

ЭПОХИ

Игра-цивилизация Джейми Стегмайера

1-5 игроков; 90-120 минут; от 12 лет

автор: Джейми Стегмайер

художник: Эндрю Босли • скульптор: Ром Браун

Создайте цивилизацию с самой захватывающей историей — от зари человечества до расцвета технологий будущего. Выбранный вами путь развития будет сильно отличаться от истории реального мира, ведь ваша цивилизация уникальна!

В игре вам доступны 4 пути развития (наука, технологии, освоение и война), продвижение по которым позволит получать всё более интересные награды. Добывайте ресурсы, стройте столицу, используйте уникальные свойства вашей нации, зарабатывайте победные очки и разыгрывайте карты эпох, из которых сложится история вашей цивилизации.



ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- ПОЛЕ.** Положите поле в центре стола (большая карта для 4-5 игроков, малая — для 1-3).
- КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ (x33).** Перемешайте колоду и положите взакрытую рядом с полем. Откройте 3 карты.
- КАРТЫ ЭПОХ (x50).** Перемешайте колоду и положите взакрытую рядом с полем.
- ЖЕТОНЫ ТЕРРИТОРИЙ (x48) и КОСМОСА (x15).** Перемешайте жетоны территорий и сложите стопками рубашкой вверх рядом с полем. Аналогично подготовьте жетоны космоса.
- ДОСТИЖЕНИЯ (x18).** Расположите достижения на соответствующих клетках на планшете достижений. Остальные достижения поставьте у колоды технологий.
- КУБИКИ (один 12-гранный и два 6-гранных).** Положите кубик науки (зелёный) у шкалы науки, а кубики завоеваний (красный и чёрный) рядом со шкалой войны.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

- ПЛАНШЕТЫ СТОЛИЦ (x6).** Случайным образом выберите планшет столицы*. Поставьте 2 аванпоста (шестигранные фишки выбранного цвета) на ту территорию на поле, которой соответствует номер вашей столицы. Остальные 8 аванпостов положите рядом с планшетом дохода.
** В игре на 1-3 игроков сформируйте пары из планшетов столиц, используя номера на поле. Каждый игрок случайным образом выбирает пару планшетов, оставляет себе один из них, а второй сбрасывает.*
- ПЛАНШЕТЫ ДОХОДА (x5).** Разместите соответствующие здания (5 коричневых ферм, 5 серых домов, 5 жёлтых рынков и 5 красных арсеналов) на каждой шкале ресурсов на своём планшете дохода. Крайняя левая клетка в каждом ряду остаётся незанятой. Положите по 1 жетону за каждый тип ресурса на клетку 0 счётчика ресурсов в нижней части планшета.
- ПЛАНШЕТЫ НАЦИЙ (x16).** Возьмите 2 случайных планшета наций. Выберите 1, другой сбросьте. Соберите в колоду все сброшенные и неиспользованные планшеты наций. Перемешайте их и положите рядом рубашкой вверх.
- ФИШКИ ИГРОКА (x13).** Поместите по 1 фишке игрока на стартовую клетку каждой из 4 шкал развития (крайние слева кружки на поле) и 1 фишку на клетку «0 ПО (победные очки)». Остальные фишки отложите в сторону.

Случайным образом выберите первого игрока. Первый ход каждого из игроков — **действие дохода** (см. «Действие: доход»).

ХОД ИГРЫ

В свой ход вы обязаны сделать одно из двух действий: либо получить ДОХОД и начать новую эпоху, либо сделать ПРОДВИЖЕНИЕ своей фишки на 1 шаг по шкале развития (по краям поля: освоение, наука, технологии, война). Далее ход передаётся по часовой стрелке.

ДЕЙСТВИЕ: ДОХОД

Объявляя в качестве хода **действие дохода**, вы начинаете новую эпоху вашей цивилизации. Не считая самого первого хода, игроки могут выполнять **действие дохода** в разное время.

Выполняйте следующие шаги по порядку (в таблице (рис. справа) на планшете дохода показаны шаги и номера эпох, в которые их следует выполнять):



1. Примените свойство своей нации (если возможно).
 2. Сыграйте карту эпохи: положите её на крайнюю левую незанятую клетку вашего планшета дохода. Карту вы **обязаны** сыграть с руки.* Разыграв карту, вы переходите в новую эпоху.
- ВАЖНО:** если вы первым среди игроков по соседству переходите в новую эпоху, получите ресурсы согласно символам под только что сыгранной картой эпохи на планшете дохода.

*В редком случае, если у вас нет карты эпохи на руке, положите на планшет дохода верхнюю карту с колоды эпох рубашкой вверх.



3. Улучшите 1 карту технологий (необязательно; см. «Технологии») и получите ПО за все открытые символы на шкалах вашего планшета дохода.
 - Получите 1 ПО за каждую карту технологий рядом с вашим планшетом столицы.
 - Получите 1 ПО за каждый завершённый ряд и колонку в вашей столице (см. «Здания и столицы»).
 - Получите столько ПО, сколько указано.
 - Получите 1 ПО за каждый контролируемый вами жетон территории на поле.



4. Получите доход: ресурсы, жетоны территорий и карты эпох за все открытые символы на шкалах планшета дохода. У вас не может быть более 8 единиц каждого из ресурсов.



1 ПРИМЕНИТЕ СВОЙСТВО НАЦИИ (?), ЕСЛИ ВОЗМОЖНО

2 СЫГРАЙТЕ КАРТУ ЭПОХИ (📄)

3 УЛУЧШИТЕ ТЕХНОЛОГИЮ (↑) И ПОЛУЧИТЕ ПО (?)

4 ПОЛУЧИТЕ ДОХОД (👉)



Если у карты эпохи свойство «При розыгрыше» — примените его немедленно. Свойство «В эту эпоху» действует с этого момента и до вашего следующего действия дохода.

Если вы первым из игроков по соседству 2-й раз выполняете **действие дохода**, сперва получите 1 любой ресурс, затем сыграйте карту эпохи, закрывающую этот символ.

Улучшите «Дирижабли», переместив карту технологии в средний ряд, затем получите награду, указанную в кружке.

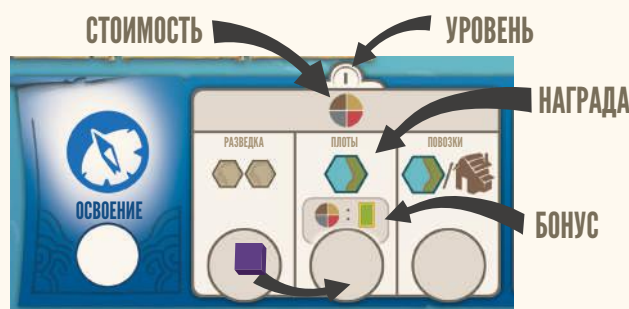
Получите по 1 ПО за каждую из своих карт технологий (x2), по 1 ПО за каждый завершённый ряд и колонку в столице (x3) и по 1 ПО за каждую контролируемую вами территорию (x1).

Получите 3 монеты, 4 рабочих, 1 еду, 1 жетон территорий, 2 культуры и 1 карту эпохи.

ДЕЙСТВИЕ: ПРОДВИЖЕНИЕ

Большинство действий в игре будут именно продвижением. Выполняйте следующие шаги по порядку:

1. Заплатите стоимость (ресурсы на сером фоне под уровнем шкалы, по которой вы продвигаетесь).
2. Переместите свою фишку игрока на 1 шаг вперёд по шкале, затем получите награду.
3. Если возможно, можете заплатить, чтобы один раз получить бонус (например, 📄 означает «Заплатите 1 любой ресурс, чтобы получить 1 карту эпохи»).



Заплатите 1 любой ресурс и передвиньте свою фишку игрока. Получите награду освоения, затем можете заплатить 1 любой ресурс, чтобы получить бонус (1 карту эпохи).

Каждая шкала развития разделена на уровни. Если вы первым из всех игроков любым способом продвигаетесь на новый уровень (II-IV), получите соответствующее достижение и разместите его в своей столице (см. «Здания и столицы»).

Основные награды каждой из шкал см. на с. 3; детальное описание всех наград см. в справке. Если это ваша первая игра, советуем ознакомиться с основными наградами (I-II) перед началом партии, а к изучению особых (III-IV) наград перейти при их достижении.

ОСВОЕНИЕ



ОСВАИВАТЬ

Сначала выберите 1 жетон территорий из своего запаса и положите его, развернув в произвольном направлении на неосвоенную клетку, граничащую с контролируемой вами территорией (подробнее см. «Завоевать»):



Затем получите 1 ПО за каждую сторону этого жетона, если она совпадает хотя бы с 1 типом ландшафта (вода, горы, пустыня, и т.д.) другой территории (не более 6 ПО). Ландшафты должны примыкать друг к другу. Игнорируйте «протоки» между сушей и кромками жетонов — они здесь для красоты.

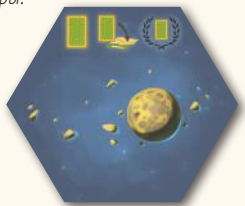
В данном примере на двух сторонах только что выложенного жетона территории ландшафт примыкает (хотя бы 1 раз) к ландшафту граничащей территории, поэтому вы получаете 2 ПО.



Наконец, получите награду, указанную на жетоне территории (например, 1 культуру).



Достигнув IV уровня шкалы освоения, вы отправляетесь покорять космос. В космосе награды ценней, чем на земле. Чтобы освоить жетон космоса, положите его рядом со своим планшетом дохода и получите награду на жетоне (граничить между собой жетонам космоса не требуется). Жетонов космоса ограниченное количество, поэтому они могут закончиться в процессе игры.



НАУКА



ИССЛЕДОВАТЬ

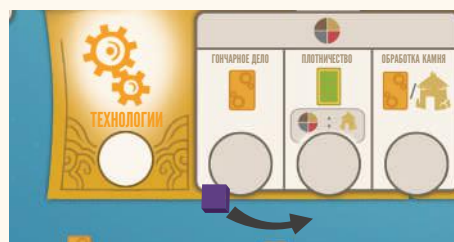
Сначала бросьте кубик науки. Выпавшая грань определяет шкалу развития, по которой вы можете продвинуть фишку игрока:



Затем можете бесплатно передвинуть свою фишку игрока по соответствующей шкале (вы не обязаны делать это, если результат броска вас не устроил).

Если вы первым из игроков достигаете нового уровня (II-IV), возьмите достижение.

Если в результате исследования ваша фишка игрока должна оказаться за пределами шкалы (за 12-й клеткой), ничего не происходит.



Если награда на шкале науки имеет символ X (X), то вы не получаете ни награды, ни бонусы той шкалы, по которой продвинулись.

Если награда на шкале науки не имеет символа X (X), то вы получаете награду и можете заплатить, чтобы получить бонус (если он есть) той шкалы, по которой продвинулись.

Некоторые награды позволяют продвинуться по конкретной шкале так же, как и действие исследования:



Получая одну из этих наград, бесплатно продвигаетесь по соответствующей шкале, потом, если нет X, получите награду, затем можете заплатить, чтобы получить бонус (если есть).

ТЕХНОЛОГИИ



ИЗОБРЕТАТЬ

Сначала возьмите карту технологии, выбрав из открытых или взяв верхнюю из колоды. Выбрав открытую карту, немедленно выложите вместо неё новую. Если колода закончилась, перемешайте сброшенные карты и сформируйте новую колоду.



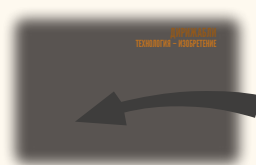
Затем положите карту справа от планшета столицы в нижний ряд. В каждом ряду может быть неограниченное количество карт. Немедленной награды за карту технологии нет.



Карты технологий дают награду при улучшении (↑). Улучшая технологию, выберите карту в нижнем или среднем ряду и переместите её на один ряд выше. Карты верхнего ряда улучшать нельзя.



Награда за улучшение технологии до среднего ряда указана в кружке (например, продвижение по шкале освоения без награды и бонуса).



Награда за улучшение технологии до верхнего ряда указана в квадрате. Чтобы улучшить технологию до верхнего ряда, у вас или у одного из игроков по соседству должны быть выполнены условия, указанные под квадратом (например, продвинуться до II уровня или дальше по шкале освоения).



ВОЙНА



ЗАВОЕВАТЬ

Сначала поставьте аванпост из запаса на территорию (если уже стоящих фишек на этой территории не более 1), граничащую с контролируемой вами территорией.

Контролируемая территория — та, на которой только ваш аванпост расположен вертикально. Вы не можете завоевать уже контролируемую вами территорию.

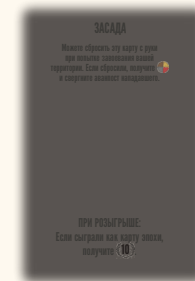


Затем бросьте 2 кубика завоеваний и получите награду, выпавшую на 1 из них. На красном кубике есть символ (X), означающий «1 ПО за каждую контролируемую вами территорию». На чёрном кубике есть символ (?), означающий «Получить награду (если есть) с только что завоеванного жетона территории».



Если вы завоевали территорию соперника, «свергните» его аванпост (положите его горизонтально). Поскольку на такой территории теперь 2 аванпоста, снова завоевать её нельзя.

Планируя завоевание территории соперника, помните о картах засады! Они имеют такую же рубашку, как и карты эпох, но если соперник сыграет одну из них с руки, то сохранит контроль над территорией (вы всё равно получаете награду с кубика завоеваний).



Вы можете заключать и нарушать пакты с соперниками («Я не буду завоевывать твои территории, если ты не нападёшь на мои»), но обмениваться ничем нельзя. Можете завоевывать территории, пока не выставите на поле свой последний аванпост.

ЗДАНИЯ И СТОЛИЦЫ

Здания размещаются в вашей столице раз и навсегда. С их помощью вы (1) завершаете районы, чтобы немедленно получить ресурсы, и (2) завершаете ряды и колонки, чтобы получить ПО. Вы можете размещать здания на любом свободном участке в столице. Некоторые участки **непроходимы** (●) — там нельзя строить, однако, они учитываются при завершении районов, рядов и колонок.

В ИГРЕ 2 ВИДА ЗДАНИЙ:

ЗДАНИЯ ПРОИЗВОДСТВА (🏠 🏭 🏠 🏠). Получив ферму, дом, рынок или арсенал, возьмите крайнее левое здание этого типа с планшета дохода (открывая ресурсы и новые возможности) и разместите в столице.

ЗДАНИЯ ДОСТИЖЕНИЙ. Эти здания показывают, какая цивилизация первой перешла на новый уровень шкалы развития или первой изобрела что-либо (например, некоторые карты технологий). Каждое достижение — здание уникальной формы; размещайте их в столице, учитывая её сетку. Достижения представлены в единственном экземпляре, поэтому, если игрок имеет возможность получить то же самое достижение снова, то он его не получает.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Если завершаете **район**, заполнив все участки в одной из девяти зон (квадрат 3x3), немедленно получите 1 любой ресурс.
- Подсчитывая очки в вашей столице (🏰), получите по 1 ПО за каждый завершённый ряд и колонку.
- Здания можно получать и размещать, даже если они оказываются за пределами сетки планшета — ваша столица стремительно расширяется.



В этой столице 2 завершённых ряда и 1 завершённая колонка, поэтому при подсчёте очков за неё каждый раз получаете 3 ПО.

ПРОЧАЯ ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

НАЦИИ. В игре возможно получить дополнительные планшеты нации (конец военной шкалы, карты технологий и пр.). Если получили, разместите новый планшет нации слева от текущего планшета. Если у вас закончились фишки игрока, замените их чем угодно.

ОДНОВРЕМЕННОСТЬ ХОДА. Если на ваш ход не влияют решения, принимаемые предыдущим игроком, можете начать свой ход. Это возможно даже во время получения дохода игроком, но после того, как он сыграет карту эпохи.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ И ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ НАГРАДЫ. Все бонусы в игре необязательны. Награды и достижения обязательны к получению.

СОСЕДИ (👤👤 или 👤👤). Несколько элементов игры учитывают ваше взаимодействие с соседними игроками, сидящими непосредственно слева и справа от вас.

КОНЕЦ ИГРЫ

Для каждого игрока конец игры наступает в разное время. Ваша игра завершается, когда вы в 5-й раз выполнили **действие дохода**. Получите награды за нацию, 1 улучшение, ПО согласно планшету дохода; не играйте карту эпохи и не получайте доход. Если вы закончили игру, а у других игроков ещё остались несыгранные действия, вы всё ещё можете получать ПО за пассивные свойства нации, но ничего иного получить и делать не можете.

Когда все игроки последний раз выполнили **действие дохода**, побеждает игрок с наибольшим количеством ПО.

ЦЕЛИ. На поле доступны 3 цели. Впервые достигнув любой из них, поставьте фишку игрока на самую левую клетку среди незанятых под этой целью. Достигнутые цели не утрачиваются. Повторно достигнуть одну и ту же цель нельзя.

ШКАЛА ПО. Если вы набрали свыше 100 ПО, переместите свою фишку игрока на отметку «100», а вторую фишку — на «0». Если набрали свыше 200 ПО, поставьте вторую фишку игрока на отметку «200», а третью на «0» (то же самое для 300 и 400 ПО).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ. Хотя каждый игрок 5 раз выполнит **действие дохода**, количество продвижений у всех будет разным.

СИНГУЛЯРНОСТЬ ИИ. Эта награда шкалы технологий может привести к тому, что на одной шкале у вас окажется несколько фишек игрока. Продвигать можно любую. При подсчёте относительного положения на шкале учитывайте только наиболее продвинувшуюся фишку.



Одной и той же цели нельзя достигнуть дважды. Символы на цели по центру подразумевают свержение двух (завоеванием или засадой) аванпостов одного и того же или разных соперников. Если вы попали в засаду соперника, стремясь завоевать центральный остров, крайнее правое достижение не засчитывается.

В случае ничьей побеждает тот, у кого осталось больше всего ресурсов. В ином случае претенденты разделяют победу. 300 ПО — великолепный результат!

Загрузите результаты победителя на сайт stonemaiergames.com/games/tapestry. Если какая-либо нация окажется существенно сильнее, мы скорректируем стартовые позиции игроков по шкале ПО.

STONEMAIER
GAMES

