карт ольмеков
21 карта просветлённых



«КЛАССИКА» & «ЛЕГЕНДЫ»



4 карты периода

Планшет рынка (три компонента)

1 карта солнцестояния



21 жетон эксплуатации



18 жетонов действия



6 маркеров рынка



1 шестигранный кубик



39 жетонов ресурсов



39 жетонов населения



39 жетонов модернизации



1: Классика
2: Легенды

2ЦИВ6/15

#/#: порядковый номер карты

БЕС: карты беспорядков
ИСТ: карты истоков
НАБ: карты набегов
РЕГ: карты регионов
СЛВ: карты славы
ЦИВ: карты цивилизации

АРТ: король Артур
АТЛ: атланты
ВИК: викинги
ГРЕ: греки
ЕГИ: египтяне
КАР: карфагеняне
КЕЛ: кельты
МАК: македоняне

МАУ: империя Маурьев
МИН: минойцы
ОЛМ: ольмеки
ПЕР: персы
ПРО: просветлённые
РИМ: римляне
СКФ: скифы
ЦИН: империя Цинь

КАК УСТРОЕНА КАРТА

1. **Название карты.**
2. **Цвет:** он обозначает принадлежность карты к той или иной категории и дублируется символом в нижней её части (см. пункт 9). Карты, не относящиеся ни к одной из шести категорий, отмечены серым цветом.
3. **Карты постоянного действия/карты атаки:** Карты постоянного действия () выкладываются в личную игровую область и могут оставаться там вплоть до окончания игры. Эффект карты атаки () предполагает взаимодействие с другими игроками, если не указано иное.
4. **Период:** на многих картах есть символ периода варварства () или периода цивилизации (). Вы не можете разыгрывать карты, символы периода которых отличаются от видимой стороны вашей карты периода.
5. **Тип карты:** на некоторых картах встречаются символы , , ,  и . Сами они не обладают никакими специальными эффектами и нужны только для применения эффектов других карт.
6. **Тип региона:** на многих  картах встречаются символы ,  и  или их комбинации. Сами они также не обладают никакими специальными эффектами и нужны только для применения эффектов других карт.
7. **Эффект:** описание действий, которые выполняет игрок при розыгрыше или эксплуатации карты.
8. **Цена прогресса:** многие карты прогресса  должны быть оплачены жетонами ресурсов (), населения () и модернизации (), прежде чем их можно будет добавить в личную колоду.
9. **Категория:** на многих картах встречаются символы , , , ,  и  и их комбинации. Сами они не обладают никакими специальными эффектами и нужны только для применения эффектов других карт и подготовки текущего рынка.

Информация о категории дублируется цветом (см. пункт 2).

На некоторых картах вы встретите комбинацию символов  и . При подготовке к игре они считаются картами истоков . Во время игры они считаются картами, принадлежащими к обеим категориям.

-  **Способность:** уникальное свойство вашего народа или действие, которое можете выполнить только вы.
-  **Регион:** географические области, которые контролирует ваш народ.
-  **Истоки:** технологии и культурные достижения доцивилизационного периода.
-  **Цивилизация:** технологии и культурные достижения цивилизационного периода.
-  **Набеги:** нации, которые покорил ваш народ.
-  **Слава:** великие деяния вашего народа.
-  **Беспорядки:** внутренние конфликты вашего народа.

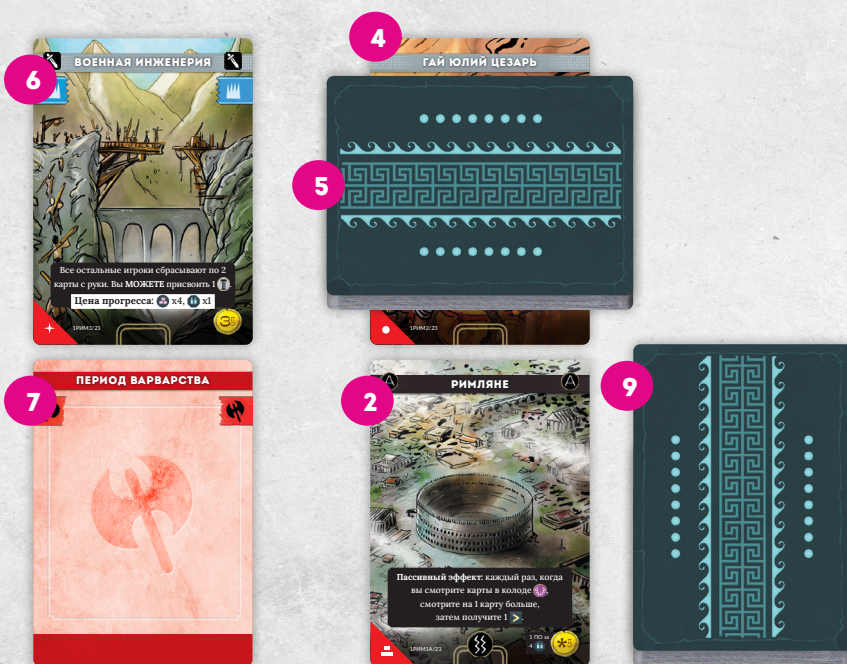
10. **Народ:** только те карты, чей левый нижний угол имеет цветовую заливку, относятся к колоде того или иного народа. Если её нет, карта относится к базовой колоде.
11. **Стартовая конфигурация:** символ в левом нижнем углу помогает определить, где должна находиться карта перед началом партии:
 -  Способность: в личной игровой области;
 -  Усиление: в колоде усиления;
 -  Трансформация: под колодой усиления;
 -  Прогресс: в области прогресса;
 -  Запас: в колоде беспорядков.
12. **Число игроков:** карты с символом  3+ не используются в одиночном и дуэльном режимах игры. Карты с символом  4 используются только при игре вчетвером.
13. **Номер карты:** каждая карта имеет уникальный буквенно-числовой номер. Если номер начинается с 1, эта карта относится к части «Классика», если с 2 — к части «Легенды».
14. **Победные очки:** многие карты в конце игры позволяют получить или потерять победные очки. Карты с символом  приносят указанное на них количество ПО. Карты с символами  или  приносят ПО в соответствии с указанным рядом с этим символом условием. За карты с символом  вы теряете указанное на них количество ПО.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

КОМБИНИРОВАНИЕ «КЛАССИКИ» И «ЛЕГЕНД»

Если у вас есть обе части «Империй» и вы хотите скомбинировать их компоненты, внесите следующие изменения в процесс подготовки к игре:

1. Вы можете выбрать любой из 16 народов.
2. Вы можете использовать любую из двух базовых колод, но не две колоды одновременно. Убедитесь, что в выбранной колоде нет карт набегов , названия которых дублировали бы названия выбранных игроками народов. Если такие карты есть, замените их случайными картами набегов из второй базовой колоды. Если на вытянутых таким образом картах набегов присутствуют символы  3+ или  4, а вы играете меньшим составом, замените их другими случайными картами набегов, проверяя при этом, не совпадают ли названия новых карт с названиями выбранных для игры колод народов.



ПОДГОТОВКА ЛИЧНОЙ ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ

При подготовке к партии каждый игрок выполняет следующие действия:

1. Выберите, за какой народ вы будете играть, и возьмите соответствующую ему колоду (все карты в ней отмечены одинаковой цветовой заливкой левого нижнего угла).

Информацию о сильных и слабых сторонах народов, о сложности игры за них и о важности некоторых карт в колодах вы найдёте в разделе «Народы» на стр. 20–22 этой Книги правил.

2. Найдите в выбранной колоде карту с символом  и положите её перед собой в левой части личной игровой области. Выберите, какая из сторон (А или Б) станет лицевой. Во время партии вы не сможете перевернуть эту карту на обратную сторону. Это **карта способности** вашего народа.

Если вы играете в «Империи» впервые, рекомендуем использовать сторону Б карты способности вашего народа.

3. Если в вашей колоде присутствуют другие карты с символом , поместите их рядом с картой способности вашего народа.

Только в колодах короля Артура и просветлённых есть дополнительные карты с символом . Если вы выбрали колоду короля Артура, положите карту «Двор короля Артура» рядом с вашей картой способности так, чтобы сторона А оказалась лицевой.

Если вы играете колодой просветлённых, положите карту «Видения Шангри-Ла» поверх карты «Врата Шангри-Ла», затем разместите получившуюся стопку из двух этих карт рядом с картой способности вашего народа. Лицевая сторона верхней карты в получившейся стопке теперь будет называться **картой пути**.

4. Поместите карту с символом  лицевой стороной вверх рядом с картой способности, как показано на рисунке.

В большинстве колод народов эта карта является **картой трансформации**, но в колоде викингов карта с символом  — это **карта зенита**, а в колоде короля Артура — **карта надира**. В колодах атлантов и просветлённых карт с символом  нет.

5. Перемешайте карты с символом  и сформируйте из них колоду. Положите её лицевой стороной вниз на уже выложенную карту с символом , как показано на рисунке. Это ваша **колода усиления**. Играя за атлантов или просветлённых, вы **не формируете колоду усиления**.
6. Все карты с символом  разместите слева от колоды усиления лицевой стороной вверх. Это ваша **область прогресса**.

В большинстве колод народов эти карты называются **картами прогресса**.

В колоде короля Артура карты с символом  — это **карты испытаний**.

Пока они находятся в **области прогресса**, они считаются **неактивными**.

В колоде просветлённых нет карт с символом .

7. Разместите **карту периода** слева от карты способности символом  вверх, как показано на рисунке.

Если вы играете колодой атлантов, разместите карту периода символом  вверх.

8. Добавьте все карты с символом  к базовой колоде.

Карты с символом  есть в колодах атлантов, викингов, империи Цинь, кельтов, ольмеков и просветлённых. Все эти карты — карты беспорядков . Количество карт с символом , которое должно быть добавлено к базовой колоде, зависит от количества игроков (см. пункт 5 подготовки общей игровой области).

9. Перемешайте все не задействованные в предыдущих шагах карты вашего народа, сформируйте из них колоду и поместите справа от карты способности лицевой стороной вниз, как показано на рисунке. Это ваша **личная колода**.
10. Возьмите 5 карт из личной колоды на руку. Это ваша **стартовая рука**.

ПОДГОТОВКА ОБЩЕЙ ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ



1. Сформируйте **общий запас** жетонов , , , и , доступный всем игрокам.
2. Каждый игрок берёт из запаса и размещает в личной игровой области следующий набор жетонов: 3 , 2 , 1 , 5 и 3 . Положите полученные жетоны и на вашу карту периода.

Просветлённые получают только 3 жетона .

3. Расположите компоненты **планшета рынка**, как показано на рисунке.
4. Базовую колоду разделите на 6 колод в соответствии с категорией (, , , , и) или цветом.

На некоторых картах вы встретите комбинацию символов и . При подготовке к партии они считаются картами истоков .

5. Уберите из базовой колоды карты с символами 3+ или 4, если вы играете меньшим составом.
6. Из карт с символом сформируйте колоду и поместите её в нижней части рынка, как показано на рисунке. Это **колода беспорядков**.
7. Разместите карту «Царь царей» категории в верхней части рынка так, как показано на рисунке. Сторона А должна быть лицевой.

8. Перемешайте оставшиеся карты славы с символом , сформируйте из них колоду и поместите её лицевой стороной вниз на карту «Царь царей», как показано на рисунке. Это **колода славы**.
9. Если вы играете втроём, уберите в коробку верхнюю карту колоды славы лицевой стороной вниз. Если вы играете вдвоём, уберите в коробку две верхние карты колоды славы лицевой стороной вниз.
10. Возьмите столько карт с символом , сколько предусмотрено для текущего количества игроков (см. пункт 12). Перемешайте их и сформируйте **колоду регионов**. Поместите её в верхней части рынка, как показано на рисунке.
11. Возьмите столько карт с символом , сколько предусмотрено для текущего количества игроков (см. пункт 12). Перемешайте их и сформируйте **колоду истоков**. Поместите её в верхней части рынка, как показано на рисунке.
12. Возьмите столько карт с символом , сколько предусмотрено для текущего количества игроков (см. ниже). Перемешайте их и сформируйте **колоду цивилизации**. Поместите её в верхней части рынка, как показано на рисунке.

2 игрока — по 6 карт каждого типа (,  и ),
 3 игрока — по 7 карт каждого типа (,  и ),
 4 игрока — по 8 карт каждого типа (,  и ).

13. Сформируйте колоду из оставшихся карт с символами ,  и  и карт с символом  и разместите её в левом верхнем углу рынка, как показано на рисунке. Это **основная колода**.
14. Из колод регионов, истоков и цивилизации вытяните по одной карте и разместите их лицевой стороной вверх в нижней части рынка, под соответствующими колодами. Две верхние карты основной колоды также разместите лицевой стороной вверх в нижней части рынка, как показано на рисунке. Карты, расположенные ниже планшета рынка, формируют **текущий рынок**.
15. Под каждую карту с символами ,  и  на текущем рынке подложите по одной карте беспорядков с символом . Карты беспорядков берите из колоды беспорядков.
16. Поместите по 1 жетону  на каждую карту с символом  на текущем рынке, исключая те, где присутствует также символ .
17. Поместите **карту солнцестояния** между двумя любыми игроками. Игрок слева от этой карты становится **первым игроком**.

ХОД ИГРЫ

Игра разделена на раунды, а раунды состоят из последовательного розыгрыша ходов игроков. В каждом раунде первым всегда ходит игрок слева от карты солнцестояния, далее ход передаётся по часовой стрелке. Игра продолжается до тех пор, пока не начнётся **подсчёт победных очков (ПО)** или **упадок**.

Каждый ход вы можете выполнить одно из трёх:

АКТИВАЦИЯ

ИЛИ

ИННОВАЦИЯ

ИЛИ

РЕВОЛЮЦИЯ

Когда вы выполните все доступные в текущем ходу операции, наступает фаза обновления, после чего ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Когда игрок справа от карты солнцестояния заканчивает свой ход, кончается и текущий раунд. Перед началом нового раунда все игроки **обязаны** применить эффекты **солнцестояния** на своих картах.

АКТИВАЦИЯ

«Активация» позволяет игроку применять эффекты и эксплуатировать свои карты в любом сочетании и любом порядке. Когда вы больше не можете или не хотите разыгрывать и эксплуатировать карты, а также применять их эффекты, ваш ход заканчивается. Перейдите к фазе обновления.

РОЗЫГРЫШ КАРТ И ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ

Чтобы разыграть карту, сначала уберите жетон  со своей карты периода (если на карте периода нет таких жетонов, вы не можете совершить данную операцию).

Затем разыграйте карту с руки: выложите её в личную игровую область и последовательно примените её эффекты.

После этого переместите карту в личную колоду сброса, если её эффект не предполагает иного. Если на карте есть символ , после розыгрыша она остаётся в личной игровой области игрока.

Вы можете разыгрывать карты с символами  и  только в том случае, если символ на лицевой стороне вашей карты периода совпадает с символом на разыгрываемой карте.

Большинство понятий, которые встретятся на картах, подробно разъяснены на стр. 14–18 этой Книги правил.

Эффекты на картах всегда применяются настолько, насколько это возможно.

ЭКСПЛУАТАЦИЯ КАРТ

Чтобы эксплуатировать, в личной игровой области должны быть уже выложены карты с пометкой «Эксплуатация». Если на такой карте уже лежит жетон , она больше не может эксплуатироваться в этом раунде. Понятие «Эксплуатация» встречается как на картах базовой колоды, так и на картах колоды народа, включая карту способности. Выбрав карту, которую вы хотите эксплуатировать, переместите жетон  с вашей карты периода на эту карту. Если жетоны  на карте периода закончились, вы не можете эксплуатировать карты.

Затем полностью примените эффект эксплуатации. Если для этого вам требуются ресурсы, которых нет в вашем запасе, эксплуатация карты невозможна.

Карты с символами  или , уже находящиеся в личной игровой области, могут эксплуатироваться вне зависимости от того, какой стороной вверх сейчас лежит ваша карта периода.

Эксплуатировать карту вы можете только в том случае (если на карте не указано иное), если в начале хода выбрали «Активацию».

ИННОВАЦИЯ

Все карты с руки переместите в личный сброс. Затем **присвойте** карту с символом , ,  или  (подробнее об этом на стр. 15). Затем перейдите к фазе обновления.

Выбрав «Инновацию», вы не можете разыгрывать карты и применять их эффекты, а также эксплуатировать их.

РЕВОЛЮЦИЯ

Верните любое количество карт с символом  с руки в колоду беспорядков. Затем перейдите к фазе обновления.

Выбрав «Революцию», вы не можете разыгрывать карты и применять их эффекты, а также эксплуатировать их.

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Во-первых, выложите на любую карту на текущем рынке 1 жетон  из общего запаса.

Если вы играете колодой карфагения, вместо жетона  выложите 1 или 2 жетона  (количество жетонов указано на лицевой стороне карты способности этого народа).

Если вы играете колодой империи Цинь, вместо жетона  выложите 1 жетон .

Пока вы будете выполнять дальнейшие шаги фазы обновления, следующий игрок может начинать свой ход для оптимизации игрового процесса.

Уберите все жетоны  и  с вашей карты периода, а также со всех карт в личной игровой области, с колоды усиления, с карт в области прогресса и с карты способности. **Затем выложите 3 жетона  и 5 жетонов  на вашу карту периода.**

Если вы играете колодой просветлённых, вместо 5 жетонов  выложите на вашу карту периода только 3 жетона .

После этого вы можете сбросить с руки любое число карт.

Наконец, доберите на руку **до пяти карт** из личной колоды. Если у вас на руке уже есть 5 карт или больше, вы не добываете новые карты. Некоторые эффекты позволяют увеличить предел руки.

Прокручивание личной колоды — самый быстрый способ получить эффективные карты вашего народа с символами ,  и  и перейти от варварства к цивилизации (подробнее об этом на стр. 12). Поэтому рекомендуем в фазе обновления сбросить оставшиеся на руке карты и взять как можно больше новых из личной колоды.

ПЕРЕТАСОВКА ЛИЧНОЙ КОЛОДЫ

Если в личной колоде нет карт **и при этом** вам нужно взять карту, сначала посмотрите, какой символ изображён на лицевой стороне вашей карты периода.

Если это символ :

1. Если на верхней карте колоды усиления нет жетона  **и при этом** на вашей карте периода лежит хотя бы 1 жетон , переместите верхнюю карту колоды усиления в сброс. Затем возьмите жетон  с вашей карты периода и положите его на новую верхнюю карту колоды усиления.

Если на верхней карте колоды усиления уже есть жетон  **или** на вашей карте периода нет жетона , пропустите этот шаг.

Сразу после того как вы переместили карту с символом  в личный сброс, переверните вашу карту периода так, чтобы на лицевой стороне оказался символ .

2. Перемешайте все карты в личном сбросе и сформируйте новую личную колоду.
3. Продолжайте добирать карты по стандартным правилам.

Если вы играете колодой короля Артура, ваша карта с символом  — это карта надира. Вместо того чтобы переместить эту карту в сброс, выложите её в личную игровую область. При этом вы **не переворачиваете** карту периода на сторону с символом .

Если вы играете колодой викингов, ваша карта с символом  — это карта зенита. Когда вы перемещаете её в сброс, наступает конец игры! При этом вы не переворачиваете карту периода на сторону с символом .

У просветлённых нет колоды усиления, поэтому вы всегда пропускаете первый шаг перетасовки личной колоды.

Если это символ :

1. Если в вашей области прогресса нет жетонов  **и при этом** на вашей карте периода остался хотя бы 1 жетон , вы можете сбросить ресурсы, указанные на одной из карт прогресса (не только на верхней), чтобы **ускорить прогресс**. Переместите полученную таким образом карту в личный сброс. Затем возьмите жетон  с вашей карты периода и разместите его в вашей области прогресса. Если в области прогресса уже есть жетон  **или** на карте периода не осталось ни одного жетона , пропустите этот шаг.

У просветлённых нет области прогресса, поэтому вы **всегда** пропускаете первый шаг перетасовки личной колоды.

2. Перемешайте все карты в личном сбросе и сформируйте новую личную колоду.
3. Продолжайте добирать карты по стандартным правилам.

Даже если вам потребовалось взять карту из личной колоды во время хода другого игрока, вы должны придерживаться изложенных выше правил перетасовки. Так, например, вы должны сформировать новую колоду из личного сброса, если личная колода закончилась.

Если в эффекте указано, что вы берёте на руку верхнюю карту личной колоды, если это возможно, а в личной колоде в этот момент не осталось карт, вы **не** перемешиваете колоду и **не** берёте карту.

СОЛНЦЕСТОЯНИЕ

Раунд заканчивается, как только игрок справа от карты солнцестояния завершает свой ход.

Перед тем как начнётся новый раунд, каждый игрок **обязан** применить все эффекты **солнцестояния**, указанные на картах в личной игровой области и на карте способности. Игроки делают это одновременно.

Эффекты солнцестояния всегда применяются настолько, насколько это возможно в текущей игровой ситуации. Если в описании эффекта употреблено слово «МОЖЕТЕ», то вы сами решаете, будете вы разыгрывать эффект солнцестояния или нет.

Если у вас несколько карт с эффектом солнцестояния, вы можете разыгрывать их в любом порядке.

После того как все игроки применили все эффекты солнцестояния, начинается новый раунд. Ход снова передаётся первому игроку.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда начинается подсчёт победных очков или упадок, наступает конец игры.

Подсчёт ПО начинается, если выполнено хотя бы **одно** из следующих условий:

1. В основной колоде не осталось карт.
2. Любой игрок перемещает в личный сброс последнюю карту из области прогресса.
Исключение — колода короля Артура: при перемещении последней карты испытаний из области прогресса подсчёт ПО не начинается.
3. Карта «Царь царей» переворачивается на сторону Б (подробнее об этом см. на стр. 19).
4. Тот, кто играет колодой **викингов**, перемещает в личный сброс карту «Харальд III Суровый».
5. Тот, кто играет колодой **короля Артура**, разыгрывает карту «Святой Грааль».
6. Тот, кто играет колодой **просветлённых**, применяет эффект солнцестояния на карте пути «Шангри-Ла», имея при этом в личном запасе не менее 24 жетонов .

Упадок начинается, когда в колоде беспорядков заканчиваются карты.

Если упадок начинается после того, как был запущен подсчёт ПО, подсчёт ПО не производится, а победитель определяется в соответствии с процедурой, описанной в разделе «Упадок» (см. ниже).

ПОДСЧЁТ ПО

Когда выполнено одно из шести условий начала подсчёта ПО, игроки доигрывают текущий раунд по стандартным правилам. **Затем начинается финальный раунд**, который также разыгрывается по стандартным правилам, включая фазу применения эффектов солнцестояния. После этого игроки подсчитывают ПО.

Не перемещайте карты, считая ПО: некоторые карты с символами  и  приносят разное количество ПО в зависимости от того, где они находятся на момент окончания игры.

- Каждый  в личном запасе приносит 1 ПО.

Только карта способности и карты на руке, в личной игровой области, в личной колоде, в личном сбросе, в летописи (для колоды атлантов — затопленные карты) могут принести ПО в конце игры. Карты, оставшиеся в колоде усиления и в области прогресса, ПО не приносят.

- Карты с символами  и  приносят или отнимают столько ПО, сколько на них указано.
- Карта с символом  приносит ПО только тогда, когда игроком выполнено условие (указано слева от символа .
- Карта с символом  приносит ПО в зависимости от того, сколько раз игрок выполнил необходимое условие. **Такая карта не может принести больше 10 ПО.**

Для получения ПО за наличие определённых типов карт или ресурсов вы должны иметь необходимое количество, но не тратить их в процессе подсчёта ПО.

Игрок, набравший наибольшее количество ПО, объявляется победителем.

В случае ничьей побеждают все игроки, набравшие наибольшее количество ПО.

УПАДОК

Как только начинается упадок, **игра немедленно прекращается**. Не доигрывается до конца даже та операция, ставшая причиной упадка. Каждый игрок подсчитывает общее количество своих карт беспорядков: на руке, в личной игровой области, в личной колоде, в личном сбросе и в летописи. **Игрок с наименьшим количеством карт беспорядков объявляется победителем.**

В случае ничьей игроки с наименьшим количеством карт беспорядков переходят к подсчёту ПО.

ГЛОССАРИЙ

Ниже приведён список понятий, которые встречаются в колодах всех народов и на картах базовых колод чаще всего: выбрать, летопись, не требует жетона действия, пассивный эффект, получить, приобрести, присвоить, разрушить, солнцестояние, эксплуатация.

АТАКА

Символ  на карте означает, что применение её эффекта негативно повлияет на других игроков. Всегда применяйте такой эффект настолько, насколько это возможно в данной игровой ситуации. Эффекты некоторых карт защищают от карт  противника. В этом случае эффект карты  может быть полностью или частично проигнорирован.

ВЕРНИТЕ

Переместите карту  с руки в колоду беспорядков. Эффекты некоторых карт позволяют переместить карту  находящуюся в личном сбросе. Для этого найдите карту  в личном сбросе и переместите её в колоду беспорядков.

ВОЗЬМИТЕ

Переместите на руку карту  из колоды беспорядков.

ВОЗЬМИТЕ КАРТУ / КАРТЫ

Возьмите указанное количество карт из личной колоды. Если вам нужно взять больше карт, чем на данный момент есть в колоде, возьмите все оставшиеся, затем из сброса сформируйте новую колоду (см. «Перетасовка личной колоды» на стр. 12) и продолжайте добирать карты на руку.

Если в эффекте указано «если возможно, возьмите верхнюю карту личной колоды» ИЛИ «если возможно, доберите на руку до X карт», вы не можете перетасовать личную колоду, если в процессе добора в ней закончатся карты. Если в личной колоде нет карт, этот эффект не может быть применён.

«ВСЕ ИГРОКИ» И «ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ»

Если на карте есть указание «все игроки», её эффект затрагивает всех игроков, включая игрока, разыгрывающего карту.

Если на карте есть указание «все остальные игроки», её эффект затрагивает всех игроков, кроме игрока, разыгрывающего карту.

ВЫБЕРИТЕ

Выберите **один** из вариантов, предложенных в описании эффекта.

ГОРОД

Символ  используется только для применения эффектов других карт.

ДЕЙСТВИЕ

Если эффект карты позволяет получить дополнительное действие, возьмите жетон  из общего запаса и поместите на вашу карту периода, даже если на ней уже лежит 3 жетона .

Если, следуя эффекту карты, вы должны потратить один или несколько жетонов , уберите необходимое количество с вашей карты периода. Если у вас недостаточно , вы не можете применить эффект.

ЗАНЕСИТЕ В ЛЕТОПИСЬ

Увидев это указание, поместите соответствующую карту под вашу карту способности. Она считается **занесённой в летопись**.

Атланты и викинги не ведут летопись. Разыгрывая карты, которые должны быть занесены в летопись, эти народы помещают их в личный сброс.

ЗАТОПИТЕ

Поместите указанные в эффекте карты под вашу карту способности. Эти карты становятся **затопленными**.

Если этот эффект запускает не тот, кто играет колодой атлантов, то карты, которые в стандартной ситуации становятся затопленными, помещаются не под карту способности, а в личный сброс игрока.

ЗАТОПЛЕННЫЕ КАРТЫ

Атланты не ведут **летопись**, но затапливают карты, формируя **колоду затопления** под своей картой способности. Помещённые туда карты считаются затопленными и более не используются, но в конце игры могут принести ПО. Взаимодействовать с ними можно только

с помощью особых эффектов. Только играющий за атлантов может в любой момент партии изучить свою колоду затопления. Другие игроки не имеют к ней доступа. Эффекты, позволяющие взаимодействовать с летописью, **не применяются** к колоде затопления.

Карты , приносящие ПО, если в конце игры находятся в летописи, не приносят ПО, если попадают в колоду затопления.

Игрок может затопить карту только с помощью особых эффектов с указанием «затопить».

КАРТЫ ПОСТОЯННОГО ДЕЙСТВИЯ

Карты постоянного действия  остаются в личной игровой области игрока до тех пор, пока эффект другой карты (в том числе и эксплуатационный) не потребует переместить карту  в сброс, на руку или под карту способности.

КОЛОДА УСИЛЕНИЯ

Совершая любые манипуляции с картами колоды усиления, не перемещайте на другое место и не вмешивайте карту  в колоду усиления. Ни одна карта с символом  не может находиться под картой .

ЛЕТОПИСЬ

Все карты, лежащие под картой способности, считаются **занесёнными в летопись**.

Помещённые туда карты более не используются, но в конце игры могут принести ПО.

Взаимодействовать с ними можно только с помощью особых эффектов. Только сам игрок может в любой момент партии изучить свою летопись. Другие игроки не имеют к ней доступа.

Атланты и викинги не ведут летопись. Разыгрывая карты, которые должны быть занесены в летопись, эти народы помещают их в личный сброс.

МАСКА

Символ  используется только для применения эффектов других карт.

МЕТРОПОЛИЯ

Символ  используется только для применения эффектов других карт.

НАЙДИТЕ

Ищите указанную в эффекте карту в следующих игровых областях: личная рука, личный сброс,

личная колода, колода усиления. Проверяйте области в том порядке, который указан выше. Иногда эффект карты ограничивает область поиска.

Если вы не нашли указанную карту, эффект не срабатывает. Найдя карту, выложите её в область, указанную в эффекте.

Если эффект карты не ограничивает область поиска (например, «найдите карту »), вы можете искать её в любой из указанных выше областей по своему выбору.

Каждый раз, когда вы прекращаете поиск в личной колоде или колоде усиления, вы должны перетасовать эту колоду (карта  не замешивается и остаётся на своём месте внизу колоды).

НЕ ТРЕБУЕТ

Разыгрывая этот эффект, вы не убираете жетон  с вашей карты периода. Таким образом, вы можете разыграть карту, даже если на вашей карте периода не осталось жетонов . Каждая карта, не требующая жетона  для применения эффекта, может быть разыграна только один раз за ход игрока.

ОТЗОВИТЕ

Отзывать можно только карты с символом . Когда вы отзывате карту, переместите её из личной игровой области на руку.

Если эта карта была укреплена другими картами, также **отзовите** на руку все карты укрепления.

ОТПРАВЬТЕ В ИЗГНАНИЕ

Выберите нужную карту и отправьте её в **колоду изгнания** (отмечена символом  на планшете рынка).

Когда вы отправляете в изгнание карту с текущего рынка, верните в колоду беспорядков и карту , если она находилась под изгоняемой картой. Затем выложите из колоды соответствующей категории новую карту взамен изгнанной. Если в этой колоде не осталось карт, воспользуйтесь основной колодой. Если выложенная карта относится к категориям ,  или , добавьте под низ карту  из колоды беспорядков.

Если на карте лежит хотя бы один жетон, её нельзя отправить в изгнание (кроме случаев замены карты, описанных ниже).

Эффекты некоторых карт позволяют заменить карту, лежащую на текущем рынке, на карту из колоды изгнания. Для этого отправьте в изгнание

карту с текущего рынка, а затем выложите на её место новую карту не из соответствующей колоды, а из колоды изгнания. Если выложенная карта относится к категориям ,  или , добавьте под низ карту  из колоды беспорядков.

Если на изгнанной таким образом карте находились жетоны, переложите их на выложенную карту.

Эффекты некоторых карт позволяют приобретать и присваивать карты из колоды изгнания. Если вы приобрели карту ,  или  с помощью подобного эффекта, дополнительно возьмите на руку карту  из колоды беспорядков.

ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ

Пассивный эффект действует до тех пор, пока карта находится в личной игровой области.

Пассивный эффект карты способности действует на протяжении всей игры.

ПЕРИОД ВАРВАРСТВА

Вы можете разыгрывать карты с символом  только в том случае, если на лицевой стороне вашей карты периода также изображён символ .

Карты с символом , уже находящиеся в личной игровой области, могут эксплуатироваться вне зависимости от того, какой стороной вверх лежит карта периода.

Встречая на карте указание «если ваш период », вы можете применить её эффект, только если на лицевой стороне вашей карты периода изображён символ .

Если вы играете колодой атлантов, то с самого начала партии лицевой стороной карты периода станет та, где изображён символ . Она не будет перевёрнута на другую сторону, поэтому карты  не могут быть разыграны на протяжении всей партии.

ПЕРИОД ЦИВИЛИЗАЦИИ

Вы можете разыгрывать карты с символом  только в том случае, если на лицевой стороне вашей карты периода также изображён символ .

Вы можете **приобретать** и **присваивать** карты , даже если на лицевой стороне вашей карты периода изображён символ .

Встречая на карте указание «если ваш период », вы можете применить её эффект, только если на лицевой стороне вашей карты периода изображён символ .

Если вы играете колодой викингов или короля Артура, ваша карта периода не может быть перевёрнута на сторону с символом  в течение всей игры. В то же время вы можете использовать такие карты, как «Гребни» и «Гвиневера», чтобы разыгрывать карты с символом .

ПОЛУЧИТЕ

Переместите жетон  из общего запаса на вашу карту периода. После применения этого эффекта на вашей карте периода может оказаться больше 3 .

ПОЛУЧИТЕ / /

Возьмите необходимое количество жетонов из общего запаса. Жетоны ,  и  считаются неограниченными.

ПОСМОТРИТЕ

Не показывая другим игрокам, возьмите необходимое количество карт и изучите их. Если не указано иное, верните карты, которые вы изучили, в те же области. Если вам необходимо посмотреть больше карт, чем есть сейчас в соответствующей области, изучите столько карт, сколько возможно.

Если вы посмотрели несколько карт одновременно, верните их в соответствующие области в любом порядке.

Изучая карты колоды славы, не смотрите карту «Царь царей», кроме случая, когда она осталась единственной картой в этой колоде.

ПОТРАТЬЕ / /

Переместите необходимое количество жетонов из личного запаса в общий. Вы не можете выполнить действие или эксплуатировать карту, если у вас нет указанного количества жетонов. Если эффект карты позволяет выбрать один из нескольких вариантов действий, выберите тот, на который вам хватает жетонов.

Тратя жетоны , вы можете заменить каждый жетон  жетоном .

Тратя жетоны , вы можете заменить каждые 2 жетона  жетоном .

Обменивать  на  или , чтобы получить их в личный запас, нельзя.

ПРИБОРЕТИТЕ / / /

Выберите на текущем рынке карту соответствующей категории и добавьте её на руку. Приобретая, вы получаете только одну карту, если иное дополнительно не указано в тексте эффекта. Переместите в личный запас все жетоны (,  или ) , которые лежали на приобретённой карте. Также заберите на руку карту беспорядков , если она лежала под выбранной картой.

Затем выложите из колоды соответствующей категории новую карту взамен приобретённой лицевой стороной вверх. Как только карта перемещается на текущий рынок, она становится доступной для приобретения. Если в этой колоде не осталось карт, воспользуйтесь основной колодой. Если выложенная карта относится к категориям ,  или , добавьте под низ карту  из колоды беспорядков.

Приобретая несколько карт подряд, последовательно выполняйте всё указанное выше для каждой следующей карты.

ПРИСВОЙТЕ / / /

Чтобы присвоить карту, сначала объявите её категорию, если эффект позволяет выбрать из нескольких категорий.

Затем сделайте следующее:

Вариант 1

Выберите любую карту объявленной категории с текущего рынка и добавьте её на руку. Если на этой карте есть ,  или , заберите жетоны в личный запас. Если под выбранной картой лежит карта , верните её в колоду беспорядков. Затем выложите из колоды соответствующей категории новую карту взамен присвоенной. Если в этой колоде не осталось карт, воспользуйтесь основной колодой. Если выложенная карта относится к категориям ,  или , добавьте под низ карту  из колоды беспорядков.

Вариант 2

Если вы присваиваете , возьмите на руку верхнюю карту колоды истоков.

Вариант 3

Если вы присваиваете , возьмите на руку верхнюю карту колоды цивилизации.

Вариант 4

Если вы присваиваете , возьмите на руку верхнюю карту колоды регионов.

Вариант 5

Если вы присваиваете  или хотите присвоить карту той категории, колода которой закончилась, вскрывайте по одной карте основной колоды до тех пор, пока не найдёте карту объявленной категории. Добавьте эту карту на руку, а остальные раскрытые таким образом карты замешайте обратно в основную колоду. Если вы не нашли карту объявленной категории, возьмите 2  из общего запаса.

РАЗРУШЬТЕ

Разрушить можно только карту, которая разыграна в личную игровую область. Чтобы разрушить карту, отправьте её в личный сброс.

Если карта, которую вы разрушаете, **укреплена** другой картой, то карта укрепления также должна быть перемещена в личный сброс.

Эффекты некоторых карт позволяют разрушить только карты укрепления, оставив укреплённую ими карту в личной игровой области.

РЫЦАРЬ

Символ  используется только для применения эффектов других карт.

СБРОСЬТЕ

Отправьте карту в личный сброс.

СВИТОК

Символ  используется только для применения эффектов других карт.

СОЛНЦЕСТОЯНИЕ

В конце раунда вы **обязаны** применить эффекты солнцестояния на всех картах в личной игровой области и на карте способности. Порядок применения эффектов определяет сам игрок.

ТИПЫ РЕГИОНОВ

На многих  картах встречаются символы ,  и  или их комбинации. Сами они не обладают никакими специальными эффектами и нужны только для применения эффектов других карт.

УКРАДИТЕ / /

Переместите указанное в эффекте количество жетонов из запаса других игроков в личный запас. Если в запасе других игроков недостаточно жетонов, чтобы полностью применить эффект, возьмите столько, сколько возможно.

УКРЕПИТЕ КАРТУ

Положите любую карту с руки лицевой стороной вверх под низ карты с указанием «Вы можете укрепить эту карту». Нижняя карта считается **картой укрепления**. Несколько карт одновременно могут укрепить карту в личной игровой области. Эффекты некоторых карт требуют от игрока укреплять их картами определённого типа или категории.

Карта укрепления не считается выложенной в личную игровую область, но в конце игры приносит ПО (или отнимает, если это карта беспорядков). Вы не можете сбросить или разыграть карту укрепления, а также не можете эксплуатировать её или применять её эффект солнцестояния.

Если вы разрушаете, отзывате, отправляете в изгнание, заносите в летопись или затапливаете карту, которая ранее была укреплена другими картами, к картам укрепления применяется тот же эффект. Однако если эффект применяется именно к карте укрепления, сама укреплённая карта остаётся в личной игровой области.

Эффекты некоторых карт позволяют укрепить карты с символом , уже выложенные в личную игровую область игрока. Для этого разыграйте карту в качестве карты укрепления по стандартным правилам.

Информация о картах укрепления игрока является открытой для всех остальных игроков за столом.

УСКОРЬТЕ ПРОГРЕСС

Выберите любую карту в вашей области прогресса, заплатите цену прогресса жетонами из личного запаса и переместите карту  в личный сброс.

Если эффект карты обязывает или предлагает ускорить прогресс, то вы можете произвести эту операцию, даже если в области прогресса уже лежит жетон эксплуатации. Если вы ускорили прогресс с помощью эффекта карты, не кладите жетон эксплуатации в область прогресса.

Если вы играете колодой викингов, короля Артура или просветлённых, у вас нет области прогресса, поэтому вы не можете ускорить прогресс.

ОСОБЕННОСТИ НЕКОТОРЫХ КАРТ

БАЛЬЗАМИРОВАНИЕ

Пассивный эффект этой карты срабатывает каждый раз, когда вы **тратите**  **из личного запаса**, чтобы эксплуатировать, применить какой угодно эффект (включая эффект солнцестояния) или ускорить прогресс. Если при этом вы полностью оплатили действие жетонами  и не использовали **ни одного** жетона , эффект карты «Бальзамирование» **не применяется**.

Порядковый номер карты — 2ЕГИ4/23.

ВЕЛИКИЙ КОЛЁСНЫЙ ПУТЬ

При применении эффектов некоторых карт из колод македонян и империи Маурьев, а также всех карт, которые требуют наличия в личной игровой области определённого количества символов , карта «Великий колёсный путь» считается за 2 карты . Порядковый номер карты — 2МАУ4/24.

ИНДИЙСКИЕ СЛОНЫ

В игре вам встретятся две подобные карты, но только на одной из них присутствует символ .

Порядковые номера карт — 2МАУ12/24 и 2МАУ13/24.

КОЛОДЕЦ-ЖУРАВЛЬ

Процесс эксплуатации этой карты запускается в тот момент, когда в личной игровой области карта  используется для получения жетонов . При этом неважно, с помощью какой карты был запущен механизм получения  и требовался ли для него символ .

Чаще всего процесс эксплуатации запускается через применение эффектов таких карт, как «Процветание», «Кочевники», то есть карт с типом региона  и дополнительным типом региона , позволяющих получить . Однако карты «Лодки» и «Порт» также могут запустить процесс эксплуатации.

Порядковый номер карты — 1ИСТ12/22.

КОЧЕВНИКИ

В игре вам встретятся две подобные карты, но только на одной из них присутствует символ .

Порядковые номера карт — 1СКФ14/24 и 1СКФ15/24.

ОДОМАШНИВАНИЕ

Процесс эксплуатации этой карты запускается в тот момент, когда в игровой области игрока карта  используется для получения жетонов . При этом неважно, с помощью какой карты был запущен механизм получения  и требовался ли для него символ .

Чаще всего процесс эксплуатации запускается через применение эффектов таких карт, как «Процветание», «Кочевники», то есть карт с типом

региона  и дополнительным типом региона , позволяющих получить . Однако карты «Водяная мельница» и «Торговые суда» также могут запустить процесс эксплуатации.

Порядковый номер карты — 2ИСТ10/22.

ВСЕНАРОДНОЕ ПРИЗНАНИЕ

Применяя эффект, присвойте карту с символом  по стандартным правилам присвоения. Вы можете присвоить карту с текущего рынка или воспользоваться основной колодой и тянуть карты до тех пор, пока не найдёте соответствующую условиям эффекта.

Порядковый номер карты — 2СЛВ8/9.

СВЯЩЕННЫЙ ПУТЬ

Вы не можете использовать эту карту, чтобы добавить в личную колоду карту .

Порядковый номер карты — 1РЕГ14/14.

ЦАРЬ ЦАРЕЙ

Эту карту нельзя взять, пока в колоде  есть хотя бы ещё одна карта, лежащая лицевой стороной вниз. Если в колоде  осталось меньше закрытых карт, чем необходимо в данный момент посмотреть, посмотрите все оставшиеся карты, исключая карту «Царь царей». Если в колоде  не осталось закрытых карт и при этом необходимо посмотреть одну или несколько карт , примените эффект карты «Царь царей», а затем переверните её. После этого наступает конец игры.

Если карта «Царь царей» уже лежит стороной Б вверх и при этом необходимо посмотреть или взять одну или несколько карт  из колоды , применяются эффекты, описанные на стороне Б. После применения эффектов карта не переворачивается на сторону А.

Эффект стороны А карты «Царь царей» может быть применён одним игроком и только один раз за всю игру. Эффект стороны Б может быть применён каждым игроком, но не более одного раза за игру.

Порядковые номера карт — 1СЛВ9/9 и 2СЛВ9/9.

ШУМЕРЫ

В конце игры верните до 2 карт  с руки, из личной игровой области, личного сброса, личной колоды или летописи в колоду беспорядков. Этот эффект применяется до объявления победителя игры, вне зависимости от того, определяется он по количеству ПО или карт беспорядков. Если эффект карты применяется уже после начала упадка, это не предотвращает окончание игры.

Порядковый номер карты — 1НАБ7/11.

ОСОБЕННОСТИ НЕКОТОРЫХ НАРОДОВ

КОРОЛЬ АРТУР И ПОИСКИ СВЯТОГО ГРААЛЯ

Если вы играете колодой короля Артура, вы никогда не вступите в период цивилизации и не сможете ускорить прогресс с помощью карт . Карты в вашей области прогресса — это **неактивные карты испытаний**. С помощью эффекта солнцестояния карты «Двор Короля Артура» вы можете укрепить её, используя в качестве карты укрепления одну из неактивных карт испытаний. После перемещения под низ карты «Двор короля Артура» она становится **активной картой испытаний**. У вас всегда может быть только одна активная карта испытаний.

Применяя эффекты карт «Фея Моргана» и «Мерлин», вы можете переместить активную карту испытаний на руку или в личный сброс. С этого момента карта больше не считается активной картой испытаний.

«Святой Грааль» может стать активной картой испытаний, только если у вас не осталось других карт испытаний в области прогресса.

ПРОСВЕТЛЁННЫЕ И ПУТЬ ПОЗНАНИЯ ИСТИНЫ

Просветлённые не желают вступать в период цивилизации и не стремятся покорять новые земли. На протяжении игры они должны познать истину и достичь Шангри-Ла с помощью колоды пути. Только верхняя карта в стопке считается картой, находящейся в личной игровой области, и обозначается как активная карта пути. Она считается дополнительной картой способности с сильным пассивным эффектом или эффектом эксплуатации, а её эффект солнцестояния позволяет сделать следующий шаг для достижения Шангри-Ла. Активная карта пути может быть перемещена из личной игровой области только с помощью собственного эффекта солнцестояния.

Пассивный эффект карты способности  просветлённых применяется, как только личная колода заканчивается, даже если вам после этого не нужно перетасовывать карты. Если вы добавляете карты в эту колоду, а затем она снова заканчивается, вы обязаны применить пассивный эффект снова.

НАРОДЫ

Вам не нужно читать этот раздел во время изучения правил, но он поможет узнать, какими преимуществами и недостатками обладает та или иная колода народа.

Перед началом игры обязательно изучите все карты в колоде вашего народа. Каждая колода уникальна, поэтому будет полезно узнать, какие карты в ходе партии вы будете получать из колоды усиления, а какие станут вам доступны в колоде прогресса после вступления в период цивилизации. Вы можете одержать победу, придерживаясь разных стратегий, но знание сильных и слабых сторон вашего народа позволит выбирать карты на текущем рынке с умом и грамотно распоряжаться имеющимися ресурсами.

У каждого народа есть уровень сложности: от ★☆☆☆☆ (просто) до ★★★★★ (весьма сложно).

Описания некоторых народов ссылаются на определённые разделы правил с указанием страницы в Книге правил в скобках.

КЛАССИКА

ВИКИНГИ

Сложность: ★★★★★

Викинги не могут вступить в период цивилизации и не заносят карты в летопись. Это даёт преимущество, но также вызывает определённые затруднения. Вам будет проще получать карты из вашей колоды усиления, но попадать в личную колоду они будут в произвольном порядке. Такие карты, как «Готия», помогут использовать эту особенность наилучшим образом, а пассивный эффект карты способности позволит разыгрывать карты, которые другому народу пришлось бы занести в летопись. Получайте из колоды сильные карты, а слабые используйте как карты укрепления. Не забывайте о картах 🏰 и «Сагах», уникальной карте вашего народа.

См. «Колода усиления» (стр. 15).

ГРЕКИ

Сложность: ★★★★★

Главное преимущество греков — развитые города и передовые технологии. В период варварства используйте знания поселенцев и силу греческих наёмников, а в период цивилизации успех вашего народа будет напрямую связан с развитием науки и появлением хитроумных изобретений. Олимпийские игры надолго войдут в историю и увековечат проведённые реформы, а с высоты Александрийского маяка вы сможете увидеть, какие карты были отправлены в изгнание, и использовать это для вашей победы.

КАРФАГЕНЯНЕ

Сложность: ★★☆☆☆

Основная цель карфагенян — торговать и накопить к концу игры как можно больше 🏰. Используйте уникальную способность вашего народа, а также караваны и торговые суда, чтобы извлечь наибольшую выгоду из ситуации на текущем рынке. Вступив в период цивилизации, продолжайте наносить соперникам сокрушающие удары: используйте армию Ганнибала и боевых слонов, чтобы лишить противников территории, или получите монополию на торговлю, чтобы добавить в их личные колоды карты беспорядков и другие нежелательные карты.

КЕЛЬТЫ

Сложность: ★★☆☆☆

Как правило, кельты играют агрессивно: стремятся получить как можно больше карт 🌿 и с помощью могущественных друидов распространить среди противников карты беспорядков. В вашей колоде нет карты процветания, но вы можете получать жетоны 🏠, угоняя скот. Увеличивайте население и получайте жетоны 🏠, прибегая к помощи друидов или богини плодородия Керидвен.

МАКЕДОНЯНЕ

Сложность: ★☆☆☆☆

Основная цель македонян — захват новых территорий, поэтому с самого начала партии вам необходимо приобретать карты регионов 🏰. В период цивилизации Александр Македонский и его верные гетайры продолжают территориальную экспансию, в то время как вокруг уже завоёванных территорий появятся мощные укрепления. Используйте также македонские фаланги, позволяющие разыгрывать карты из сброса. Всё это поможет вам достичь истинного величия.

ПЕРСЫ

Сложность: ★☆☆☆☆

Персы стремятся покорить другие народы и использовать их в своих интересах. Завоёвывайте как можно больше территорий 🏰 и совершайте дерзкие набеги, чтобы получить карты 🗺️. Вступив в период цивилизации, вы сможете атаковать противников с помощью тарана и сеять смуту в их рядах, используя золото персов.

РИМЛЯНЕ

Сложность: ★☆☆☆☆

Ключ к успеху римлян — быстрая и агрессивная экспансия. Завоёвывайте карты 🏰 и используйте их, чтобы обрести величие и снискать славу. Даже в период варварства ваши легионы позволят продолжить завоевательное шествие и добиться триумфа.

СКИФЫ

Сложность: ★★☆☆☆

Скифы хотят распространить своё влияние на многие регионы 🏰 и использовать его для получения 🏰. Ставьте шатры, чтобы увеличить население, и тренируйте конных лучников, чтобы избежать нападения противников. Образ жизни кочевников поможет получать 🏰, но только вступление в период цивилизации позволит обрести истинное величие.

См. «Кочевники» (стр. 18).

ЛЕГЕНДЫ

АТЛАНТЫ

Сложность: ★★★☆☆

Для атлантов с самого начала игры наступает период цивилизации, поэтому вы раньше других сможете разыграть сильные карты цивилизации 🏰. Но это также значит, что вы должны обеспечить постоянный приток ресурсов 🏰, 🏰 и ➡️, чтобы достичь большего прогресса. Атлантиду всё чаще накрывают большие волны, поэтому вам придётся осваивать новые регионы 🏰, чтобы не исчезнуть с лица земли. Но чем выше уровень воды, тем больше преимуществ у вас появляется — и вот уже о вашем народе слагают мифы и легенды.

См. «Затопленные карты» (стр. 14), «Затопите» (стр. 14).

ЕГИПТЯНЕ

Сложность: ★★★☆☆

Египтяне мечтают о могущественной цивилизации. В ваших руках безграничные возможности для прогресса, поэтому выбирайте с умом, какие карты окажутся эффективнее всего для вашей колоды. Разлив Нила откроет новые горизонты, но не пренебрегайте картами 🏰 на текущем рынке. Они могут стать ключом к вашему успеху.

См. «Бальзамирование» (стр. 18).

ИМПЕРИЯ МАУРЬЕВ

Сложность: ★★☆☆☆

Империя Маурьев уже в период варварства идёт по пути агрессивной экспансии с помощью карт  и , а также могучих индийских слонов. Когда вы вступите в период цивилизации, сможете выбрать: продолжать завоёвывать территории и стремиться к величию или следовать за решительным и миролюбивым Ашокой.

См. «Великий колёсный путь» (стр. 18), «Индийские слоны» (стр. 18).

ИМПЕРИЯ ЦИНЬ

Сложность: ★★☆☆☆

Правителям империи Цинь придётся принять немало судьбоносных решений. Небесный мандат даёт им власть, но он же налагает тяжкое бремя выбора между двумя конкурирующими школами мысли: конфуцианством и легизмом. Что важнее для вашей империи: построить Великую стену или стремиться к иным достижениям?

КОРОЛЬ АРТУР И ЕГО НАРОД

Сложность: ★★★★★

Для короля Артура и его народа никогда не наступит период цивилизации, а их главная задача — найти Святой Грааль. Рыцари , верные воины короля, наиболее эффективны тогда, когда используются в качестве карт укрепления, но также их можно отправить на поиски Мерлина. В самых безвыходных ситуациях прибегните к тёмной магии феи Морганы. Ведь совсем скоро вам предстоит битва при Камланне — и ваши рыцари падут, а королевство погрязнет в беспорядках.

См. «Рыцарь» (стр. 17), «Король Артур и поиски Святого Грааля» (стр. 19).

МИНОЙЦЫ

Сложность: ★★★★★

Минойцы стремятся к прогрессу, поэтому им необходимо иметь в личном запасе как можно больше жетонов . С помощью достижений гончарного дела вы сможете изготавливать . Но будьте осторожны: если оно придёт в упадок в период цивилизации, вы не сможете воспользоваться этой картой . Подходите с умом к формированию личной колоды, а изобретение письменности поможет занести в летопись все ненужные карты.

ОЛЬМЕКИ

Сложность: ★★★★★

Путь ольмеков самобытен и уникален. В вашей колоде вы не встретите карт процветания, завоевания, реформ и величия, но будете активно использовать каменные маски . Они помогут быстрее прокручивать колоду и усиливать эффекты других карт, но, чтобы они сами принесли ПО, их надо занести в летопись. Используйте их силу, но не забудьте, что в конце игры каждое очко может стать решающим!

ПРОСВЕТЛЁННЫЕ

Сложность: ★★★★★

Выбрав народ просветлённых, вы получите принципиально иной игровой опыт. У вас не будет колоды усиления и карт прогресса, поэтому вам не нужно будет ускорять прокручивание личной колоды. Видения Шангри-Ла и жетоны модернизации  должны привести ваш народ в легендарный город Шангри-Ла. Изучите все карты на столе и решите, какие из них помогут пройти путь познания и достичь просветления.

См. «Просветлённые и путь познания истины» (стр. 19).



Авторы игры: Найджел Бака и Давид Турци
Разработка: Филип Хартелиус и Энтони Хаутего
Художник: Михайло «Мико» Димитриевски
Графический дизайн: Джеймс Хантер

Над русской версией игры работали: Кудрявцева Полина, Яковенко Даниил, Лушин Ярослав,
Пичугин Владислав, Етонова Александра, OWL Agency

Низа Гамс nizagams.ru
Все права защищены.

По всем вопросам, в том числе и по вопросам замены бракованных компонентов, просим вас писать
по адресу: info@nizagams.ru

© Nigel Buckle and David Turczy, 2021 All rights reserved.
© Illustrations, Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc., 2021

This translated edition of Imperium is published by Niza Gams by arrangement with
Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc.

КРАТКАЯ ПАМЯТКА

ХОД ИГРОКА

АКТИВАЦИЯ

ИЛИ

ИННОВАЦИЯ

ИЛИ

РЕВОЛЮЦИЯ

ЗАТЕМ

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Активация: потратьте до 3  для розыгрыша карт и применения их эффектов, эксплуатируйте до 5 разных карт, тратя жетоны .

Инновация: сбросьте все карты с руки, затем присвойте 1  /  /  / .

Революция: переместите любое количество карт беспорядков  с руки в колоду беспорядков.

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

1. Положите 1  на любую карту текущего рынка.
2. Сбросьте с карты периода все неиспользованные жетоны  и .
3. Сбросьте любое количество карт с руки.
4. Доберите на руку до 5 карт из личной колоды.

ПЕРЕТАСОВКА КОЛОДЫ

В период : переместите в личный сброс верхнюю карту колоды усиления, затем перетасуйте сброс, сформируйте новую личную колоду и положите на колоду усиления жетон .

Если вы переместили в личный сброс карту , переверните карту периода так, чтобы на лицевой стороне оказался символ .

В период : сбросьте ресурсы, указанные на одной из карт прогресса, чтобы ускорить прогресс. Переместите эту карту в личный сброс, перетасуйте его и сформируйте новую личную колоду. Разместите жетон  в вашей области прогресса.

УПАДОК

Как только в колоде беспорядков кончаются карты, игра мгновенно завершается. Побеждает игрок с наименьшим количеством карт .

ПОДСЧЁТ ПО

Игра завершается, если выполняется хотя бы одно из следующих условий:

1. В основной колоде не осталось карт.
2. Любой игрок перемещает в личный сброс последнюю карту из области прогресса.
3. Карта «Царь царей» переворачивается на сторону Б.
4. Тот, кто играет колодой **викингов**, перемещает в личный сброс карту «Харальд III Суровый».
5. Тот, кто играет колодой **короля Артура**, разыгрывает карту «Святой Грааль».
6. Тот, кто играет колодой **просветлённых**, применяет эффект солнцестояния на карте пути «Шангри-Ла», имея при этом в личном запасе не менее 24 жетонов .

После этого доиграйте текущий раунд до конца, затем отыграйте ещё один финальный раунд (включая применение эффектов солнцестояния). Наконец, переходите к подсчёту победных очков.

Игрок, набравший больше всех ПО, объявляется победителем:

Каждый  = 1 ПО

Каждая карта  = приносит указанное количество ПО.

Каждая карта  = приносит указанное количество ПО, если игрок выполнил необходимое условие.

Каждая карта  = приносит ПО в зависимости от того, сколько раз выполнено условие, но не больше 10.