



АЛТЭЯ

РАССВЕТ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Давным-давно, ещё до того как с гор спустились Великие матери и наступил Рассвет, здесь жили четыре древних народа.

Взращённые Чащей весело хозяйничали в густых лесах.

Рождённые в Недрах кропотливо трудились в глубинах пещер.

На побережьях умывались брызгами **Ведомые Волнами.**

А сквозь окутывающую горы пелену огня наблюдал за всеми грозный народ — **Закалённые Пламенем.**

Легенды гласят, что эти существа были непохожи на нас. В Алтэе жили духи, облачённые в плоть, создания могущественные и магические. Но точно никто не знает: древние народы давно исчезли.

Однако, если постараться, можно найти следы их существования: склоны усеяны камнями, из которых были построены их жилища; горы исправно хранят их сокровища; а ночь разносит эхо их древних песен.

И главное: они живут в нас, людях, поскольку многому научили человека.



СОСТАВ ИГРЫ

ДЕРЕВЯННЫЕ ФИШКИ



РОЖДЁННЫЕ
В НЕДРАХ



ВЗРАЩЁННЫЕ
ЧАЩЕЙ



ЗАКАЛЁННЫЕ
ПЛАМЕНЕМ



ВЕДОМЫЕ
ВОЛНАМИ

60 ФИШЕК ПОСЕЛЕНИЙ

ПО 15 ДЛЯ КАЖДОГО ИГРОКА



ЕДА



ДЕРЕВО



МЕТАЛЛ



КАМЕНЬ



КУЛЬТУРА

80 ФИШЕК РЕСУРСОВ

ПО 16 КАЖДОГО ИЗ 5 ТИПОВ

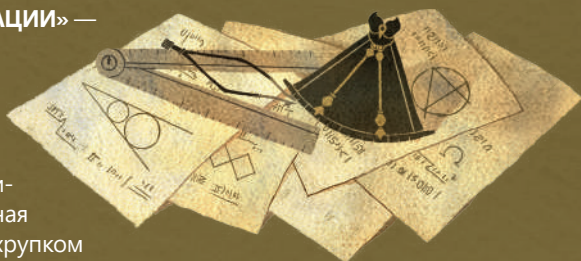
«АЛТЭЯ: РАССВЕТ ЦИВИЛИЗАЦИИ» — колодостроительная игра, в которой вы возглавите мифические народы, жившие на заре времён.

В глубине необъятного континента скрывается таинственная территория, где много лет в хрупком равновесии сосуществовали четыре народа — каждый со своей уникальной культурой.

И вот — судьба столкнула их с людьми. Пилигримы принесли на земли Алтэи новые ремёсла, более совершенное оружие и свой жизненный уклад. Теперь вам, лидерам древних народов, нужно решить, как встретить перемены.

Игровое поле представляет собой карту мифической Алтэи, где столкнутся четыре народа. Поле поделено на регионы с разным ландшафтом и преобладающими ресурсами. Каждый игрок станет лидером одного из народов, которые отличаются стартовой колодой: разным числом карт с «базовыми» действиями и картами, уникальными для конкретного народа.

В ходе игры вы будете разыгрывать карты, чтобы производить ресурсы, строить поселения, расширять свои владения, атаковать соперников или защищаться, а также покупать новые карты для усиления колоды. Последние отражают опыт, который древние народы перенимают у чужаков.



КАРТЫ

(63 × 88 мм)



РОЖДЁННЫЕ В НЕДРАХ



ВЗРАЩЁННЫЕ ЧАЩЕЙ



ЗАКАЛЁННЫЕ ПЛАМЕНЕМ



ВЕДОМЫЕ ВОЛНАМИ

40 СТАРТОВЫХ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

ПО 10 ДЛЯ КАЖДОГО ИГРОКА



88 КАРТ ДЕЙСТВИЙ

ПО 8 КАЖДОГО ИЗ 11 ВИДОВ



УРОВЕНЬ 1



УРОВЕНЬ 2



УРОВЕНЬ 3

50 КАРТ ДОСТИЖЕНИЙ

УРОВЕНЬ 1–2: ПО 4 КАЖДОГО ИЗ 10 ВИДОВ; УРОВЕНЬ 3: ПО 1 КАЖДОГО ИЗ 10 ВИДОВ

ЖЕТОНЫ И МАРКЕРЫ



6 ЖЕТОНОВ
ПОБЕДНЫХ
ОЧКОВ



СЛОЖНОСТЬЮ 1 (12 шт.)



СЛОЖНОСТЬЮ 2 (12 шт.)



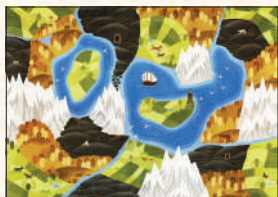
СЛОЖНОСТЬЮ 3 (9 шт.)

33 МАРКЕРА ЗАВОЕВАНИЯ

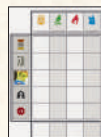


1 ЖЕТОН
ПЕРВОГО
ИГРОКА

ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ



1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ
(48 × 34 см)



1 БЛОКНОТ ДЛЯ
ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



1 КНИГА
ПРАВИЛ

ПРИ ИГРЕ С ТОРГОВЛЕЙ



НОМИНАЛОМ 1 (40 шт.)



НОМИНАЛОМ 5 (12 шт.)

52 КАРТОННЫЕ МОНЕТЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Описание подготовки к игре для 4 игроков. Особенности подготовки для 2–3 игроков см. на с. 7.

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- 1 Поместите **игровое поле** в центр стола.
- 2 Сформируйте **запас ресурсов**, разделив их по типу (еда 🍎, дерево 🌲, металл ⚙️, камень 🪨, культура 🎭).
- 3 При игре с **торговлей** (см. с. 10) достаньте из коробки все монеты и сформируйте **банк**.
- 4 Сформируйте **рынок карт действий**. Для этого разделите карты на колоды по видам (всего 11 видов) и положите рядом с полем лицом вверх. Количество карт в колодах зависит от количества игроков (на каждого игрока приходится по 2 карты каждого вида). Так, если вы играете вдвоём, оставьте в каждой колоде по 6 карт. Лишние карты уберите в коробку. В колодах в первую очередь должны остаться карты, приносящие наибольшее количество победных очков (ПО). Положите их сверху колод. Так, в колоде колесничих сверху будет лежать карта с 2 ПО, под ней — с 1 ПО, а дальше остальные.
- 5 Сформируйте **колоды достижений** уровней 1 и 2. Количество карт каждого вида в колоде должно быть равно количеству игроков. В колоде уровня 3 останутся все карты. Перемешайте колоды по отдельности и положите рядом с игровым полем. Достижения уровней 1 и 2 называются **технологиями**, уровня 3 — **чудесами**.
- 6 Сформируйте **рынок карт достижений**, раскрыв по 3 карты каждого уровня. Если раскрыли карту того вида, который уже есть на рынке, положите её на уже открытую карту того же вида и продолжайте раскрывать карты, пока на каждом уровне не будут выложены достижения 3 разных видов.

РОЖДЁННЫЕ В НЕДРАХ



4



РЫНОК КАРТ ДЕЙСТВИЙ

10



ВЕДОМЫЕ ВОЛНАМИ

- 7 Поместите в каждый регион по 1 **маркеру завоевания**: 5 маркеров сложностью 3 — в регионы с горами (светло-серые); маркеры сложностью 1 и 2 — в остальные регионы в случайном порядке.
- 8 Поместите по 1 **жетону победных очков** в каждый регион с горами на центральной горизонтальной линии игрового поля.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- 9 Выберите первого игрока любым удобным способом. Он получает **жетон первого игрока**.



ВЗРАЩЁННЫЕ ЧАЩЕЙ



КОЛОДЫ ДОСТИЖЕНИЙ



РЫНОК КАРТ ДОСТИЖЕНИЙ



ЗАКАЛЁННЫЕ ПЛАМЕНЕМ

БАНК



2



ЗАПАС
РЕСУРСОВ

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

10 Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке выберите по 1 народу (Рождённые в Недрах 🐛, Взращённые Чащей 🌿, Закалённые Пламенем 🔥, Ведомые Волнами 🐟), а также получите **стартовую колоду** своего народа (10 карт) и 15 **фишек поселений** соответствующего цвета.

11 Против часовой стрелки (начиная с последнего игрока) выберите по 1 региону с пашнями (зелёные) в качестве стартового региона. Игрок размещает в выбранном регионе 1 свою фишку поселения. Вы не забираете себе маркер завоевания этого региона

и не получаете изображённый на нём ресурс (если есть). Просто уберите маркер завоевания из игры.

Примечание: если это ваша первая игра, советуем провести подготовку как показано на с. 7.

12 Каждый игрок перемешивает свою стартовую колоду и берёт из неё 5 карт. Это его стартовая рука.

13 Раздайте каждому игроку по 1 карте достижений уровня 3 взакрытую. Это тайное чудо, которое игрок пытается завершить. Не показывайте эти карты друг другу.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Карты действий отражают умения вашего народа. Из них вы будете составлять колоду карт, которые сможете разыгрывать.

- 1 Название
- 2 Эффект
- 3 Эффекты на выбор
- 4 Цена покупки карты
- 5 Количество ПО
- 6 Ячейки ресурсов

КАРТЫ ДОСТИЖЕНИЙ

Карты достижений отражают постоянные улучшения умений вашего народа или цели, достигнув которых, вы получите дополнительные победные очки (ПО) в конце игры.

- 7 Название
- 8 Уровень
- 9 Количество ПО
- 10 Изменяемое количество ПО
- 11 Ячейки ресурсов
- 12 Символ поселения
- 13 Эффект
- 14 Условие получения ПО в конце игры



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле поделено на регионы. Некоторые из них имеют ценность в ПО. Регионы бывают нескольких типов:

- А Пашни 🍏 (зелёные)
- Б Леса 🌲 (коричневые)
- В Шахты ⚙️ (чёрные)
- Г Горы 🏔️ (светло-серые)

Регионы отличаются цветом. Регионы, имеющие общую границу любой протяжённости, считаются смежными.

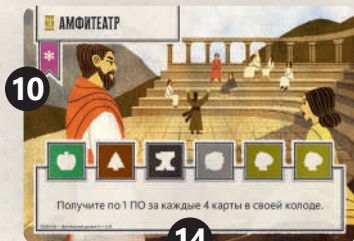


Примечание: 2 разделённых рекой региона **Д** также считаются смежными. Как и 2 региона, разделённых проливом **Е**.

Также на игровом поле есть 2 моря **Ж** и 2 островных региона **3**. Они участвуют только в игре с дополнением «Большая вода».

СОВЕТЫ ПО ПОДГОТОВКЕ

При игре вдвоём или втроём советуем уменьшить игровое поле, как показано справа: в игре не будут участвовать регионы, закрасенные чёрным цветом. После того как вы разместите во всех регионах маркеры завоевания, отметьте, какие регионы не участвуют в игре, перевернув маркеры в них пустой (без числа) стороной



вверх. На рисунках на этой странице также показано, где разместить жетоны победных очков, и предложены варианты размещения стартовых поселений. Если это ваша первая игра, советуем разместить поселения, как предложено, а не выбирать регионы самим, как сказано на с. 5.



ПОДГОТОВКА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ



ПОДГОТОВКА ДЛЯ 3 ИГРОКОВ



ПОДГОТОВКА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

ПАМЯТКА

ГЛОССАРИЙ

ВЗЯТЬ. Взять карту из своей колоды.

ВЫБРОСИТЬ. Удалить из игры карту из своей руки.

ЗАПАСТИ. Карта разыгрывается на стол. Вы можете поместить на неё 1 ресурс или больше, чтобы использовать их в последующие ходы. Если используете ресурсы с такой карты, обязательно использовать их все и сбросить карту вне зависимости от того, сколько ячеек на карте заполнено.

ЗАПОЛНИТЬ. Разместить на карте все недостающие ресурсы.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ (тип региона). Если у вас есть поселение в регионе этого типа, можете использовать его, чтобы произвести больше ресурсов. Каждый регион можно использовать 1 раз в ход.

ПЕРЕНЕСТИ. Перенести поселение в любой свободный или занятый вами регион.

ПОЛУЧИТЬ. Начислить себе указанное число победных очков в конце игры.

ПОСТРОИТЬ. Разместить на игровом поле поселение из личного запаса.

ПОТРАТИТЬ. Вернуть соответствующие ресурсы в запас.

ПРЕОБРАЗОВАТЬ (маркер завоевания). Каждый маркер завоевания можно преобразовать 1 раз за игру. Преобразованный маркер учитывается при финальном подсчёте очков по обычным правилам.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если эффект карты противоречит правилам игры, информация на карте считается приоритетной.

ПРОИЗВЕСТИ. Взять ресурс из запаса.

СБРОСИТЬ. Отправить карту в свою стопку сброса.

СОБРАТЬ. Карта разыгрывается на стол. Вы можете поместить на неё 1 или больше изображённых на ней ресурсов. Эффект карты срабатывает, когда на ней собраны все необходимые ресурсы. Примените его и отправьте карту в сброс.

СОХРАНИТЬ. Отложить 1 карту действия, чтобы использовать её позже, как если бы она была в руке.

СИМВОЛЫ

РЕСУРСЫ



ЕДА



ДЕРЕВО



МЕТАЛЛ



КАМЕНЬ



КУЛЬТУРА

СЫРЬЁ



ДЕРЕВО, МЕТАЛЛ
ИЛИ КАМЕНЬ



ЛЮБОЙ РЕСУРС

ПРОЧЕЕ



ПОСЕЛЕНИЕ



АТАКА



ЗАЩИТА



МАРКЕР
ЗАВОЕВАНИЯ

ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ



ПОСТОЯННО. Эффект можно применять каждый раз, когда выполняется его условие.



РАЗ В ХОД. Эффект можно применить 1 раз в ход, в любой момент своего хода.



В КОНЦЕ ХОДА. Эффект можно применить 1 раз в ход, в конце своего хода.



МГНОВЕННО. Эффект можно применить 1 раз, как только завершили достижение. После этого он не действует.

ХОД ИГРЫ

Партия начинается после завершения подготовки. Игроки совершают ходы по часовой стрелке, начиная с первого.

В свой ход вы можете в любом порядке разыгрывать карты из руки, чтобы применять их эффекты. Также можете активировать эффекты разыгранных на стол карт и достижений, тратить ресурсы или размещать их на картах.

У некоторых карт есть 2 эффекта на выбор (разделены вертикальной чертой). При розыгрыше таких карт вы должны выбрать один эффект из двух, другой эффект не применяется.

В конце своего хода вы обязаны сбросить все ресурсы, которые не потратили и не разместили на картах, а также все карты из руки. После этого возьмите 5 новых карт из своей колоды.

Если вам нужно взять карту из колоды (в свой ход или в конце хода), а колода закончилась, перемешайте свою стопку сброса. Теперь это ваша новая колода.

Примечание: перемешать стопку сброса можно, только когда вам нужно взять карту, а колода закончилась. Не перемешивайте стопку сброса просто потому, что закончилась колода.

КАРТЫ, КОТОРЫЕ РАЗЫГРЫВАЮТСЯ НА СТОЛ

Вы можете разыграть некоторые карты действий, выложив их перед собой, если на них есть текст с ключевыми словами, например «Соберите» или «Запасите», или хотя бы одна ячейка ресурсов. Такие карты сбрасываются после применения их эффекта.

На столе перед вами не может одновременно лежать несколько разыгранных карт с одинаковым названием.

ПОРЯДОК ХОДА

В свой ход вы можете в любой последовательности разыграть карты действий из руки (или применить эффекты карт, которые ранее разыграли на стол). Все доступные вам действия описаны далее.

ПРОИЗВОДСТВО РЕСУРСОВ

с. 10

ПОКУПКА КАРТ ДЕЙСТВИЙ

с. 11

СТРОИТЕЛЬСТВО ПОСЕЛЕНИЙ

с. 11

БИТВА

с. 12

РАБОТА НАД ДОСТИЖЕНИЯМИ

с. 14

В конце вашего хода все разыгранные карты отправляются в сброс (кроме тех карт, которые разыгрываются на стол).



ПРОИЗВОДСТВО РЕСУРСОВ

Произвести ресурсы можно с помощью карт действий и достижений с ключевым словом «произвести» или с символом ресурса.

На карте может быть изображён символ конкретного ресурса или сырья.

Ресурсы нужны для выполнения некоторых действий: покупки новых карт, строительства поселений, работы над достижениями.

- ▶ Если **тратите** ресурсы (как правило, на покупку новых карт), отправляйте их в общий запас.
- ▶ Если **собираете** или **запасаете** ресурсы, помещайте их на соответствующую карту, разыгранную вами на стол.

Все ресурсы, которые вы произвели в текущий ход, нужно потратить или разместить на картах. Ресурсы, которые вы не сможете потратить или разместить, придётся сбросить в конце хода.

ПРИ ИГРЕ С ТОРГОВЛЕЙ

В конце своего хода не сбрасывайте неиспользованные ресурсы — верните их в запас и получите по 1 монете за каждый. В любой момент своего хода можете купить любой ресурс из запаса: 1 ресурс стоит 5 монет.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕГИОНОВ

Некоторые карты действий позволяют произвести больше ресурсов, если у вас есть поселение в соответствующем регионе. Например, «Каменотёс» производит 2 камня вместо 1, если у вас есть поселение в регионе с горами. Каждый подходящий регион можно использовать для получения дополнительного ресурса 1 раз в ход.

ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РЕГИОНОВ

В свой ход вы разыгрываете 2 карты «Каменотёс».

- А** Если вы занимаете 2 региона с горами, то произведёте 4 , поскольку можете применить эффект справа на каждой из карт.
- Б** Если вы занимаете только 1 регион с горами, то один «Каменотёс» произведёт 2 , а второй — 1  (всего 3 ).



ПОКУПКА КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Вы можете покупать выложенные на рынке карты, **тратя указанные ресурсы**. На карте могут быть изображены конкретные ресурсы или сырьё. За 1 ход нельзя купить несколько карт одного вида.

Примечание: нельзя потратить на покупку ресурсы, которые размещены на разыгранных на стол картах и картах достижений (кроме запасённых).

Купленные карты отправляются в вашу стопку сброса.



СТРОИТЕЛЬСТВО ПОСЕЛЕНИЙ

Вы можете разыграть на стол любую карту поселения («Деревня», «Малый город», «Крупный город») из руки, чтобы начать строить поселение. На картах поселений есть ячейки с **символами ресурсов, которые нужны для строительства**. Ресурсы можно собрать на карте поселения за 1 или несколько ходов. В количестве ходов для этого вы не ограничены.

Когда на карте поселения собраны все необходимые ресурсы, верните их в запас, сбросьте эту карту, а затем разместите на игровом поле столько своих поселений, сколько указано на карте. Если размещаете несколько поселений, делайте это последовательно.

Есть 2 варианта размещения поселений.

- Разместите поселение в регионе, где уже есть ваше поселение. В 1 регионе может находиться не более 4 поселений.
- Разместите поселение в свободном регионе (без маркера завоевания и поселений соперников), смежном хотя бы с 1 занятым вами регионом (с 1 вашим поселением или больше).

Если вы построили поселение, но не можете разместить его на игровом поле по правилам игры, уберите фишку такого поселения из игры.



БИТВА

Вы можете начать битву, разыграв карты с символом атаки **✖**, чтобы атаковать регион, смежный с занятым вами регионом.

За 1 ход нельзя несколько раз атаковать один и тот же регион из одного занятого вами региона.

АТАКА НЕЙТРАЛЬНОГО РЕГИОНА

Вы можете выбрать целью атаки регион, где лежит маркер завоевания. Для этого объявите, какой занятый вами регион (с 1 вашим поселением или больше) будет атаковать, а затем выберите цель атаки: смежный регион с маркером завоевания. После этого разыграйте 1 или несколько карт с символом атаки из руки.

Суммируйте количество поселений в атакуемом регионе с символами атаки на разыгранных картах. Результат должен быть больше, чем сложность на маркере завоевания. Заберите маркер завоевания и положите перед собой. Если на маркере завоевания есть символ ресурса, немедленно получите 1 ресурс этого типа. Полученные маркеры завоевания принесут победные очки в конце игры.

АТАКА СОПЕРНИКА

Атаковать можно занятый соперником регион, смежный с занятым вами. Выберите атакующий и атакуемый регион, а затем разыграйте 1 или несколько карт с символом атаки из руки.

У соперника, которого вы атакуете, есть выбор: **сдаться** или **сражаться**.

- ▶ Если соперник сдаётся, он автоматически проигрывает битву (см. далее). Он по желанию может сбросить из руки столько карт, сколько разыграл атакующий игрок, или меньше.
- ▶ Если соперник сражается, он может разыграть из руки любое количество карт с символом защиты **♥**.
- ▶ Сила участников определяется суммой количества поселений в атакующем или атакуемом регионе и количества символов атаки или защиты на разыгранных игроками картах. Игрок с меньшей силой проигрывает битву. Если результаты равны, победителя нет, ничего не происходит.

Проигравший в битве игрок должен убрать из своего региона, участвовавшего в битве, 1 поселение и отдать его фишку победителю. Она понадобится тому при финальном подсчёте очков.

В конце битвы игрок, которого атаковали, берёт из своей колоды столько карт, сколько разыграл при сражении или сбросил. Это происходит при любом исходе битвы.

Совет: иногда выгоднее сдаться и сбросить карты! Так вы можете обновить руку, получив более удачные карты для следующего хода.



ПРИМЕР АТАКИ НЕЙТРАЛЬНОГО РЕГИОНА

У игрока за Закалённых Пламенем есть 2 карты «Воин» в руке и регион с 1 поселением. Он может разыграть обе карты, чтобы атаковать регион **А**: сила атаки 3 (♠+♣+♣) превысит сложность завоевания 2. Игрок побеждает в битве и получает изображённый на маркере завоевания ресурс. Но есть и другой вариант: использовать 2 карты «Воин» для 2 отдельных атак (регионы **Б** и **В**). Силы каждой атаки 2 (♠+♣) хватит, чтобы захватить 2 региона со сложностью завоевания 1.



ПРИМЕР АТАКИ СОПЕРНИКА

Игрок за Рождённых в Недрах решает напасть на смежный регион Ведомых Волнами. Игрок за Рождённых в Недрах атакует из региона с 2 поселениями и разыгрывает 1 карту «Воин» и 1 карту «Конник». В атакуемом регионе соперника 3 поселения. Сила атаки 5 (♠♠+♣+♣+♣). У соперника в руке лишь 1 карта «Воин», которую можно использовать для защиты. Он понимает, что его силы защиты 4 (♠♠♠+♥) недостаточно, поэтому решает сдаться. После этого игрок сбрасывает 2 карты («Воин» и «Ремесленник») — столько карт разыграл для атаки игрок за Рождённых в Недрах. В конце битвы это позволит взять 2 новые карты. Рождённые в Недрах выигрывают битву и забирают 1 поселение Ведомых Волнами, чтобы получить за него победные очки в конце игры.



РАБОТА НАД ДОСТИЖЕНИЯМИ

В ходе игры вы будете работать над достижениями, начиная с технологий уровня 1.

Чтобы начать работать над достижением, нужно купить его карту с рынка, положить перед собой и поместить на неё 1 ресурс или больше. Если это технологии уровня 1 или 2, также поместите на карту 1 поселение из своего запаса (если есть). Вы сможете построить это поселение, когда завершите технологию.

Если после этого на рынке осталось меньше 3 разных достижений этого уровня, добавьте на рынок новую карту из колоды соответствующего уровня. Как и при подготовке к игре, если раскрываете карту вида, который уже представлен на рынке, положите её в стопку этого вида и раскрывайте новые карты, пока в ряду не окажутся достижения 3 разных видов.

ЗАВЕРШЕНИЕ ДОСТИЖЕНИЙ

Чтобы завершить достижение, над ним нужно работать, заполняя ячейки необходимыми ресурсами. Ресурсы можно разместить на карте как за 1 ход, так и за несколько. В количестве ходов для этого вы не ограничены.



Когда на карте заполняются все ячейки ресурсов, достижение завершено. Верните ресурсы с карты в запас, а затем сделайте следующее:

- поместите поселение с карты достижения (если есть) на игровое поле по базовым правилам размещения поселений (с. 11);
- с этого момента вам доступен эффект карты достижения; применяйте его в соответствии с символом применения эффектов на карте.

После завершения достижения его карта остаётся лежать перед вами. Можете начать работать над новым достижением того же уровня (положив его карту сбоку от завершённого) или уровнем выше (положив его карту над завершённым).

ПРАВИЛА РАБОТЫ НАД ДОСТИЖЕНИЯМИ

- Нельзя работать больше, чем над 1 достижением одновременно.
- Нельзя купить карту достижения с рынка, если не можете положить на неё хотя бы 1 нужный ресурс.
- Вы можете сбросить карту достижения, над которым работаете (например, чтобы начать работать над другим достижением). Сбросьте все ресурсы с такой карты. Поселение, лежавшее на этой карте, снова становится доступным для постройки.
- Достижений более высокого уровня (завершённых или тех, над которыми вы работаете) не может быть больше, чем достижений уровнем ниже. Так, у вас не может быть больше достижений уровня 2, чем уровня 1, а уровня 3, чем уровня 2.
- Нельзя завершить 2 одинаковых достижения. Все ваши достижения должны быть уникальными.

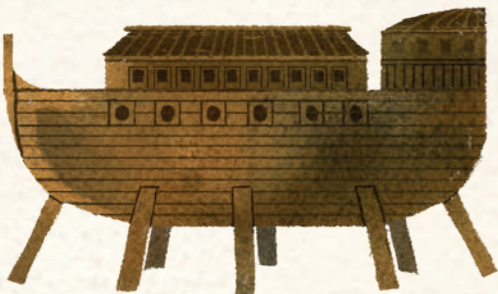
ЧУДЕСА

Достижения уровня 3 называются чудесами. Начать работу над чудом можно, если у вас есть завершённая технология уровня 2.

Правила для чудес те же, что и для достижений уровня 1 и 2, за исключением нескольких особенностей, перечисленных далее.

- ▶ Каждый игрок получает тайную карту чуда в начале игры. Чтобы начать работать над этим достижением, раскройте его карту, положите перед собой и поместите на неё 1 нужный ресурс или больше. Это можно сделать, если у вас есть хотя бы 1 достижение уровня 2.
- ▶ Вместо того чтобы начать работать над вашим тайным чудом (или уже завершив это достижение), вы можете забрать карту чуда с рынка и начать работать над ним.
- ▶ Завершение чуда не позволяет разместить поселение, поэтому не ставьте фишки поселений на карты достижений уровня 3, когда начинаете работать над такими достижениями.
- ▶ В отличие от технологий, карты чудес нельзя сбросить в ходе работы над ними.

Завершение технологий, как правило, приносит игровые эффекты, а чудес — победные очки.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце раунда, в котором у кого-то из игроков не осталось фишек поселений, которые можно разместить (фишки на картах достижений не считаются размещёнными). Также игра заканчивается, если у кого-то из игроков совсем не осталось фишек поселений на игровом поле.

Игра завершается в конце раунда, когда все сделают равное число ходов.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

В конце финального раунда используйте блокнот для подсчёта победных очков (ПО), чтобы определить победителя.



Подсчитайте ПО за все завершённые технологии и чудеса (не более 7 ПО за каждое). Прибавьте 3 дополнительных ПО, если завершили своё тайное чудо.



Подсчитайте ПО на картах действий в колодах игроков.



Получите 1 ПО за каждый регион, где есть 1 ваше поселение или больше, и прибавьте ПО с жетонов победных очков, если они есть в занятых вами регионах.



Получите 1 ПО за каждое захваченное поселение соперников.



Получите 1 ПО за каждые 3 единицы сложности на полученных маркерах завоевания (суммируйте числа на всех маркерах, разделите на 3 и округлите вниз).

Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков. В случае ничьей сравнивайте результаты за каждую категорию сверху вниз: сначала за достижения, потом за карты действий и так далее до первого расхождения по очкам.

СИМВОЛЫ



РОЖДЁННЫЕ В НЕДРАХ



ВЗРАЩЁННЫЕ ЧАЩЕЙ



ЗАКАЛЁННЫЕ ПЛАМЕНЕМ



ВЕДОМЫЕ ВОЛНАМИ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ



ДОСТИЖЕНИЕ УРОВНЯ 1
(ТЕХНОЛОГИИ)



ДОСТИЖЕНИЕ УРОВНЯ 2
(ТЕХНОЛОГИИ)



ДОСТИЖЕНИЕ УРОВНЯ 3
(ЧУДЕСА)



ЕДА



ДЕРЕВО



МЕТАЛЛ



КАМЕНЬ



КУЛЬТУРА



ДЕРЕВО, МЕТАЛЛ
ИЛИ КАМЕНЬ



ЛЮБОЙ РЕСУРС



ПОСЕЛЕНИЕ



АТАКА



ЗАЩИТА



МАРКЕР ЗАВОЕВАНИЯ



ПОСТОЯННО



РАЗ В ХОД



В КОНЦЕ ХОДА



МГНОВЕННО



Авторы игры

Оле Стейнесс и Паоло Мори

Разработчики

Роберто Ди Мельо и Фабио Майорана

Дополнительная разработка

Леонардо Рина и Фабрицио Ролла

Художник

Паулина Ханнуниеми

Арт-директор и графический дизайнер

Фабио Майорана

Создатели мира

Роберто Ди Мельо и Гарет Ханрахан

Написание правил (английский)

Паоло Мори, Габриэле Торнар и Кевин Чэпмен

Издатель и распространитель

ARES GAMES SRL



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик

Диана Гончарик

Корректор

Вероника Артёмова

Редактор

Ксения Хацкалёва

Дизайнер-верстальщик

Александр Шевченко

Руководитель проекта

Полина Коптева

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.

