

Адам Хилл, Мэтт Риддл, Бен Пинчбэк, Деннис К. Чан

# ВДАЛИ ЗА ГОРИЗОНТОМ

## ОБ ИГРЕ

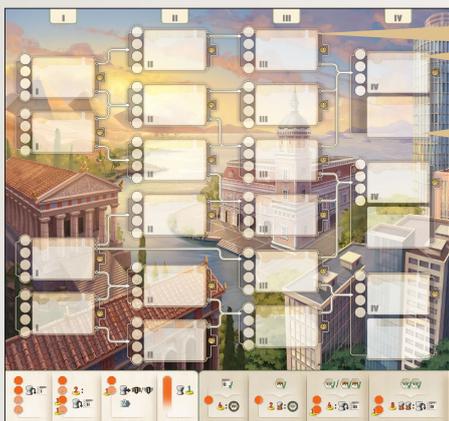
Вдали за горизонтом — игра-цивилизация, в которой вам предстоит построить самое процветающее и успешное общество в истории, соревнуясь с другими игроками.

Длительность игры зависит от того, как быстро вам удастся выполнить общие цели. В ходе игры вам предстоит зарабатывать победные очки, исследуя новые территории, строя города, изучая технологии, добиваясь культурного и экономического процветания вашей цивилизации. Победит игрок, набравший больше всех победных очков в конце игры.

# ПРАВИЛА

# КОМПОНЕНТЫ

## БАЗОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



Ячейки технологий I, II, III и IV уровня

Ячейки лидеров IV уровня



**Жетон первого игрока**

**Игровое поле.** Здесь вы найдёте **базовые и продвинутые действия**, доступные игрокам на протяжении всей партии, а также **дерево технологий**.

Игроки выполняют действия, чтобы изучать технологии, зарабатывать награды и получать доступ к новым, более эффективным действиям. Рядом с действием всегда есть оранжевая ячейка , куда вы помещаете свою фишку действия, если хотите его выполнить.



**27 карт лидеров.** Игрок, который **первым изучил новую технологию** второго уровня или выше, встречает важную историческую личность, которая принесёт ему дополнительные бонусы.

Всего в игре есть 10 лидеров II уровня, 10 лидеров III уровня и 7 лидеров IV уровня, но за одну партию вы встретите не больше 15 из них.



**44 карты технологий.** Карты технологий отражают научное, экономическое, военное и культурное развитие цивилизаций. На этих картах вы встретите 4 цвета. **Основной цвет** карты всегда совпадает с символом в правом верхнем углу. Кроме того, у многих карт есть дополнительный цвет в левом верхнем углу. Карты технологий часто дают **мгновенные бонусы** (⚡) и открывают доступ к новым **действиям тем, кто их изучил**. Каждая партия начинается с четырёх базовых технологий, но дальнейшее развитие зависит от решений игроков.

В игре есть 4 технологии I уровня, 16 технологий II уровня, 16 технологий III уровня и 8 технологий IV уровня. Технологии IV уровня принадлежат сразу ко всем 4 цветам.



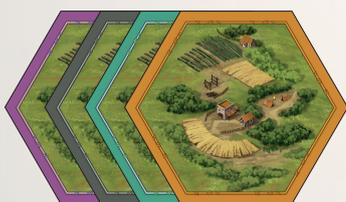
**4 карты правительства (двухсторонние).**

Карты правительства дают игрокам уникальные способности и стратегическое преимущество. В начале партии у игроков есть доступ только к стартовой способности «Деспотия». По мере продвижения по шкале инфраструктуры вы получите доступ к дополнительным способностям ()<sup>А</sup>, мгновенным бонусам ()<sup>Б</sup> и новому способу получения победных очков ()<sup>В</sup>.



**9 карт целей.**

Выполняя цели, указанные на этих картах, вы приближаетесь к финальной фазе игры.



**4 тайла начальных территорий.**

У каждого игрока есть по одному тайлу начальной территории, где появляются его первые солдаты и поселенцы.



**74 монеты.** Количество монет неограниченно. Если они у вас закончатся, замените их другими подходящими предметами.



**1 тайл колыбели цивилизации.**

В начале игры этот тайл становится центром карты, а тайлы начальных территорий игроков располагаются вокруг него.



**По 8 жетонов заселения и укрепления.** В свой ход в фазе расширения игрок может использовать эти жетоны, чтобы заселить деревню или укрепить город.

**24 тайла территорий.** Постепенно с помощью поселенцев игроки смогут открыть новые территории на карте. Каждый тайл территории содержит следующую информацию:

**Мгновенный бонус**, который получает игрок, открывший этот тайл

**Информация о деревне**, включая награды, которые игрок получит мгновенно и в конце игры, если заселит эту деревню

**Информация о городе**, включая награду, которую игрок получит в конце игры, если укрепит этот город

**Сила тайла**

**24 тайла сооружений.** Вместо того чтобы заселить деревню, игрок может разместить тайл сооружения **поверх тайла территории**. В дальнейшем этим сооружением смогут воспользоваться и другие игроки.

**Цена**, которую придётся заплатить каждому, кто захочет построить это сооружение

**Бонус**, который получит каждый игрок, который построит это сооружение

**Награда**, которую в конце игры получит первый игрок, который построил это сооружение (но только если его построил и другой игрок)

**Название сооружения**

## КОМПОНЕНТЫ КАЖДОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ

**Планшет игрока.** Здесь вы храните свои ресурсы и **отслеживаете свой уровень производства** и общее развитие.

**Шкала вложений**

**Зона доступных ресурсов**

**Начальные ресурсы и ячейка для вашей карты правительства**

**Столбцы населения**

**Фазы хода**

**Шкалы развития**



**24 куба развития.** Когда ваша цивилизация растёт, вы **повышаете уровень производства, убирая кубы развития** со шкал на своём планшете. Так вы увеличиваете количество ресурсов, которое получаете в фазе производства. Развитие цивилизации определяется тремя критериями.



**Продовольствие.** Определяет размер населения, которое вы можете поддерживать.

Убирайте кубы продовольствия, чтобы во время фазы производства получать больше фишек населения.



**Экономика.** Чем сильнее будет ваша экономика, тем больше прибыли вы получите.

Убирайте кубы экономики, чтобы во время фазы производства получать больше монет.



**Инфраструктура.** Чем больше вы вкладываетесь в развитие инфраструктуры, тем эффективнее функционирует ваша цивилизация. Убирайте кубы инфраструктуры, чтобы строить новые сооружения и развивать ваше правительство.



**22 фишки населения.** Эти фишки представляют различных членов вашего общества: **учёных, поселенцев и солдат**. Пока они находятся в столбцах населения, они неактивны и стоят неактивной стороной вверх. Когда вы получаете эти фишки, они становятся активными, вы переворачиваете их активной стороной вверх и помещаете в зону доступных ресурсов.



**Фишка действия.** Эту фишку вы помещаете в ячейку действия, которое хотите выполнить.



**По 8 жетонов поселенцев и солдат.** Когда фишка населения используется на карте, эти жетоны помещаются поверх неё, чтобы обозначить поселенца или солдата, а также его силу.

# ПОДГОТОВКА

- 1 Разместите **игровое поле** так, чтобы все игроки могли до него дотянуться. Положите рядом **монеты**, а также **жетоны заселения и укрепления**.
- 2 Случайным образом разместите 4 **технологии I уровня** лицом вверх в соответствующих ячейках. Возьмите 3 случайных **технологии IV уровня** и разместите их лицом вверх в соответствующих ячейках. Остальные технологии IV уровня уберите в коробку — в этой партии они не понадобятся. **Оставшиеся технологии** разделите на две колоды в зависимости от уровня (II и III), перемешайте каждую колоду и поместите их лицом вниз рядом с игровым полем.
- 3 Положите по одной случайной **карте лидера II уровня** лицом вниз в соответствующие ячейки. Положите по одной случайной **карте лидера III уровня** лицом вниз в соответствующие ячейки. Положите по одной случайной **карте лидера IV уровня** лицом вниз в соответствующие ячейки под картами технологий IV уровня. Оставшиеся карты лидеров уберите в коробку.
- 4 Выберите по одной случайной **карте цели** каждого типа (А, Б, В) и положите их лицом вверх так, чтобы их видели все игроки. Оставшиеся карты целей уберите в коробку.
- 5 Разместите рядом с игровым полем **тайл колыбели цивилизации** — это центр карты. Оставьте вокруг достаточно свободного места, ведь на карте во время игры откроются новые территории.
- 6 Перемешайте 24 **тайла территорий** и разместите их стопку лицом вниз рядом с картой.
- 7 Разделите **тайлы сооружений** на три стопки в соответствии с их уровнем инфраструктуры (I, II или III). Перемешайте каждую стопку и разместите рядом с картой. Затем раскройте три верхних тайла из каждой стопки, сформировав зону доступных тайлов сооружений.



# ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Каждый игрок выбирает цвет и берёт кубы развития, фишки населения, фишку действия, по 8 жетонов поселенцев и солдат этого цвета, а также планшет игрока. При игре вдвоём или троём уберите лишние компоненты в коробку.

**8** Поместите ваш **тайл начальной территории** рядом с тайлом колыбели цивилизации.

- При игре **вдвоём** тайлы должны находиться друг напротив друга.
- При игре **втроём** тайлы должны чередоваться со свободными гранями.
- При игре **вчетвером** тайлы должны располагаться попарно так, чтобы каждый из них соседствовал с другим тайлом и со свободной гранью.



**9** Разместите **фишки населения** неактивной стороной вверх в столбцах, обозначенных буквами: А – 6 фишек, Б – 5, В – 4, Г – 3, Д – 2. Возьмите **одну** из оставшихся фишек и поместите её активной стороной вверх в **зону доступных ресурсов** на вашем планшете. На последнюю фишку положите жетон **поселенца с силой 2** и разместите её на вашей начальной территории. Разместите **фишку действия** и оставшиеся **жетоны поселенцев и солдат** рядом с вашим планшетом. Поместите **1 монету** в **зону доступных ресурсов**.

**10** Разместите все ваши **кубы развития** в ячейках шкал развития.

**11** Случайным образом выберите игрока, который будет ходить первым, и передайте ему **жетон первого игрока**.

**12** Случайным образом выберите столько **карт правительства**, сколько игроков в игре, и положите их на стол случайной стороной вверх. В обратном порядке, начиная с последнего игрока, каждый выбирает по одной карте правительства и размещает её в соответствующей ячейке своего планшета, не переворачивая.



# ХОД ИГРЫ

Ход в игре передаётся по часовой стрелке. Количество раундов зависит от того, как быстро игроки смогут выполнить цели. Но все игроки сделают равное количество ходов. В конце игры подсчитываются победные очки (ПО) и побеждает тот, чья цивилизация набрала больше всех ПО.

Ход делится на четыре фазы:

1. ФАЗА ДЕЙСТВИЯ.
2. ФАЗА РАСШИРЕНИЯ.
3. ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА.
4. ФАЗА ЦЕЛИ.

Когда вы закончили все эти фазы, ход передаётся игроку, сидящему слева от вас.

## 1. ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

Переместите фишку действия в новую ячейку действия и выполните его. На первом ходу выберите одно из базовых действий. Вы не можете оставить фишку в прежней ячейке (исключение — четвертое базовое действие), но можете переместить её в другую ячейку того же действия (если она доступна) и выполнить действие повторно. Для размещения фишки в некоторых ячейках нужно потратить одну монету. Некоторые ячейки доступны только при определённом числе игроков.

Во время игры на картах технологий будут открываться новые действия. Они доступны только тем игрокам, кто изучил эти технологии. Базовые и продвинутое действия доступны всем игрокам.

Для некоторых действий требуется активная фишка населения в зоне доступных ресурсов, а некоторые позволяют использовать фишки сразу из столбца населения. Если вам нужно **забрать фишку населения** из столбца, вы должны взять фишку из **крайнего левого** столбца с фишками. Вы можете сделать это, даже если вы ещё не открыли доступ к этому столбцу на шкале продовольствия. Некоторые действия предписывают истощить активную фишку населения. На это указывает символ . Чтобы истощить фишку, **переместите** её из зоны доступных ресурсов в **крайнюю правую свободную ячейку** столбцов населения. Некоторые действия также требуют потратить монеты. Если вы не можете выполнить эти условия, то вы не можете выполнить эти действия.

Некоторые действия могут состоять из нескольких этапов (например, вербовка солдат и перемещение). Этапы нужно выполнять в указанном порядке, но при желании любой из них можно пропустить (кроме перемещения).

### Изучение технологий

Технологии жизненно необходимы для развития вашей цивилизации, ведь они дают доступ к мощным действиям и эффектам.

Чтобы изучить технологию, выполните следующие шаги:

- **Выберите ячейку технологии, которую вы можете изучить.** Предварительно вы должны изучить все связанные с ней технологии предыдущих уровней.

### БАЗОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

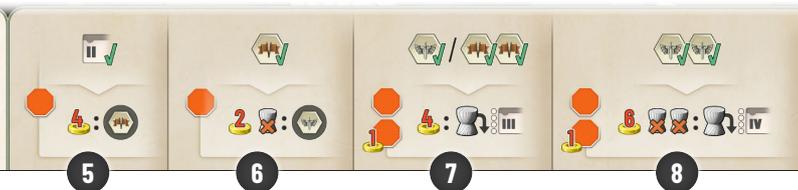


**1** Назначьте активную фишку населения учёным, чтобы изучить технологию I уровня.

**2** Потратьте 2 монеты, чтобы назначить активную фишку населения учёным и изучить доступную технологию II уровня.

**3** Завербуйте активную фишку населения в поселенцы или в солдаты с силой 1. Затем получите 2 очка перемещения, с помощью которых можно переместить одну или несколько ваших фишек на карте.

### ПРОДВИНУТЫЕ ДЕЙСТВИЯ



**4** Возьмите 1 фишку из крайнего левого столбца населения и поместите её активной стороной вверх в зону доступных ресурсов. Получите 1 монету. В этой ячейке фишки могут разместить сразу несколько игроков.

**5** Потратьте 4 монеты, чтобы получить жетон заселения. Доступно игрокам, изучившим хотя бы 1 технологию II уровня.

**6** Потратьте 2 монеты и истощите 1 активную фишку населения, чтобы получить жетон укрепления. Доступно игрокам, заселившим деревню.

**7** Потратьте 4 монеты, чтобы назначить активную фишку населения учёным и изучить доступную технологию III уровня. Доступно игрокам, укрепившим город или заселившим хотя бы 2 деревни.

**8** Потратьте 6 монет и истощите 2 активные фишки населения, чтобы назначить третью активную фишку учёным и изучить доступную технологию IV уровня. Доступно игрокам, укрепившим хотя бы 2 города.

Технологии I уровня всегда доступны для изучения, а технологии II и III уровней требуют изучения одной или двух других технологий. Чтобы изучить технологию IV уровня, вы должны изучить только две связанные с ней технологии (даже если с ней связаны три технологии).

- **Назначьте фишку населения учёным**, разместив её в соответствующей ячейке на игровом поле рядом с ячейкой технологии, которую вы хотите изучить.

Игрок может назначить только одного учёного на каждую технологию. Назначенные учёные остаются на поле до конца партии. Вернуть их на планшет игрока невозможно.

Если вы первым изучили эту технологию и она II уровня или выше, выполните следующие шаги:

- **Возьмите карту лидера** из ячейки, рядом с которой вы разместили учёного.

Обычно лидеры приносят вам мгновенный бонус, который иногда может распространяться и на других игроков. В зависимости от выбранного вами бонуса, некоторые лидеры могут принести победные очки только вам или всем игрокам. Разыграв эффект карты, положите её рядом со своим планшетом.

- **Выберите цвет** одной из предшествующих технологий (напрямую связанных с выбранной вами ячейкой). Вы должны выбрать один из основных цветов, указанных на этих картах справа.

- **Открывайте карты технологий** (из колоды соответствующего уровня), пока не откроете две карты **выбранного цвета**. Карты, на которых дополнительный цвет соответствует выбранному, также подходят.

- **Выберите одну из двух** открытых карт и поместите её на поле лицом вверх.

Оставшуюся карту и все другие открытые карты (если такие были) положите под низ соответствующей колоды в том порядке, в котором вы их открывали.

Многие технологии сразу после изучения дают игрокам мгновенные бонусы (обозначенные символом ⚡ слева). Чаще всего технологии дают доступ к новым действиям. Некоторые технологии также обладают полезными пассивными эффектами или открывают новые способы получения ПО в конце партии. Каждый игрок, изучивший технологию, получает все указанные на ней награды: мгновенный бонус, доступ к действиям, постоянные эффекты и дополнительные ПО в конце игры.

Фиолетовый игрок изучает новую технологию III уровня в указанной ячейке и забирает карту лидера (1).

Игрок может выбрать синий или зелёный цвет, так как это основные цвета предшествующих технологий (2).

Игрок выбирает синий цвет и открывает карты из колоды технологий III уровня, пока не находит две карты (Ракеты и Система охлаждения) с синим цветом (3).

Игрок выбирает одну из этих карт (Система охлаждения), помещает её на игровое поле и получает мгновенный бонус (4).

Оставшаяся карта (Ракеты), а также все остальные открытые карты возвращаются под низ колоды.

**Вложения: продовольствие** ↑🌱, **экономика** ↑💰, **инфраструктура** ↑⚙️, **любая шкала** ↑❓

Получив бонус ↑, выполните следующие шаги:

- **Возьмите крайний левый куб** с указанной шкалы развития.

Если в ячейке, откуда вы взяли куб, есть символ ⚡, сразу же получите этот бонус. Если в ячейке есть символ 🤝, это бонус, который вы можете получать в фазу производства. Если в ячейке есть символ ⚔️, вы активируете указанную способность на вашей карте правительства (вам доступны все открытые вами способности).

- **Разместите этот куб в крайней левой свободной ячейке** шкалы вложений.

Если в ячейке есть ⚡, сразу же получите этот бонус. Символ 🏠 указывает, что при получении очков перемещения, вы теперь получаете 1 дополнительное очко.

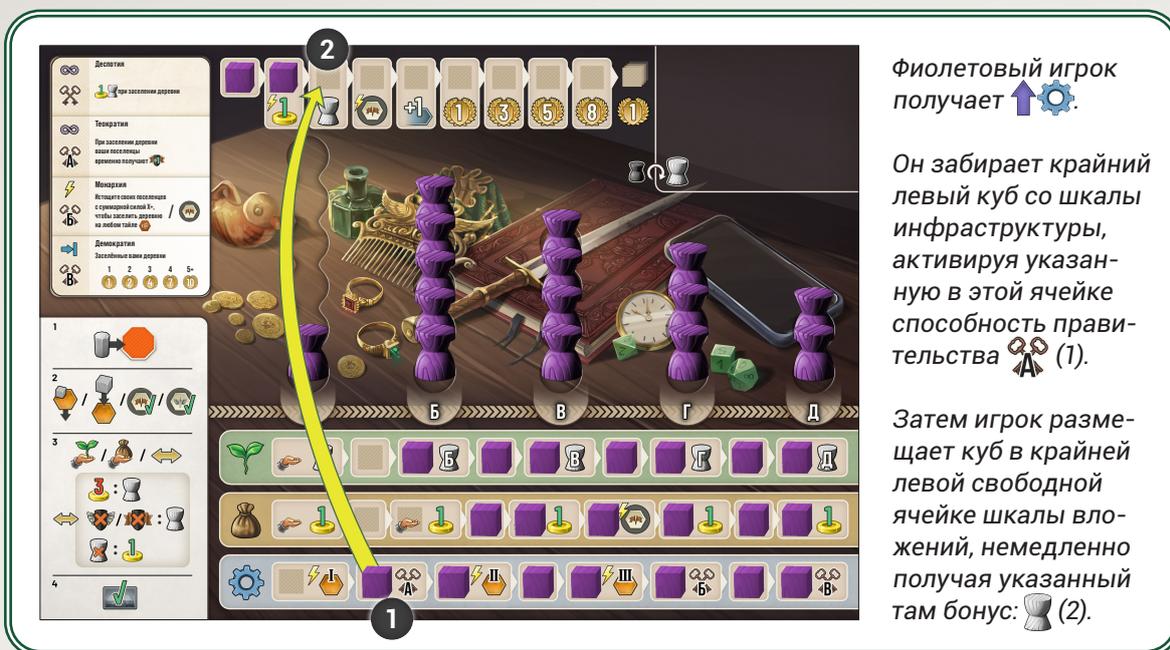
Последние ячейки на шкале вложений приносят ПО в конце партии (учитывается только последняя занятая ячейка). Если вы заполнили шкалу до конца и получили ещё ↑, поместите куб справа от шкалы. В конце партии каждый такой дополнительный куб принесёт вам 1 ПО.

**Вербовка поселенцев/солдат** 🏠 → 1k / 🛡️

Чтобы выполнить это действие, возьмите **фишку населения** указанного типа: либо 🏠 из зоны доступных ресурсов, либо 🛡️ из крайнего левого столбца населения. Затем поместите её на свою начальную территорию или на любой тайл, где вы разместили свой куб.

🏠 Чтобы завербовать поселенца, поместите на эту фишку **жетон поселенца** соответствующей силы (или меньшей силы, если нужных жетонов нет).

🛡️ Чтобы завербовать солдата, поместите на эту фишку **жетон солдата** соответствующей силы (или меньшей силы, если нужных жетонов нет).



Фиолетовый игрок получает (2).

Он забирает крайний левый куб со шкалы инфраструктуры, активируя указанную в этой ячейке способность правительства (1).

Затем игрок размещает куб в крайней левой свободной ячейке шкалы вложений, немедленно получая указанный там бонус: (2).

## Усиление поселенцев и солдат

Чтобы усилить своего находящегося на карте поселенца или солдата, переверните или замените его жетон на новый, с **соответствующим показателем силы**. Не меняйте его тип. Если не указано иного, то эффект, усиливающий фишку сразу на несколько уровней, нельзя поделить между несколькими фишками.

Сила поселенцев и солдат не может быть выше 6.

**УЧТИТЕ:** количество солдат и поселенцев с определённым показателем силы ограничено числом соответствующих жетонов у каждого игрока. Если у вас нет жетона с нужным показателем силы, можете использовать жетон с меньшей силой.

## Перемещение

Вы можете потратить 1 очко перемещения, чтобы переместить своего солдата или поселенца с любым показателем силы на соседний тайл. Число очков перемещения указано на символе действия. Очки перемещения можно поделить между несколькими фишками. Расходовать все очки необязательно, но вы должны переместить хотя бы одну фишку на один тайл. Ваши фишки могут пересекать начальную территорию другого игрока, но не могут **заканчивать там перемещение**.

## Исследование новой территории

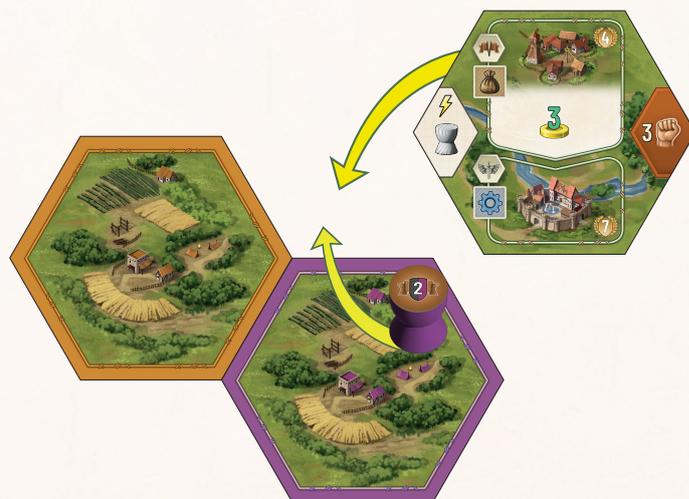
При перемещении поселенец (но не солдат) может пересечь границу карты, чтобы исследовать неизвестную территорию и открыть новый тайл.

Чтобы открыть новый тайл, выполните следующие шаги:

- Выберите, где исследовать. Поселенцы могут пересечь границы карты только там, где новый тайл будет прилегать хотя бы к **двум другим тайлам**.
- Раскройте новый тайл и **получите указанный мгновенный бонус**.

- **Разместите новый тайл** на карте и переместите на него поселенца.

Если не указано иного, **за один ход** вы можете исследовать **только один новый тайл территории**.



## Заселение деревни

Заселить деревню можно с помощью соответствующего действия. В правом углу тайла территории на красном фоне указана необходимая для заселения сила. Используя одного или нескольких поселенцев, чья **суммарная сила равна или превосходит силу тайла**, вы можете заселить эту деревню.

- **Истощите** всех использованных поселенцев, вернув их фишки в крайние правые свободные ячейки ваших столбцов населения. Верните жетоны поселенцев в свой запас.

Вы должны истощить всех **использованных для заселения** поселенцев, даже если их суммарная сила превосходит силу тайла. (Например: используя двух поселенцев с силой 3 для заселения деревни на тайле с силой 4, вы истощаете их обоих и не получаете взамен поселенца с силой 2.)



На этом тайле справа на красном фоне указана сила 3. Значит, для заселения деревни нужен один или несколько поселенцев, чья суммарная сила больше или равна 3. У фиолетового игрока здесь поселенец с силой 4.

Пока этот поселенец находится здесь, фиолетовый игрок может заселить эту деревню в соответствующую фазу своего хода.

Сначала игрок истощает поселенца, перемещая фишку населения в крайнюю правую свободную ячейку столбцов населения и возвращая жетон поселенца в запас (1). Затем игрок получает 3 монеты в качестве награды (2). Затем он берёт куб со шкалы экономики и помещает его в ячейку рядом с деревней (3).

В конце партии этот игрок получит 4 ПО.

- Возьмите **крайний левый куб** со шкалы развития, соответствующей символу в ячейке рядом с деревней, и разместите его в этой ячейке.

- Сразу же получите **бонус**, указанный рядом с деревней.

В конце партии вы получите ПО, указанные рядом с деревней, даже если другой игрок укрепит город на этом тайле.

Каждую деревню может заселить только один игрок.

### Укрепление города

После того как на тайле территории появилась деревня, там же можно укрепить город. Это может сделать как игрок, заселивший деревню, так и любой другой. В правом углу тайла на красном фоне указана необходимая для укрепления сила. Вы можете укрепить здесь город, использовав одного или нескольких солдат, чья **суммарная сила равна или превосходит силу этого тайла**.

- **Истощите** всех использованных солдат, вернув их фишки в крайние правые свободные ячейки

ваших столбцов населения. Верните жетоны солдат в свой запас.

Даже если суммарная сила ваших солдат превосходит указанную силу тайла, вы всё равно должны полностью их истощить.

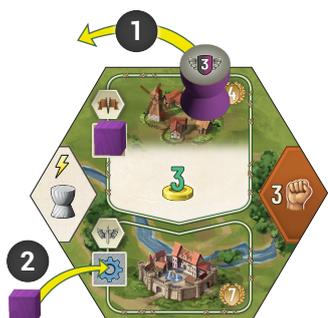
- Возьмите **крайний левый куб** со шкалы развития, совпадающей с символом в ячейке рядом с городом, и разместите его в этой ячейке.

В конце партии вы получите ПО, указанные рядом с городом, даже если другой игрок заселил деревню на этом тайле.

Каждый город может укрепить только один игрок.

Нельзя перехватить контроль над заселённой деревней или укреплённым городом другого игрока.

**УЧТИТЕ:** если какой-либо эффект предписывает вам взять куб со шкалы развития, на которой не осталось кубов, возьмите куб с другой шкалы на ваш выбор.



На этом тайле справа на красном фоне указана сила 3. Значит, для укрепления этого города нужен один или несколько солдат, чья суммарная сила больше или равна 3. У фиолетового игрока здесь солдат с силой 3, деревня на этом тайле уже заселена, так что фиолетовый игрок может укрепить этот город!

Сначала игрок истощает солдата, возвращая фишку населения в крайнюю правую свободную ячейку столбцов населения, а жетон солдата — в запас (1). Затем он берёт куб со шкалы инфраструктуры и помещает его в ячейку рядом с городом (2).

В конце партии этот игрок получит 7 ПО.

## 2. ФАЗА РАСШИРЕНИЯ

В эту фазу вам доступны четыре разных действия. Выберите ОДИН из следующих вариантов или пропустите эту фазу.



### Постройте новое сооружение

Чтобы построить новое сооружение, нужно соблюсти два условия. На тайле, где вы хотите построить сооружение, должен находиться ваш поселенец, и у вас в запасе должен быть тайл сооружения. Вы можете строить сооружения в колыбели цивилизации, на своей начальной территории или на любом тайле территории за исключением начальных территорий других игроков, тайлов с заселёнными деревнями, а также тайлов, где находятся поселенцы или солдаты других игроков.

Вы получаете тайлы сооружений, продвигаясь по шкале инфраструктуры. Получив , возьмите один из открытых тайлов указанного уровня, а взамен ему выложите новый тайл из стопки того же уровня.

- Потратьте сумму монет, указанную на тайле сверху, и уменьшите силу поселенца на 1.

*Например: если вы используете для постройки поселенца с силой 3, его сила уменьшится до 2. Если вы используете поселенца с силой 1, он будет полностью истощён.*

- Разместите тайл сооружения поверх тайла территории. Он останется там до конца партии.
- Возьмите **крайний левый куб** со шкалы развития, соответствующей символу на тайле **в ячейке слева**, и разместите его в этой ячейке.
- Сразу же получите **бонус**, указанный в центре тайла (но если это ПО, то их вы получите в конце партии).

Игрок, который построил сооружение первым, получит в конце партии ПО, указанные в ячейке рядом со своим кубом, если другой игрок построит это же сооружение.



### Постройте уже существующее сооружение

Одно сооружение могут построить два игрока. Если ваш поселенец находится на тайле сооружения с незанятой правой ячейкой, вы можете стать вторым игроком, кто его построил.

- Потратьте сумму монет, указанную на тайле сверху, и уменьшите силу поселенца на 1.
- Возьмите **крайний левый куб** со шкалы развития, соответствующей символу на тайле **в ячейке справа**, и разместите его в этой ячейке.
- Сразу же получите бонус, указанный в центре тайла (но если это ПО, то их вы получите в конце партии).

Вы не получите ПО, указанные на тайле слева, — они начисляются только игроку, который построил сооружение первым.



### Разыграйте жетон заселения, чтобы заселить деревню

Возьмите из своего запаса жетон заселения и верните его в общий запас. Выполните все шаги, необходимые для заселения деревни (см. стр. 8).



### Разыграйте жетон укрепления, чтобы укрепить город

Возьмите из своего запаса жетон укрепления и верните его в общий запас. Выполните все шаги, необходимые для укрепления города (см. стр. 9).

## 3. ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

Выберите ОДИН из следующих вариантов.



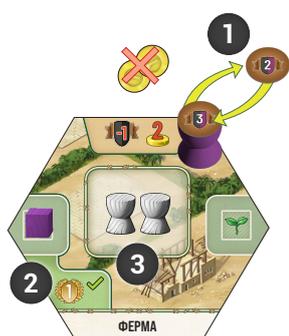
Возьмите по одной неактивной фишке населения из каждого столбца, который вы открыли на шкале продовольствия (убрав куб из ячейки под этим столбцом), и поместите их в зону доступных ресурсов активной стороной вверх. Если в столбце не осталось фишек, в этом ходу вы не сможете получить оттуда фишки.



Получите монеты за открытые ячейки на шкале экономики (ячейки с символом монеты, с которых вы убрали кубы).



Выполните столько **обменов** из следующего списка, сколько захотите (можете повторить один и тот же обмен несколько раз).



У фиолетового игрока есть поселенец с силой 3 на начальной территории и тайл фермы в запасе. Можно приступить к строительству! Фиолетовый игрок тратит 2 монеты и уменьшает силу поселенца до 2 (1).

Затем он кладёт тайл фермы поверх своей территории, размещает соответствующий куб развития в ячейке слева и возвращает поселенца на тайл (2). Размещённый куб принесёт фиолетовому игроку 1 ПО в конце партии, если другой игрок разместит свой куб в ячейке справа.

Также в качестве награды он немедленно получает , указанные в центре тайла (3). Если бы в центре были указаны ПО, они начислялись бы в конце партии.

Другой игрок может построить это же сооружение. Ему нужно будет потратить монеты, уменьшить силу своего поселенца на 1 и разместить в ячейке справа соответствующий куб развития. Тогда этот игрок получит указанную в центре награду, но не ПО из левой ячейки.

# КОНЕЦ ИГРЫ

Финальная фаза игры наступает, когда **на картах целей** размещены в сумме **4 куба** (3 куба при игре вдвоём). Не имеет значения, какие именно цели были выполнены и сколько кубов разместил каждый игрок.

Помните, что игрок **ДОЛЖЕН** выполнить цель, если он соответствует её условиям. Нельзя продлить партию, отказавшись от выполнения цели. Разместив на картах целей четвёртый куб (третий, если играете вдвоём), доиграйте раунд, затем **сыграйте ещё один полный раунд**.

В финальной фазе игры вы по-прежнему можете выполнять цели и размещать на картах целей свои кубы. Доиграв последний раунд, игроки подсчитывают свои победные очки.



**ПО за карты целей.** Первый игрок, выполнивший цель, получает 5 ПО. Остальные игроки, выполнившие эту цель, получают по 3 ПО.



**ПО за технологии.** Игроки получают ПО за изученные технологии (I уровень — 1 ПО, II уровень — 2 ПО, III уровень — 3 ПО, IV уровень — 4 ПО).



Кроме того, **технологии IV уровня** приносят дополнительные ПО.



**ПО за карту.** Игроки получают ПО за заселённые деревни и укреплённые города. Игроки получают ПО за каждое построенное ими сооружение, но только если другой игрок вторым построил это же сооружение. Некоторые сооружения приносят ПО всем игрокам, которые их построили (это указано в центре тайла).



**Шкала вложений.** Игроки получают ПО, указанные под последней занятой кубом ячейкой на шкале вложений. Каждый дополнительный куб, выложенный справа от шкалы, приносит ещё 1 ПО.



**Карты лидеров.** Некоторые карты лидеров также могут принести ПО.



**Карта правительства.** Если игрок убрал последний куб со шкалы инфраструктуры и развил своё правительство до демократии, то он получает дополнительные ПО, указанные на его карте правительства. Иначе карта правительства не приносит ПО.

Побеждает игрок, набравший больше всех ПО. В случае ничьей побеждает игрок, у которого осталось меньше кубов на шкалах развития. Если по-прежнему ничья, побеждает игрок, у которого больше активных фишек населения. Если и теперь ничья, побеждает игрок, у которого больше монет.



Потратьте 3 монеты, чтобы взять 1 неактивную фишку населения из крайнего левого столбца, в котором есть фишки (даже если он ещё не открыт на шкале продовольствия), и разместить её активной стороной вверх в зоне доступных ресурсов.



Уберите поселенца или солдата с карты, вернув его жетон в свой запас, а фишку — в зону доступных ресурсов активной стороной вверх.



Верните 1 активную фишку населения в крайний правый столбец, в котором есть свободная ячейка, и получите 1 монету.



Фиолетовый игрок может либо взять по одной фишке населения из столбцов А и Б (потому что там ещё есть фишки), либо получить 1 монету.

## 4. ФАЗА ЦЕЛИ

Если вы соответствуете условиям на карте цели, **вы ДОЛЖНЫ выполнить эту цель**, поместив на эту карту крайний левый куб с любой шкалы развития на ваш выбор. Куб развития остаётся на карте цели до конца партии, даже если игрок перестанет соответствовать указанным условиям.

Первый игрок, который выполнил цель, размещает свой куб в ячейке слева. В конце партии этот игрок получит 5 ПО. Другие игроки, выполнившие эту же цель, размещают кубы в ячейках справа. В конце партии они получают по 3 ПО.

В свой ход игрок может выполнить только ОДНУ цель, даже если он соответствует условиям нескольких целей. Игрок может выполнить каждую цель только один раз. Если вы станете соответствовать условиям в ход другого игрока, выполнить цель вы сможете только в свой ход.



Фиолетовый игрок — первый, кто выполнил эту цель. Он размещает куб развития с любой шкалы в левой ячейке карты цели. В конце партии этот игрок получит 5 ПО.

# ПРИЛОЖЕНИЕ

-  Неактивная фишка населения
-  Активная фишка населения
-  Истощите фишку населения
-  Получите 1 монету
-  Потратьте 1 монету
-  Получите 1 ПО
-  Получите 1 очко перемещения
-  Когда вы получаете очки перемещения, получайте 1 дополнительное очко
-  Вложите 1 куб продовольствия
-  Вложите 1 куб экономики
-  Вложите 1 куб инфраструктуры
-  Вложите 1 куб с любой шкалы на ваш выбор
-  Изучите технологию
-  Технология I уровня
-  Фаза производства (население)
-  Фаза производства (монеты)

-  Возьмите жетон заселения
-  Возьмите жетон укрепления
-  Заселите деревню
-  Укрепите город
-  Заселённая деревня
-  Укреплённый город
-  Возьмите тайл сооружения I уровня
-  Активная фишка населения становится поселенцем с силой 1
-  Неактивная фишка населения становится солдатом с силой 1
-  Увеличьте силу своего поселенца на 1
-  Увеличьте силу своего солдата на 2
-  Увеличьте силу своего солдата или поселенца на 1
-  Сила тайла
-  Активируйте способность теократии
-  Выполните цель

-  Постройте новое сооружение
-  Постройте уже существующее сооружение

## ТЕРМИНОЛОГИЯ

**Игнорируйте связи:**  
Изучая технологию, игнорируйте правило про связанные технологии.

**Частная технология:**  
Положите её рядом со своим планшетом и не выкладывайте на неё фишку населения.

**Открытая технология:**  
Технология, которую изучил любой игрок.

**Выполните базовое действие:**  
Выполните 1 из 4 базовых действий, не перемещая фишку действия.

## ИКОНОГРАФИКА



Например, потратьте монету, чтобы активная фишка населения стала солдатом или поселенцем с силой 2.

## НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

**Авторы:** Адам Хилл, Мэтт Риддл, Бен Пинчбэк, Деннис К. Чан  
**Разработчик:** Симоне Лучани  
**Арт-директор:** Арианна Сантини  
**Художники:** Агнешка Домбровецкая, Клеменс Франц  
**Графический дизайн:** Клеменс Франц  
**Редактор:** Джулиано Аквати

Отдельная благодарность Кену Хиллу.

Благодарим всех, кто тестировал игру, а особенно: Симоне Скалаброни, Роберто Пеллей, Симоне Коломбо, Паоло Кинтаба, Идо Трайни, Клаудио Чиккале, Стефан Гоберт, Томмазо Баттиста, Габриеле Аузиелло.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

**Переводчик:** Виктория Лаптева  
**Корректор:** Елена Даценко  
**Редактор:** Иван Ионов  
**Дизайнер-верстальщик:** Александр Шевченко  
**Руководитель проекта:** Антон Петров  
**Руководитель редакции:** Валерия Горбачёва  
**Общее руководство:** Антон Сковородин



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

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.