

«ЦИВИЛИЗАЦИЯ» СИДА МЕЙЕРА

CIVILIZATION®

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



ДОПОЛНЕНИЕ

«Мудрость и война»

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

«Мудрость и война» — это второе дополнение для игры «Цивилизация Сиды Мейера». Теперь игрокам доступны шесть новых цивилизаций: ацтеки, англичане, французы, японцы, монголы и зулусы. Дополнение добавляет в игру доктрины, позволяющие усовершенствовать выбранный игроком политический строй и использовать новые стратегии развития. Набор карт отрядов на замену улучшает тактическую составляющую битв, а несколько других нововведений сделают космическую гонку перспективным способом достижения победы.



Если у вас возникнут вопросы по правилам, мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- Правила дополнения
- 6 листов цивилизаций (по 1 на цивилизацию)
- 6 дисков торговли (по 1 на цивилизацию)
- 6 дисков экономики (по 1 на цивилизацию)
- 6 пластиковых стержней для соединения листов цивилизаций с дисками торговли и экономики
- 6 маркеров уровня культуры (по 1 на цивилизацию)
- 6 домашних участков карты (по 1 на цивилизацию)
- 6 нейтральных участков карты
- 94 малые карточки, а именно:
 - » 20 новых карточек технологий (по 4 на игрока)
 - » 6 новых карточек чудес
 - » 12 новых карточек культурных событий
 - » 20 карточек доктрин (по 4 на игрока)
 - » карточки на замену, а именно:
 - ◇ 20 карточек правительств

- ◇ 1 карточка великого человека «Леонид»
- ◇ 5 карточек инвестиций «Фонд искусств»
- ◇ 5 карточек технологии «Металлургия»
- ◇ 5 карточек технологии «Железная дорога»

- 55 квадратных боевых карточек, а именно:
 - » 15 карточек артиллерии
 - » 15 карточек пехоты
 - » 15 карточек кавалерии
 - » 8 карточек авиации
 - » 2 карточки боевых бонусов
- 6 маркеров чудес
- 5 маркеров верфей
- 1 накладка на рыночный планшет
- 2 маркера реликтов
- 5 маркеров хижин
- 5 маркеров деревень
- 5 маркеров городов-государств
- 7 маркеров производственных планов

ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

НОВЫЕ ЛИСТЫ ЦИВИЛИЗАЦИЙ,
ДИСКИ ТОРГОВЛИ И ЭКОНОМИКИ,
МАРКЕРЫ УРОВНЯ КУЛЬТУРЫ

Эти компоненты вводят в игру шесть новых цивилизаций. Прикрепите диски к листам, как описано в правилах базовой игры.



НОВЫЕ УЧАСТКИ КАРТЫ И МАРКЕРЫ РЕЛИКТОВ

В дополнение «Мудрость и война» входят шесть новых домашних участков карты (с лидером одной из новых цивилизаций на обороте) и шесть нейтральных участков. На некоторых нейтральных участках есть новые особые квадраты — реликты. Этим квадратам соответствуют два маркера реликтов. Подробнее на стр. 11.



НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И КУЛЬТУРНЫЕ СОБЫТИЯ

Вложите эти карточки в соответствующие колоды.



НОВЫЕ КАРТОЧКИ И МАРКЕРЫ ЧУДЕС

Вложите новые карточки в колоду чудес, а маркеры держите вместе с маркерами из базовой игры. Новые чудеса добавляют больше возможностей для развития городов.



МАРКЕРЫ ХИЖИН И ДЕРЕВЕНЬ

Добавьте эти маркеры к хижинам и деревням из базовой игры. Они принесут разнообразие при исследовании карты.



МАРКЕРЫ ГОРОДОВ-ГОСУДАРСТВ

С помощью этих маркеров вы будете отмечать на карте города-государства.



МАРКЕРЫ ПРОИЗВОДСТВЕННЫХ ПЛАНОВ

Отмечают, что город начал производственный план для увеличения объема производства.



МАЛЫЕ КАРТОЧКИ НА ЗАМЕНУ

Они заменяют карточки правительств, технологии «Металлургия» и «Железные дороги» из базовой игры, а также «Леонида» и пять копий «Фонда искусств» из дополнения «Удача и слава». Уберите старые карточки и вложите в соответствующие колоды новые.



БОЕВЫЕ КАРТОЧКИ НА ЗАМЕНУ

Заменяют все боевые карточки из базовой игры. Уберите старые карточки в коробку и используйте вместо них новые.



КАРТОЧКИ ДОКТРИН

Расширяют возможности правительств и предоставляют цивилизациям дополнительные варианты для долгосрочных стратегий.



МАРКЕРЫ ВЕРФЕЙ

Ими отмечается новая постройка, верфь. Верфь — это не улучшение гавани. Чтобы освоить эту постройку, необходимо изучить технологию 1-го уровня «Военно-морской флот».



НАКЛАДКА НА РЫНОЧНЫЙ ПЛАНШЕТ

Закрывает область рыночного планшета, предназначенную для гаваней, и добавляет место под верфи.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Прежде чем приступить к подготовке, описанной в базовых правилах, объедините компоненты дополнения и базовой игры следующим образом.

- 1. Новые цивилизации.** С помощью пластиковых стержней прикрепите к листам новых цивилизаций диски торговли и экономики. Листы новых цивилизаций, а также их маркеры уровня культуры держите вместе с аналогичными элементами базовой игры.
- 2. Карточки новых технологий.** Добавьте 6 новых карточек соответствующего цвета в каждую колоду технологий и уберите в коробку старые версии карт технологий «Металлургия» и «Железные дороги». Если у вас нет дополнения «Удача и слава», то уберите фиолетовые карточки технологий в коробку — в игре они вам не понадобятся.
- 3. Новые чудеса и культурные события.** Замешайте новые карточки чудес и событий в аналогичные колоды из базовой игры.
- 4. Новые участки карты, маркеры хижин, деревень и реликтов.** Новые домашние участки карты держите вместе с домашними участками из базовой игры. Новые нейтральные участки, маркеры хижин и деревень перемешайте вместе с соответствующими компонентами базовой игры. Маркеры реликтов положите рядом с маркерами хижин и деревень.
- 5. Маркеры городов-государств.** Отложите в отдельную стопку маркеры городов-государств.
- 6. Накладка на рыночный планшет и маркеры верфей.** Держите маркеры верфей вместе с маркерами построек из базовой игры.

7. Карточки на замену. Замените старые карточки правительств и боевые карточки на новые. Старые карточки (из базовой игры) уберите в коробку. Обратите внимание, что новые боевые карточки распределяются по колодам по правилам базовой игры во время общей подготовке к игре. Их нельзя смешивать с квадратными карточками из базовой игры.

8. Карточки из дополнения «Удача и слава» на замену (по необходимости). Если вы используете дополнение «Удача и слава», то карточку «Леонид» из колоды великих людей и карточки «Фонд искусств» из всех колод инвестиций необходимо убрать в коробку и заменить их новыми аналогичными карточками из дополнения «Мудрость и война». Если дополнения «Удача и слава» у вас нет, то эти карточки не используются.

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ

Если вы играете с дополнением «Мудрость и война», выполните ещё несколько шагов помимо тех, которые описаны в базовых правилах подготовки (на стр. 7).

2. РАЗДАЧА КОМПОНЕНТОВ

Каждый игрок берёт себе колоду карточек доктрин.

3. РЫНОЧНЫЙ ПЛАНШЕТ

В. МАРКЕРЫ ПОСТРОЕК

Положите накладку на соответствующее место рыночного планшета, чтобы она закрывала ячейку «Гавань».

Г. Карточки чудес (Создание колоды чудес)

Поскольку количество доступных чудес возросло, подготовка колоды чудес производится отлично от базовых правил. На третьем этапе общей подготовки к игре составьте колоду чудес следующим образом:

1. Перетасуйте карточки современных чудес и положите 4 из них лицевой стороной вниз в колоду. Остальные современные чудеса не глядя уберите в коробку.
2. Прodelайте то же самое со средневековыми чудесами: положите 4 случайные карточки средневековых чудес лицевой стороной вниз поверх современных.
3. Затем повторите процесс с древними чудесами: положите 4 случайные карточки древних чудес лицевой стороной вниз на поверх средневековых.

Если в партии участвуют египтяне, то после подготовки колоды чудес они получают верхнюю карточку из этой колоды. Затем раскройте четыре верхние карточки из колоды и выложите на рынок чудес.

8. Особые карточки и маркеры

Перемешайте маркеры городов-государств и положите их закрытой стопкой рядом с рынком.

СВОЙСТВА НОВЫХ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

В начале партии новые цивилизации получают следующие преимущества.

Ацтеки

У ацтеков нет дополнительных преимуществ в начале партии, за исключением начальной технологии.

Обратите внимание, что на домашнем участке карты ацтеков для размещения столицы доступны только три варианта, так как один из четырёх центральных квадратов на домашнем участке карты — водный.

АНГЛИЧАНЕ

У англичан нет дополнительных преимуществ в начале партии, за исключением начальной технологии.

ФРАНЦУЗЫ

Французы начинают игру с одной дополнительной доктриной, а их предел доктрин увеличен на 1. Подробнее о доктринах читайте на стр. 10.

ЯПОНЦЫ

Японцы начинают игру с феодализмом вместо обычного деспотизма. Благодаря знанию «Рыцарства» их кавалерия начинает игру со 2-го ранга (положите маркер кавалерии двойным шевроном вверх).

МОНГОЛЫ

Монголы начинают игру с двумя дополнительными кавалерийскими отрядами (возьмите две дополнительные карточки кавалерии с рыночного планшета). Благодаря знанию «Верховой езды» походная скорость монголов равняется 3.

Зулусы

Зулусы начинают игру с двумя дополнительными артиллерийскими отрядами (возьмите две дополнительные карточки артиллерии с рыночного планшета).



ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ

Все изложенные в этой брошюре правила обязательны к применению, когда вы играете с дополнением «Мудрость и война». В этом разделе собраны изменения базовых правил «Цивилизации Сида Мейера», впервые представленные в дополнении «Удача и слава». Если вы уже играли с дополнением «Удача и слава» и знакомы с изменениями, то можете переходить к разделу «Правила игры с дополнением» на стр. 7.

РАЗМЕЩЕНИЕ НОВЫХ ЧУДЕС НА РЫНКЕ

Каждый раз, когда игрок покупает чудо с рынка, он должен взять следующее чудо из колоды и положить его лицевой стороной вверх на освободившуюся ячейку. Вместе с карточкой чуда на рынок выкладывается соответствующий маркер чуда.

УСТАРЕВАНИЕ ЧУДЕС НА РЫНКЕ

Делая чудо устаревшим с помощью технологии, игрок вправе выбрать целью этого свойства чудо, еще находящееся на рынке. В этом случае карточка и маркер устаревшего чуда сбрасываются с рынка, и ему на замену на рынок выходит следующее чудо.

ДОБЫЧА ПОБЕДИТЕЛЯ

После завершения битвы ее участники несут потери, как описано в базовых правилах. Однако добыча победителя определяется по новой системе, с помощью трофеев.

Если в квадрате битвы находились одна или несколько фишек побеждённого, победитель получает 1 трофей.

Если побеждённый защищал свой город (кроме столицы), победитель получает 2 трофея.

Если побеждённый защищал свою столицу, победитель тут же одерживает военную победу в игре.

Получив трофеи, победитель немедленно тратит их на эффекты из приведенного ниже списка. Получив несколько трофеев, игрок может приобрести столько эффектов, на сколько ему хватает трофеев (при этом разрешается взять один и тот же эффект несколько раз). Например, за 2 трофея игрок может либо взять один эффект стоимостью 2, либо взять два разных эффекта стоимостью 1, либо дважды взять один эффект стоимостью 1.

ЭФФЕКТЫ СТОИМОСТЬЮ 1 ТРОФЕЙ

- Забрать с диска побеждённого до трех единиц торговли.
- Забрать у побеждённого до трех жетонов культуры.
- Забрать у побеждённого один жетон ресурса. При этом победитель вправе забрать лежащий лицевой стороной вниз маркер хижины или деревни, но должен выбрать его, не глядя на лицевую сторону.
- Заставить побеждённого сбросить один жетон монеты по выбору победителя.

ЭФФЕКТЫ СТОИМОСТЬЮ 2 ТРОФЕЯ

- Бесплатно изучить одну технологию, которую знает побеждённый. В пирамиде победителя должно быть подходящее место для этой технологии.
- Забрать у побеждённого одну карточку культурного события. При этом победитель вытягивает карточку в закрытую, видя только рубашки карточек.
- Забрать у побеждённого один жетон монеты и поместить его на лист своей цивилизации.

ПРАВИЛА ИГРЫ С ДОПОЛНЕНИЕМ

Все изложенные в этой брошюре правила обязательны к применению, когда вы играете с дополнением «Мудрость и война». В тех случаях, когда новые правила противоречат инструкциям из базовой игры, следует отдавать предпочтение новым правилам. Этот раздел посвящён тем элементам игры, которые впервые появились в дополнении «Мудрость и война».

НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ В ГОРОДЕ: НАЧАТЬ ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ПЛАН

Теперь всем игрокам доступно новое, четвёртое действие в городе — «**Начать производственный план**». Выбрав это действие, поместите в город маркер производственного плана. Больше одного такого маркера в городе находиться не может. Маркер производственного плана остаётся в городе до тех пор, пока город не будет разрушен или пока его мощности не будут использованы, чтобы создать фишку или отряд либо воздвигнуть постройку или чудо.

В следующий раз, когда мощности города с маркером производственного плана будут использованы для создания фишки или отряда либо для воздвижения постройки или чуда, сбросьте маркер производственного плана из города и удвойте значение ⚒ на окраинах этого города до конца текущего действия. Если в городе начато производство и в нём есть маркер производственного плана, этот маркер нужно использовать в обязательном порядке. Значение ⚒, полученное из других источников (например, карточки правительств или культурных событий), не удваивается. После окончания производства все непотраченные ⚒ сгорают.

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ПЛАН В ДЕЙСТВИИ

Играющий синими в качестве действия в городе запускает производственный план и выкладывает соответствующий маркер в свой город.



В свой следующий ход он в качестве действия в городе желает воздвигнуть чудо «Статуя Зевса», для которого требуется 15 ⚒. На окраинах этого города находится 9 ⚒ (8 ⚒ на лесных клетках и 1 ⚒ в гавани). Маркер производственного плана удваивает количество ⚒ на окраинах, что даёт 18 ⚒. Этого более чем достаточно, чтобы воздвигнуть чудо. Оставшиеся 3 ⚒ сгорают.



БИТВА

Новые карточки отрядов из этого дополнения полностью заменяют карточки из базовой игры и расширяют тактическую составляющую битв. Использовать карточки следует согласно правилам битвы из базовой игры за исключением следующих пунктов.

СИЛА И ЗДОРОВЬЕ

Теперь у каждого отряда есть показатели силы и здоровья. Сила указывает, сколько ран наносит отряд при атаке. Здоровье — количество ран, которое должен получить отряд, чтобы погибнуть. Любой отряд, получивший раны в количестве, равном его значению здоровья, немедленно погибает.

Верните погибшие отряды лицевой стороной вверх под низ соответствующих колод.

Пример 1: у игрока Б на одном из фронтов размещены пикинёры с силой 3 и здоровьем 3. Игрок А выводит на этот фронт пехотинцев с силой 3 и здоровьем 5. Пехотинцы наносят три раны пикинёрам и уничтожают их, а сами получают 3 раны в ответ. Игрок кладёт три жетона ран на карточку пехотинцев, чтобы отметить полученный урон.



ВСТУПИВШИЕ В БИТВУ ОТРЯДЫ

Отряды не могут атаковать на существующем фронте, если на нём уже вступили в бой два отряда. Если на каждом из фронтов уже есть по отряду с обеих сторон, то игрок должен открыть новый фронт.

СТРУКТУРА НОВЫХ КАРТОЧЕК ОТРЯДОВ

Карточки отрядов поделены на четыре сектора. Каждый сектор представляет собой определённый ранг одного и того же типа отряда.



А. Сила
Б. Здоровье
В. Знак козыря

Г. Название
Д. Ранг
Е. Тип отряда

Исход битвы

После того как все отряды с обеих сторон выложены на стол, битва завершена. **Перед тем как с выживших отрядов будут сняты все жетоны ран,** каждый игрок суммирует значения здоровья всех своих выживших отрядов. Из этих значений игрок вычитает общее количество ран, полученных его выжившими отрядами, и добавляет значение своего боевого бонуса, если он есть. Игрок с наибольшей суммой побеждает. При равенстве результатов битву выигрывает жертва нападения.

Пример 2: вот результаты битвы, описанной в примере 1. Общая сумма значений здоровья выживших отрядов игрока А равняется 10, а количество полученных ими ран — 7. У игрока Б — соответственно 4 и 3. У игрока А есть великий генерал (боевой бонус +4), а у игрока Б — казармы (боевой бонус +2). Игрок А получает карточку боевого бонуса и выставляет её на значение +2, отмечая таким образом своё преимущество по бонусам. Наибольшая сумма у игрока А, так что он выигрывает битву.



Игрок А



Игрок Б



Всего здоровья: 10
Получено ран: -7
Боевой бонус: +2

Итого: 5

Всего здоровья: 4
Получено ран: -3

Итого: 1

НОВЫЕ КАРТОЧКИ КУЛЬТУРНЫХ СОБЫТИЙ

Одна из новых карточек культурных событий («Орда кочевников») позволяет игрокам натравливать варваров на города или армии соперников. Разыграв эту карточку, игрок выступает на стороне варваров и контролирует их отряды. Подобные варварские отряды гораздо сильнее обычных и используют 2-й ранг отрядов вместо 1-го. Даже если игрок-жертва выигрывает битву, он **не получает** наград.

У некоторых новых культурных событий есть два свойства, каждое из которых привязано к определённой фазе. Игрок должен определить, в какой фазе он будет разыгрывать данную карточку, поскольку разыграть можно только одно свойство.

ГОРОДА-ГОСУДАРСТВА

Города-государства — новые находки для хижин и деревень. Каждый ход они дают дополнительные преимущества контролирующей их цивилизации. В дополнении представлено пять разных маркеров городов-государств. Их необходимо перемешать и поместить рядом с полем перед началом партии.



ОБНАРУЖЕНИЕ ГОРОДА-ГОСУДАРСТВА

Город-государство — один из вариантов наград за успешное вторжение в хижину или деревню. Если вы раскрыли соответствующий маркер хижины или деревни, возьмите верхний маркер города-государства из стопки и выложите его на квадрат хижины или деревни, где он был обнаружен.



СВОЙСТВА ГОРОДОВ-ГОСУДАРСТВ

Игрок контролирует город-государство, если его фишка находится на квадрате с соответствующим маркером. В этом случае считается, что город-государство находится на окраинах столицы контролирующего его игрока и приносит ему производственные, торговые, культурные и прочие бонусы. Игрок может выставлять фишки, созданные в столице, на квадраты подконтрольных ему городов-государств, не превышая предел соединения.

Другие игроки могут атаковать армии, расквартированные в городах-государствах. В этом случае город-государство даёт бонус защиты (+4), сходный с обычным городом. Атакованные в городе-государстве скауты убираются с поля без битвы согласно обычным правилам.

Важно: игроки могут основывать города в квадрате, где находится город-государство. В этом случае последний считается разрушенным, а игрок получает 3 ♥. Нельзя основывать города на клетках, соседних с городами-государствами. Если зулусы вторгаются в город-государство, основав на соседней с ним клетке город, то город-государство немедленно разрушен и зулусы получают 3 ♥.

ПОКИНУТЫЕ ГОРОДА-ГОСУДАРСТВА

Игроки могут убрать свои фишки из городов-государств согласно стандартным правилам передвижения. Если игрок покидает город-государство, то он перестаёт получать бонусы за контроль над ним. Города-государства существуют сами по себе, даже если ни один из игроков их не контролирует.

ДОКТРИНЫ

Доктрины расширяют роль правительства и предлагают дополнительные стратегии для развития. Каждая цивилизация начинает игру

КАРТОЧКИ ДОКТРИН

Если свойство доктрины начинается со слов «Фаза старта», его можно использовать только один раз в ход. Если указано два свойства, то раз в ход можно использовать каждое из них.



с одним набором из четырёх разных карточек доктрин. Они доступны с самого начала игры (не нужно изучать никакие технологии, чтобы их использовать), но вы не получите преимущество от той или иной доктрины, пока её не примете.

ПРИНЯТИЕ ДОКТРИН

Предел доктрин для цивилизации равен количеству основанных городов. Каждый раз, когда повышается предел доктрин цивилизации, она немедленно должна принять новую доктрину.

Каждая цивилизация начинает игру с пределом доктрин, равным 1, и должна принять одну доктрину на первом шаге подготовки (исключение: у французов начальный предел равен 2 и в целом увеличен на 1).

Принимая новую доктрину, выберите карточку доктрины, которую вы ещё не вводили в игру, и положите её выбранной стороной вверх.

Приняв одну доктрину, вы не можете принять другую доктрину с оборота этой карточки (чтобы использовать оборот, необходимо поменять доктрину).

ПОТЕРЯ ДОКТРИН

Каждый раз, когда предел ваших доктрин понижается, выберите одну из ваших принятых доктрин и верните её в стопку неиспользованных доктрин (их можно будет вновь принять по ходу игры).

ПОМЕНЯТЬ ДОКТРИНУ

Обычно, как только доктрина принята, поменять её нельзя. Поэтому очень важно тщательно взвешивать решение о принятии той или иной доктрины. Некоторые свойства и игровые эффекты (например, технология 2-го уровня «Бюрократия») позволяют цивилизации поменять принятую доктрину. В этом случае переверните уже принятую доктрину на обратную сторону или замените на другую карточку доктрины из стопки непринятых.

РЕЛИКТЫ

На двух нейтральных участках карты из этого дополнения есть особые квадраты с реликтами — древними руинами или затерянными городами. Открыв такой участок, положите на квадрат с реликтом соответствующий маркер. Пока маркер реликта остаётся на квадрате, его нельзя застроить или изменить любыми способами (например, «Обезлесением»). Кроме того, рядом с маркером реликта нельзя основать город, а скауты (даже при принятой доктрине «Пацифизм») не могут зайти на квадрат с маркером реликта без армейского сопровождения.

Игрок, чья армия (армии) останавливается на квадрате с маркером реликта, убирает с карты этот маркер и получает разовый бонус. Бонусы реликтов описаны на стр. 12. Квадрат, с кото-

рого был удалён маркер реликта, разрешается застраивать и изменять, как и любой другой. Армии могут передвигаться через квадраты с реликтами, не завершая на них движение.

АВТОРЫ

Разработчик базовой игры: Кевин Уилсон | **Разработчики дополнения:** Лукас Лицзингер, Майкл Хёрли и Кевин Уилсон
Продюсер: Майкл Хёрли | **Редактура и корректура:** Адам Бейкер
Вёрстка: Кристофер Хош, Майкл Силсби и Брайан Шомбург
Арт-директоры: Эндрю Наваро, Энди Кристенсен
Иллюстрации: Хеннинг Людвигсен, Леонардо Боразиньо, Кристина Дэвис и Эмилио Родригес

В игре использованы иллюстрации из архива Firaxis.

Игру тестировали: Алекс Дейви, Крис Гербер, Кристофер Хош, Кейт Хёрли, Джеймс Книффен, Роб Куба, Ченс Ланнинг, Мэттью Ньюман, Ариэль Доминелли, Мермедес Опхейм, Брэндон Байер, Генри Байер, Джастин Байер, Кимберли Байер, Бреннан Кристин, Чарли Сирс, Феликс Бенке, Кристиан Бейне, Бенджамин Фюзи, Йорг Хюбнер, Михаэль Клумп, Торбен Вёлер, Майкл Вуссманн, Патрик Хаггерти, Брайан Джонсон, Джереми Цвирн, Кристофер Зе-ефельд, Деймон Стоун, Джеймс Волкер, Джейсон Уолден, Джейми Зефир, Пауло Санторо, Антонио Карлос де Марчи Наммур, Гильерме Чанфарани, Флавио Пепинелли

Координатор лицензирования: Деб Бек | **Производственный менеджер:** Эрик Найт | **Исполнительный разработчик:** Кори Коничка | **Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО FIRAXIS

Арт-директор: Стив Огден | **Директор по маркетингу:** Келли Гилмор | **Помощник по маркетингу:** Питер Мюррей
Игру тестировали: Эд Бич, Дэвид Макдона, Питер Мюррей, Брайан Уэйд

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ 2К

Директор цифровых продаж: Пол Крокет

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Иван Шелуханов | **Редакторы:** Валентин Матюша,

Евгения Некрасова | **Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru



НОВЫЕ ХИЖИНЫ И ДЕРЕВНИ

В этом дополнении добавляются жетоны хижин и деревень с двумя новыми свойствами.



Город-государство. Возьмите верхний маркер города-государства из стопки и поместите его на квадрат, где располагалась хижина или деревня.



Богатство. Получив этот маркер, раскройте и сбросьте его, чтобы взять из банка монету и поместить её на лист своей цивилизации.

СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ «МУДРОСТЬ И ВОЙНА»

Компоненты этого дополнения отмечены специальным значком, чтобы вы с лёгкостью могли отличить их от базовой игры или дополнения «Удача и слава». Карточки на замену аналогов из базовой игры и дополнения «Удача и слава» отмечены буквой R.



НОВЫЕ РЕЛИКТЫ

На нейтральных участках карты из этого дополнения есть два квадрата с реликтами.

Игрок, чья армия первой остановилась на квадрате с маркером реликта, убирает этот маркер и получает разовый бонус, указанный ниже.



Ковчег Завета. Игрок, убравший маркер Ковчега Завета с поля, бесплатно передвигает свой маркер по треку культуры на два деления вперед. Ковчег Завета считается пустынным квадратом.



Деревня Аттилы. Игрок, убравший маркер деревни Аттилы с поля, немедленно создаёт два освоенных отряда по своему выбору. Деревня Аттилы считается равнинным квадратом.

© 1991-2017 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries.
© 2017 Fantasy Flight Games. Sid Meier's Civilization, Civ, Civilization, Firaxis Games, the Firaxis Games logo, 2K, the 2K Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the United States and/or foreign countries. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Games. 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 and can be reached by telephone at 651-639-1905.