

«ЦИВИЛИЗАЦИЯ» СИДА МЕЙЕРА

CIVILIZATION®

НОВЫЙ РАССВЕТ



ТЕРРА ИНКОГНИТА
ДОПОЛНЕНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБЗОР ИГРЫ

На рассвете цивилизации ваш народ не покидал родные земли, остальные же территории всегда оставались для вас чужими. Но наконец пришло время отправить ваших торговцев и воинов в эти неисследованные пустоши и узнать, что скрывает эта «терра инкогнита»!

«Терра инкогнита» — это дополнение для игры «Цивилизация: Новый рассвет», которое вводит правила исследования мира, позволяет строить особые районы со своей специализацией и добавляет новый тип фигурок — армии. Также в игре появляются новые предводители, при этом у каждого предводителя (включая базовых) теперь есть уникальная карта действия, которая поможет ему проложить свой собственный путь в «терра инкогнита».



СОВМЕЩЕНИЕ С БАЗОВОЙ ИГРОЙ

Перед первой партией с этим дополнением выполните следующие шаги для объединения компонентов дополнения и базовой игры (из раздела «Состав дополнения» на стр. 3 вы можете узнать, как выглядят новые компоненты):

1. Сложите вместе фрагменты игрового поля из дополнения и фрагменты поля из базовой игры.
2. Сложите вместе планшеты предводителей из дополнения и планшеты предводителей из базовой игры.
3. Добавьте следующие компоненты из дополнения к аналогичным компонентам базовой игры: жетоны чудес света, чудес природы, варваров, водного ландшафта, торговли, ресурсов, а также жетоны городов-государств и соответствующие им карты дипломатии.
4. Замените диск событий и линейки действий из базовой игры соответствующими компонентами из дополнения.
5. Уберите из базовой игры карты чудеса света «Пентагон» и «Мачу-Пикчу», затем сложите вместе оставшиеся карты чудес света из базовой игры и карты чудес света из дополнения.
6. Уберите из базовой игры карту победы «Технократ/Учёный», затем сложите вместе оставшиеся карты победы из базовой игры и карты победы из дополнения.
7. Добавьте голубые, зелёные, оранжевые и красные жетоны контроля в соответствующие запасы игроков.
8. Уберите следующие карты из колоды действий каждого игрока: «Валюта», «Животноводство» и все карты войны.
9. Отделите уникальные карты действий (с изображением предводителей на рубашке) от остальных карт действий из дополнения. Оставшиеся карты действий разложите по цветам игроков и добавьте их к картам соответствующих цветов из базовой игры.
10. Уберите из базовой игры карты дипломатии «Открытые границы». Разложите карты дипломатии из дополнения по цветам игроков и добавьте их к картам соответствующих цветов из базовой игры.

СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ



Все карты дополнения «Терра инкогнита» обозначены указанным слева символом — таким образом вы сможете отличать их от карт из базовой игры и других возможных дополнений к игре «Цивилизация: Новый рассвет».

ДОБАВЛЕНИЕ ПЯТОГО ИГРОКА

Дополнение «Терра инкогнита» включает в себя набор компонентов фиолетового цвета для пятого игрока.

Эти компоненты можно использовать только при игре с остальными компонентами из дополнения «Терра инкогнита».

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



10 планшетов предводителей (оборотная сторона — памятка по районам)



5 фрагментов игрового поля



18 уникальных карт действий



40 карт действий (по 10 на игрока)



1 диск событий (основание и стрелка)



1 карта «Ибрагим»



8 карт дипломатии городов-государств



8 карт дипломатии игроков (по 2 на игрока)



8 карт победы (6 обычных, 2 карты крепостей)



14 карт чудес света



8 пластиковых фигурок армий (по 2 на игрока)



20 жетонов районов (по 5 на игрока)



12 жетонов контроля (по 3 на игрока)



12 жетонов чудес света



30 жетонов форм правления



8 жетонов ресурсов (2 каждого типа)



2 двусторонних жетона городов-государств



5 жетонов крепостей



2 двусторонних жетона чудес природы



8 жетонов водного ландшафта



26 жетонов торговли



2 жетона варваров

5 линеек действий с дополнительной ячейкой



КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ПЯТОГО ИГРОКА



24 карты действий



5 карт дипломатии



1 счётчик технологий (основание и стрелка)



13 пластиковых фигурок (1 столица, 7 городов, 3 каравана и 2 армии)



5 жетонов районов



34 жетона контроля

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При подготовке к игре с дополнением «Терра инкогнита» вместо шагов, описанных в правилах базовой игры, выполните указанные ниже шаги.

1. Выберите предводителей и цвета игроков в следующем порядке:

- а. Каждый игрок берёт один планшет предводителя, выбранный случайным образом, и уникальную карту действия с изображением этого предводителя на рубашке.
- б. Каждый игрок выбирает цвет и берёт все **ФИШКИ** (города, армии, караваны, жетоны районов, жетоны контроля), счётчик технологий, карты дипломатии и карты действий этого цвета.
- в. Каждый игрок берёт по одному жетону формы правления каждого из шести типов, а также один из не выбранных игроками планшетов предводителей из дополнения «Терра инкогнита» и переворачивает его на обратную сторону, на которой указана памятка по районам.
- г. Каждый игрок выставляет стрелку на своём счётчике технологий на нулевое деление.

Компоненты играющего фиолетовыми



Планшет предводителя



Уникальная карта действия



Карты действий



Города



Армии



Караваны



Карты дипломатии



Жетоны районов



Жетоны контроля



Счётчик технологий



Жетоны форм правления

2. Заполните ряды действий: каждый игрок размещает линейку действий своего цвета ниже своего планшета предводителя. Затем каждый игрок берёт 6 карт действий с римской цифрой I на рубашке и раскладывает их лицевой стороной вверх в ячейки ниже линейки действий (порядок стартовой раскладки указан на каждом планшете предводителя). Карта «Ирригация» выкладывается в крайнюю левую ячейку с номером 1.

- а. Если у игрока есть уникальная карта действия I технологического уровня, то он заменяет ей карту того же типа в его ряду действий.
- б. Каждый игрок ставит одну из своих армий на карту войны и один из своих караванов на карту экономики.



Карта «Ирригация» →

Армия

Караван

Уникальная карта I уровня

3. Соберите игровое поле в следующем порядке:

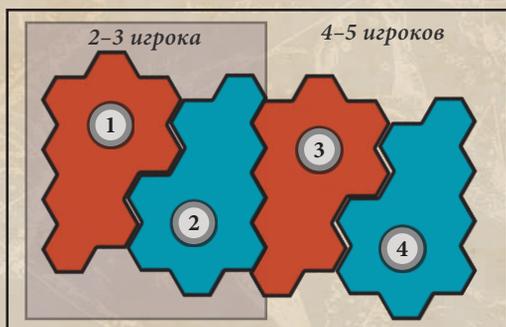
- а. Раздайте всем игрокам по одному случайно выбранному фрагменту поля, на котором есть символ столицы (звезда), и по одному жетону крепости. Неиспользованные фрагменты с символами столицы и жетоны крепостей уберите в коробку.



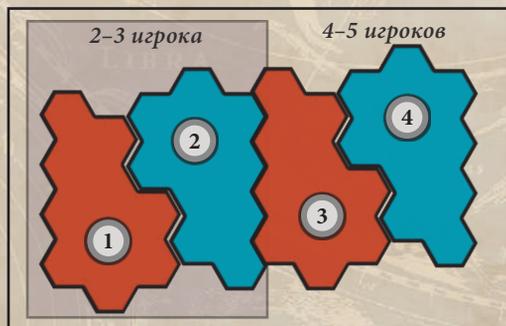
Жетон крепости

- б. Случайным образом выберите первого игрока и передайте ему диск событий.
- в. Перемешайте оставшиеся фрагменты и сложите их в стопку рядом с областью будущего игрового поля.
- г. Возьмите **4 фрагмента поля (2 фрагмента при игре вдвоём или втроём)** из-под низа соответствующей стопки. Это центральная часть вашего поля.
- д. Бросьте кубик, чтобы определить, какой стороной вверх будут выкладываться фрагменты центральной части. Если результат 1–3, используйте сторону «А» для всех фрагментов поля центральной части; в противном случае используйте сторону «В».
- е. Соберите в середине стола центральную часть, выкладывая по одному её фрагменту. В зависимости от выбранной стороны расположите фрагменты в такой последовательности и с такой ориентацией, как показано на иллюстрации ниже. Затем положите жетон торговли на каждый из этих фрагментов, чтобы обозначить его как фрагмент центральной части.

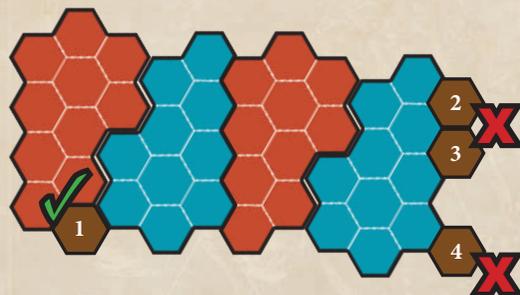
Центральная часть — сторона «А»



Центральная часть — сторона «В»

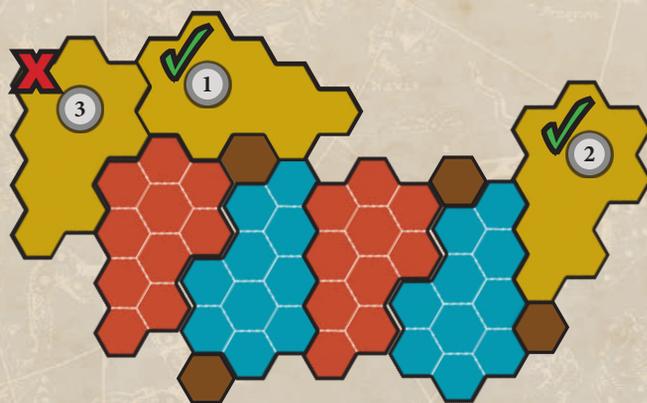


- ж. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок присоединяет к полю свой жетон крепости так, чтобы он соприкасался как минимум с двумя клетками фрагментов центральной части. Жетон крепости не может соприкасаться с другим жетоном крепости или с клеткой города-государства.



Крепость 1 размещена правильно. Крепости 2 и 3 размещены неправильно — они граничат друг с другом. Крепость 4 также размещена неправильно, поскольку соприкасается только с одной клеткой фрагмента центральной части.

- з. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок присоединяет к полю свой фрагмент с символом столицы. Каждый фрагмент можно разместить любой стороной вверх, но он должен соприкасаться как минимум с четырьмя клетками фрагментов центральной части и/или жетонов крепостей. Разместив свой фрагмент, игрок ставит свою столицу на символ столицы на этом фрагменте поля.



Фрагменты 1 и 2 размещены правильно. Фрагмент 3 размещён неправильно — он не соприкасается с четырьмя клетками фрагментов центральной части и/или жетонов крепостей (клетки фрагментов других игроков при этом не учитываются).

- и. Уберите жетоны торговли с фрагментов центральной части.

4. **Заполните игровое поле:** на каждую клетку игрового поля, на которой изображён какой-либо символ, положите жетон с таким же символом. При этом соблюдайте следующие правила:

- a. Кладите жетоны варваров таким образом, чтобы указанная на жетоне буква совпадала с буквой на клетке под ним.
- б. Кладите жетоны городов-государств таким образом, чтобы символ и форма рамки (звезда, ромб или круг), в которую вписан этот символ, на жетоне совпадали с символом и формой рамки на клетке под ним.

5. **Положите карты городов-государств:** для каждого жетона города-государства, выложенного на поле, положите обе карты дипломатии этого города-государства друг на друга рядом с полем так, чтобы все игроки могли их видеть. Остальные карты дипломатии городов-государств сложите в отдельную стопку в стороне от игрового поля.



6. **Подготовьте жетон направления набегов и диск событий:** первый игрок кладёт жетон направления набегов в паз между клетками у любого края поля (ориентация цифр на жетоне не имеет значения). Затем этот игрок переводит стрелку диска событий на символ шлема со звездой.



7. **Разделите карты чудес** в следующем порядке:

- a. Разложите карты чудес света по типам на 4 стопки. Тип карты обозначен цветом и символом слева от изображения чуда.
- б. Разделите каждую из этих стопок чудес света по эпохам ещё на 3 стопки лицевой стороной вниз. Перемешайте стопку каждой эпохи и вытяните случайным образом по 1 карте из стопок древних и средневековых чудес. Уберите эти карты в коробку не раскрывая.

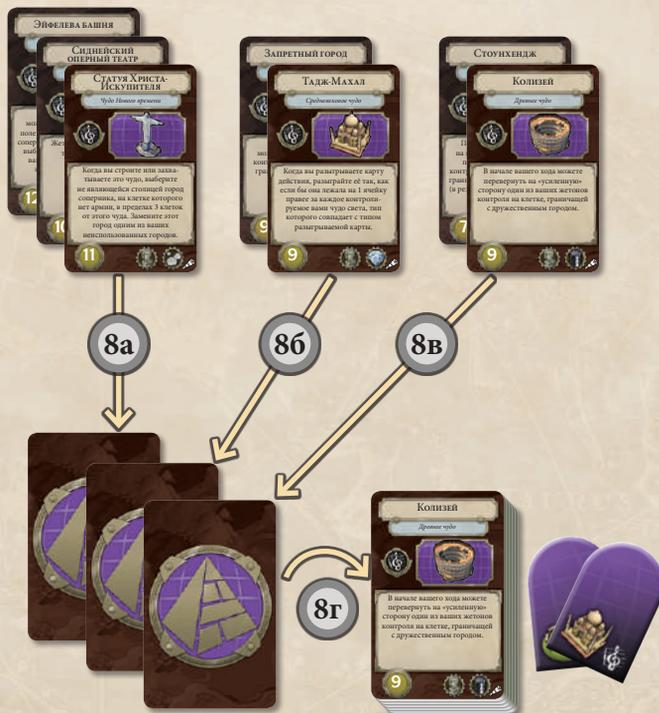


Распределение количества карт чудес света по стопкам каждой эпохи для каждого типа чуда



8. Составьте колоды чудес: для каждого типа чудес света выполните указанные ниже шаги.

- а.** Положите стопку карт чудес Нового времени этого типа лицевой стороной вниз в качестве начала колоды.
 - б.** Положите стопку карт средневековых чудес этого типа лицевой стороной вниз поверх карт чудес Нового времени.
 - в.** Положите стопку карт древних чудес этого типа лицевой стороной вниз поверх карт средневековых чудес.
 - г.** Переверните верхнюю карту получившейся колоды на лицевую сторону и положите колоду так, чтобы она была видна всем игрокам.
- 9. Разложите жетоны чудес:** рядом с каждой колодой чудес положите все жетоны чудес света такого же цвета и с таким же символом, что и на картах этой колоды.



10. Выложите карты победы: положите 2 карты крепостей (карты победы «Комендант» и «Фельдмаршал») рядом с игровым полем. Затем вытяните случайным образом ещё 3 карты победы из колоды и положите их лицевой стороной вверх рядом с картами крепостей. Оставшиеся карты победы уберите в коробку.



11. Подготовьте запас: положите жетоны торговли и оставшиеся жетоны ресурсов рядом с игровым полем. Эти жетоны составляют общий **ЗАПАС**.

Теперь вы можете начать игру!



ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

Дополнение «Терра инкогнита» вводит новые правила в игру «Цивилизация: Новый рассвет». Если вы встретите противоречия между правилами дополнения и базовой игры, используйте правила дополнения.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Для победы в игре необходимо выполнить условие одного достижения с **четырёх** из пяти карт победы, лежащих рядом с игровым полем. Условие победы проверяется **перед переводом стрелки диска событий** в конце каждого раунда (перед ходом первого игрока).

Если условия победы выполняют двое или более игроков, побеждает тот претендент, жетоны контроля которого лежат напротив большего числа карт победы. Если ничья сохраняется, используйте правила разрешения ничьей из базовой игры.

КАРТЫ КРЕПОСТЕЙ

Карты крепостей — это новый тип карт победы. В отличие от обычных карт победы, на картах крепостей указано только одно достижение: игрок должен контролировать требуемое количество крепостей (см. раздел «Крепости» на стр. 11). Кроме того, выполнив условие такого достижения, игрок должен будет постоянно следить за тем, чтобы это условие и в дальнейшем продолжало выполняться: если игрок теряет контроль над крепостью и условие одного из таких достижений перестаёт выполняться, этот игрок убирает свой жетон контроля с карты этого достижения.



Чтобы выполнить условие карты победы «Командант» (слева), игроку нужно контролировать как минимум 1 крепость. Чтобы выполнить условие карты победы «Фельдмаршал» (справа), игроку нужно контролировать как минимум 2 крепости.

РЯД ДЕЙСТВИЙ С ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЯЧЕЙКОЙ

На линейках действий этого дополнения изображён расширенный ряд действий, включающий в себя дополнительную ячейку с номером 1. Обе ячейки с номером 1 считаются первыми ячейками. Когда игрок смещает карту действия в начало ряда, он должен положить её в крайнюю левую ячейку.



Первые ячейки

Вторая ячейка

Третья ячейка

Четвёртая ячейка

Пятая ячейка

УНИКАЛЬНЫЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

В дополнении «Терра инкогнита» появляются уникальные карты действий (по одной для каждого предводителя), которые разыгрываются по тем же правилам, что и остальные карты действий.

Каждый игрок с уникальной картой действия I уровня заменяет ей карту I уровня того же типа в стартовой раскладке карт своего ряда действий. Каждый игрок с уникальной картой действия II уровня или выше может выбрать её в любой момент, когда у него есть возможность получить карту действия этого уровня.



Уникальная карта действия предводителя зулусов (лицевая сторона и оборот)

КАРТЫ ПРОГРЕССА

Каждую партию игроки теперь начинают с ещё одной картой действия I уровня — картой прогресса «Ирригация». Карты прогресса позволяют игрокам строить районы (см. раздел «Районы» на стр. 9).

Также карты прогресса позволяют игрокам переворачивать жетоны контроля на «усиленную» сторону — эта функция перешла к ним от карт войны из базовой игры (в этом дополнении карты войны таким свойством не обладают).

Когда игрок разыгрывает карту прогресса, он может использовать жетоны торговли с этой карты, чтобы перевернуть 1 жетон контроля на «усиленную» сторону за каждый использованный таким образом жетон торговли. Этот эффект может быть применён независимо от того, использовалось ли свойство этой карты прогресса для того, чтобы перевернуть жетоны контроля на «усиленную» сторону.



Карта прогресса I уровня

Если при применении какого-либо свойства нужно «разыграть карту действия так, как если бы она лежала в первой ячейке», разыграйте её так, как если бы она лежала в крайней левой ячейке. Ячейки с номерами 2, 3, 4 и 5 по-прежнему считаются второй, третьей, четвёртой и пятой ячейками соответственно.

РАЙОНЫ

Районы — это новый тип жетонов контроля, которые обозначают особые регионы вашего государства с определённой специализацией. На районы распространяются все правила, применимые к жетонам контроля, но со следующими исключениями:

- ♦ Чтобы выкладывать жетоны районов, игрокам нужно разыгрывать карты прогресса. Жетоны районов не могут быть выложены с помощью свойств, позволяющих выкладывать жетоны контроля.
- ♦ Жетоны районов выкладываются по тем же правилам, что и жетоны контроля, но с одним исключением: когда игрок кладёт жетон района, он может заменить им один из своих жетонов контроля. В этом случае игрок кладёт этот жетон района «неусиленной» стороной вверх, даже если он заменил им усиленный жетон контроля.
- ♦ Когда атакующий игрок побеждает в бою против жетона района, он заменяет этот жетон своим неусиленным жетоном контроля (но не жетоном района).
- ♦ Свойства, позволяющие заменить жетон контроля одного игрока жетоном контроля другого игрока, могут также заменять жетоны районов. Если с помощью такого свойства игрок заменяет жетон района, он заменяет его своим жетоном контроля (но не жетоном района).

У каждого типа района есть особое свойство. Игроки применяют свойства своих районов, когда стрелка диска событий останавливается на символе района. Эти свойства игроки применяют по часовой стрелке, начиная с первого игрока, но при этом каждый игрок может выбирать, в каком порядке применять свойства своих районов.

Свойства некоторых районов позволяют игроку выполнить какое-либо действие в пределах указанного количества клеток от этого района. Применяя такое свойство, игрок может отсчитывать расстояние по любым клеткам, включая клетки с водным ландшафтом и клетки соперников, и не учитывает труднодоступность ландшафта.

На оборотной стороне каждого планшета предводителя из дополнения «Терра инкогнита» приведена памятка по свойствам районов. Следующие разделы подробно описывают свойства каждого из типов районов.

УНИВЕРСИТЕТСКИЙ КАМПУС

Чтобы применить свойство университетского кампуса, положите на вашу карту науки 1 жетон торговли из запаса за каждую дружественную клетку гор или чуда природы, на которой лежит ваш жетон университетского кампуса или которая с ним граничит.



ТОРГОВОЕ ПОСЕЛЕНИЕ

Чтобы применить свойство торгового поселения, выберите **одно** из двух:

- ♦ Положите на одну из карт в вашем ряду действий 1 жетон торговли из запаса за каждый ваш развитый город (если у вас больше одного развитого города, можете класть жетоны торговли на разные карты).
- ♦ Положите на вашу карту экономики 1 жетон торговли из запаса за каждую дружественную клетку пустынь, на которой лежит ваш жетон торгового поселения или которая с ним граничит.



ВОЕННЫЙ ЛАГЕРЬ

Чтобы применить свойство военного лагеря, примените **оба** указанных эффекта **или** выберите **один** из них:

- ♦ Победите варваров или армию соперника в пределах 2 клеток от вашего жетона военного лагеря. Если вы победили варваров, положите 1 жетон торговли на любую карту в вашем ряду действий по обычным правилам.
- ♦ Переверните на «усиленную» сторону 1 дружественный жетон контроля в пределах 2 клеток от вашего жетона военного лагеря.



РЕМЕСЛЕННЫЙ КВАРТАЛ

Чтобы применить свойство ремесленного квартала, выберите **одно** из двух:

- ♦ Положите на вашу карту ремесла 1 жетон торговли из запаса за каждую дружественную клетку лесов, на которой лежит ваш жетон ремесленного квартала или которая с ним граничит.
- ♦ Используйте 3 жетона торговли с вашей карты ремесла, чтобы построить город на разрешённой правилами клетке в пределах 2 клеток от дружественной клетки.



ФЕСТИВАЛЬНАЯ ПЛОЩАДЬ

Чтобы применить свойство фестивальной площади, выберите **одно** из двух:

- ♦ Положите 1 жетон контроля на клетку в пределах 2 клеток от вашего жетона фестивальной площади.
- ♦ Положите 1 жетон контроля на клетку в пределах 2 клеток от дружественного города с чудом света.



АРМИИ

Армии — это новый тип фигурок. Каждый игрок контролирует столько армий, сколько указано на его текущей карте войны. Когда игрок получает карту войны, на которой указано большее количество армий, чем на его предыдущей карте, он ставит дополнительную фигурку армии на свою новую карту войны. Игрок, контролирующей больше одной армии, должен полностью завершить передвижение одной своей армии (включая возможную атаку), прежде чем передвигать другую.



Новые карты войны позволяют игрокам передвигать их армии по игровому полю. Чтобы передвинуть армию, игрок передвигает фигурку на число клеток, не превышающее число, которое указано на карте. В процессе движения армия должна каждый раз передвигаться с одной клетки на граничащую с ней клетку. Снимая армию с карты войны, игрок может передвинуть её из своей столицы или из своего развитого города, как если бы армия уже находилась на клетке этого города.

Когда армия передвигается на клетку с жетоном варваров, городом-государством или **ФИШКОЙ** соперника, она должна закончить движение и провести атаку (при этом данная армия теряет возможность передвижения на оставшееся количество клеток).

Атаки проводятся по правилам базовой игры со следующими отличиями (см. краткое описание шагов атаки на стр. 16):

ОБЪЯВЛЕНИЕ АТАКИ

- ♦ Все правила базовой игры, касающиеся отсчёта расстояния до цели атаки и ограничений для клетки, с которой можно атаковать, больше не действуют. Теперь атаки проводятся только при передвижении армии.
- ♦ Если армия атакует клетку, на которой находится несколько **ФИШЕК**, атакующий игрок выбирает одну из них в качестве цели атаки. Если армия атакует клетку с жетоном варваров, в качестве цели должен быть выбран этот жетон.

ВО ВРЕМЯ АТАКИ

- ♦ Армия или караван, ставшие целью атаки, получают бонус к боевой силе, равный труднодоступности ландшафта клетки, на которой они находятся. Ни одна из этих фигурок не получает бонус к боевой силе, который дают усиленные жетоны контроля.

- ♦ Если на клетке защитника находится хотя бы одна дружественная для него армия (не считая самого защитника), он добавляет +2 к своей боевой силе.
- ♦ Когда игрок использует жетон торговли во время боя, он может выбрать: либо увеличить свою боевую силу на 1, либо перебросить свой кубик.
 - ♦ Узнав результат броска кубиков (включая любой переброс), игрок может решить, будет ли использовать оставшиеся жетоны торговли.
 - ♦ Если атакующий хочет использовать жетоны торговли, он по-прежнему должен сделать это до того, как жетоны торговли начнут использовать защитник.

ПОСЛЕ АТАКИ

- ♦ Если победил защитник, атакующая армия считается побеждённой и возвращается на карту войны своего владельца.
- ♦ Если победил атакующий, используйте указания для случая победы атакующего из базовой игры со следующими дополнениями:
 - ♦ В зависимости от того, какой компонент являлся защитником, выполните указанные действия.
 - ♦ **Караван или армия:** эта фигурка считается побеждённой и возвращается на соответствующую карту своего владельца.
 - ♦ **Жетон района:** атакующий заменяет этот жетон района своим неусиленным жетоном контроля (но не жетоном района).
 - ♦ **Город или жетон контроля (включая жетон района):** все армии и караваны соперников на этой клетке считаются побеждёнными и возвращаются на соответствующие карты своих владельцев.
 - ♦ Атакующая армия после завершения атаки остаётся на атакованной клетке. Исключение составляют случаи, когда на этой клетке всё ещё остаётся жетон города-государства, незахваченная крепость или фишка соперника (например, если игрок освободил город-государство или атаковал клетку, на которой находилось несколько фишек соперника). В этих случаях игрок возвращает атакующую армию на последнюю занимаемую ей клетку перед атакой, на которой нет жетона варваров, жетона города-государства и фишки соперника. Независимо от того, на какой клетке оказалась армия после атаки, она теряет возможность передвижения на оставшееся количество клеток.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ АРМИЙ

Также для армий действуют следующие правила:

- ♦ Игроки могут строить города на клетках, занятых дружественными армиями, но не могут строить их на клетках, занятых армиями соперников.
- ♦ Игроки не могут класть жетоны контроля на клетки, занятые армиями соперников.
- ♦ Караваны могут передвигаться на клетки, занятые как дружественными армиями, так и армиями соперников (и могут не останавливаться на них).
- ♦ На клетке с армией не могут быть применены свойства, позволяющие убирать фишки или заменять фишку одного игрока фишкой другого игрока.
- ♦ Армия, находящаяся на клетке с символом варваров, не защищает от их появления. Если варвары появляются на клетке с армией, эта армия считается побеждённой и возвращается на карту войны своего владельца.
- ♦ Если жетон варваров передвигается на клетку с армией, эта армия считается побеждённой и возвращается на карту войны своего владельца, а варвары возвращаются на последнюю клетку без водного ландшафта, с которой они передвигались. Таким образом, армия защищает от варваров любой город или жетон контроля на своей клетке — не убирайте с поля этот город или жетон контроля и не переворачивайте усиленный жетон контроля на «неусиленную» сторону.

КРЕПОСТИ

Крепости — это оборонительные сооружения, представленные в виде жетонов крепостей, которые размещаются на игровом поле при подготовке к игре. Клетки крепостей считаются клетками лесов, и их труднодоступность ландшафта равна 3. Игроки не могут строить города на клетках, граничащих с крепостями, и не могут класть на клетки крепостей жетоны контроля (включая жетоны районов). Караваны и армии могут передвигаться в крепости, но, если армия передвигается в крепость, которую не контролирует ни один игрок, она должна закончить движение и провести атаку.



Жетон крепости

Когда армия атакует крепость, не контролируемую игроком, крепость при защите получает бонус к боевой силе, равный 6. Если атакующий побеждает, он ставит один из своих неиспользованных городов на жетон крепости. Этот город считается обычным городом.

Пока у игрока есть город на жетоне крепости, считается, что он контролирует эту крепость. Контролируя одну или несколько крепостей, игрок приближается к победе в игре, поскольку выполняет условия достижений карт крепостей (см. раздел «Победа в игре» на стр. 8).

ПРИМЕР ПРОВЕДЕНИЯ АТАКИ С ПОМОЩЬЮ АРМИИ

Англичане (играющие красными) передвигают свою армию, чтобы атаковать зулусов (играющих голубыми). Они разыгрывает свою карту войны из третьей ячейки.

1. Англичане передвигают свою армию к городу зулусов через клетки равнин и лесов, поскольку для того, чтобы передвигаться по клеткам гор, нужно разыграть карту войны из ячейки с большим номером.
2. Их армия заканчивает движение на клетке, на которой находятся город и армия зулусов. В качестве цели атаки англичане выбирают армию зулусов.
3. Англичане побеждают в бою, и зулусы возвращают голубую фигурку армии на свою карту войны. Армия англичан не может занимать ту же клетку, что и город зулусов, поэтому армия возвращается на последнюю занимаемую ей клетку перед атакой.



РАЗВЕДКА

В дополнении «Терра инкогнита» игровое поле полностью не выкладывается при подготовке к игре — вместо этого участники исследуют мир в процессе игры, проводя разведку с помощью своих караванов и армий.

Если при передвижении каравана или армии эта фигурка оказывается на клетке, граничащей с краем игрового поля, и при этом находится **на фрагменте со столицей**, эта фигурка может использовать 1 клетку своего передвижения, чтобы провести **РАЗВЕДКУ**.

Когда вы проводите разведку, выполните следующие шаги:

1. Возьмите фрагмент игрового поля из-под низа соответствующей стопки.
2. Присоедините этот фрагмент к игровому полю так, чтобы он соприкасался **с четырьмя клетками** фрагментов, уже лежащих на столе, **включая клетку, с которой вы проводите разведку**. Новый фрагмент может быть размещён любой стороной вверх. Если фрагмент не может быть размещён с соблюдением указанных правил, положите его на верх стопки фрагментов и на этом разведка завершается.
3. Заполните новый фрагмент поля: положите жетоны варваров, ресурсов, чудес природы и городов-государств на клетки с соответствующими символами по правилам, описанным на шаге 4 подготовки к игре (см. стр. 6). Если на этом фрагменте есть город-государство, положите рядом с игровым полем обе карты дипломатии этого города-государства.
4. Если в игровом поле образовалась пустота, окружённая со всех сторон клетками, заполните её жетонами с водным ландшафтом.

Если разместить новый фрагмент поля мешает жетон направления набегов, переложите этот жетон в другое место.

Проведя разведку, армия или караван может продолжить движение, используя оставшееся количество клеток передвижения (из которого не забудьте вычесть 1 клетку, использованную для разведки), но провести разведку второй раз за одно и то же движение эта фигурка больше не сможет.

ПРИМЕР ПРОВЕДЕНИЯ РАЗВЕДКИ

Зулусы проводят разведку с помощью армии (клетка и фрагмент, на которых находится армия, выделены жёлтым на иллюстрации). Новый фрагмент не может быть размещён в позиции 1, поскольку не соприкасается с клеткой фигурки, проводящей разведку. Также фрагмент не может быть размещён в позиции 2, поскольку соприкасается только с 2 клетками игрового поля.



Зулусы решают разместить фрагмент так, как показано на иллюстрации ниже.



Примечание: если в один из последующих ходов зулусы передвинут свой караван на указанную клетку, они не смогут провести разведку с его помощью, поскольку этот караван находится не на фрагменте со столицей.

ФОРМЫ ПРАВЛЕНИЯ

В дополнении «Терра инкогнита» игроки могут выбирать форму правления для своей цивилизации. Для этого используются 6 типов жетонов форм правления.

В начале партии в государствах игроков нет формы правления. Когда стрелка диска событий останавливается на символе формы правления, каждый игрок может поменять форму правления. Для этого он выбирает одну из своих карт действий в любой из двух ячеек с номером 1 и кладёт на эту карту жетон формы правления того же типа, что и эта карта действия. Если на другой карте действия этого игрока уже лежал жетон формы правления, он должен убрать этот жетон.

Когда игрок разыгрывает карту действия, на которой лежит жетон формы правления, он разыгрывает эту карту так, как если бы она лежала на N ячейке правее своей текущей ячейки, где N – количество стрелок на этом жетоне формы правления. Подробнее правила такого розыгрыша карт описаны в следующем разделе.



Жетон формы правления



Символ формы правления на диске событий

РОЗЫГРЫШ КАРТ ДЕЙСТВИЙ «НА N ЯЧЕЕК ПРАВЕЕ»

Некоторые эффекты позволяют игроку разыграть карту действия так, как если бы она лежала на указанное число ячеек правее в ряду действий. В этом случае игрок отсчитывает указанное число ячеек вправо от текущей ячейки этой карты и разыгрывает её так, как если бы она лежала в этой ячейке (см. пример ниже). Если карта должна быть разыграна из ячейки правее пятой, она разыгрывается так, как если бы лежала в пятой ячейке.



Жетон формы правления «Монархия» предписывает разыграть карту прогресса на 2 ячейки правее её текущей ячейки, поэтому она разыгрывается так, как если бы лежала не в третьей, а в пятой ячейке.

Если на ячейку карты действия влияют сразу несколько эффектов, игрок применяет их в любом порядке.

Если применяемое свойство зависит от того, из какой ячейки вы разыгрываете карту действия (например, «Если вы разыгрываете эту карту из пятой ячейки»), разыграйте эту карту так, как если бы она лежала в той ячейке, которая на N ячеек правее.

Если по какому-либо свойству вы должны разыграть карту из указанной ячейки (например, «Разыграйте эту карту так, как если бы она лежала в первой ячейке»), а один из эффектов предписывает разыграть эту карту на N ячеек правее, то этот эффект влияет на указанную ячейку (см. пример ниже). Свойства, по которым вы должны разыграть карту так, «как если бы она лежала в первой ячейке», относятся к самой левой ячейке в ряду действий.

ПРИМЕР С ИЗМЕНЕНИЕМ ЯЧЕЙКИ

Играющий фиолетовыми хочет разыграть свою карту действия «Капитализм» со следующим свойством: «Один раз в ход, сместив эту карту в начало ряда, выберите другую карту в вашем ряду действий и разыграйте её так, как если бы она лежала в первой ячейке, но не смещайте её».

1. Игрок разыгрывает карту «Капитализм» и смещает её в начало ряда.
2. Затем по свойству карты «Капитализм» он решает разыграть свою карту культуры.
3. Поскольку это свойство предписывает разыграть карту так, «как если бы она лежала в первой ячейке», игрок разыгрывает карту «Начало империи» так, как если бы она лежала в крайней левой ячейке с номером 1.
4. На карте «Начало империи» лежит жетон формы правления «Республика», поэтому игрок разыгрывает эту карту так, как если бы она лежала на 2 ячейки правее. В данном случае этот эффект влияет на ячейку, указанную в применяемом свойстве, а не на текущую ячейку карты, поэтому игрок разыгрывает карту «Начало империи» так, как если бы она лежала в ячейке с номером 2.



ДИСК СОБЫТИЙ

В этом дополнении используется новый диск событий, заменяющий диск событий из базовой игры. На новом диске событий остались символы набега и появления варваров, однако на нём больше нет символа торговли (развитые города теперь приносят жетоны торговли при применении свойства района «Торговое поселение», см. стр. 9). На новом диске событий также появились 3 новых символа, описанных ниже.



СИМВОЛ РАЙОНА

Когда стрелка диска событий останавливается на этом символе, все игроки, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, применяют свойства каждого из своих районов (см. раздел «Районы» на стр. 9).



СИМВОЛ ФОРМЫ ПРАВЛЕНИЯ

Когда стрелка диска событий останавливается на этом символе, у каждого игрока появляется возможность поменять форму правления (см. раздел «Формы правления» на стр. 13).



СИМВОЛ ЧУДА СВЕТА

Когда стрелка диска событий останавливается на этом символе (за исключением подготовки к игре), сначала примените эффекты всех прочих символов, указанных рядом с символом чуда света на том же секторе диска. Затем положите 1 жетон торговли из запаса на каждую карту чуда света, лежащую лицевой стороной вверх на колоде чудес света каждого типа. Если на карту чуда света нужно положить второй жетон торговли, вместо этого уберите эту карту и соответствующий ей жетон чуда света из игры (вернув лежащий на ней жетон торговли в запас) и переверните на лицевую сторону следующую карту чуда света этой колоды.



При постройке чуда света **стоимость любого чуда, на карте которого лежит жетон торговли, снижается на 1.** Построив такое чудо света, верните этот жетон торговли в запас.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

В этом разделе уточняются наиболее часто используемые термины.

- ♦ **Вы можете/игрок может:** такое свойство либо предоставляет вам (указанному игроку) новую постоянную способность, либо позволяет применить необязательный эффект. В последнем случае вы (указанный игрок) решаете, применять данный эффект или нет при каждом его срабатывании.
- ♦ **Затем:** слово «затем» обозначает порядок применения нескольких эффектов. Эффект, который начинается со слова «затем», применяется после того, как будет завершено применение всех предшествующих ему эффектов, но при этом может быть применён даже в том случае, если предшествующие эффекты не применялись.
- ♦ **Захват чудес света:** игрок захватывает чудо света, когда забирает карту этого чуда в результате атаки.
- ♦ **Разрешённая правилами клетка:** при постройке города разрешённой правилами клеткой считается клетка с любым типом ландшафта, кроме водного. Она не должна граничить с клеткой города, города-государства или крепости, и на ней не могут находиться никакие компоненты, за исключением каравана, дружественной армии и дружественного жетона контроля.
- ♦ **Фигурки:** этот термин используется для обозначения армий и караванов.
- ♦ **Фишки:** этот термин включает в себя армии, караваны, города, жетоны контроля и жетоны районов.

УТОЧНЕНИЯ К СВОЙСТВАМ КАРТ

- ♦ **Аккад:** игрок с картой дипломатии Аккада по-прежнему должен провести атаку, если его армия заканчивает движение на клетке с жетоном контроля соперника.
- ♦ **Антананариву:** игрок с картой дипломатии Антананариву может построить чудо света на клетке с жетоном этого города-государства так же, как и на клетке другого города. Контроль над этим чудом света переходит к игроку, совершающему ход, если у него есть одна из карт дипломатии Антананариву.
- ♦ **Ибрагим:** карта «Ибрагим» — особая карта, которая используется, когда в игре участвуют османы. На планшете предводителя османов указаны правила использования этой карты.
 - ♦ Свойством карты «Ибрагим» может пользоваться только игрок, который получил её от играющего за османов. Сам играющий за османов свойством карты «Ибрагим» пользоваться не может.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Перед началом партии игроки могут договориться и использовать одно или оба приведённых в этом разделе правила.

МИРНАЯ ИГРА

Игроки, предпочитающие менее агрессивный стиль игры, могут играть без карт крепостей. При этом участники по-прежнему должны использовать жетоны крепостей, на которые распространяются те же правила, что и в обычной игре, за исключением того, что контроль над крепостями больше не учитывается при проверке условий карт победы. При игре с правилом «Мирная игра» победитель определяется так же, как в базовой игре.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор дополнения: Тони Фанчи

Продюсер: Джейсон Уолден

Редактор: Адам Бейкер

Корректоры: Молли Гловер и Кристофер Мейер

Руководитель отдела настольных игр: Джеймс Книффен

Дизайнеры дополнения: Шон Бойк и Тужер Муа

Руководящий дизайнер: Кристофер Хош

Автор иллюстраций на коробке и фрагментах поля: Андерс Финер

Арт-директор: Джефф Ли Джонсон

Руководящий арт-директор: Тони Братт

Создание фигурок: Адам Мартин, Кори Девор, Деррик Фукс

Контроль качества: Эндрю Джанеба и Зак Тевалтомас

Координаторы лицензий: Шерри Аниси и Зак Холмс

Менеджер по лицензиям: Симона Эллиот

Менеджеры производства: Джастин Энгер и Джейсон Глауи

Креативный директор: Брайан Шомбург

Главный менеджер проекта: Джон Франц-Вихлаш

Главный менеджер по разработке продукции: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Нэйт Френч

Руководитель студии: Эндрю Наваро



FIRAXIS

Арт-директор студии: Арне Шмидт

Директор по маркетингу: Питер Мюррей

Менеджер по продукции: Кевин Шульц

©2020 Take-Two Interactive Software, Inc. *Sid Meier's Civilization*, *Civilization*, *2K*, *Firaxis Games*, and their respective logos are all trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. © 2020 Fantasy Flight Games. Gamegenic is TM & © Gamegenic GmbH. *Fantasy Flight Games* and the *FFG* logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. *Fantasy Flight Games* is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, USA 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

ФОРА

Если участники партии обладают разным игровым опытом, менее опытные участники могут начать игру с жетонами торговли на своих картах действий, чтобы игра стала более соревновательной. В этом случае при подготовке к игре каждый из менее опытных участников кладёт 1 жетон торговли на каждую карту в своём ряду действий.

Если игроки хотят ещё больше увеличить фору, они могут договориться на определённое количество дополнительных жетонов торговли. В этом случае менее опытные участники должны распределить это количество жетонов торговли между своими картами действий как можно более равномерно и раскладывают их по одному на эти карты слева направо, начиная с самой левой.

2К

Директор по маркетингу: Мэтт Ноулс

Менеджер по маркетингу: Бенджи Хэн

Особая благодарность всем бета-тестерам.

Использованы рисунки из архивов Firaxis.

Спасибо всем художникам за их работу.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Дополнительная вычитка: Валентин Матюша, Анастасия Егорова

Переводчик: Дарья Лутченко

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

КРАТКАЯ ПАМЯТКА

Держите под рукой эту памятку, чтобы обращаться к ней в процессе игры.

ПРОВЕДЕНИЕ АТАКИ

- Выбор цели:** атакующий выбирает в качестве цели атаки 1 фишку соперника, находящуюся на клетке с армией атакующего.
- Бросок атакующего:** атакующий бросает кубик и добавляет к броску следующие бонусы:
 - ♦ Номер ячейки карты войны из своего ряда действий.
 - ♦ Бонусы к атаке со своих карт и планшета предводителя.
- Бросок защитника:** защитник бросает кубик и добавляет к броску бонусы, соответствующие типу этого защитника:
 - ♦ **Крепость, не контролируемая ни одним игроком:** бонус = 6.
 - ♦ **Город-государство:** бонус = 8.
 - ♦ **Жетон варваров:** бонус = труднодоступность ландшафта защищаемой клетки.
 - ♦ **Фишка соперника:** бонус = сумма следующих слагаемых:
 - ♦ **Город:** удвоенное значение труднодоступности ландшафта защищаемой клетки; +1 за каждый дружественный усиленный жетон контроля на клетках, граничащих с защищаемой.
 - ♦ **Жетон контроля:** труднодоступность ландшафта защищаемой клетки; +1, если атакован усиленный жетон контроля; +1 за каждый дружественный усиленный жетон контроля на клетках, граничащих с защищаемой.
 - ♦ **Армия или караван:** труднодоступность ландшафта защищаемой клетки.
 - ♦ **Любая фишка:** +2, если на защищаемой клетке находится хотя бы 1 дружественная защитнику армия (кроме самого защитника).
 - ♦ **Любая фишка:** бонусы к защите с карт и планшета предводителя.
- Использование жетонов торговли:** сначала у атакующего, а затем у защитника есть возможность использовать жетоны торговли с карт войны из своих рядов действий. За каждый использованный жетон торговли этот игрок может либо перебросить свой кубик, либо добавить +1 к боевой силе.
- Сравнение боевой силы:** побеждает игрок с наибольшей боевой силой (при ничьей побеждает защитник).

ДОСТИЖЕНИЯ



Защитник: иметь 15 усиленных жетонов контроля.



Разрушитель: одержать победу в качестве атакующего с суммарной боевой силой, равной 16 или больше.



Дипломат: иметь карты дипломатии четырёх разных игроков и/или городов-государств.



Спекулянт: иметь 5 жетонов ресурсов и/или жетонов чудес природы.



Экспансионист: контролировать города на 6 разных фрагментах поля (жетоны крепостей считаются отдельными фрагментами).



Меценат: контролировать 2 чуда света одной эпохи.



Архитектор: иметь 5 жетонов районов на игровом поле.



Новатор: контролировать 1 чудо света каждой эпохи.



Губернатор: иметь по 1 развитому городу на 4 разных фрагментах поля (жетоны крепостей считаются отдельными фрагментами).



Инвестор: контролировать чудеса света трёх разных типов.



Технократ: иметь 3 карты IV уровня в своём ряду действий.

Примечание: замените этой картой карту с таким же названием из базовой игры.



Учёный: контролировать 2 научных чудес света.