

Vlaada Chvátil СКВОЗЬ ВЕКА

НОВАЯ ИСТОРИЯ ЦИВИЛИЗАЦИИ

НОВЫЕ ЛИДЕРЫ И ЧУДЕСА



Дорогие игроки!

Это дополнение планировалось и разрабатывалось на протяжении нескольких лет. Его цель — добавить новых лидеров и чудеса. Во время разработки мы выбирали из множества кандидатов, большинство из них мы рассматривали даже в различных версиях. Люди и сооружения, попавшие в финальную версию, как нам кажется, принесут игре наибольшую пользу. Это те кандидаты, с которыми нам было наиболее интересно и весело играть во время тестов. (Порой это значит, что мы должны обойти вниманием тех, кто оставил в истории более значимый след, но, эй, это всего лишь игра.) Также мы решили, что было бы нечестно оставить политическую часть игры без изменений, так что мы добавили новые карты в военные колоды. Но совсем чуть-чуть! Мы хотели придать этой части игры немного новизны, а не переделать ее.

Самой сложной задачей была балансировка всех нововведений. К счастью, в мире очень много игроков, которые достигли мастерства в нашей игре. Так что мы сначала добавили это дополнение в цифровую версию «Сквозь века» и пригласили лучших онлайн-игроков сыграть несколько тысяч партий с дополнением. Результаты их игр, так же как и их советы, помогли нам сбалансировать все новые карты. Мы действительно благодарны им за помощь, ведь без их участия было бы невозможно провести такие массовые тесты. А еще нам было приятно поиграть и обсудить игру с такими отличными игроками!

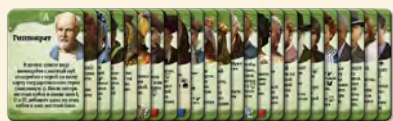
И так как у нас все еще оставалась масса информации и отзывов о базовой игре, логично было внести некоторые изменения в карты, которые оказались чрезвычайно сильными или слабыми в базе и добавить сбалансированные карты в это дополнение вместе с небольшими изменениями, которые ускоряют игру.

По правде говоря, все это заняло у нас гораздо больше времени, чем мы ожидали. Но «Сквозь века» для нас особенный проект, так что мы не жалеем, что потратили столько сил на это дополнение. Надеемся, вы получите не меньше удовольствия от игры с дополнением, чем получили мы, работая над ним.

Владя и команда CGE

В ЭТОМ ДОПОЛНЕНИИ

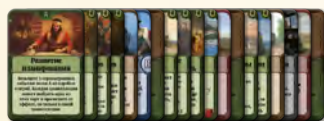
Карты с этим символом добавляются в игру.



24 новых лидера
(по 6 для каждой эпохи)



16 новых чудес
(по 6 для каждой эпохи)



19 новых военных карт
(1 для эпохи А, и по 6 для каждой другой эпохи)



21 карта-указатель с лидерами
(по 7 для I, II и III эпох)



15 карт-указателей с чудесами
(по 5 для I, II и III эпох)



6 дополнительных гражданских карт
с пометкой (3+)
(1 для I, 2 для II и 3 для III эпохи)

Карты с таким символом заменяют карты базовой игры с такими же названиями.

- 7 сбалансированных карт лидеров
- 5 сбалансированных карт чудес
- 7 сбалансированных карт технологий



Используйте новую колоду военных карт вместо той, что была в базовой версии игры.

Поле чудес

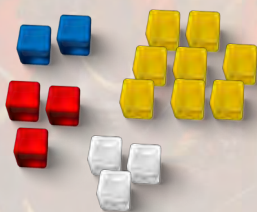


Поле лидеров

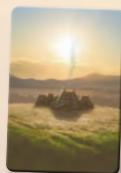


Используйте эту сторону при игре вдвоем.

Используйте обратную сторону при игре втроем и вчетвером.



Мы добавили несколько дополнительных кубов, потому что при игре с новыми картами они могут пригодиться. Кубы также используются, чтобы отмечать различные эффекты новых карт. Читайте подробнее в **приложении** в конце этого буклета.



Используйте этот жетон, чтобы отметить первого игрока. Таким образом, вы всегда будете знать, кто делает последний ход и с кого начнется последний раунд.

ЧАСТИ ДОПОЛНЕНИЯ

Это дополнение состоит из трех частей, которые могут быть использованы независимо друг от друга.

Сбалансированные карты базовой игры

Новые военные карты

Новые лидеры и чудеса

Каждая часть объясняется в соответствующем разделе данных правил.

СБАЛАНСИРОВАННАЯ БАЗОВАЯ ИГРА

При балансировании игры мы опирались на отзывы опытных игроков и статистику десятков тысяч онлайн-партий. Мы сделали следующие изменения:



СБАЛАНСИРОВАННЫЕ КАРТЫ

Некоторые карты были настолько сильными, что опытные игроки практически всегда брали их, даже из самого конца ряда карт. Мы сделали эти карты немного менее мощными. Они все еще сильны, но теперь вам предстоит хорошенько подумать, стоит ли такая карта той цены, которую придется заплатить.

С другой стороны, некоторые карты были настолько слабыми, что взыв их даже по самой низкой цене, вы снижали свои шансы на победу. Некоторые карты были вполне себе хороши, но только в определенных ситуациях. Опытные игроки знали, что это за карты, так что они брали их не очень часто. Мы решили сделать такие карты сильнее, так чтобы они стали полноценной частью игры. Некоторые из этих сбалансированных карт сейчас среди лучших в своей эпохе!

КАК СБАЛАНСИРОВАТЬ КОЛОДУ

Если вы решили сбалансировать базовую игру, сделайте следующее:

- Для каждого лидера со значком  найдите соответствующую карту в оригинальном наборе и замените новой версией.
- Сделайте то же самое с 7 картами технологий:
 - С «Коммунизмом» и «Фундаментализмом» все просто. Каждая из этих карт имеет всего одну копию, так что просто замените оригинальную карту на новую.
 - «Республика» и «Профессиональный спорт» имеют по две копии. Замените обе копии каждой карты. (Изначально одна из двух копий была с пометкой ④. Теперь она будет с пометкой ③+.)
 - Будьте внимательны с «Военной теорией». В оригинальной игре было две копии этой карты. Замените копии с пометкой ④ новыми картами с пометкой ③+. Остальные карты «Военная теория» (для любого числа игроков) должны остаться в колоде.
- Добавьте шесть желтых карт действий с пометкой . Они предназначены для игры втроем и вчетвером и помечены ③+.
- Новая карта «Изобильная территория» эпохи I включена в переизданную колоду военных карт (подробнее об этом см. на следующей странице).

ИЗМЕНЕНИЕ

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ ИГРЫ

Статистика показала, что игры с большим количеством игроков (особенно игры с тремя игроками) в среднем длились на один раунд меньше, чем игры с двумя игроками. Игроки чувствовали, что третья эпоха слишком быстрая, и у них не было шанса насладиться той цивилизацией, которую они строили всю игру.

Кроме того, был очевидный дисбаланс в картах действий. Ведь их одинаковое количество при любом числе игроков, из-за чего такие карты сложнее получить при игре втроем и вчетвером.

Мы решили обе проблемы, добавив шесть карт действий с символом ③+. В дополнение к этому мы изменили три технологии, заменив символ ④ на ③+.

В итоге в играх с тремя и четырьмя игроками теперь больше карт, чем раньше.

СОВМЕСТИМОСТЬ

С ПРИЛОЖЕНИЕМ И НОВЫМИ КАРТАМИ

Цифровая и настольная версии базовой игры разрабатывались вместе. Тем не менее между ними есть несколько различий. В этом дополнении мы изменили следующие карты:

- «Изобильная территория I» и «Профессиональный спорт» теперь имеют те же значения, что и в цифровой версии.
- Текст карты «Трансконтинентальная железная дорога» был изменен так, чтобы она стала совместима с новыми картами дополнения.
- **Интересный факт:** карта «Профессиональный спорт» была изменена по трем разным причинам: текст карты немного отличался от цифровой версии, нужно было сделать карту сильнее, и мы хотели добавить вторую карту «Профессиональный спорт» для игры втроем.

СОХРАНИТЕ СТАРЫЕ КАРТЫ

Изменения, которые мы внесли, базируются на последней полученной статистике. Тем не менее, если стиль игры вашей группы очень нетипичный, возможно, усиленные нами карты и так были достаточно сильны для вас, а ослабленные карты в вашей группе и так редко применялись. Конечно, вы можете просто довериться нам и использовать сбалансированные карты. Но если после этого игра начала казаться вам менее интересной, вполне допустимо, что вы захотите вернуться к использованию некоторых выбранных вами старых карт.

Но, пожалуйста, используйте новые карты «Республика» и «Профессиональный спорт», потому что они увеличивают количество карт при игре втроем.

КОЛИЧЕСТВО КАРТ

Эта таблица показывает, какие изменения произошли с каждой из игровых эпох:

	Пометка «3+»	Пометка «4»	С 3 (4) игроками
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА			
Эпохи I–III	6 техн.	3 техн.	→ добавьте 6 (9) карт
СБАЛАНСИРОВАННАЯ ИГРА			
Эпоха I	6 техн., 1 действие	3 техн.	→ добавьте 7 (10) карт
Эпоха II	7 техн., 2 действия	2 техн.	→ добавьте 9 (11) карт
Эпоха III	8 техн., 3 действия	1 техн.	→ добавьте 11 (12) карт

Это не так просто, как раньше, но вы можете заметить некоторую симметричность.

НОВЫЕ ВОЕННЫЕ КАРТЫ

Новые колоды включают 16 новых карт, которые внесут разнообразие в вашу игру. Карта «Изобильная территория» подверглась изменениям, и ее эффект стал таким же, как и в цифровой версии игры. Также были добавлены 3 карты с военными бонусами для того, чтобы сохранить соотношение между картами разных типов в колоде.

Это самая простая часть дополнения. Вам нужно только заменить колоду военных карт из базовой игры на ее версию из дополнения.

Использование новых военных карт гарантирует, что рубашки карт из базовой игры и из дополнения будут неотличимы. Некоторые новые карты подробнее описаны в приложении в конце этих правил.

Примечание. Если вы не станете изучать описание новых военных карт заранее, а познакомитесь с ними уже во время игры, то ваша первая партия в «Сквозь века» с этим дополнением принесет новые яркие эмоции.

НОВЫЕ ЛИДЕРЫ И ЧУДЕСА

Это самая захватывающая часть дополнения: 40 новых лидеров и чудес!

Некоторые новые эффекты более сложные, чем эффекты в базовой игре. Подробное объяснение вы можете найти в «Приложении». Тем не менее они все интуитивны, и вскоре вам не потребует заглядывать в него, кроме некоторых спорных ситуаций. (Удвоенное количество карт серьезно увеличило количество комбинаций и взаимодействия.)

Если вы объясняете правила игры новичку, возможно, лучшим решением будет начать с базовой игры. Но если все умеют играть в «Сквозь века», вам, наверное, захочется тут же попробовать новые карты! Их можно использовать несколькими способами.

«ТОЛЬКО ДОПОЛНЕНИЕ»

Самый простой способ познакомиться с новыми картами — это заменить всех старых лидеров и чудес на новые. В каждой колоде будет то же количество лидеров и чудес, что и раньше, и игра пройдет по обычным правилам.

Совет: если добавить новые карты в колоды, не изучив их до этого, ваша игра станет настоящим путешествием в неизведанное!

«СЕКРЕТНЫЙ МИКС»

Как только вы начнете смешивать лидеров и чудеса из базовой игры с картами из этого дополнения, вы получите огромное количество новых комбинаций. Также теперь вы можете увеличить количество лидеров при игре втроем и вчетвером, чтобы борьба за них не была такой жестокой.

Отсортируйте всех лидеров и чудеса из базовой игры и дополнения по эпохам. Перемешайте каждую стопку и возьмите случайных лидеров и чудеса:

- При игре вдвоем используйте 6 лидеров и 4 чуда для каждой эпохи.
- При игре втроем и вчетвером используйте 7 лидеров и 5 чудес для каждой эпохи.

Не глядя на эти карты, добавьте их в соответствующие гражданские колоды. Уберите неиспользованные карты в коробку.

Игра идет по обычным правилам. При игре втроем и вчетвером у вас будет немного больше выбора из лидеров и чудес в каждой эпохе.

«ОТКРЫТЫЙ МИКС»

Это рекомендуемый способ игры с дополнением для опытных игроков. Он предлагает большое количество комбинаций вместе со стратегическим планированием.

КАРТЫ-УКАЗАТЕЛИ

После эпохи А в колоде будут находиться карты-указатели с лидерами и чудесами. Для гражданских колод I, II и III замените лидеров и чудеса картами-указателями:



- При игре вдвоем используйте карты-указатели с лидерами от 1 до 6 и карты-указатели с чудесами от 1 до 4 в каждой эпохе.
- При игре втроем и вчетвером используйте все карты-указатели — с лидерами от 1 до 7 и чудесами от 1 до 5.

(Иными словами, при игре вдвоем не используйте карты с пометкой (3+).)

Перемешайте все колоды по отдельности.

ПОЛЕ ЛИДЕРОВ И ПОЛЕ ЧУДЕС

Эти поля показывают, какие карты используются в игре. Каждое поле двухстороннее. На стороне для двух игроков находятся ячейки для 6 лидеров и 4 чудес. Другая сторона имеет ячейки для 7 лидеров и 5 чудес.

Используйте ту сторону поля, которая соответствует количеству игроков, и расположите поля таким образом, чтобы всем было их видно. Идеальное местоположение — прямо над рядом карт.

ВЫБОР ЛИДЕРОВ И ЧУДЕС

Возьмите карты лидеров и чудес из базовой игры и дополнения и **сформируйте из них восемь стопок**: По стопке лидеров и чудес для каждой эпохи.

Перемешайте каждую стопку и случайным образом возьмите **определенное количество лидеров** (6 при игре вдвоем, 7 при игре втроем и вчетвером) и **определенное количество чудес** (4 при игре вдвоем, 5 при игре вчетвером) для каждой эпохи. Это те лидеры и чудеса, которые будут использоваться в игре. Верните остальные карты в коробку.

Замешайте лидеров и чудеса эпохи А в колоду эпохи А. Иными словами, это такая же подготовка к игре, что и при режиме «Секретный микс». Но теперь у вас будет шанс познакомиться с картами.

Положите лидеров и чудеса эпохи I в ячейки на поля лидеров и чудес. На каждом поле есть только одна ячейка для каждой карты. Порядок не имеет значения, он будет задан случайным образом с помощью карт-указателей.

Лидеры и чудеса эпох II и III могут быть сложены в стопки и лежать лицом вверх неподалеку. Любой игрок может просматривать эти стопки, когда захочет. Если на столе осталось место, можете положить их веером или даже организовать из них ряды над полями лидеров и чудес. Когда вы будете хорошо знать карты, будет достаточно просто видеть их названия.

ПЕРВЫЙ РАУНД

- В первом раунде лидеры и чудеса из колоды эпохи А выкладываются в ряд карт, как обычно.
- Если кто-либо из игроков хочет узнать, какие карты остались, он может посмотреть колоду эпохи А.
- Перед тем как пополнить ряд карт картами эпохи А, перемешайте колоду, так как игроки не должны знать, в каком порядке будут появляться карты.

ПОСЛЕДУЮЩИЕ РАУНДЫ

- Как только вы начнете использовать колоду эпохи I, появится вероятность добавления карт-указателей в ряд карт. Когда карта-указатель добавляется в ряд, **замените ее соответствующей картой с поля лидеров или чудес.** Например, когда добавляется карта-указатель лидера с числом 4, замените ее картой лидера из ячейки 4 на поле лидеров. Таким образом, карты с полей лидеров и чудес будут случайным образом добавляться в ряд карт.
- **Сбросьте карту-указатель в соответствующую стопку сброса.** (Например, карта-указатель эпохи I отправляется в стопку сброса гражданских карт эпохи I.)

Конец эпохи I

- К моменту окончания эпохи I все карты-указатели уже должны быть использованы, таким образом поля лидеров и чудес будут пусты. **Выложите лидеров и чудеса эпохи II на эти поля.**

Конец эпохи II

- В конце эпохи II **выложите лидеров и чудеса эпохи III на поля лидеров и чудес.**

Заметьте, что карты-указатели заменяются сразу же после добавления в ряд карт. Таким образом, когда вы принимаете решение, какую карту взять, смотрите на конкретных лидеров и чудеса в ряду карт, как и обычно. Поля лидеров и чудес показывают, какие лидеры и чудеса все еще в колоде (представленные картами-указателями).

Совет: если вы привыкнете сбрасывать лидеров и чудеса в отдельные стопки сброса, в конце игры карты-указатели будут находиться в стопках сброса соответствующих гражданских колод, а лидеры и чудеса будут отсортированы отдельно и готовы для новой игры.

ПРОЧИЕ ВАРИАНТЫ

Конечно, вы можете использовать лидеров и чудеса как пожелаете.

Вам нравится режим «Открытый микс», но не количество доступной информации в начале игры? Держите будущих лидеров и чудеса в секрете, открывая их только с наступлением новой эпохи.

Вы хотите не только использовать всех новых лидеров и чудеса, но и иметь дополнительных лидеров и чудеса в каждой эпохе? Добавьте в каждую гражданскую колоду по случайному лидеру и чуду из базовой игры. У вас будет широкий выбор, и появление старых знакомых среди новых карт станет приятным сюрпризом.

Вы хотите влиять на то, какие карты будут в игре? Вместо того, чтобы выбирать карты случайно, вы можете добавить конкретные карты, если другие игроки с этим согласны. Или дайте каждому игроку два чуда и трех лидеров из каждой эпохи и позвольте выбрать. Пусть каждый выберет одного лидера и одно чудо, а остальных лидеров и чудеса выберите случайно. Если вы играете в «Секретный микс», этот способ дает каждому игроку немного скрытой информации.




Пример подготовки к игре для трех и четырех игроков.



НОВЫЕ ПРАВИЛА

Это дополнение не о новых правилах. Оно о новых эффектах и комбинациях, которые приносят в игру новые карты. Тем не менее, чтобы новые карты работали, мы изменили и разъяснили некоторые вещи.


БОНУСЫ ПРОИЗВОДСТВА



Некоторые карты производят дополнительные ресурсы. Это отмечено символом  в нижней части карты и на некоторых картах пояснено в тексте. Вообще, это не новая игровая механика. Она уже использовалась в базовой игре картами пактов «Международное торговое соглашение» и «Признание превосходства».

Каждый раз, когда вы производите ресурсы (в конце своего хода, или когда применяется эффект события, который заставляет вас производить), **сначала выполните свое обычное производство**. Добавьте синий куб за каждый желтый куб на каждой вашей карте добывающей технологии (и лаборатории, если ваш лидер — «Билл Гейтс»). Вы также получаете бонус от «Трансконтинентальной железной дороги» и «Мачу-Пикчу». Затем сложите все свои бонусы производства. (За символ  и карты пактов из базовой игры. Не забудьте вычесть ресурс, если вы являетесь стороной «В» в пакте «Признание превосходства»). **Получите это количество ресурсов**. Таким образом, если у вас есть три карты, и каждая дает вам бонусный , вам не обязательно класть три синих куба на карту «Бронза», вы можете положить один на «Уголь». (Если количество бонусных ресурсов, которые вы должны получить, отрицательное, тогда потеряйте ресурсы вместо того, чтобы получить их.)

Бонусы производства участвуют в расчете вашего производства ресурсов, если того требует какая-либо карта. Например, они учитываются для карт «Эмпайр-стейт-билдинг» и «Влияние гармонии». «Влияние промышленности», тем не менее, исключение, потому что оно отдельно указывает, что эффект применяется только к производству ваших добывающих технологий.

Совет: чтобы запомнить, сколько у вас бонусов производства, можете положить красный куб в нижнюю часть карты вашей добывающей технологии. Каждый красный куб отражает число синих кубов, которые вы получите благодаря бонусам производства. Например, если у вас есть карта «Римские дороги», положите красный куб на «Бронзу» в эпохе I. Если лидером вашей цивилизации станет «Изабелла Кастильская», можете добавить второй красный куб или переместить первый вверх на карту «Железо» (если она у вас есть). В конце эпохи I, когда «Римские дороги» перестанут приносить , проведите необходимые манипуляции

с красными кубами, чтобы они соответствовали вашему новому уровню производства.

См. «Мачу-Пикчу» в «Приложении», чтобы получить совет, как отмечать его бонус или бонус «Трансконтинентальной железной дороги».

РЕСУРСЫ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ



Из базовой игры мы уже знаем о существовании временных ресурсов, которые тратятся на постройку зданий или улучшение военных отрядов. (Вы получаете их при помощи карт действий или благодаря эффекту карты «Уинстон Черчилль».) В этом дополнении содержится еще больше карт, которые предоставляют временные ресурсы для определенных действий.

Несмотря на то что вы, возможно, и так играли правильно, базовые правила недостаточно ясны в данном отношении. Так что мы решили изложить здесь полные правила.

Ресурсы для определенных действий всегда временны. Что означает:

- Вы не отслеживаете их количество с помощью синих кубов. Вы отслеживаете их количество только в уме.
- Когда вы платите за что-либо с помощью таких ресурсов, вы тратите сначала их, пока они не закончатся.
- Любые временные ресурсы, которые у вас остались, пропадают в конце вашего хода.



ПРИЛОЖЕНИЕ

В этом приложении вы найдете пояснения к некоторым картам. Мы также включили в него несколько счетоводческих трюков для того, чтобы отслеживать их эффекты.

Полный список карт, более детальные пояснения и некоторые интересные факты о разработке карт и их прототипах из истории вы можете найти на сайте www.throughtheages.com/expansion.

КАРТЫ ЭПОХИ А



Конфуций

«Конфуций» позволяет вам разыграть военную карту в качестве события. Вы действуете точно так же, как при подготовке обычного события. Другие игроки не будут знать, что вы разыграли военную карту, пока она не откроется. Когда военная карта, не являющаяся

событием, открывается в качестве текущего события, она получает эффект «Все игроки получают 1 🧠», даже если «Конфуций» уже не в игре.



Сунь-цзы

Когда наступает ваш черед брать военные карты, вы всегда берете 2, даже если у вас не осталось военных действий. Затем вы можете взять до 3 военных карт, как обычно, в зависимости от того, сколько военных действий у вас осталось.

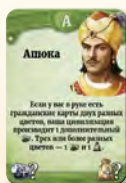
Пока «Сунь-цзы» в игре, ваша личная тактика не помещается в общую область тактики. Если вы заменили свою тактику, ваша предыдущая тактика остается в вашей игровой области рядом с вашей новой личной тактикой. Никто не может скопировать ее, даже вы сами! (Потому что только общая тактика может быть скопирована.)

В начале вашего первого хода, после того как «Сунь-цзы» покинул игру, все карты тактик в вашей игровой области помещаются в общую область тактики... Как будто кто-то только написал о них книгу.

«Сунь-цзы» также обладает эффектом, который работает на протяжении всех эпох. Когда он покидает игру, положите его карту под свою текущую карту тактики. (Давайте представим, что у вас есть такая. Если нет, он просто отправляется в стопку сброса.)

Карта, под которой лежит «Сунь-цзы», получает +1 🧠 до конца игры. Это его особая тактика. Когда она помещается в общую область тактики, не объединяйте ее с другими тактиками. Она может быть скопирована по обычным правилам.

Помните: пока «Сунь-цзы» в игре, ваша тактика еще не является особой. Если так случается, что ваше знамя помещается на карту в общей области тактики, то все карты тактик с одинаковым названием объединяются вместе с ней, как обычно. Но когда «Сунь-цзы» покидает игру, он дает ей бонус +1.



Ашока

Под «цветами» подразумеваются: коричневый (фермы и шахты), серый (городские здания), красный (военные отряды), синий (специальные технологии), оранжевый (формы правления) и желтый (карты действий). (Чудеса — фиолетовые, но они никогда не находятся у вас в руке.)

Эффект «Ашоки» предполагает, что гражданские карты в руке каждого игрока — открытая информация. Если вы держите карты в руке взакрытую, вам нужно будет показать соперникам соответствующее число карт разного цвета в случае применения эффекта «Ашоки». Если в вашей игровой группе это недопустимо, вам следует играть без «Ашоки».



Гиппократ

Кубы, которые кладутся на вашу карту формы правления, используются только как напоминание об эффекте карты «Гиппократ». Они не могут быть использованы как другие ваши желтые кубы или рабочие.

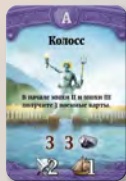
Если к концу эпохи в желтом банке нет кубов, вы не теряете куб, но вы можете получить один, в качестве наследия «Гиппократа».



Римские дороги

Представьте, что у «Римских дорог» есть дополнительный символ, напечатанный внизу карты, но этот символ меняется в зависимости от эпохи.

Используйте красный куб, чтобы отслеживать производство в эпохе I, как указано выше. Пересчитывайте этот показатель в конце каждой эпохи.



Колосс (сбалансированный)

Вы берете карты в начале эпохи независимо от того, чей сейчас ход. В общем, это означает, что вы начинаете вашу первую фазу политики новой эпохи с тремя картами этой эпохи.

КАРТЫ ЭПОХИ I



САЛАДИН

В конце вашего первого хода, после того как «Саладин» стал вашим лидером, возьмите белый куб из банка. В качестве отметки о своем решении либо положите белый куб на вашу карту формы правления, чтобы получить гражданское действие, либо положите его на свой маркер силы и продвиньте маркер вперед на 2 деления. В конце каждого хода вы можете изменить свое решение. Не забываете передвигать свой маркер силы обратно на 2 деления, когда снимаете с него белый куб.

Пока белый куб находится на вашей карте формы правления, считайте, что это просто обычный куб гражданского действия. В частности, он учитывается при подсчете общего количества ваших гражданских действий и, таким образом, должен быть потрачен при революции.

Когда «Саладин» покидает игру, его белый куб убирается вместе с ним. Если вы убираете белый куб со своего маркера силы, не забудьте передвинуть маркер на 2 деления назад. Если куб был использован как гражданское действие, перед тем как «Саладин» покинет игру, убедите из игры куб гражданского действия, который был потрачен.

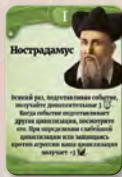


ЯН ЖИЖКА

Для карт тактики учитываются только ваши фермы. У них нет силы, и они не могут использоваться в качестве колонизационных войск (даже как часть армии). Эффект «Великой Китайской стены» к ним не применяется.

Независимо от уровня, фермы считаются отрядами эпохи А, что означает, что тактика эпохи II с ними становится устаревшей.


Как обычно, вам не нужно выбирать, являются ваши фермы пехотой или артиллерией. Ваши отряды автоматически формируют армии таким образом, чтобы максимально увеличить ваш показатель силы.



НОСТРАДАМУС

«Нострадамус» позволяет вам посмотреть события, которые подготовили другие игроки. Поверните такие события на 90 градусов в колоде будущих событий. Вы можете просматривать их в любое время, даже если карта «Нострадамус» уже не в игре. Карты событий, которые были подготовлены до того, как вы ввели «Нострадамуса» в игру, не поворачиваются, тем самым отмечая, что вы не можете их просматривать.

Когда колода будущих событий становится колодой текущих событий, у вас остается последний шанс посмотреть повернутые карты. Затем они возвращаются в исходное положение, и колода перемешивается.

Чтобы отметить ситуативный бонус +3 , положите куб перед своим маркером силы, отступив три деления. (Используйте куб соответствующего вам цвета, кроме ситуаций, когда вы играете зеленым, тогда возьмите белый куб.) Любой, кто захочет разыграть карту агрессии против вас, должен иметь больший показатель силы, чем ваш, увеличенный с помощью «Нострадамуса». Бонус силы «Нострадамуса» учитывается только при агрессии или при применении

эффекта события, которое указывает на слабейшего игрока. В частности, он не учитывается при розыгрыше эффекта «Будики» или когда применяется эффект, который ссылается на сильнейшего игрока.

Помните: некоторые события из-за эффекта карты «Нострадамус» могут привести к тому, что цивилизация вашего соперника будет одновременно считаться и сильнейшей, и слабейшей. В таком случае применяются оба эффекта. Иногда это означает, что ничего не происходит. Цивилизация забирает свой собственный желтый куб или получает очки, которые тут же теряет. А порой все может быть еще любопытнее. Например, когда неверно истолкованное пророчество заставляет цивилизацию уничтожить свое собственное здание ради получения ресурсов. Если цивилизация должна получить еду или ресурс от самой себя, она сначала должна его потерять, а затем получить, что может стать причиной перераспределения синих кубов.



ИОГАНН ГУТЕНБЕРГ

Гражданское действие «Гутенберга» не отображается с помощью куба и не считается одним из ваших гражданских действий при подсчете их общего количества. Оно не тратится, когда вы объявляете революцию.

Гражданское действие «Гутенберга» не обязательно должно быть использовано сразу, как только оно было получено. Например, вы можете потратить обычное гражданское действие, чтобы взять технологию библиотеки, исследовать ее, а затем использовать действие «Гутенберга», чтобы построить библиотеку со скидкой.

Действие «Гутенберга» может быть использовано, чтобы разыграть карту действия, которая используется для исследования, строительства или улучшения библиотеки или лаборатории. Бонус от действия «Гутенберга» суммируется с бонусами карты действия.

Помните: технически вы тратите всего одно действие на то, чтобы взять и исследовать технологию библиотеки или лаборатории, но небольшое отступление от строгой формулировки делает карту проще для понимания.



АЛИЕНОРА АКВИТАНСКАЯ

Вам возвращаются только потраченные гражданские действия. Например, если вы потратили одно действие и использовали второе, чтобы заменить «Алиенору», вам вернется только два действия (и у вас снова будет полный запас действий).



ЗАПРЕТНЫЙ ГОРОД

Каждый раз, когда вы подсчитываете количество недовольных рабочих, не учитывайте двух (но, конечно же, их не может быть меньше нуля). «Запретный город» не влияет на количество счастья вашей цивилизации.

Отметьте эффект этой карты двумя белыми кубами из коробки. Положите их на две ячейки слева от своего маркера счастья. Это означает, что над такими ячейками не нужно размещать незадействованных рабочих, чтобы предотвратить восстание.



Мачу-Пикчу

Вы можете отмечать эффект этого чуда двумя белыми кубами. Положите один ниже желтого куба фермы и второй ниже желтого куба шахты. Если у вас нет фермы эпохи А или I (потому что они были уничтожены или улучшены), то «Мачу-Пикчу» не оказывает влияния на ваше производство еды. Аналогично для шахт. Производство осуществляется шахтами, а не чудесами, так что именно производство шахт учитывается для карт «Влияние промышленности» и бонуса культуры «Джеймса Ватта».

Если у вас есть «Трансконтинентальная железная дорога» и нет шахт выше уровня I, тогда ваша шахта, на которую влияет «Мачу-Пикчу», также будет считаться вашей лучшей шахтой для карты «Трансконтинентальная железная дорога». Положите второй белый куб ниже карты этой шахты, чтобы отметить, что она производит 3 синих куба. Тем не менее, если вы получаете шахту эпохи II или III, эффект «Трансконтинентальной железной дороги» станет применяться уже к этой новой шахте.



ШЕЛКОВЫЙ ПУТЬ

Эффект «Шелкового пути» применяется к первой карте действия, которую вы разыгрываете в свой ход. Но есть одно исключение: в тот ход, когда вы построили первый этап этого чуда, эффект применяется к первой карте действия, которую вы разыграли после этого. Каждая карта действия обладает эффектом, который может быть улучшен при помощи «Шелкового пути». Если карта приносит вам еду, ресурсы (включая ресурсы для специальных действий), науку, культуру или военные действия, вы получаете на один больше. Если карта дает вам скидку, скидка увеличивается на один. Если карта дает вам два бонуса, оба увеличиваются.

Например: «Патриотизм I» обычно дает 2 для обучения и улучшения военных отрядов и 1 дополнитель-

ное военное действие. С «Шелковым путем», он приносит 3 и 2 военных действия.

Если бонус карты действия зависит от того, сколько других цивилизаций соответствуют определенному критерию, «Шелковый путь» дает вам только +1, независимо от того, сколько вы получили бы от этой карты в обычном случае. Например, «Шелковый путь» всегда приносит вам 1 дополнительную, когда вы разыгрываете «Фонд искусства», даже если при обычных условиях эта карта принесла бы вам 0. «Шелковый путь» не дублирует гражданское действие, получаемое с помощью карты действия. Например, «Полезное улучшение» все еще позволяет улучшить только одно здание, а не два. А «Гений инженерии» все еще завершает один этап чуда.



ЗАМОК ХИМЭДЗИ

Ваш отряд считается атакующим, если вы объявили войну или разыграли карту агрессии. Если это сделал другой игрок, то ваш отряд считается защищающимся.

Когда вы разыгрываете карту агрессии, вы объявляете, какой из своих отрядов вернете в желтый банк (если, конечно, хотите это сделать). Вы можете атаковать любую цивилизацию, сила которой меньше, чем ваша увеличенная на время сила. Таким образом, ваш противник знает, какая у вас сила, прежде чем решить, как и чем ему защищаться. Кубы вашего отряда возвращаются в желтый банк, даже если агрессия была отражена. С другой стороны, защищаясь от агрессии, вы знаете, будет ли достаточно вернуть кубы отряда в желтый банк, чтобы отразить ее.

Во время войны вы принимаете решение о том, вернуть отряд в желтый банк или нет, в тот момент, когда она будет проведена, а не объявлена. Возвращение отряда в желтый банк работает таким же образом, как и отправка колонизационных войск: желтый куб, соответствующий выбранному отряду, убирается в желтый банк, а не в ваш резерв рабочих.

КАРТЫ ЭПОХИ II



ДЖЕЙМС ВАТТ

Скидка, которую он дает, работает точно так же, как и скидки от архитектурных технологий, за исключением того, что они применяются к фермам и шахтам и имеют иной размер. Например, вы можете улучшить здание эпохи I до эпохи II или эпохи II до эпохи III со скидкой 2. (И да, это означает, что улучшение фермы эпохи I обходится вам бесплатно.) Что касается бонуса культуры, ваша «лучшая шахта» — это та, что производит наибольшее количество ресурсов. Ваша шахта эпохи I может быть лучше вашей шахты эпохи II благодаря «Мачу-Пикчу».



ЕКАТЕРИНА II

Когда вы используете эффект «Екатерины II», поверните ее карту на 45 градусов, чтобы напомнить всем, что его нельзя использовать еще раз.



ЧАРЛЬЗ ДАРВИН

Если у вас есть «Чарльз Дарвин» и «Собор Святого Петра», ваши храмы дают столько счастья, сколько на них написано. Оба эффекта применяются одновременно и отменяют друг друга.



АНТониО ГАУДИ

Скидка основывается на типах зданий, которые вы построили, но вы игнорируете здания одного типа с технологией, которую исследуете. Например, если у вас есть 2 лаборатории, 1 арена и нет храмов, вы получите скидку 2 на исследование «Оперы» или «Организованной религии» и только 1 на исследование «Научного метода».



МАРИЯ ТЕРЕЗА

Ее культурный и научный эффекты применяются каждый раз, когда вы перемещаете желтый куб из желтого банка в свой резерв рабочих, включая:

- Эффект «Получите 1 население» от, например, «Имиграции» и «Океанических пассажирских перевозок».
- Население, полученное благодаря карте, «Населенная территория».

Обычное действие «Увеличение населения».

«Населенная территория II» приносит два населения, так что примените эффект «Марии Терезы» дважды.

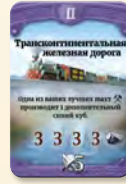


АЛЬФРЕД НОБЕЛЬ

Как только Нобелевская премия вступает в игру (что отображается картой «Альфред Нобель» рядом с полем культуры), любая цивилизация может получить 4 U с помощью ее эффекта. Цивилизация, которую возглавляет «Нобель» может получить 4 U в тот же ход, независимо от того, были ли две технологии исследованы до или после того, как «Нобель» был заменен. Цивилизация может получить культуру от Нобелевской премии несколько раз за игру, но только один раз за ход.

Эффект Нобелевской премии обязателен. Вы не можете решить проигнорировать его и вернуть действие, когда заменяете «Нобеля». Если «Нобель» покидает игру по другим причинам («Иконоборчество», «Диверсия»

или окончание эпохи III), эффект его карты не сбрасывается, и он просто отправляется в стопку сброса.



ТРАНСКОНТИНЕНТАЛЬНАЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА (СБАЛАНСИРОВАННАЯ)

Текст карты был незначительно изменен, так что теперь она работает, как и «Мачу-Пикчу». (См. «Мачу-Пикчу» в эпохе I.)



ЛУВР

Трата синего куба с карты «Лувр» не требует действия. Вы можете потратить один куб или более кубов в любое время. Когда вы тратите куб, верните его в банк, а затем получите 2 U. Если у вас еще нет «Железа», вам придется отмечать получение ресурса двумя кубами на карте «Бронза». Если у вас еще нет «Железа» и в вашем банке нет кубов, получите только 1 U («Лувр» перемещается в банк, а затем на «Бронзу»). Это кажется невыгодным, но оно может того стоить, если поможет вам завершить «Эмпайрстейт-билдинг». Синие кубы на карте «Лувра» не считаются ресурсами.

Если какой-либо эффект заставляет вас потерять больше ресурсов, чем у вас есть, вы не должны тратить кубы с карты «Лувр», чтобы покрыть нехватку.

КАРТЫ ЭПОХИ III



ПЬЕР ДЕ КУБЕРТЕН

Эффект Олимпийских игр «де Кубертена» не является политическим действием, и вы можете использовать его, даже если отказались от политического действия из-за «Международного соглашения». Когда объявляются Олимпийские игры, положите «де Кубертена» рядом

с полем военной силы, чтобы отметить, что его эффект активен. Он вступает в силу, начиная с вашей политической фазы в этом ходу, и заканчивается перед началом политической фазы следующего хода. Когда Олимпийские игры заканчиваются, заберите карту обратно и поверните ее на 45 градусов, чтобы показать, что она была использована.



МАРЛЕН ДИТРИХ

«Дитрих» улучшает все ваши театры наивысшего уровня. Предположим, у вас есть 3 театра уровня II и изученная технология театра уровня III, но ни один из них еще не построен. В такой ситуации «Дитрих» улучшает все 3 театра уровня II. Тем не менее, как только вы улучшите один из них, эффект «Дитрих» начнет действовать только на театр уровня III. (Она не может отказаться от возможности сняться в кино.)

Военный эффект «Дитрих» заставляет учитывать один отряд дважды для тактики. Сила отряда не удваивается. Как обычно, ваши армии формируются таким образом, чтобы вы получили максимальную прибавку к силе. В редких случаях (если у вас несколько армий:

некоторые устаревшие, а другие с авиацией) это может стать непростой задачей, которую ваши приятели-игроки могут помочь вам решить.

Эффект также применяется к колониационным войскам. Например, два отряда пехоты и один кавалерии могут считаться за две «Средневековые армии». Но вы не можете просто отправить один отряд пехоты и объявить его «Средневековой армией». Удваивание работает только с отрядом, который является частью колониационного войска.



НЕЛЬСОН МАНДЕЛА

Счастье сверх необходимого количества — это число не пустых секций (не ячеек!) желтого банка под вашим маркером счастья и правее его.

Например, если ваше счастье равно 7 и самая левая из ваших пустых секций желтого банка имеет значение 5, значит, у вас на 2 больше необходимого количества счастья. Не забываете, что показатель счастья никогда не может быть больше 8. Если в вашем желтом банке нет кубов, это означает, что у вас 0 счастья сверх необходимого количества. И важно, как много счастья приносит ваши карты.

Вы получаете культуру за счастье сверх необходимого количества во время процедуры конца хода, после того как сбросите лишние военные карты. Такое получение культуры не считается частью производства и не учитывается при подсчете вашего показателя культуры.

Если у вас есть карта «Запретный город», игнорируйте 2 недовольных рабочих, когда берете карту

«Нельсон Мандела». Если таким образом все ваши недобольные рабочие были проигнорированы, заплатите 3 гражданских действия, чтобы взять «Манделу». Как бы то ни было, «Запретный город» не оказывает влияния на ваше счастье сверх необходимого количества. Эти карты не очень хорошо взаимодействуют друг с другом.



ЯН ФЛЕМИНГ

После того как вы посмотрели военные карты игрока, сдвиньте и поверните карту «Ян Флеминг» в сторону этого игрока, чтобы отметить для самого себя, что вы не можете посмотреть его карты в следующем ходу. Если вы не смотрите ничьи карты, верните «Флеминга» в обычное положение. При игре вдвоем вы можете посмотреть карты соперника только один раз в два хода.

Даже если вы отказались от использования своего политического действия (например, из-за карты «Международное соглашение»), вы все равно можете использовать эффект «Флеминга».



МАРИЯ СКЛОДОВСКАЯ-КЮРИ

Для этой карты вашей «лучшей шахтой» считается та, которая имеет наивысший уровень, даже если с помощью карты «Мачу-Пикчу» ваша другая шахта более низкого уровня производит больше.



ОБЪЕДИНЕННЫЕ НАЦИИ

При подсчете количества чудес учитывайте также и «Объединенные нации». Когда вы применяете эффект события, оно действует на всех игроков, так же, как если бы оно было открыто из колоды текущих событий.

Но вы должны оставить карту у себя в руке, так что вы сможете разыграть ее позже в фазу политики.

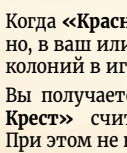


КРАСНЫЙ КРЕСТ

Это чудо не может быть построено за ресурсы. Его этапы завершаются за еду. Вы получаете 6 U за каждый этап, который вы завершили.



Архитектурные технологии позволяют вам завершать несколько этапов чуда за одно действие, как обычно. Карта «Гений инженерии» позволяет вам завершить 1 этап, но скидка не срывается, так что разыгрывайте эту карту, только если хотите, чтобы она не мешалась в руке. Другие игроки могут завершать этапы этого чуда в свою фазу действий. Игрок тратит 1 гражданское действие и 3 еды, чтобы завершить один этап «Красного Креста» и получить 6 U. Игрок не может завершить больше одного этапа чуда за ход. Это не считается обычным действием завершения этапа чуда. Карты действий и архитектурные технологии здесь неприемлимы. Синий куб для такого этапа берется из вашего синего банка, так как именно вы являетесь владельцем чуда. Если ваш синий банк пуст, используйте синий куб, взятый с одной из ваших карт технологий.



Когда «Красный Крест» полностью завершен (неважно, в ваш или чей-то еще ход), посчитайте количество колоний в игре (не только своих).

Вы получаете очки за каждую из них, и «Красный Крест» считается чудом, которое построили вы. При этом не важно, кто завершил финальный этап.



ЭМПАЙР-СТЕЙТ-БИЛДИНГ

Ничья не разрешается в чью-либо пользу. Вы ничего не получаете за категории, в которых ваши показатели равны чьим-либо еще.

ИГРА ВЛАДИ ХВАТИЛА

Иллюстрации: Милан Ваврон

Арт-директор: Давид Яблоновский

Главный тестировщик: Вит Воличка

Графический дизайнер: Филип Мурмак

Верстка: Франтишек Горалек

Перевод на английский: Джейсон Холт

Дополнительные иллюстрации: Радим Печ

Дизайн интерфейса: Якуб Полицер

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчик: Антон Сквородин

Редактор: Артем Янскин

Корректор: 000 «Корректор»

Дизайнеры-верстальщики: Надежда

Вартания, Франтишек Горалек

Руководитель проекта: Артем Янскин

Общее руководство: Антон Сквородин



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

© 000 «ГаГа Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Витек, Кретен, Филип, Мира, Водка, Марцела, Маркета, Михал, Фанда, Дэвид, Юрри, FlyGon, Moshmir, Elwen, Мин, Ане, Павел, Rumum, Матуш, Ондра, Давид, Якуб, Жирка, Пауль, Нино, Крупин, Лефи, Жена, Томаш, Мартин и многие другие игроки, которые объясняли правила другим, играли сами и полюбили эту игру ☺.

uosen, Raist Arithon, GaryPan, Gregory Dorozik, Timothy Peters, Fabio Milito Pagliara, LaoHuang, JimmyLin, Zhang Tianle, Beetlejuice, Desgenais, Jonas Hagerlid, Pogo81, Martin Stach, kurson, Mushan Yang, Aaron Green, Brent Celmins, CarinalaurinSakura, a440, Dirkules, ChrisCoyote, Ronnan, eNoamer, Scott Heise, 不拉魚, Travis Chapman, Chris Maloof, markosalaplaya, Yuanchu Li, Japhet, Kanjar, llwlove, Thisisnotasmile, Daemon3142, little_hat, Frabac, Minsai, Ahuramazdatest, Bobisko, tinsycrribbler, Knock3r, mongooseoica, superfrfy, Zulda, Raskonin, PauloRenato, Lopiger, LeonC, astrostl, Firedart, Markwerf, Michael Thiessen, PhiTrigger, Jurri, cpp, CrushU, Unnamedwater, Mr.Tin, Moroboshi, Devastatingz, Aleksii Ahtiainen, thenobleknav, blizard, gallinule, Surfll, Artful Dodger, dvd75, Eshu, xxander, coloris, Qbert, Tamirys, tequila_j, vtytick, broskiumeniyora, DieKrake89, Björn Clasen, Kolo, AgileJohnTest, Rimi, Sigtaleuffy, Aardwolf44, yaop, evbot2000-test, Colorichard, LukeHeinz57, Scotchster, StartPlayer, langer, Luca Leoncavallo, Prosta kreska, Veli-Mikko Aijälä, Atsuki, Dakuske_240, DavidE, k_natsu, Skies, DownriverRick, Ferokerol, Posledni, tawlguymat3, JeremyBrokaw, Pentastar, pierrechapus, Ali Allison, Yomi, Dan Glading, DARKUSS, michelecannone, Zimstern, Anaru, blackholexan, Geegs, jkdvz, Jan Krawczyk, Peterson, Rychlik и другие.

Витеку — за великолепное сочетание проект-менеджмента и глубокой вовлеченности. Матушу, Марцэле, Якубу, Дэну и другим сотрудникам цифрового отдела CGE — за реализацию цифровой версии дополнения для онлайн-тестирования. Давиду, Милану и Фанде — за то, что все выглядит так круто. Джейсону, Ондре и Дите — за то, что все так круто написано. И, так и быть, всем-всем из CGE — за поддержку, мнения, идеи, которые они вложили в этот проект. Было весело работать с вами.

© Czech Games Edition, октябрь 2019. www.CzechGames.com

ВОЕННЫЕ КАРТЫ



РАЗВИТИЕ ПЛАНИРОВАНИЯ

Когда открывается это событие, выберите случайным образом 3 военные карты эпохи А из тех, что не были использованы для того, чтобы сформировать текущую колоду. Карта, которую вы выберете, применяется только к вашей цивилизации. Несколько игроков могут

выбрать одну и ту же карту.



ТЕМНЫЕ ВЕКА

Для примера представьте, что у цивилизации есть 9 . Это на 5 больше, чем 4 . То есть «сверх четырех» — это 5 . Цивилизация теряет половину, округляя вверх, то есть 3 .



ПРИЗЫВ К ОРУЖИЮ

При игре втроем и вчетвером слабейшая цивилизация теряет 2 гражданских действия и берет 2 военные карты, а вторая слабейшая цивилизация теряет 1 действие и берет 1 карту. При игре вдвоем слабейшая цивилизация теряет 2 действия и берет 2 карты.

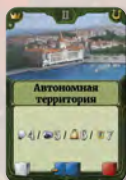
Цивилизация, которая не может потерять указанное количество действий (например, из-за «Бунта»), берет столько карт, сколько действий смогла потерять. Если «Призыв к оружию» открывается в эпохе IV, гражданские действия также теряются, несмотря на то что никто не берет военные карты.



СВОБОДА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Эффекты, которые уменьшают стоимость или дают скидку (архитектурные технологии, «Шекспир», «Джеймс Ватт»), применяются к обеим картам так, как если бы это было улучшение. Карты действий не могут быть использованы. Вы не можете превышать свое максимальное

число городских зданий.



АВТОНОМНАЯ ТЕРРИТОРИЯ

Когда вы колонизируете эту территорию, выберите одну из четырех наград, указанных в центре карты.



МЕЖДУНАРОДНЫЕ ПЕРЕГОВОРЫ

Если слабейший игрок имеет меньше 3 , меньше 3 и меньше 3 , то ничего не происходит.

Учтите, что выбор делает игрок, открывший событие. Так что, возможно, выбрать будет слабейшая, сильнейшая или вообще другая цивилизация.



ВОЕННАЯ ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Военная промышленность заставляет сравнить исследованные уровни технологий просто исследована, необязательно, чтобы на ней были отряды.

Сравните уровень каждого типа технологий и определите общее количество ресурсов, которое каждый игрок должен получить от этой карты. Затем игроки одновременно получают это количество ресурсов. Например, если вам полагается 2 за каждый тип, то вы получите всего 6 . Можете отметить это, поместив 2 синих куба на карту «Уголь». Это работает аналогично правилу бонусов производства, которое объясняется на странице 6.



АГРЕССИЯ: ПОХИЩЕНИЕ

Существуют следующие ограничения:

- Вы не можете превышать максимальное количество карт в руке.
- Вы не можете взять карту технологий, если у вас уже есть карта с таким же названием в руке или в игре.
- Вы не можете взять карту лидера, если у вас уже есть лидер той же эпохи.

Допускается забрать карту действия во время вашей фазы политики и разыграть ее в фазу действий того же хода. (Правило, запрещающее разыгрывать карты действий, применяется только к картам, взятым в ту же фазу действий.)

Если в вашей игровой группе играют, скрывая гражданские карты в руке, вы можете посмотреть гражданские карты соперника, только если агрессия удалась. Именно тогда вы и выбираете одну из них. Вы также можете решить не забирать карту.



ГУСАРЫ

Тактическая сила гусаров равна 2 плюс самый низкий уровень среди ваших отрядов в армии. Например, рыцарь плюс танк являются армией с тактической силой 3, потому что рыцарь — это отряд уровня 1. Воины Чингисхана считаются кавалерийскими отрядами уровня 0, так что любая армия гусар с одним из них имеет тактическую силу 2. Лучшая комбинация, которая может быть, — это два отряда танков. Тогда вы получите 5 тактической силы.

Если у вас несколько армий, у каждой из них может быть разная тактическая сила. Объединяйте отряды в армии так, чтобы получить наибольшую возможную силу.

Почему мы ввели новую игровую механику ради всего одной карты? Ну, нам хотелось, чтобы в игре была армия из двух кавалерийских отрядов, но тестирование показало, что сила 3 — это слишком мало, а сила 4 — слишком много. Эта новая механика как раз решила проблему. И нам это показалось интересным!