

Древний мир

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ



Жетон первого игрока



68 жетонов монет



2 жетона-накладки



3 кубика



16 жетонов знаний



8 стартовых карт войск



Игровое поле



4 планшета игроков



8 стартовых карт империи



11 карт провинций



45 карт империи А



47 карт империи В



25 карт войск



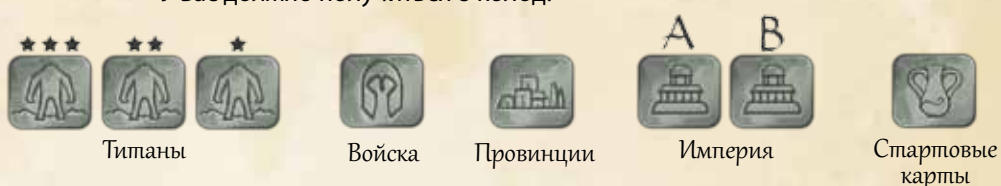
20 карт питанов



20 жетонов жителей

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Отсортируйте карты по типу (они различаются рубашками). У вас должно получиться 8 колод.



3. Положите жетон монеты слева от счётчика раундов — рядом с буквой А.

4. Перемешайте карты провинций и положите колодой на указанную ячейку игрового поля лицевой стороной вниз. Раскройте верхнюю карту колоды.

6. Положите 2 наклейки поверх ячеек действий — в начале игры эти действия недоступны.

8. Перемешайте карты империи А и положите колодой на указанную ячейку игрового поля лицевой стороной вниз. Возьмите из колоды империи А указанное ниже количество карт и выложите их в ряд лицевой стороной вверх справа от колоды. Число карт зависит от количества игроков: 2 игрока — 4 карты, 3 игрока — 5 карт, 4 игрока — 6 карт. Перемешайте карты империи В и отложите их стопкой в сторону — до 4-го раунда они вам не понадобятся.



9. Раздайте игрокам по планшеты (со столицами их городов-государств), стартовые карты империи «Рыбное место» и «Пшеничные поля», 6 монет и стартовые карты войск «Городская стража» и «Ополчение». Раздайте каждому игроку одноцветные жетоны жителей с числами 1, 2 и 3.

10. Начинает игру самый старший, самый древний игрок. Ему достаётся жетон первого игрока. Второй по очереди (по часовой стрелке) игрок получает 1 дополнительную монету, а третий и четвёртый игроки — по 2 дополнительные монеты.

11. Уберите обратно в коробку все неиспользованные стартовые карты империи и войск, жетоны жителей и планшеты.

2. Поместите жетоны монет, знаний и жителей рядом с игровым полем.



5. Перемешайте по отдельности 3 колоды карт титанов (с 1, 2 и 3 звёздами) и положите их в указанные ячейки игрового поля лицевой стороной вниз. Раскройте верхнюю карту каждой колоды.



7. Перемешайте карты войск и положите колодой на указанную ячейку игрового поля лицевой стороной вниз. Возьмите из колоды карты по количеству игроков и выложите их в ряд лицевой стороной вверх справа от колоды.



Карты войск кладите слева.



Отложенные карты империи кладите ниже планшета.



Карты провинций, империи и побеждённых титанов кладите справа.

Столица даёт каждому игроку 1 еду, 4 места, 5 монет в раунд и лимит армий, равный 2.

ВСТУПЛЕНИЕ

В давно позабытом древнем мире жили исполинские титаны, приносившие людям лишь беды и разрушения. И вот однажды правители растущих городов-государств решили дать монстрам бой. Каждый город старается привлечь к себе как можно больше племён. Они жаждут объединить силы людей, готовых изменить старые устои и искоренить титанов.

ОБЗОР ИГРЫ

Игроки управляют жителями, богатствами, войсками, стремясь создать самый крупный и влиятельный город-государство и одолеть титанов. В свой ход игроки отправляют жителей выполнять действия или используют карты войск для сражения с титанами. Игроки приобретают карты империи, которые приносят им дополнительных жителей, деньги и особые способности. После 6 раундов игрок с самым влиятельным городом объявляется победителем.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Для победы в игре необходимо собирать знамёна племён. Каждая карта империи приносит одно или несколько знамён. Также они даются за победу над титанами. После 6 раундов игроки получают победные очки за собранные наборы знамён, и игрок с наибольшим числом победных очков становится победителем.



ИГРОВОЙ РАУНД

Партия в «Древний мир» длится 6 раундов. Каждый раунд состоит из 3 фаз, которые проходят в следующем порядке:

1. Подготовка

Первым делом сдвиньте монету по счётчику раундов. Если это первый раунд, монета сдвигается на самый левый круг (с буквой А). Если начался второй раунд, монета сдвигается на следующий круг и т. д.

Некоторые раунды добавляют в игру новые действия и эффекты (указаны на счётчике раундов), как описано далее:



Раунд 1. Используйте колоду империи А.

Раунд 2. Откройте ячейку действия «Исследовать местность».

Раунд 3. Откройте ячейку действия «Увеличивать население».

Раунд 4. Используйте колоду империи В.

(Пропустите этот абзац в первом раунде.) Переместите все оставшиеся на игровом поле открытые карты империи в стопку сброса рядом с игровым полем. Раскройте новые карты из колоды империи и выложите их в ряд лицевой стороной вверх. Число карт зависит от количества игроков: 2 игрока — 4 карты, 3 игрока — 5 карт, 4 игрока — 6 карт. Если колода империи закончилась, перемешайте сброшенные карты империи — они образуют новую колоду.



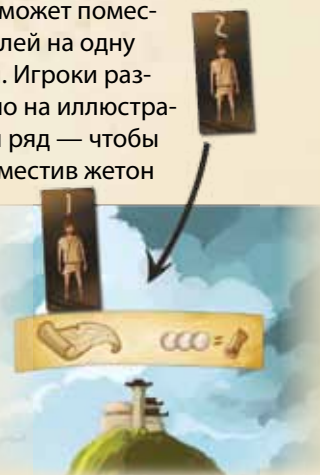
(Этот абзац тоже пропустите в первом раунде.) Не сбрасывайте оставшиеся на игровом поле карты войск. Раскрывайте карты колоды войск и выкладывайте в ряд, пока их общее число на игровом поле не сравняется с количеством игроков.

2. Действия игроков

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок получает право хода. В свой ход игрок может выполнить **одно действие**. Игроки совершают действия, пока каждый из них не спасует.

Действия бывают следующие:

А. Размещение жителя. Игрок может поместить один из своих жетонов жителей на одну из ячеек действий игрового поля. Игроки размещают жителей так, как показано на иллюстрации справа: над свитком и в один ряд — чтобы жетоны ничего не закрывали. Поместив жетон жителя на ячейку действия, игрок немедленно выполняет это действие. Игрок может поместить жителя на ячейку действия, только если на ней нет других жителей или если навык его жителя выше навыков любых уже размещённых на ячейке жителей (включая его собственных).



Важно: у некоторых ячеек действий есть особые правила размещения жителей. Они подробно описаны в главе «Действия жителей» на стр. 7.



Игрок также может поместить жетон жителя на имеющуюся у него карту империи, позволяющую выполнить действие. В отличие от ячеек действий игрового поля, действия карт империи могут выполняться только один раз за раунд и только владельцами карт (если не сказано иного).

Действия жителей подробно описаны в главе «Действия жителей» на стр. 7.



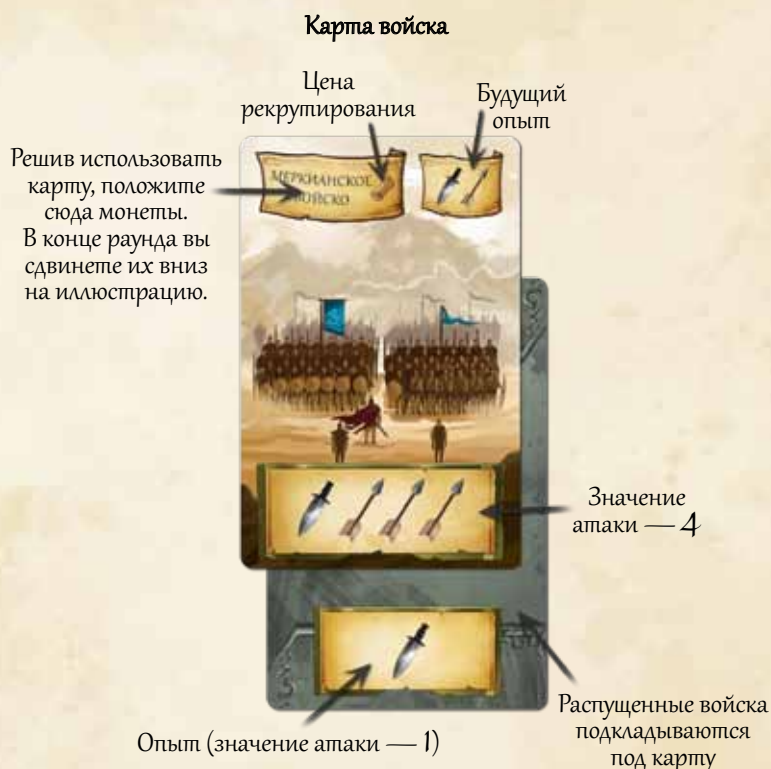
Б. Бой с титаном. Игрок может вступить в бой с открытой верхней картой титана из колоды с 1, 2 или 3 звёздами. Чтобы биться с титаном, игрок должен потратить монеты за использование одной или нескольких карт войск, которыми он владеет. Использовать можно лишь те карты войск, которые ещё не были использованы в этом раунде (на свитке с названием карты войска не лежит ни одной монеты). Цена использования на одну монету больше, чем уже лежит на карте войска (на её области с иллюстрацией). *К примеру, если на карте 3 монеты, цена её использования — 4 монеты.*

Игрок кладёт новые монеты на свиток с названием карты. Монеты, лежащие на свитке, показывают, что войско использовано и в текущем раунде его нельзя использовать снова. Заплатив, игрок получает временный доступ к символам атаки и любым свойствам карты, а также к опыту распущенных войск (подробнее об опыте рассказано в главе «Рекрутировать» на стр. 8).

Свойства карты войска становятся доступны игроку только на время одного боя, не на весь раунд. В одном бою игрок за отдельную плату может использовать сразу несколько карт войск.

Для победы над титаном значение атаки игрока должно быть больше или равно значению защиты титана (указано на карте титана). Значение атаки складывается из символов атаки на картах войск, используемых в бою, а также на некоторых картах провинций и империи. Существует два вида символов атаки: мечи и стрелы. Если на карте титана

изображены только мечи, игрок складывает только свои символы мечей. Если на карте титана изображены и мечи, и стрелы, игрок может складывать и символы мечей, и символы стрел.





Карта титана




Победив титана, игрок забирает его карту и кладёт её справа от своего планшета к провинциям и титанам. Затем он открывает следующую карту соответствующей колоды титанов.

Последним шагом игрок должен бросить кубики разрушений, которые показывают, какой ущерб нанёс титан его городу-государству во время боя. Игрок бросает столько кубиков, сколько знамён племён изображено на карте титана. Результаты броска могут быть следующими:

 **Титан.** За каждый выпавший символ титана игрок теряет 1 карту империи. Он выбирает любую имеющуюся у него карту империи и переворачивает её лицевой стороной вниз. Свойства этой карты не будут действовать, пока игрок её не восстановит. Если у игрока не осталось открытых карт империи, ничего не происходит.

 **Монета.** За каждый выпавший символ монеты игрок теряет 1 монету. Если у игрока не осталось монет, ничего не происходит.

 **Пустая грань.** Ничего не происходит.

Разрушения от титана

Бросив кубики разрушений, игрок теряет по 1 карте империи за каждый выпавший символ титана.



Потерянная империя

Если игрок теряет карту, приносящую еду, ему не нужно немедленно помещать жителя на ячейку «Голодающие» — проверку на голод игроки выполняют только в конце раунда.

Если игрок теряет карту империи, увеличивающую ему армию, он обязан немедленно сбросить все карты войск, превышающие допустимый лимит (включая карты распущенных войск).

За один ход игрок может биться только с одним титаном.

До тех пор пока в текущем раунде у игрока остаётся хотя бы одна неиспользованная карта войска (на свитке с её названием нет монет), он может продолжать нападать на титанов. Игрок не может вступить в бой с титаном, не выложив монеты хотя бы на одну карту войска.

Карты титанов дают дополнительные свойства, знамёна племён и места. Когда город побеждает титана, в столицу стекается больше племён и размеры города-государства увеличиваются.

В. Пас. Если игрок не желает или не может биться с титаном или размещать жителя на ячейке действия, он обязан спасовать. Спасовав, игрок больше не принимает участия в текущем раунде (просто пропускайте ходы спасовавших игроков, пока не спасуют все).



Пример боя с титаном

Дмитрий хочет вступить в бой с титаном «Каменное существо», чьё значение защиты равно 8. Против него можно использовать мечи и стрелы. Дмитрий решает использовать «Меркианское войско», дающее 3 стрелы и 1 меч. Ещё 1 меч он получает за счёт опыта армии. На **области иллюстрации** карты лежит 1 монета, так как Дмитрий использовал «Меркианское войско» в прошлом раунде. Следовательно, сейчас Дмитрий должен заплатить 2 монеты, и он кладёт их **на свиток с названием** карты (теперь на карте уже 3 монеты). Войско приносит Дмитрию временное значение атаки 5, которое он может использовать против титана. От различных карт империи Дмитрию удастся получить ещё 3 меча (ему не нужно ничего платить за использование символов атаки этих карт). Итак, у Дмитрия есть необходимое значение атаки 8, и он побеждает титана. Дмитрий забирает карту титана и кладёт её рядом с планшетом, после чего бросает 2 кубика разрушений (поскольку на карте побеждённого титана 2 знамени племён). Результат бросков Дмитрия — 1 пустая грань и 1 символ монеты, поэтому игрок просто теряет 1 монету. Наконец, он открывает следующую карту колоды титана.

3. Конец раунда

После того как все игроки спасовали, каждый из них получает монеты и знания за каждый символ монеты и знания с зелёной стрелкой в его распоряжении. **Важно:** если закончился 6-й раунд, то игра завершается и игроки не получают монеты и знания.

Все монеты, которые лежат на свитках с названием карт войск, игроки сдвигают ниже — на область иллюстрации этих карт, что позволит игрокам в новом раунде использовать карты войск снова. Затем игроки возвращают всех своих жителей на планшеты.

Игрок с жетоном первого игрока переворачивает этот жетон, чтобы сторона с символом руки смотрела вниз.



После этого игроки проверяют, способны ли они прокормить всех своих жителей. Если у игрока нет символов еды за каждый жетон жителя, которым он владеет, игрок обязан поместить всех «ненакормленных» жителей на ячейку «Голодающие» своего планшета. Жетоны «голодающих» жителей нельзя использовать в следующем раунде. В начале игры каждый участник получает 1 еду от столицы и 2 еды от двух стартовых карт империи — этого вполне достаточно, чтобы накормить всех трёх стартовых жителей.

Новый раунд начинается с фазы 1. Если закончился 6-й раунд, игра завершается.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 6 раундов, и игроки подсчитывают победные очки.

Прежде всего, игроки теряют по 2 победных очка за каждого голодающего жителя.

Все потерянные карты империи восстанавливаются для подсчёта очков.

Игроки получают победные очки за каждое племя, знамя которого у него есть.

Знамёна	Победные очки
1	1
2	2
3	4
4	6
5	8
6	11

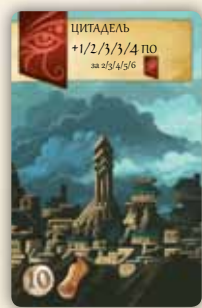
За каждое племя учитывается не более 6 знамён.

Затем, если у игроков есть особые карты империи, они получают за них дополнительные победные очки (условия получения очков указаны на самих картах).

Пример. У Светланы есть карта империи «Цитадель», которая даёт дополнительные победные очки за красные знамёна племён. Имея «Цитадель» и 5 красных знамён, Светлана получает 3 дополнительных победных очка.



2 совпадающих зелёных знамени



Эта карта империи даёт дополнительные победные очки за красные знамёна.

Игрок с наибольшим количеством победных очков правит самым могущественным городом-государством и становится победителем игры!

При ничьей побеждает претендент, у которого больше монет. Если по-прежнему ничья, побеждает претендент, у которого больше суммарно карт империи, провинций и титанов. Если и тут ничья, побеждает тот, у кого больше жетонов знаний.

ДЕЙСТВИЯ ЖИТЕЛЕЙ

Игроки могут выполнять определённые действия жетонами жителей.

А. Действия на игровом поле

Игроки могут размещать жетоны жителей на ячейках действий игрового поля. Игрок может поместить жителя на ячейку действия, только если на ней нет других жителей или если навык его жителя выше навыков любых уже размещённых на ячейке жителей. Все действия выполняются немедленно, и у некоторых есть особые правила.

Работать. Игрок получает 2 монеты.



Строить. Игрок может купить 1 карту империи: либо из открытого ряда карт империи, либо из карт, отложенных снизу от своего планшета.



Особое правило: игрок может поместить жетон жителя на эту ячейку, даже если навык его жителя ниже, чем у жителей, уже размещённых на ячейке. Однако если игрок помещает жетон жителя, навык которого не совпадает ни с одним из навыков других уже размещённых жителей (не важно, кому принадлежащих), он обязан заплатить 1 монету. Если его житель первый на этой ячейке, платить монету не нужно.



Кроме того, у игрока должно быть достаточно места для новой карты империи. Место игроку дают карты провинций, карты титанов и столица игрока (на планшете). Для каждой карты империи требуется 1 место. Если у игрока недостаточно места, он не может получить новую карту империи.



У игрока не может быть одинаковых карт империи.

Игрок платит цену карты империи (сбрасывает в запас указанное число монет и знаний) и кладёт полученную карту справа от планшета. Карты империи приносят ресурсы и свойства, описанные в главе «Свойства карт» на стр. 9.

Важно: не обновляйте ряд карт империи до начала следующего раунда.



Служить в армии. Игрок получает 1 символ атаки за каждого помещённого здесь жителя. Этот символ доступен в течение всего раунда и может быть использован для всех боёв с титанами.



Расширять границы. Игрок получает верхнюю карту колоды провинций, дающую дополнительное место и, возможно, другие преимущества. Игрок обязан заплатить 1 знание или 3 монеты в общий запас. Игрок тут же открывает следующую карту колоды провинций.



Учиться. Игрок покупает 1 знание из общего запаса за 3 монеты (оплачиваются в запас).



Восстановить. Игрок может восстановить до 2 потерянных карт империи. Он переворачивает эти карты обратно лицевой стороной вверх. Игрок также получает жетон первого игрока и кладёт его перед собой символом с рукой вверх. В этом раунде больше никто не сможет забрать у него жетон первого игрока. Также игрок берёт 1 монету.

Особое правило: игроки игнорируют уже размещённых на этой ячейке жителей, когда размещают на ней своих.



Рекрутировать. Игрок может купить одну карту войска из открытого ряда карт войск игрового поля. В начале игры лимит армий игроков равен 2 (благодаря столицам). Это означает, что у них не может быть больше 2 активных карт войск. Игрок может увеличить лимит армий при помощи карт провинций и империи.



Особое правило: игрок может поместить жетон жителя на эту ячейку, даже если навык его жителя ниже, чем у жителей, уже размещённых на ячейке. Однако если игрок помещает жетон жителя, навык которого не совпадает ни с одним из навыков других уже размещённых жителей (не важно, кому принадлежащих), он обязан заплатить 1 монету. Если его житель первый на ячейке, платить монету не нужно.



Лишь у некоторых карт войск есть цена покупки: она указана под названием карты. Выбрав карту и заплатив её цену, игрок должен поместить её в одну из своих армий. Армия может состоять из одной активной карты войска и нескольких распущенных войск. Если лимит армий исчерпан, игрок обязан распустить одно из активных войск, которыми он владеет.

Важно: распустить можно лишь не использованную в текущем раунде карту войска (то есть карту без монет на свитке с названием). Игрок убирает в запас все монеты с этой карты и переворачивает её лицевой стороной вниз. На обороте указан опыт, который даёт карта. Опыт — это военные умения, которым старые солдаты обучают новых. Если с прошлых раундов уже лежат другие карты со свойством «опыт», они сохраняются. Новую активную карту войска игрок кладёт поверх стопки перевёрнутых карт так, чтобы ему был хорошо виден весь опыт армии.

Новая карта войска



Распущенные карты войск

Опыт карты войска дублируется в правом верхнем углу её лицевой стороны, но это свойство начинает работать только после роспуска войска.

Армия

Важно: не обновляйте ряд карт войск до начала следующего раунда.

Исследовать местность. Игрок может либо взять 5 карт из колоды империи и отложить 1 из них, ЛИБО отложить 1 карту из ряда карт империи на игровом поле. Отложенные карты размещаются снизу от планшета, они не дают игроку никаких преимуществ, пока он не решит их купить, выполнив действие «Строить».

Отложенные карты кладутся лицевой стороной вниз.

Карты, взятые из колоды империи и не отложенные, кладутся в стопку сброса.



Увеличивать население. Игрок платит 3 монеты и получает дополнительный жетон жителя своего цвета с самым низким навыком из доступных. Например, если навыки жителей игрока равны 1, 2 и 3, то он берёт жетон с навыком 4. Новый жетон жителя кладётся на ячейку «Голодающие» на планшете, и он недоступен игроку до начала следующего раунда.



Б. Действия карт империи

Игрок может разместить жетон жителя на ячейку действия на одной из карт империи, которыми он владеет. Жетон можно поместить лишь на карту, где ещё нет его жетона жителя.

Игроки не могут размещать жетоны жителей на чужих картах империи.

Действия некоторых карт империи подробно описаны на странице 10 («Уточнения карт»).

Ячейка действия карты империи



СВОЙСТВА КАРТ

Карты империи, пипанов, провинций



Карта с ячейкой действия. Игрок может поместить на карту жетон жителя и получить то, что указано после знака равенства.



Лимит армий. У игрока не может быть больше армий, чем таких символов.



Атака (стрела). Игрок получает +1 к значению атаки, можно использовать в любом количестве боёв.



Атака (меч). Игрок получает +1 к значению атаки, можно использовать в любом количестве боёв.



Житель. Получив карту с этим символом, игрок немедленно получает жетон жителя (только один раз).



Доход. Игрок получает 1 монету в каждом раунде в фазе «Конец раунда».



Еда. Нужна для имеющихся у игрока жетонов жителей. Каждому жителю требуется 1 еда.



Получить знание. Игрок получает 1 знание в каждом раунде в фазе «Конец раунда».



Восстановление. Игрок восстанавливает 1 потерянную карту империи (обычно встречается на ячейках действий карт империи).



Дополнительное исследование. Исследуя местность, берите столько дополнительных карт из колоды империи, сколько указано внутри символа глаза.

У многих карт империи имеется сразу несколько свойств. Эта карта даёт игроку 1 доход и позволяет выполнить действие: поместив на карту жетон жителя, игрок получает 1 знание.



Карты войск



Трофей. Используя эту армию, игрок получает 1 монету (после победы над титаном).



Шпионаж. Используя эту армию, игрок получает 1 знание.



Атака (стрела). Используя эту армию, игрок получает +1 к значению атаки.

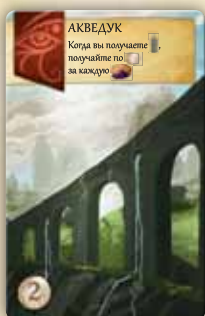


Атака (меч). Используя эту армию, игрок получает +1 к значению атаки.



Восстановление. Перед броском кубиков разрушения игрок восстанавливает 1 потерянную карту империи.

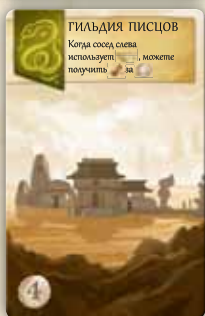
УТОЧНЕНИЯ КАРТ



Акведук. Когда вы получаете нового жителя, вы также берёте по одной монете за каждую имеющуюся у вас еду.



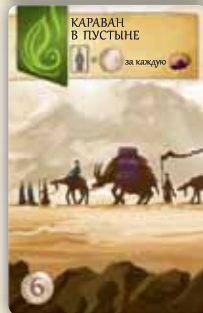
Большие архивариусы. В конце каждого раунда вы получаете 1 монету. Кроме того, выполняя действие «Исследовать местность», вы берёте из колоды на 2 карты больше.



Гильдия писцов. Когда ваш сосед слева выполняет действие «Учиться», вы можете получить из запаса 1 знание за 1 монету (уплачивается в запас).



Зорские драматурги. Если вы первый спасовавший игрок, можете отложить карту империи: либо из открытого ряда карт империи, либо с верха колоды империи.



Караван в пустыне. Поместив сюда жителя, вы получаете по одной монете за каждую имеющуюся у вас еду.



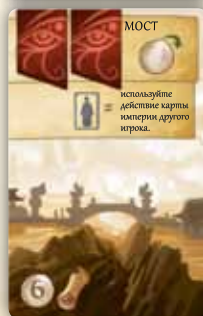
Кран. Выполняя действие «Строить», вы можете сбросить эту карту, чтобы купить карту империи, не тратя монет или знаний.



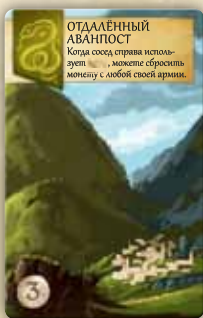
Криптический корабль. Поместив сюда жителя, вы выполняете действие «Исследовать местность» и получаете 2 монеты.



Лесное убежище. Поместив сюда жителя, вы берёте 4 верхние карты одной колоды титанов и кладёте их обратно в любом выбранном порядке. Вы можете немедленно вступить в бой с верхней картой.



Мост. Поместив сюда жителя, вы можете выполнить действие карты империи другого игрока. При этом неважно, поместил ли он туда своего жителя или нет.



Отдалённый аванпост. Когда ваш сосед справа выполняет действие «Учиться», вы можете сбросить монету с одной из имеющихся у вас карт войск (либо со свитка с названием, либо с иллюстрацией). Благодаря этому эффекту, одну и ту же карту войска потенциально можно использовать дважды за раунд.



Праздник луны. В конце игры вы получаете по 1 дополнительному победному очку за каждый набор из 5 различных знамен племён.



Ратуша. Поместив сюда жителя, вы получаете 1 знание и жетон первого игрока (если он лежит стороной с рукой вниз).



Торговый город. Поместив сюда жителя, вы можете выполнить действие карты империи другого игрока. При этом неважно, поместил ли он туда своего жителя или нет.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ РАСШИРЕНИЕ ГРАНИЦ

Применяйте это правило, если хотите увеличить игровой выбор во время действия «Расширять границы».

Расширять границы+. Выбирая действие «Расширять границы», игрок может взять 3 верхние карты колоды провинций (включая самую верхнюю открытую карту) и выбирает из них одну. Все невыбранные карты подкладываются под колоду провинций лицевой стороной вниз.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик игры: Райан Лаукат

Художник: Райан Лаукат

Развитие: Мэлори Лаукат

Игру тестировали: Мэлори Лаукат, Джонатан Гэно, Брайан Доути, Алекс Дэвис, Джейкоб Нельсон, Тевис Лаукат, Бен и Эми Гарбе, Брайан Безереди, Петер Шотт, Дрю Сонненберг, Джилл Сонненберг, Эрон Кристопайт, Кенни Родриге, Эмили Лей, Эрик Иш, Дженнифер Иш, Джессика Райт и СБ.

Спасибо всем, кто помогал создавать эту игру.

Спасибо всем, кто принял участие в проекте издания этой игры на Kickstarter.

Особая благодарность Гэбриелу Гендрону и Дастину Шварцу.

Copyright 2014 Red Raven Games.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

ФАЗЫ РАУНДА

1. Подготовка

Сдвиньте монету по счётчику раундов.
Сбросьте оставшиеся карты империи.
Обновите ряд карт империи.
Обновите ряд карт войск.

2. Действия игроков

Поочерёдно выполняйте по одному действию, пока все игроки не спасуют.

- Размещение жителя.
- Бой с титаном.
- Пас.

3. Конец раунда

Получите монеты и знания.
Сдвиньте вниз монеты на картах войск.
Верните жителей.
Проверьте условие голода.
Переверните жетон первого игрока стороной без руки вверх.

СИМВОЛЫ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ



Работать.
Получите 2 монеты.



Строить.
Купите 1 карту империи.



Служить в армии.
До конца раунда получите 1 символ атаки за каждого жителя.



Расширять границы.
За 1 знание или 3 монеты получите верхнюю карту провинции.



Учиться.
За 3 монеты получите 1 знание.



Восстановить.
Восстановите до 2 потерянных карт империи, получите 1 монету и жетон первого игрока.



Рекрутировать.
Купите 1 карту войска.



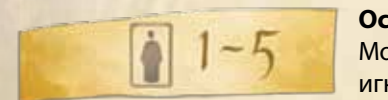
Исследовать местность.
Возьмите 5 карт из колоды империи и отложите 1 из них ИЛИ отложите 1 карту из ряда карт империи.



Увеличивать население.
За 3 монеты получите жителя.



Особое правило.
Можно поместить сюда жителя, даже если его навык ниже, чем у имеющих. Заплатить 1 монету, если навык не совпадает ни с кем из имеющих.



Особое правило.
Можно поместить сюда жителя, игнорируя уже имеющих.