

# NATIONS FAQ++

Этот документ содержит подробные описания всего того, что вы возможно захотите узнать о взаимодействии карт между собой с комментариями о их эффектах, в настольной игре Nations, которую издает Lautapelit.fi с 2013, а также расширения Dynasty опубликованном в 2015 и все выпущенные промо-карты. Важные моменты правил, которые могут быть пропущены при прочтении основной книги правил, здесь повторяются. Чтобы начать играть в игру, Вам не обязательно читать весь этот документ. Однако, если вы не уверены в какой-то конкретной карте или ситуации, здесь вы можете найти нужную вам информацию. Обновления в последней версии отмечены **красным** цветом, вторые предыдущей версии отмечены **оранжевым**, а все обновления после версии 1.0 имеют [Примечание], обозначающее версию последнего обновления.

Ссылки (например, "см. Золотой век/Бонус") вы можете, перейти кликнув по ним.

## ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

### Режим Кампания

Сыграйте в серию игр.

Все игроки начинают первую игру со сложности Князь.

Выиграв партию, с каждым разом увеличиваете свой уровень сложности (Князь->Король, Король-> Император). Если вы выиграете на уровне императора, вы выиграете кампанию.

[1.7] Спасибо Густаво Алвесу за этот предложенный вариант!

### Первая игра

Старайтесь, чтобы не было ни одного не размещенного работника в конце каждого раунда, особенно в конце первого. Избегайте строить много чудес тратя на это камень, т.к. есть опасность что вы не сможете разместить всех своих работников.

Важно не злоупотреблять Военной мощью, Стабильностью и Книгами. В конце первого раунда вы должны (как новичок) произвести по меньшей мере 3 камня, 3 золота и 2 пищи. Попробуйте улучшить эти показатели в более поздних раундах.

### Комплекующие

Если ваши игровые поля слегка вогнуты, слегка согните их в обратную сторону, чтобы сделать их более плоскими.

### Производство

Ресурсы производятся до того, как они потребляются. Поэтому, к примеру, нет необходимости иметь запас до последнего раунда, чтобы прокормить свои войска.

Помните, что значения в квадратах (Военная мощь и Стабильность) сразу же пересчитываются. Например, Стабильность снижается на 1 при размещении работника на карту **Воин-ягуар**

(**Jaguar Warrior**) (Стабильность -1) и увеличивается на 1, когда работник снимается. Во время этапа **Производства** стабильность никак не изменяется, не смотря на наличие работника на карте **Воин-ягуар**.

Если у вас есть выбор, то Вы не можете, тратить больше ресурсов, чем у вас есть, и потерять ПО, это может произойти только тогда, когда вас объявляют что-то потерять. [1.2]

### Архитекторы

Все архитекторы с прошлого раунда убираются с места для архитекторов перед размещением новых в начале нового раунда. Архитекторы никогда не накапливаются, поэтому все архитекторы, которые не были задействованы во время раунда (личные или общие) больше не доступны.

### Карты

В этом документе карты, которые не входят в основной колоду карт, обозначены следующими символами:

**+** : Продвинутые карты

**×** : Экспертные карты

**●** : Промо-карты

**D** : Дополнение Dynasty

В этом документе употребление слова «Вы» относится к нации, которая имеет или покупает карту, упоминаемую в описываемом событии. Карты обычно влияют только на нацию, которой она принадлежит. Некоторые карты, особенно те, которые оказывают влияние на нации с наименьшим или с наибольшим показателем чего-либо, могут повлиять и на другие нации. Еще одна примечательная категория карт, это те карты, которые влияют на всех, они также влияют и на нацию, которой она принадлежит. Карта, накрытая другой картой (включая изображенные на планшете стартовые карты), никогда не может быть использована снова, даже если карта, которая накрывала ее, сброшена. Вместо того, чтобы сбросить карту, вы можете перевернуть ее рубашкой вверх, чтобы показать, что в этом месте нет карты с каким-либо эффектом. Новые карты того же типа могут быть размещены здесь в обычном порядке.

Особое действие, предоставляемое вам картой на планшете игрока, может быть использовано вместо обычного действия. Вы можете использовать особое действие карты в том же раунде, в котором вы ее купили, но не в том же ходу (так как вы можете сделать только одно действие за ход).

Сбрасывайте карты, которые были выложены и сброшены. В крайне маловероятной ситуации, когда у вас закончатся карты из текущей эпохи, перетасуйте все сброшенные карты этой эпохи и выложите заново. [1.8]

### Наибольший и наименьший

"**Производство: Если** наибольший [по Военной мощи]: + 2 камня": если у вас самая большая Военная мощь среди всех игроков, то во время

этапа **Производства** Вы получаете 2 дополнительных камня. Вы ничего не получаете, если вы делите первенство с кем-либо из игроков.

"**Если** (условие X): Сбросьте": если вы в какой-либо момент игры (даже в течение короткого момента, когда кто-то снимает рабочего для размещения его в другом Здании или Войске), условие X выполняется, вы должны удалить карту и отменить действие всех ее эффектов.

Для 1-4 игроков			
наибольший	A>B>C>D	A=B>C>D	A=B=C>D
Игрок A	V	X	X
Игрок B	X	X	X
Игрок C	X	X	X
Игрок D	X	X	X
наименьший	A>B>C>D	A>B>C=D	A>B=C=D
Игрок A	X	X	X
Игрок B	X	X	V
Игрок C	X	V	V
Игрок D	V	V	V

### Потеря ресурсов

Пример негативных последствий:

В начале этапа **Производства** у вас есть 2 еды и 3 книги. Вы не производите никаких книг. Вы должны заплатить 3 еды, но имеете только 2. Вы платите 2 еды, теряете 1 ПО из-за отсутствия еды и платите 1 книгу (потому что, это была 1 еда, которую Вы не могли заплатить). После производства у вас есть 6 камней. В этом раунде была куплена Война, и вы потерпели в ней поражение, в результате чего вы должны потерять 1 ПО и 3 еды (ваша стабильность равна 0, поэтому эффект не уменьшается). Вы теряете 1 ПО, и из-за того, что у вас нет еды должны потерять 3 книги вместо неё, но Вы **не теряете** ПО из-за недостатка еды, так как вы уже теряли ПО из-за этого в текущем раунде. Вы теряете оставшиеся 2 книги, теряете 1 ПО из-за недостатка книг и платите 1 камень. На этапе **Голод** требуется заплатить 2 еды. Поскольку у вас нет книг, вы должны компенсировать разницу в любых других ресурсах. Вы не теряете ПО из-за недостатка еды и книг, так как вы уже потеряли очки за них в этом раунде. Вы теряете 2 любых других ресурса (или комбинацию ресурсов) для оплаты голода. В общей сложности вы потеряли 1 ПО из-за нехватки еды, 1 ПО из-за нехватки книг и 1 ПО из-за войны. У вас 0 еды, 0 книг и 3 камня. В следующем раунде вы снова можете потерять ПО за еду и книги.

В еще более худшем варианте, когда вы потратили все свои ресурсы, заплатили штраф по 1 ПО за нехватку каждого типа ресурса (еда, камень и золото) и штраф 1 ПО за нехватку книг, отдав все оставшиеся ресурсы все равно должны заплатить ещё. В этом случае, вы не получите дополнительных штрафов, так же, как и в случае если у вас 0 ПО, вы не можете потерять их больше. [1.3]

## Работники

Взять работника с вашего трека населения и переместить его в область ресурсов обычно можно только на этапе *Процветание*. Как правило, вы не можете переместить работников обратно. События и специальные эффекты на картах могут отменить это правило. Работники могут быть размещены в фазе Действия, а не на этапе *Процветание*. При возвращении работника на трек населения, разместите его там на любом из пустых мест. [1.8]

## 5 игроков

При игре в пятером может быть не более 2 игроков, считающихся "наибольшими" по какому-либо показателю.

Если 2 игрока имеют равные и больше, чем у остальных значение (делят первенство), то они оба считаются "наибольшими", и никто кроме них.

Если 1 игрок имеет больше, чем у остальных значение, а второе наибольшее значение имеют 2 игрока, то только первый игрок считается "наибольшим", и никто кроме него.

Если 3 или более игроков имеют равное, но больше, чем у остальных значение (делят первенство), то никто не считается "наибольшим".

В игре присутствует по меньшей мере 2 игрока, считающиеся "наименьшими" по какому-либо показателю.

Если 2 игрока имеют равные и меньше, чем у остальных значение, то они оба считаются с "наименьшим" и никто кроме них.

Если 1 игрок имеет меньше, чем у остальных значение, а второе наименьшее значение имеют 2 или более игроков, то все они считаются "наименьшими".

Возможна ситуация, когда все игроки, будут иметь равные значения и в этом случае они считаются все "наименьшими". [1.5]

## НАЦИИ

Обратите внимание, что большинство из этих примечаний относящиеся к дополнению Dynasty находятся в книге правил этого дополнения и повторяются здесь для удобного обращения с ними.

Д **Америка (America)**

Д **Арабы (Arabs)**

**Китай сторона В (China B-side)** - Особенность: если вы пасуете первым, вы получите 1 дополнительную еду. Технически вы получаете ее на этапе *Производство*, но, чтобы было легче запомнить, вы можете как обычно брать ее только тогда, когда пасуете. Вы можете получить максимум 1 еду, пасуя первым.

При игре на 5 игроков, вы получите 1 еду, если вы спасуете первым или вторым.

Д **Эфиопия (Ethiopia)** - При определении новой очередности хода игроков, Стабильность считается, как Военная мощь, и суммируется с вашей текущей Военной мощью. Используйте эту сумму как свою Военную мощь. При разрешении ничейной ситуации с Военной мощью, ваша стабильность по-прежнему считается как обычно. Используя эту особенность, вы не увеличиваете свою Военную мощь на поле подсчета очков.

**Египет сторона В (Egypt B-side)**

**Греция сторона В (Greece B-side)** - Особенность: см. Золотой век / бонус.

Д **Индия (India)**

Д **Японии (Japan)** -

**Император:** Добавляйте 1 жетон «**X**» на слот советника за каждого Советника, которого вы купили. Вы обязаны сразу же сбросить только что купленного Советника. Этот эффект не может быть удален любым другим эффектом. Вы не можете разместить советников на **Фарфоровой башне**, так как они сбрасываются, прежде чем вы их разместите. Жетоны «**X**» никогда не сбрасываются. [1.7]

**Династии:** Разыграв свою первую Династию, замените одно место для Здания/Войска. Когда разыгрываете вторую замените то же место.

**Хоккайдо (Hokkaido):** Это обычное место для Зданий и Войск, но вы не можете разместить на нем рабочих, пока не поместите на него новую карту.

Д **Корея (Korea)** - Особенность: При использовании этой способности берите архитекторов из резерва, не архитекторов, которые доступны в этом раунде. При этом оплачивать камнем их наём не надо. [1.7]

Д **Мали (Mali)**

Д **Монголии (Mongolia)** – Особенность: когда кто-либо из игроков (включая вас) потерпел поражение в войне, он платит дополнительно 2 единицы того же ресурса, который указаны на карте войны. Как обычно штраф может быть уменьшен Стабильностью. [1.8]

**Работники:** Если вы имеете меньше, чем 0 Военной мощи во время этапа *Производство*, то это приводит к Бунту (-1 ПО, и минус столько книг на сколько значение Военной мощи ниже 0, так же как для отрицательной Стабильности). Вы начинаете с 4 работников, при максимуме для вас возможных 12. [1.7]

Если у вас Военная мощь меньше 0, и вы покупаете Войну, поставьте маркер войны на деление 0 трека Военной мощи. [1.8]

**Степь (Steppe):** это обычное место для Зданий и Войск, но вы не можете разместить на нем рабочих, пока не поместите на него новую карту.

**Персия сторона В (Persia B-side)** — Разыграв свою первую карту Династии, замените ею одно из мест для Колонии. Разыграв свою вторую карту Династии, замените то же самое место для Колонии.

Д **Польша (Poland)** - Особенность: чтобы получить бонус, необходимо чтобы произошла война, и вам нельзя в ней потерпеть поражение.

Д **Португалия (Portugal)**

**Рим сторона В (Rome B-side)** — +2 к Военной мощи действует всегда, и здесь нельзя разместить работника. Это означает, что вы начинаете игру с Военной мощью равной 2. [1.4]

Д **Венеция (Venice)** - Особенность: в соло-игре вы всегда получаете бонус. [1.8]

Д **Викинги** - Особенность: этот эффект выполняется после того, как все игроки закончили этап *Производство*. Вы не получаете никаких ресурсов. **В соло-игре можно уменьшить только количество книг для виртуального игрока.** [1.11]

**Старая Уппсала (Old Uppsala):** Обратите внимание, что это чудо можно сменить, чтобы избежать отрицательных ПО в конце игры.

## СОВЕТНИКИ

Значения в больших квадратах или кругах в нижней части большинства карт Советников являются либо постоянными эффектами (в квадрате), либо эффектами производства (в кругу), которые вы получаете до тех пор, пока у вас есть этот советник, и не зависят от любых других эффектов на карте Советника.

Для 5 игроков				
наибольший	A>B>C>D>E	A=B>C>D>E	A>B=C>D>E	A=B=C>D>E
Игрок А	✓	✓	✓	✗
Игрок В	✓	✓	✗	✗
Игрок С	✗	✗	✗	✗
Игрок D	✗	✗	✗	✗
Игрок E	✗	✗	✗	✗
наименьший	A>B>C>D>E	A>B>C>D=E	A>B>C=D>E	A>B=C=D=E
Игрок А	✗	✗	✗	✗
Игрок В	✗	✗	✗	✓
Игрок С	✗	✗	✓	✓
Игрок D	✓	✓	✓	✓
Игрок E	✓	✓	✓	✓

## Античность

**Август (Augustus)** – См. «Наибольший и наименьший».

**Блаженный Августин (Saint Augustine)** – См. «Наибольший и наименьший».

**Хатшепсут (Hatshepsut)** – Вы должны иметь **Хатшепсут** в тот момент, когда ваше Чудо завершено, и получить 3 книги. Приобретая **Хатшепсут** вы не получаете бонус за ранее завершённые Чудеса. При завершении **Титаника (Titanic)** вы получите бонус, даже если из-за него вы потеряете **Хатшепсут**. [1.3]

**Цинь Ши Хуан (Qin Shi Huang)** – См. «Наибольший и наименьший».

+ **Архимед (Archimedes)** – Вы можете взять архитектора из резерва один раз за раунд и использовать его в качестве обычного архитектора. Вы можете использовать этот эффект в том же раунде, в котором приобрели **Архимеда**.

+ **Боудикка (Boudica)** – У вас может быть Военная мощь от других карт, но, если у вас есть хотя бы 1 рабочий, размещённый на карте Войска, вы немедленно теряете **Боудикку**, см. «Наибольший и наименьший».

+ **Кир Великий (Cyrus the Great)** – Вы получаете бонусное золото (помните, что, только на этапе *Производства*), если вы купили хотя бы одну колонию в этом раунде. Доплаты за покупку более одной Колонии нет. Обратите внимание, что вы можете купить Колонию, прежде чем купить эту карту. Все время пока вы имеете эту карту на этапе *Производства*, и выполняете условие, вы получаете бонус. [1.6]

× **Будда (Buddha)** – Вы обязаны пропустить свой первый ход в раунде, только если **Будда** уже был у вас в *течении* предыдущего раунда, а не в том случае, если вы покупаете **Будду** в качестве своего первого действия в раунде. [1.10] В соло-игре вы должны кинуть кубик после того, как пропустите ваш первый ход. [1.4]

× **Ганнибал (Hannibal)** – Ваше значение рейда считаются на 1 больше, поэтому, когда вы покупаете Битву, вы получаете ресурсы на 1 больше, чем обычно. Другие нации должны платить на 1 золото больше, чем обычно, когда они покупают карту Битвы.

× **Сунь-Цзы (Sun Tzu)** – Вы делаете один ход, а затем еще один ход, вместо вашего первого хода в раунде. Вы должны иметь **Сунь-Цзы** уже в предыдущем раунде, чтобы воспользоваться эффектом. Покупка **Сунь-Цзы** первым действием в раунде, не дает вам право немедленно выполнить второе действие. Если у вас есть **Сунь-Цзы** в начале вашего первого действия в раунде, вы получаете возможность выполнить оба действия, даже если вы смените **Сунь-Цзы** первым действием из ваших двух.

В соло-игре вы кидаете кубик за виртуального игрока после того, как воспользуетесь эффектом **Сунь-Цзы**, даже если вы только размещаете рабочих на зданиях (один бросок после двух ваших действий). [1.7]

Д **Гипатия (Hypatia)**

● **Гней Юлий Агрикола (Julius Agricola)** – Эта карта является отсылкой к настольной игре «Агрикола» 2007г.

## Средневековье

**Анна Комнина (Anna Komnene)** – Относится ко всем отрицательным значениям производства (в черном круге) и Стабильности (в черном квадрате) на каждого работника на ваших картах Войск, как если бы эти значения не существовали.

**Седжон Великий (Sejong the Great)** – Когда вы покупаете Золотой век вы получаете 2 камня. Это отличается от бонуса Золотого Века. [1.1]

**Фома Аквинский (Thomas Aquino)** – См. «Наибольший и наименьший».

**Харальд III Суровый (Harald Hardrada)** – См. «Наибольший и наименьший».

+ **Абу Бакр (Abu Bakr)** – Независимо от того, какой ресурс вы выберете при покупке Битвы, вы получаете 2 дополнительные книги.

+ **Алиенора Аквитанская (Eleanor of Aquitaine)** – Вы получаете бонусное золото, если купили хотя бы одну Колонию в этом раунде, без доплаты за покупку более одной Колонии.

+ **Манса Муса (Mansa Musa)** – Вы должны иметь **Манса Муса** в начале вашего действия, чтобы воспользоваться его эффектом. Т.е. вы не можете воспользоваться эффектом **Манса Муса**, когда вы его купили за свое последнее золото. Если вы, имея **Манса Муса**, тратите свое последнее золото для покупки другого советника, вы пользуетесь эффектом. [1.1] Вы можете воспользоваться эффектом несколько раз в раунде, если вы потратите золото до 0, затем пополните его, а затем снова все потратите. [1.2] Вы должны потратить ваше золото в качестве действия, а не потерять его, чтобы получить эффект. [1.4]

× **Ибн аль-Хайсам (Alhazen)** – Один раз за раунд вы можете использовать действие полностью, выбрав две карты на поле прогресса. Поменяйте эти две карты местами друг с другом. В этот ход вы не можете больше предпринимать никаких действий, в частности, вы не можете купить какую-либо карту. В следующий раз, когда придет ваш ход, вы сможете купить карты как обычно.

× **Марко Поло (Marco Polo)** – Вы можете раз в раунд потратить действие и обменяться с хранилищем ресурсов: сдать 2 еды или 2 камня, получив за это 4 золотых.

× **Чингисхан (Genghis Khan)** – У всех наций, включая вас, стабильность на 3 меньше, до тех пор, пока у вас есть Чингисхан.

Д **Чжу Си (Zhu Xi)** – Учитывается только слот Советника, использованный для карты **Чжу Си**. Если у вас есть еще слоты (например, **Фарфоровая Башня** из базовой игры), и вы кладете или сменяете советников в этих слотах, карту **Чжу Си** это не затрагивает. Когда вы приобретаете Советника и заменяете им **Чжу Си** в первый раз, разместите их обоих в том же слоте. Когда вы приобретаете нового Советника и еще раз заменяете им **Чжу Си** и второго советника с того же слота, сбросьте их обоих. Если советник, который находится в одном слоте с **Чжу Си** или сам **Чжу Си**, сброшен каким-либо эффектом, сбросьте обоих. **Чжу Си** может быть удален, как обычно, событиями и другими эффектами, а его специальное правило влияет только на смену другим советником. [1.8]

## Возрождение

**Галилео Галилей (Galileo Galilei)** – Вы пропускаете только оплату обычной стоимости золотом, покупая карту. Если вы покупаете Золотой век и выбрали покупку ПО, вы обязаны оплатить цену ПО, как обычно. Вы можете использовать эту способность для покупки Природных Чудес, а также обычных Чудес Света и Золотого века. [1.8]

**Елизавета I (Elizabeth)** – Бонус к Военной мощи учитывается только когда проверяется, потерпели ли вы поражение в Войне, и не для каких-либо других целей.

**Изабелла I (Isabella)** – Бонус дается за каждую из Колоний эпохи Возрождения (3-я эпоха). Никаких бонусов для Колоний 1-й, 2-й или 4-й эпохи.

**Монтесума II (Montezuma)** – Это немедленный эффект при покупке Войны или Битвы. Вы получите только +3 книги бонуса имея династию «Королевство Леон», а не по +3 за Войну и +3 за Битву. [1.8]

+ **Мартин Лютер (Martin Luther)** – Каждая нация, в том числе и вы, которая потерпела поражение в войне, должна заплатить дополнительно 4 еды. Эти 4 еды добавляются к ресурсам, потерянным в результате поражения в Войне. Выберите в обратном порядке хода игроков, потерю каких ресурсов вы уменьшите Стабильностью. Воздействии Стабильности можно разделить, чтобы уменьшить часть потерь от **Мартина Лютера**, а часть обычных потерь ресурсов из-за Войны.

+ **Покахонтас (Pocahontas)** – Увеличение требований к завоеванию Колоний, также распространяется и на вас.

+ **Токугава Иэясу (Tokugawa)** – Бонус начисляется за каждую карту из текущей эпохи, поэтому в 5-ом и 6-ом раунде за карты эпохи Возрождения, в 7-ом и 8-ом раунде за карты эпохи Нового времени.

× **Никколо Макиавелли (Niccolo Machiavelli)** – Вы обязаны показать обе карты исторических Событий всем игрокам. Сбросьте событие, которое не выбрано. [1.5] В одиночной игре вытяните две плитки События для соло-игры и выберите одну. [1.8]

× **Петр I Великий (Peter the Great)** – Выберите один из 3 бонусных ресурсов, если ваша Военная мощь больше, чем Мощь Войны.

× **Сулейман I (Suleiman I)** – Пока у вас самая большая Военная Мощь (и есть возможность брать работников), вы можете брать работников с трека населения каждый раз, в свой ход.

Д **Карл Линней (Carolus Linnaeus)**

## Новое время

**Линь Цзэсюй (Lin Zexu)**

**Мария-Антуанетта (Marie Antoinette)**

**Флоренс Найтингейл (Florence Nightingale)** – Вы все равно потеряете книги, если вам не хватит ресурсов или другие ресурсы, если не хватит книг. Эффект не распространяется на Войну. Действует только при нехватке золота, камня, еды или книг, но НЕ действует при нехватке Военной мощи или Стабильности. [1.10]

**Фридрих Великий (Frederick the Great)** – Минимальная стоимость размещения работников 1 Камень.



+ **Авраам Линкольн (Abraham Lincoln)** – Пока у вас есть рабочие, которых вы можете взять, вы можете брать их каждый раз, в свой ход.

+ **Бенджамин Дизраэли (Benjamin Disraeli)** – Вы получаете бонусную еду, если купили хотя бы одну Колонию в этом раунде, без доплаты за покупку более одной Колонии.

+ **Мари Кюри (Marie Curie)** – Вы можете взять архитектора из резерва дважды за раунд и использовать его в качестве обычного архитектора. Вы можете использовать этот эффект в том же раунде, в котором вы купили Мари Кюри.

× **Альфред Нобель (Alfred Nobel)** – Два эффекта не зависят друг от друга. Даже если у вас нет рабочих на зданиях Нового времени (4 эпоха), вы все равно не можете покупать Войну. Вы получаете бонусные камни только на этапе *Производство*.

× **Симон Боливар (Simon Bolivar)** – *Удалите Колонию* это отдельное действие, вы не получите бонус, если замените Колонию на новую. [1.5] Колонии, которые изображены на планшетах игроков, могут быть так же удалены, если это специально не запрещено. Поместите карту лицевой стороной вниз, чтобы закрыть слот, и далее слот можно использовать как обычно. [1.11]

× **Чака (Shaka Zulu)** – Другие нации получают бонус при покупке Колоний, но не вы.

● **Никола Тесла (Nikola Tesla)** – Это действие может быть выполнено столько раз, сколько вы хотите в раунде, но только один раз за ход. Используйте кубик для одиночной игры.

Д **Фридерик Шопен (Frédéric Chopin)** – Ваше производство книг удваивается (но не общее количество книг!). Эта карта может быть куплена у другого игрока в качестве действия, заплатив 5 золотых за покупку. Если игрок с Шопеном спасовал, Шопен больше не может быть куплен другими игроками.

## БИТВЫ

Помните, что эффект имеет карта Войска только с наивысшим значением рейда, на которой есть хотя бы 1 работник. Разницы нет, если ли на карте более 1 работника. Вы никогда не увеличите эффект Битвы кратно.

### Античность

**Битва при Каннах (Battle of Cannae)**

**Битва при Кадеше (Battle of Kadesh)**

**Осада Алезии (Siege of Alesia)**

**Падение Трои (Siege of Troy)**

+ **Битва при Фермопилах (Battle of Thermopylae)**

+ **Мульвийский мост (Milvian Bridge)**

× **Битва при Иссе (Battle of Issus)**

× **Переход через Альпы (Crossing the Alps)**

### Средневековье

**Битва при Азенкуре (Battle of Agincourt)**

**Битва при Гастингсе (Battle of Hastings)**

**Битва при Пуатье (Battle of Poitiers)**

**Грюнвальдская битва (Battle of Tannenberg)**

+ **Битва при Манцикерте (Battle of Manzikert)**

+ **Битва при Хаттине (The Horns of Hattin)**

× **Битва при Айн-Джалуте (Battle of Ain Jalut)**

× **Осада Константинополя (Siege of Constantinople)**

### Возрождение

**Ночь Печали (La Noche Triste)**

**Осада Родоса (Siege of Rhodes)**

**Падение Константинополя (Fall of Constantinople)**

**Полтавская битва (Battle of Poltava)**

+ **Битва при Кажамарке (Battle of Cajamarca)**

+ **Битва при Норянчжине (Battle of Noryang)**

× **Осада Вены (Siege of Vienna)**

× **Осада Луисбурга (Fall of Louisbourg)**

### Новое время

**Битва при Ватерлоо (Battle of Waterloo)**

**Осада Йорктауна (Surrender at Yorktown)**

**Фашодский кризис (Fashoda Incident)**

**Цусимское сражение (Battle of Tsushima)**

+ **Битва под Аустерлицем (Battle of Austerlitz)**

+ **Бородинское сражение (Battle of Borodino)**

× **Битва под Балаклавой (Battle of Balaklava)**

× **Трафальгарское сражение (Battle of Trafalgar)**

## ЗДАНИЯ

### Начальные

Караван (Caravan)

Карьер (Quarry)

Ферма (Farm)

Храм (Temple)

### Античность

**Акведук (Aqueduct)**

**Пивоварня (Brewery)**

**Городская стена (City Wall)**

**Форум (Forum)**

**Маяк (Lighthouse)**

**Лицей (Lyceum)**

**Синагога (Synagogue)**

**Зиккурат (Ziggurat)**

+ **Зернохранилище (Granary)**

+ **Рудник (Mine)**

+ **Пагода (Pagoda)**

× **Конфуцианская Академия (Confucian Academy)**

× **Кузница (Forge)**

× **Библиотека (Library)**

Д **Ватикан (Vatican)**

Д **Шелковый путь (Silk Road)**

### Средневековье

**Ветряная мельница (Windmill)**

**Водяная мельница (Watermill)**

**Медресе (Madrasa)**

**Мечеть (Mosque)**

**Монастырь (Monastery)**

**Рынок (Market)**

**Собор (Cathedral)**

**Университет (University)**

+ **Замок (Castle)**

+ **Ратуша (Guild Hall)**

+ **Стадион (Ball Court)**

× **Гипподром (Hippodrome)**

× **Монетный двор (Mint)**

× **Морской промысел (Ocean Fishing)**

Д **Hansa**

Д **Рыцари-Тамплиеры (Knights Templar)**

### Возрождение

**Дамба (Dike)**

**Здание суда (Courthouse)**

**Колониальная торговля (Colonial Trading)**

**Лесопилка (Sawmill)**

**Обсерватория (Observatory)**

**Парламент (Parliament)**

**Театр (Theatre)**

**Террасное земледелие (Terrace Farming)**

+ **Банк (Bank)**

+ **Верфь (Shipyard)**

+ **Жертвенный алтарь (Sacrificial Altar)**

× **Дворец (Chateau)**

× **Печатный станок (Printing Press)**

× **Хаммам (Hamмам)**

Д **Кофейня (Coffee House)** – В соло-игре вы всегда получаете особый эффект. [1.8]

Д **Потоси (Potosi)**

● **Потемкинская деревня (Potemkin vilage)** – Эта карта является отсылкой к настольной игре «Saint Petersburg» 2004г.

### Новое время

**Больница (Hospital)**

**Гидроэлектростанция (Hydro Plant)**

**Дирижабль (Zeppelin)**

**Железная дорога (Railroad)**

**Каторжное поселение (Penal Colony)**

**Фабрика (Factory)**

**Фуртрекеры (Voortrekker)**

**Центр города (Urban Center)**

+ **Инженерное училище (Engineering School)**

+ **Система канализации (Sewer System)**

+ **Фондовая биржа (Stock Exchange)**

× **Национальный парк (National Park)**

× **Радио (Radio)**

× **Угольная шахта (Coal Mine)**

Д **Район Лачуг (Shantytown)**

Д **Универмар (Department Store)**

## КОЛОНИИ

### Античность

- Израиль (Israel)
- Испания (Hispania)
- Македония (Macedonia)
- Нубия (Nubia)
- + Вавилония (Babylonia)
- + Галлия (Gaul)
- × Армения (Armenia)
- × Гиндукуш (Hindu Kush)

### Средневековье

- Гренландия (Greenland)
- Ломбардия (Lombardy)
- Сицилия (Sicily)
- Тибет (Tibet)
- + Англия (England)
- + Пруссия (Prussia)
- × Государства крестоносцев (Crusader States)
- × Сахарская торговля (Saharan Trade)

### Возрождение

- Ацтекская империя (Aztec Empire)
- Империя инков (Incan Empire)
- Квебек (Quebec)
- Южная Африка (South Africa)
- + Бразилия (Brazil)
- + Филиппины (Phillipines)
- × Карибские острова (The Caribbean)
- × Виргиния (Virginia)

### Новое время

- Восточная Африка (Ostafrika)
- Индия (India)
- Конго (Congo)
- Нигерия (Nigeria)
- + Алжир (Algeria)
- + Гонконг (Hong Kong)
- × Австралия (Australia)
- × Ливия (Libya)
- Финляндское княжество (Grand Duchy of Finland) – Это особое действие позволяет пропустить ход, не пасуя.

## ЗОЛОТОЙ ВЕК

### Бонус

Бонус Золотого Века, имеющий значение **X** означает, что если, приобретая Золотой Век вы выбрали получить ресурс, вы получите на **X** больше этого ресурса, ИЛИ если вы выбрали платить ресурсы, чтобы получить ПО, вы платите на **X** ресурса меньше. Минимум 0, вы не можете получить ресурсы от покупки ПО. Если у вас есть несколько эффектов с бонусом Золотого Века, все они применяются, поэтому, если у вас есть и бонус 1, и бонус 2, у вас фактически есть бонус Золотого Века 3.

### Античность

- Библия (The Bible)
- Картография (Map Making)
- Обработка Железа (Iron Working)
- Энеида (Aeneid)
- + Одиссея (The Odyssey)
- + Шёлк (Silk)
- × Махабхарата (Mahabharata)
- × Чеканка монет (Coinage)
- Антикитерский механизм (Antikythera Mechanism) – Бонус Золотого Века не имеет никакого эффекта при вытягивании карт. Вы должны сыграть на свой планшет игрока любое Здание или Чудо, которое вы вытяните первым, вы не можете сбросить его. [1.8] Чудеса Природы считаются Чудесами как обычно, и вы перестаёте тянуть карты, если их открываете. [1.9]

### Средневековье

- Компас (Compass)
  - Божественная комедия (Divina Comedia)
  - Тяжелый плуг (Heavy Plough)
  - Великая хартия (Magna Carta)
  - + Очки (Spectacles)
  - + Троецарствие (Three Kingdoms)
  - × Дымный порох (Gunpowder)
  - × Коран (The Quoran)
  - ▮ Тысяча и одна ночь (Arabian Nights) – При выборе первого варианта, когда настанет ваш ход в порядке очереди, но вы обязаны его пропустить, так как спасовали ранее, вы получаете 2 Книги. Бонус Золотого Века не действует при выборе этого варианта. Сбросьте эту карту в конце раунда. [1.9] В соло-игре вы ничего не получаете за выбор первого варианта. [1.8]
- Возрождение

- Инженерный гений (Engineering genius) – При выборе первого варианта, возьмите архитектора из резерва (не с поля подсчёта очков) и разместите на вашем строящемся Чуде Света заплатив при этом цену на 2 камня меньше. Минимум 0.

Эта карта является отсылкой к настольной игре «Through the Ages: A Story of Civilization» 2006г.

### Возрождение

- Механические часы (Clocks)
- Библия Гутенберга (Gutenberg Bible)
- Микроскоп (Microscope)
- Ромео и Джульетта (Romeo and Juliet)
- + Дон Кихот (Don Quixote)
- + Телескоп (Telescope)
- × Начала (Principia)
- × Термометр (Thermometer)
- ▮ Жизнеописание (Le Vite) - Бонус Золотого Века не действует при выборе варианта с добавлением архитекторов. Возьмите архитекторов из резерва и добавьте их на поле подсчёта очков в предназначенное для них место.

### Новое время

- Вакцина (Vaccine)
- Динамит (Dynamite)
- Капитал (Das Kapital)
- Происхождение видов (Origin of Species)
- + Кандид, или Оптимизм (Candide)
- + Электричество (Electricity)
- × Калевала (Kalevala)
- × Прялка «Дженни» (Spinning Jenny)
- ▮ Хижина дяди Тома (Uncle Tom's Cabin) - Бонус Золотого Века не имеет никакого эффекта при выборе варианта *Сбросить Здания*. Все игроки, включая вас, должны удалить все здания, стоимость развертывания которых равна 1 камню. Сброшенные карты оставьте на своих местах на планшетах игроков, но переверните их лицевой стороной вниз. Теперь они выполняют функцию пустых мест для новых карт Зданий/Воиск.
- Энергосеть (Power Grid) – Эта карта является отсылкой к настольной игре «Power Grid» 2004г.

## ВОЙСКА

### Начальные

- Воин с топором (Axeman)

### Античность

- Колесница (Chariot)
- Гоплит (Hoplite)
- Бессмертные (Immortal)
- Легионер (Legionary)
- + Лучник (Archer)
- + Трирема (Trireme)
- × Боевой слон (Elephant)
- × Фаланга (Phalanx)
- ▮ Преторианская гвардия (Praetorian Guard)

### Средневековье

- Драккар (Longboats)
- Конный лучник (Horse Archer)
- Лучник на верблюде (Camel Archer)
- Чо-ко-ну (Cho-Ko-Nu)
- + Длинный лук (Longbowman)
- + Рыцарь (Knight)
- × Греческий огонь (Greek Fire Galley)
- × Катафракт (Cataphract)
- ▮ Ассасин (Assassin) – Чтобы получить эффект этой карты, у вас на ней должен быть размещен работник. Вы получаете эффект в дополнение к обычным эффектам от покупки Битвы. Остальные игрок выбирают для себя, либо оплатить еду, либо потерять советника. Если этим эффектом сбрасывается **Чжу Си**, его сбрасывают, как если он находится один, так и, если его сменили один раз. [1.9]

### Возрождение

- Воин-ягуар (Jaguar Warrior)

Конкистадор (Conquistador)  
Красный мундир (Redcoat)  
Самурай (Samurai)  
+ Рейнджер (Ranger)  
+ Фрегат (Frigate)  
× Наёмник (Mercenary)  
× Хаккапелитта (HakkaPelitta)  
D Приватир (Privateer)

## Новое время

Кавалерия (Cavalry)  
Казак (Cossack)  
Гусар (Hussar)  
Стрелок (Rifleman)  
+ Призывник (Conscript)  
+ Подводная лодка (Submarine)  
× Дредноут (Dreadnought)  
× Пулемётчик (Machine Gunner)  
D Боксёры (Boxers)

## ВОЙНЫ

### Античность

Вторжение гуннов (Hunnic Invasions)  
Пелопоннесская война (Peloponnesian War)  
Сражающиеся царства (Warring States)  
Войны Александра (Wars of Alexander)  
+ Парфянские войны (Parthian Wars)  
+ Троецарствие (Three Kingdoms)  
× Вторжение гиксосов (Hyksos Invasion)  
× Пунические войны (Punic Wars)

### Средневековье

Арабо-византийские войны (Byzantine-Arab War)  
1-й крестовый поход (First Crusade)  
Столетняя война (Hundred Years War)  
Реконкиста (Reconquista)  
+ Набеги викингов (Viking Raids)  
+ Война роз (War of the Roses)  
× Монгольские вторжения (Mongol Invasions)  
× Вандальская война (Vandalic War)

### Возрождение

Северная война (Great Northern War)  
Имдинская война (Imjin War)  
Вторжение моголов (Mughal Invasion)  
Война за ухо Дженкинса (War of Jenkins' Ear)  
+ Экспедиция Кортеса (Cortes Expedition)  
+ Нидерландская революция (Dutch Liberation War)  
× Тридцатилетняя война (Thirty Years War)  
× Кипрская война (War of Cyprus)

### Новое время

Балканские войны (Balkan Wars)  
Франко-прусская война (Franco-Prussian War)

Опиумная война (Opium War)  
Англо-бурская война (Second Boer War)  
+ Англо-Афганская война (Anglo-Afghan War)  
+ Наполеоновские войны (Napoleonic War)  
× Гражданская война в США (American Civil War)  
× Крымская война (Crimean War)

## ЧУДЕСА СВЕТА

Вы можете поместить завершённое чудо поверх существующего чуда, даже если у вас есть бесплатные слоты для чудес (исключение: Механический турок (Mechanical Turk). Эффект Чуда Света, который применяется, когда Чудо завершено, выполняется, даже если новое Чудо заменяет Чудо с этим эффектом. [1.4]

### Античность

Коллизей (Colosseum) – Вы можете завершить это Чудо, даже если у вас нет 2 еды, но вы должны будете заплатить 1 ПО, а также книги за еду, которой вам не хватило для оплаты. [1.3]

Висячие сады (Hanging Gardens)

Пирамиды (Pyramids)

Стоунхендж (Stonehenge)

+ Великий маяк (Great Lighthouse) – Каждый раз, когда вы платите 3 золота за карту, которую вы покупаете (обычно это карта 3-го ряда), вы получаете 1 книгу. Если у другой нации есть Ганнибал, вы также получаете 1 книгу за покупку Битвы из 2-го ряда.

+ Сфинкс (Sphinx) – За каждое завершённое Чудо после Сфинкса вы получаете 5 камней.

+ Оракул (The Oracle)

× Храм Соломона (Solomon's Temple) –

Начисляйте ПО за эту карту одновременно с подсчётом ПО за книги. Это означает, что вы можете получить максимум 4 ПО, если вы построите Храм Соломона в Античности и не потерпите поражения от Войны в течение всей игры.

× Терракотовая армия (Terracotta Army) – Все нации с наименьшей стабильностью теряют 4 золота (даже вы), когда это Чудо завершено.

× Петра (Petra) – Вы можете обменять свою 1 еду на 3 книги или 3 золота, или 3 камня, из резерва.

D Великая библиотека (Great Library) – см. «Золотой век/Бонус». «Сбросьте если наименьший [стабильность]», имеет обычный смысл и означает, что вы теряете карту, как только у вас будет наименьшая стабильность. [1.7]

### Средневековье

Альгамбра (Alhambra) – Вы можете взять архитектора из резерва один раз в раунд и использовать его как обычного архитектора.

Нотр-Дам (Notre Dame) – см. «Наибольший и Наименьший».

Фарфоровая башня (Porcelain Tower) – Если вы обязаны потерять своего советника из-за какого-либо эффекта, имея при этом двух советни-

ков, вы потеряете обоих. Если вы теряете советника, помещённого на Фарфоровой башне, вы можете разместить на него нового. Советник на Фарфоровой Башне может быть заменён другим советником, а также Советник и Фарфоровая Башня могут быть заменены новым завершённым Чудом Света.

Санкоре (Sankore University)

+ Ангкор-Ват (Angkor Wat) – см. «Наибольший и Наименьший».

+ Чичен-Ица (Chichen Itza) – Вы получаете ПО немедленно, независимо от Военной Мощи, или если какие-либо страны (даже вы) потерпят поражение.

+ Моаи (Moai Statues)

× Крак-де-Шевалье (Kraak des Chevaliers)

× Великая стена (Great Wall) – Если вы пасуете первым, вы защищены только от потери 1 ПО, непосредственно причинённые Войной, эффект не распространяется на потерю ресурса или потерю ПО из-за нехватки ресурса.

× Площадь Святого Марка (Piazza San Marco) – Вы можете обменять свои 2 золота на 5 книги или 5 еды, или 5 камня, из резерва.

● Софийский собор (Hagia Sophia) – см. «Наибольший и Наименьший».

D Пагода Шведаргон (Shwedagon Pagoda) – Поместите сюда жетон, когда вы выполняете это действие, чтобы помнить, откуда появилась ваша дополнительная Стабильность. Сбросьте жетоны в конце раунда и соответственно уменьшите свою Стабильность. Удалите дополнительную Стабильность до финального подсчёта, то есть до отдельной фазы после последнего раунда. [1.9]

### Возрождение

Мачу-Пикчу (Machu Picchu)

Сикстинская капелла (Sistine Chapel) – Вы получаете книги, когда как обычно нанимаете архитектора, чтобы построить Чудо. Вы не можете нанять архитекторов, без строительства Чуда Света. [1.2]

Тадж-Махал (Taj Mahal)

Версаль (Versailles) – До конца раунда, после того как Версаль завершён, вы считаетесь, что обладаете наименьшей Стабильностью, так же, как и нации находящиеся в состоянии Бунта (отрицательная Стабильность). Это относится как к Событиям, так и к другим эффектам. Ваш маркер Стабильности не перемещается, если у вас положительная Стабильность, это даёт вам возможность смягчить потерю ресурсов от поражения в Войне. [1.3] Игнорируйте фактическое значение Стабильности той нации, которая построила Версаль, если требуется определить нацию с наибольшей стабильностью. [1.5]

+ Дворец Потала (Potala Palace) – Действует только при финальном подсчёте очков. Если у вас есть Фарфоровая башня и 2 советника получите 2 ПО.

+ Королевское общество (Royal Society) – Позволяет пропустить только оплату обычной стоимости камня при размещении работника этим



особым действием. Потребление работников в Войсках работает как обычно.

+ **Ураниборг (Uraniborg)** – см. «Золотой век/Бонус».

× **Запретный дворец (Forbidden Palace)**

× **Замок Химэдзи (Himeji Castle)** – Чтобы получить 4 камня, вы должны купить и положить карту Здания поверх другой карты Здания более ранней эпохи (например, карту Здания из 3-ей эпохи на карту Здания из 1-ой или 2-ой).

× **Красный форт (Red Fort)** – Каждый раз, когда вы платите только 1 золото за карту, которую вы покупаете (обычно эта карта из 1-го ряда), вы получаете 2 еды.

● **Кремль (Kremlin)** – Пока у вас наибольшая Военная Мощь, вы имеете дополнительно 4 Стабильности. Если вы равны или ниже кого-либо в Военной Мощи, вы сразу теряете этот бонус.

● **Механический турок (Mechanical Turk)** – 2 ПО, полученные при завершении строительства этого Чуда Света, остаются у Нации, которая его построила, даже если это Чудо было затем передано. **Механический турок** не может быть заменен другим Чудом, но он может заменить другое Чудо, когда построено или получено от другого игрока. Принимающий игрок выбирает, в каком месте для Чудес Света его разместить. **Механический турок** не может быть заменен, поэтому, если все остальные ваши слоты заполнены картами, которые нельзя заменять, вы не можете купить другое Чудо Природы или завершить обычное Чудо. Вы также не можете передать кому-либо **Механического турка**, если он займёт последний оставшийся заменяемый слот, и у этого игрока уже есть Чудо Природы в процессе исследования

Д **Зундская пошлина Öresund Dues** - Каждый раз, когда приходит ваша очередь и был бы ваш ход, если бы вы не спасовали, вы получите 2 камня. В соло-игре вы ничего не получаете за то, что пасуете. [1.8]

## Новое время

### **Ford Motor Company**

**Полярная Экспедиция (South Pole Expedition)** – Вы можете завершить это Чудо, даже если у вас нет 5 еды, но тогда вы должны будете потерять 1 ПО, а также книги в количестве равном еде, которой вы не смогли оплатить. [1.3]

**Путешествие Дарвина (Darwin's Voyage)**

**Суэцкий канал (Suez Canal)**

+ **Биг-Бен (Big Ben)** – Подсчет производится при финальном подсчёте в конце игры. Учитываются только ваши собственные Колонии. [1.4]

+ **Бранденбургские ворота (Brandenburg Gate)** – Нация с наибольшей Военной Мощью получает и камень, и золото, даже если именно вы построили **Бранденбургские ворота**.

+ **Британский музей (British Museum)** – Страна с наименьшей Военной Мощью теряет 10 книг, даже если именно вы построили **Британский музей**.

× **МИТ (MIT)** – Как только вы покупаете и помещаете новую карту Здания, вы можете разместить на ней одного работника, не оплачивая

обычную стоимость в камне. Для размещения таким способом работник можно снять с другой карты, как и обычно.

× **Статуя Свободы (Statue of Liberty)** – Это происходит только при финальном подсчёте очков. У вас должно быть больше работников, чем у всех остальных, чтобы получить бонус.

× **Титаник (Titanic)** – Каждая нация сама решает в обратном порядке очерёдности хода, заплатить ли 4 Золота или сбросить своего Советника. Если у вас нет Советника, вы обязаны заплатить 4 золота (теряя 1 ПО и книги, как обычно, в случае если не можете заплатить). Если у вас есть **Фарфоровая башня (Porcelain Tower)** и два Советника, вы должны сбросить обоих Советников и не платить золото.

Д **Башня Ворденклиф (Wardenclyffe Tower)**

## ЧУДЕСА ПРИРОДЫ

Чудеса природы не могут быть заменены другим чудом. Если все ваши слоты для Чудес Света заняты Чудесами, которые нельзя заменить, вам не разрешено покупать Чудеса Природы или завершать обычные Чудеса. Обычные Чудеса могут быть заменены Чудесами Природы. [1.7]

### Античность

Д **Везувий (Vesuvius)** - В конце каждой эпохи вы должны возвращать работника на трек населения, это может быть работник как не занятый, так и размещённый на Здании или Войске. [2.0]

Д **Геркулесовы столбы (The Pillar of Hercules)**

Д **Гора Арапат (Mount Ararat)**

Д **Гора Кайлас (Mount Kailash)**

Д **Оазис Сива (Siwa Oasis)**

### Средневековье

Д **Большая Банка (Grand Banks)**

Д **Гавайи (Hawaii)** – Поместите жетон «X» на то место на треке население, от куда вы взяли работника с помощью этой карты, чтобы отметить, что указанное потребление этого работника не учитывается. Отсутствие потребления для этого работника является постоянным.

Д **Полярное сияние (Aurora Borealis)**

Д **Сахара (Sahara)** – Бонус к Военной мощи засчитывается только при проверке, потерпели ли вы поражение в войне, и не для чего другого. [1.9]

Д **Сибирь (Siberia)** - В начале игры отложите карту «Сибирь ... огромный регион» в сторону. Она используется только тогда, когда Сибирь исследована. Чтобы купить Сибирь, у вас должно быть два места для Чуда света, которые свободны или заняты другим Чудом, которое можно заменить. Когда Сибирь будет исследована, поместите ее на место для Чудес как обычное, а затем возьмите «Сибирь ... огромный регион» и поместите ее в другое ваше место для Чуда Света.

### Возрождение

Д **Большой барьерный риф (Great Barrier Reef)**

Д **Большой каньон (Grand Canyon)**

Д **Великие равнины (Great Plains)**

Д **Мыс Доброй Надежды (Cape of Good Hope)**

Д **Острова Пряностей (Spice Islands)** – Вы получаете 4 ресурса того же типа, что вы выбрали взять и только в случае, если вы выбрали именно взять ресурсы. [1.9]

### Новое время

Д **Водопад Виктория (Victoria Falls)** – В конце раунда удалите все оставшиеся колонии из 4-го ряда. [1.8]

Д **Северо-Западный проход (Northwest Passage)**

Д **Скала Улуру (Uluru)** – В соло-игре вы ничего не получите, когда исследуете эту карту. [1.8]

Д **Тайтусвилл (Titusville)** – Количество камней удваивается только на время фазы Е (Ресурсы) при финальном подсчёте очков в конце игры.

## СОБЫТИЯ

Помните, что для того, чтобы добиться положительного эффекта вы должны иметь показатель больше всех, но от отрицательного эффекта страдают все.

Помните о правилах для 5 игроков, см. стр. 21.

Помните, что все игроки, на которых распространяется эффект, выполняют его в обратном порядке очерёдности хода игроков.

Рабочие никогда не удаляются с игрового поля. Стабильность только уменьшает потери от поражения в Войне, но не уменьшает потери от эффектов Событий. [1.3]

Эффекты оказывают влияние только один раз, кроме случаев, когда есть специальное указание. Обратите внимание на это особенно, если эффект начинаете со слова «Можете», это означает что вы можете совершить выбор только один раз. [1.4]

### Античность

**Рак Романа**

**Ассирийское изгнание (Assyrian deportations)**

**Аттила (Atilla)**

**Бронзовый коллапс (Bronze Age Collapse)** – Нация с наибольшей Военной мощью в безопасности, а также нация с наибольшей Стабильностью. Если одна и та же нация имеет и, то и другое, она также в безопасности. Остальные нации теряют 1 ПО.

**Возрождение Зороастризма (Zoroastrian revival)** – Это выбор, либо получить 4 камня, либо остальные нации теряют 3 еды. Если наибольших по Стабильности наций несколько, то ничего не происходит. При игре в пятером только одна нация с наибольшей стабильностью делает выбор. Если несколько наций имеют наибольшую Стабильность, кто делает выбор, определяется очерёдность хода.

**Восстание желтых повязок (Yellow Turban Rebellion)**

**Восстание Спартака (Spartacus revolt)** – Это изменение очерёдности хода происходит после определения новой очерёдности.

**Гадальные кости Шан (Shang Oracle Bones)**

## Даосизм (Taoism)

**Джайнский Аскетизм (Jain Ascetism)** – Если вы потеряли ПО из-за поражения в Войне или потеряли ПО при оплате ресурсов после поражения в Войне, верните эти ПО обратно. Помните, что вы должны заплатить столько ресурсов, сколько сможете отдать, прежде чем платить за нехватку книг + 1ПО. Игрок с наибольшей Стабильностью НЕ получает потерянные ПО других игроков. [1.4]

**Династия Хань (Han dynasty)** – Это выбор, либо взять, либо нет, но вы должны либо взять оба, либо ни одного.

## Индоарийские миграции (Aryan Migration)

### Ионийская колонизация (Ionian Colonization)

### Исход (Exodus)

### Кодекс Хаммурапи (Code of Hammurabi)

**Народы моря (Sea Peoples)** – Вы можете удалить архитектора только с того Чуда, которое находится в процессе строительства, а не архитектора, который вам доступен (как например тот, который предоставлен Архимедом (Archimedes)).

**Обращение Ашоки (Ashoka conversion)** – Снятые работники будут доступны для размещения в следующем раунде. Можно снять несколько работников. Игроки используют эффект события в обратном порядке очередности хода. [1.4]

**Объединение Цинь (Qin Unification)** – Все нации, обладающие наибольшей Военной мощью, чем мощь Войны, в этом раунде получают 1 ПО. Если Война не была куплена, то ничего не происходит.

**Олимпийские игры (Olympic games)** – Это изменение очередности хода происходит после определения новой очередности. При игре впятером первая нация с наибольшей Стабильностью будет ходить первой, вторая - второй. В случае равенства двух наций с наибольшей стабильностью, кто ходит первым, а кто вторым определяется очередностью хода игроков.

**Ригведа (Rigveda)** – Чтобы упростить отслеживание, в большинстве случаев вы можете взять книгу сразу же, как купите Войну или Битву.

## Философия (Philosophy)

### Хлеб и зрелище (Bread and Games)

**Христианство (Christianity)** – Это выбор, стоит ли это делать или нет.

**Эллинизм (Hellenism)** – Если несколько наций имеют наибольшую Военную мощь, они не получают камень, и все теряют 2 еды. Это касается игры от 1 до 4 игроков. При игре впятером наибольших которые могут получить камень может быть 1 или 2.

● **Период Весен и Осеней (Spring and Autumn Period)** – Это событие не влияет на Войну, как и другие события, которые требуют сравнения Военной мощи. Здесь нельзя выбрать, вы получаете только ПО, если вы выше по Военной мощи, чем у обоих. Равенство Военной мощи не означает, что кто-либо выше, поэтому при игре втроём возможна ситуация, когда два игрока получают камень. Эта карта является ссылкой к настольной игре «7 Wonders» 2010г.

● **Солнечное затмение (Solar Eclipse)** – Это событие является ссылкой к настольной игре «Eclipse» 2011г.

## Средневековье

**4-й Крестовый поход (Fourth Crusade)** - Нация с наименьшей Военной мощью теряет книги, только если нация с наибольшей Военной мощью заплатила золото. Если нация с наибольшей Военной мощью не платит (или не может) золото, то ничего не происходит. При игре впятером только одна нация с наибольшей Военной мощью делает выбор. В случае равенства двух и более наций с наибольшей стабильностью, кто сделает выбор, определяется очередностью хода. Негативный эффект обычно применяется к двум нациям с наименьшей Мощью. Если первая наибольшая нация по Военной мощи платит, то вторая наибольшая может также заплатить, чтобы получить бонус, но ее выбор не сказывается на наименьшие по Мощи нации. [1.10]

**Stupor Mundi** – Чтобы упростить отслеживание, вы можете временно хранить карты Золотого века, которые вы покупаете в этом раунде, рядом со своим планшетом игрока.

### Бумажные деньги (Paper Money)

### Великая схизма (Religious Schism)

**Восстания зинджей (Zanj Revolt)** – Это изменение очередности хода происходит после определения новой очередности.

### Ганзейская торговля (Hanseatic Salt Trade)

**Иконоборчество (Iconoclasm)** – Наименьший по Стабильности теряет и 2 еду, и 2 золота.

### Императорский экзамен (Imperial Examination)

### Кастовая Система (Caste system)

### Клермонский собор (Council of Clermont)

### Кодекс Юстиниана (Justinian Code)

**Мир Божий (Peace of God)** – Если Война не была куплена, то ничего не происходит.

### Мученичество Али (Martyrdom of Ali)

### Налет на Линдисфарн (Raid on Lindisfarne)

### Песнь о Роланде (Chanson de Roland)

**Поиски просветера Иоанна (Hunt for Prester John)**

### Разграбление Багдада (Sack of Baghdad)

**Сунское сопротивление (Song Resistance)** – Если вы потеряли какие-либо ресурсы или ПО из-за того, что потерпели поражение в Войне, получите все это обратно, включая штрафы за нехватку ресурса.

### Схоластика (Scholasticism)

### Устав св. Бенедикта (Benedictine Rule)

**Феодальная повинность (Feudal dues)** – Ошибка: "turn order"должен быть" player order". Пропустите этап *Очередность хода* в этом раунде.

**Хадж из Мали (Hajj from Mali)** – Если у наименьшего по Стабильности 2 или меньше золота, то ничего не происходит.

**Черная смерть (Black Death)** – Ошибка: «Remove» это неправильно, должно быть «Return». Работник помещается в трек населения, вы сами выбираете куда его поместить. Если ни одного из рабочих вы до этого не брали, поместите его сверху любой из частей трека населения и возьмите его первым, когда нужно будет взять работника.

## Экологический коллапс (Ecological Collapse)

Это изменение очередности хода происходит после определения новой очередности. Все выбирают до того, как очередность хода изменится. Все, кто заплатил, будут ходить раньше всех тех, кто не заплатил. Но относительная очередность хода в этих группах остаётся прежней. Это выбор, либо платить 2 еды, либо нет. Поскольку вы выбираете, вам не разрешается выбрать вариант платить ресурсы, если у вас недостаточно ресурсов для оплаты. [1.10]

## Возрождение

**Абсолютная монархия (Absolute Monarchy)** – Вы не можете отказаться от советника самостоятельно, его нужно заменить новым советником.

**Вестфальский мир (Peace of Westphalia)** – Это изменение очередности хода происходит после определения новой очередности.

**Восстание Мюнцера (Muntzer Revolt)** – Это изменение очередности хода происходит после определения новой очередности.

### Город на вершине горы (City Upon a Hill)

### Изгнание евреев (Expulsion of Jews)

### Колумбов обмен (Columbian Exchange)

**Крушение «Вазы» (Sinking of the Vasa)** – Это выбор, либо потерять золото, либо временно снизить Военную мощь [1.5]. Если несколько наций имеют наибольшую Стабильность, они делают выбор в обратном порядке очередности хода. Вы не можете выбрать снижение Военной мощи, если это сделает вашу Мощь меньше 0. [1.8]

**Малый ледниковый период (Little Ice Age)** – Это выбор, который делают все нации в обратном порядке очередности хода.

**Меркантилизм (Mercantilism)** – Это выбор, который делают все нации в обратном порядке очередности хода. Вы можете снять нескольких работников. Работники идут в вашу зону доступных рабочих (зона ресурсов).

**Нидерландское восстание (Dutch Revolt)** – Это изменение очередности хода происходит после определения новой очередности.

**Отцы-пилигримы (Pilgrims)** – Нация с наибольшим количеством еды должна взять работника, у неё нет выбора. Если наций с наибольшим количеством еды несколько, ничего не происходит.

**Папская индульгенция (Papal Indulgence)** - Бесплатный архитектор берётся из резерва и должен быть использован немедленно (или будет потерян), при этом оплачивать камнем наём не надо. Если наций с равной наибольшей Стабильностью несколько, все нации платят 2 золота.

### Работоторговля (African Slave Trade)

**Салемские ведьмы (Salem Witch Trials)** – Сбросьте также советника с Фарфоровой башни (Porcelain Tower), если он в ней у вас есть.

### Севооборот (Crop Rotation)

**Славная революция (Glorious revolution)** – Это выбор, либо ходить последним и получить 6 золота, либо ничего не произойдёт. При игре впятером вторая наибольшая по Стабильности нация,



выбирает первой. Если обе наибольшие по Стабильности нации выбрали ходить последними, то вторая наибольшая ходит последней, а первая наибольшая ходит перед ней.

#### **Торговля пряностями (Spice Trade)**

#### **Триденский собор (Council of Trent)**

#### **Тюльпаномания (Tulip Mania)**

#### **Хабеас корпус акт (Habeas Corpus Act)**

#### **Черная борода (Blackbeard)**

#### **Экспедиция Магеллана (Magellan's expedition)**

– Это распространяется на каждую Колонию, купленную в этом раунде, так что вы можете увеличить в несколько раз получаемое золото. Обратите внимание, что вы получаете золото только тогда, когда происходит событие в фазу *Решений*.

**Эпоха Канси (Kangxi Era)** – Это изменение очередности хода происходит после определения новой очередности.

**Янычары (Janissaries)** – Это выбор, либо взять обоих рабочих и получить 4 камня, либо ничего не получить.

● **Абсолютная власть (Imperium Rex)** – Эта карта является ссылкой к настольной игре «*Twilight Imperium*» 2005г.

### **Новое время**

#### **1-й Ватиканский собор (First Vatican Council)**

**Американская революция (American Revolution)** – Здесь нет выбора. Если у вас есть Колония, вы обязаны её сбросить.

**Анархизм (Anarchism)** - Сбросьте также советника с **Фарфоровой башни (Porcelain Tower)**, если она и он у вас есть.

#### **Больной человек Европы (Sick Man of Europe)**

**Борьба за Африку (Scramble for Africa)** – Вы получаете только 1 ПО, если у вас есть хотя бы 1 Колония Нового времени (4-ой эпохи). Если у вас есть больше, чем 1, вы все равно получаете 1 ПО. И вы не получите ничего, если у вас есть только старые Колонии.

**Восстание сипаев (Sepoy Mutiny)** – Это изменение очередности хода происходит после определения новой очередности.

**Восстание тайпинов (Taiping Rebellion)** – Это изменение очередности хода происходит после определения новой очередности.

**Всемирная выставка (Great Exhibition)** - Бесплатные архитекторы берутся из резерва и должны быть использованы немедленно (или будут потеряны), при этом оплачивать камнем их наём не надо. Если при этом завершается строительство **Башни Ворденклифф (Wardenclyffe Tower)**, действия, которые она предоставляет, могут быть выполнены тут же, но война по-прежнему ограничена (одна за раунд и сбрасывается в конце раунда). [1.11]

#### **Всеобщая забастовка (General strike)**

**Движение Тонхак (Tonghak movement)** – Вы не можете выполнить что-то одно, только оба. И потерять книги, и получить камень.

#### **Дело Дрейфуса (Dreyfus Affair)**

#### **Золотая лихорадка (Californian Gold Rush)**

#### **Извержение Кракатау (Krakatoa)**

**Иммиграция (Emigration)** – Ошибка: "Remove" должно быть "Return". Работник помещается в трек населения, и вы сами выбираете куда его поместить. Если ни одного работника вы до этого с трека населения не брали, поместите его сверху любой из частей трека населения и возьмите его первым, когда нужно будет взять работника.

#### **Картофельный голод (Irish Potato Blight)**

#### **Клятва в зале жё-де-пом (Tennis Court Oath)**

**Марш на Москву (March to Moscow)** – Здесь нет выбора, если у вас есть Колония, вы обязаны её сбросить.

**«Мировая политика» (Weltpolitik)** – Вы получаете и 5 золотых, и 5 камней (оба) за каждую Колонию Нового времени (4-ой эпохи) которая у вас есть, и ничего за старые колоний.

**Французская революция (French Revolution)** – Здесь нет выбора, если у вас есть Советник, вы должны вы обязаны его. Сбросьте также советника с **Фарфоровой башни (Porcelain Tower)**, если она и он у вас есть.

**Промышленная революция (Industrial Revolution)** – Чтобы выиграть, у вас должно быть больше работников, размещённых на зданиях Нового времени (4-ой эпохи), чем у остальных. Если наций с равным наибольшим количество, размещённых работников несколько, ничего не происходит.

#### **Романтизм (Romanticism)**

**«Сердечное согласие» (Entente Cordiale)** – Работники могут быть размещены на разных картах Войск. Вы можете снять работников, чтобы иметь возможность разместить их. Работники могут быть сняты с одной карты Войск и размещены на другой карте Войск.

#### **Сuffражистки (Women's Suffrage)**

**Халифат Сокото (Sokoto Caliphate)** – Это выбор, который делают все нации в обратном порядке очередности хода.

## **ДИНАСТИИ**

Обратите внимание, что большинство этих примечаний находятся в книге правил дополнения Dynasties и повторяются здесь для простоты доступа.

#### **Д Америка: Федералистская партия (America: Federalist Party)**

**Д Америка: Демократы-Республиканцы (America: Democratic Republicans)** — это действие доступно, если хотя бы у одного из игроков с наименьшей Мощью (обратите внимание, что у нескольких может быть равное и наименьшее, и у 2 игроков в играх с 5 игроками) есть хотя бы одна карта Династии, и для каждого такого игрока есть одна карта **Смута (Turmoil)**. Если у нескольких игроков есть наименьшая Военная мощь, но у некоторых из них нет Династии, то эти игроки не подвергаются эффекту. Каждый подвергнутый игрок выбирает, какую Династию играть, если у него их больше одной, он берет карту **Смута (Turmoil)** и разыгрывает карту династии. За каждого игрока, сыгравшего династию, игрок, играющий за Америку получает 3 Книги. В соло-игре вы

ничего не получите (у противника нет династий, поэтому на самом деле ничего не изменилось) [1.8] Это действие нельзя использовать, если Америка входит в число наций с наименьшей Военной мощью. [1.9]

#### **Д Арабы: Омейядский халифат (Arabs: Umayyad Caliphate)**

**Д Арабы: Аббасидский халифат (Arabs: Abbasid Caliphate)** - Когда другой игрок покупает карту Золотого Века, вы можете купить ПО, как если бы вы купили эту карту, независимо от того, что выбрал другой игрок. Когда вы покупаете ПО таким образом, бонусы Золотого Века применяются, то есть вы можете получить скидку на ПО, как если бы вы купили Золотой век. В соло-игре, если виртуальный игрок удаляет золотой век, вы можете купить ПО. [1.8]

**Д Венеция: Морские владения (Venice: Domains of the Sea)** - Сбросьте Колонию, а не эту карту. [1.8]

**Д Венеция: Пакт Вармунда (Venice: Pactum Warmundi)** – Когда другой игрок покупает Битву или Колонию, вы получаете 1 золото из банка. В соло-игре за каждую Битву или Колонию, которую удалит виртуальный игрок, вы получаете 1 золото.

**Д Викинги: Норманны (Vikings: Normans)** - Ваше обычное значение Рейда увеличено на 3.

#### **Д Викинги: Варяги (Vikings: Varangians)**

#### **Д Греция: Афины (Greece: Athens)**

#### **Д Греция: Спарта (Greece: Sparta)**

#### **Д Египет: Новое Царство (Egypt: New Kingdom)**

**Д Египет: Древнее Царство (Egypt: Old Kingdom)** – "Replace or Remove [Architect]" это не правильно, должно быть "Action: Remove Advisor". [1.8] **Этим действием сбрасывается только один Советник, даже если у вас есть несколько.** [1.10]

**Д Индия: Империя Маурьев (India: Mauryan Empire)** - Когда вы берете работника на этапе Процветание, вы можете взять 2 дополнительно (в сумме взять 3). Вы можете взять только 1 дополнительного, если у вас остался только 1 работник на треке населения (в сумме взять 2). Вы не можете взять только 1 дополнительного, если у вас есть больше, чем 1 доступный работник на треке. [1.7]

**Д Индия: Империя Моголов (India: Mughal Empire)** - Когда у вас есть эта Династия, вы получаете 1 ПО каждый раз, когда одно из ваших Чудес завершено, и вы перемещаете его на место для Чудес Света. Примечание: этот эффект не распространяется на чудеса Природы, которые исследованы.

**Д Китай: Династия Цин (China: Qin Dynasty)** - Архитектор берётся из резерва и должен быть использован немедленно, при этом оплачивать камнем наём не надо. На трек населения вернуть также можно неразмещённого работника. [1.8] **Вы не можете использовать этот эффект, если у вас нет возможности нанять архитектора, нельзя просто вернуть работника** [1.12]

#### **Д Китай: Династия Мин (China: Ming Dynasty)**

#### **Д Корея: Королевство Корё (Korea: Koryo Kingdom)**

**Д Корея: Королевство Чосон (Korea: Joseon Kingdom)** - Только один тип ресурса может быть

размещен на карте каждый раунд. В последнем раунде вы получаете обратно ресурсы до окончания игры. После фазы *Решений* вы удваиваете ресурсы и забираете их обратно. Таким образом, 3 золота, размещенные здесь, означают, что вы добавите еще 3 из резерва и заберёте 6 золотых обратно. Если Королевство Чосон будет сброшено по какой-либо причине до того, как вы вернете ресурсы, они будут потеряны. [1.9]

Д **Мали: Империя Мали (Mali: Mali Empire)** - "Remove [Architect]" это неправильно, должно быть "Remove Advisor". [1.8] Этим действием сбрасывается только один Советник, даже если у вас есть несколько. [1.10]

Д **Мали: Империя Мали (Mali: Songhai Empire)**

Д **Монголия: Золотая Орда (Mongolia: Golden Horde)** - В соло-игре за каждую Войну, которую удаляет виртуальный противник, вы получаете столько золота, сколько она стоила. [1.8]

Д **Монголия: династия Юань (Mongolia: Yuan Dynasty)** - Возьмите их из ваших обычных работников на трек населения, так же, как если бы вы брали их в на этапе *Процветание*.

Д **Персия: Империя Ахеменидов (Persia: Achaemenid Empire)** - Вы можете бесплатно выполнить размещение и это считается, целым первое действие.

Д **Персия: Империя Сасанидов (Persia: Sassanid Empire)** - Если вы берете карту **Смуты (Turmoil)** и выбираете взять 2 золота, то эффект активируется. Взять золото и сбросить карту **Смуты** означает, что вы не получите обычные -2 к Стабильности в раунде за то, что взяли карту **Смуты**. Если вы смените на другую династию, вы получите обычные -2 к Стабильности в раунде.

Д **Польша: Ягеллонская династия (Poland: Jagellonian Dynasty)** - Если вы используете это будучи уже первым, вы можете сделать два хода друг за другом. [1.7]

Д **Польша: Речь Посполитая (Poland: Polish-Lithuanian Commonwealth)** - Когда вы разыгрываете новую Династию, удалите всех советников с ваших мест для Чуда Света. Это не распространяется на Советника на **Фарфоровой башне**. Если вы должны потерять своего Советника из-за какого-либо эффекта и у вас есть два или более Советников, вы потеряете их всех. [1.11]

Д **Португалия: Португальская колониальная империя (Portugal: Portugese Empire)** - Когда вы разыгрываете новую Династию, удалите все Колонии с ваших мест для Чуда Света. Вы можете заменить обычные Чудеса на Колонии. Колонии на местах для Чудес могут быть заменены обычными Чудесами и Чудесами Природы. Чудеса Природы не могут быть заменены. [1.8]

Д **Португалия: Королевство Леон (Portugal: Kingdom of Leon)** - После того как уладите все дела связанные с покупкой Войны, продолжайте так, как будто вы также купили карту **Битвы бесплатно**. [1.11] Если у вас есть **Монтесума**, вы получаете только 3 дополнительные книги при покупке войны, а не 3 с Войны и 3 с Битвы. **Ригведа**, **Абу Бакр** и другие карты, с бонусом за покупку Битв работают так, как будто вы купили Битву. [1.8]

Д **Рим: Римская республика (Rome: Roman Republic)** - Возьмите архитектора из числа доступных в этом раунде, удалите его и увеличьте вашу Стабильность на 1 на этот раунд.

Д **Рим: Римская Империя (Rome: Roman Empire)**

Д **Эфиопия: Аксумское Царство (Ethiopia: Axumite Kingdom)** - Жетон остается до тех пор, пока карта не будет куплена или сброшена. Действие жетона на вас не распространяется. Для остальных игроков на выбранную карту действует обычная цена (выплачиваемая в банк) плюс 3 золота (выплачиваемые вам). В соло-игре, если виртуальный противник удаляет эту карту, вы получаете бонус. [1.8]

Д **Эфиопия: Сабейское царство (Ethiopia: Sheba)**

Д **Япония: период Хэйан (Japan: Heian Period)** - Получите книги только в том случае если выбрали обычный эффект получения книг на карте Золотого века, а не особые эффекты, которые дают книги каким-либо другим способом, например таким, как **Тысяча и одна ночь (Arabian Nights)**. [1.9]

Д **Япония: период Эдо (Japan: Edo Period)** - Вы защищены от любых эффектов, которые сбрасывают при вашем поражении в Войне. Например, **Храм Соломона (Solomon's Temple)** не сбрасывается. [1.11]

## ЧАСТОЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

### Здания и Войска

**В:** Можете ли вы построить одинаковые карты Здания/Войска несколько раз?

**О:** Да. Хотя все карты Здания и Войска уникальны, но при игре на стороне планшета **В**, у вас может быть 2 одинаковые карты.

**В:** Можете ли вы разместить много работников на Здании/Войске?

**О:** Да, но только одного за действие. [1.3]

**В:** Получаете ли вы ПО за размещение работника на Здании/Войске?

**О:** Нет. ПО за работников и военных подсчитываются только в конце игры.

### 5 игроков

**В:** При игре с 5 игроками, если 2 нации обладают наибольшей Военной Мощью. Кто получит бонус от карты События, как нация с наибольшей Военной Мощью?

**О:** Обе

**В:** При игре с 5 игроками, если 3 нации обладают наибольшей Военной Мощью. Кто получит бонус от карты События, как нация с наибольшей Военной Мощью?

**О:** Никто.

## Соло-игра

**В:** Что означают Книги на плитках Событий для соло-игры?

**О:** Это то сколько книг получает виртуальный противник в начале текущего раунда. В зависимости от действий, изображенных при выпадении на кубике 5 или 6, могут произойти дальнейшие изменения общего количества книг, которые у виртуального противника есть в этом раунде.

**В:** Оказывает какое-либо влияние на виртуального противника Война?

**О:** Нет, он даже не теряет книги. [1.2]

**В:** Может ли виртуальный противник брать карты **Смуты (Turmoil)**?

**О:** Нет, но он будет кидать кубик, когда вы это сделаете. [1.8]

**В:** Должен ли я бросать кубик после каждого действия?

**О:** Да, кроме после размещения работника на Здании. Когда вы пасуете, это не является действием и не приводит к броску кубика. [1.6]

**В:** Если я буду вторым по очередности игроком и спасу в качестве своего первого действия, будет ли бросать кубик виртуальный игрок вообще?

**О:** Да, виртуальный игрок бросает кубик до того, как вы совершите действие. Для этого броска не имеет значения, если вы пасуете или размещаете работника на Здание (действия, за которыми не следует бросков кубика) в качестве первого действия. [1.3]

**В:** Накапливаются ли значения стабильности и Военной Мощи виртуального игрока?

**О:** Нет, они сбрасываются каждый раз, когда вы вытягиваете новую плитку События для соло-игры. [1.3]

**В:** Если Война была куплена или в результате броска кубиков «куплена» виртуальным противником, что произойдет, если снова в результате броска кубика выпадет столбец с Войной?

**О:** Она сбрасывается, как и в обычной игре. Только 1 Война может быть куплена в каждом отдельном раунде. Бросок виртуального игрока означает, что он покупает карты. [1.4]

**В:** Применяется ли эффект каждый раз, когда выпадают 5 или 6 на кубике, или только первый выпавший раз?

**О:** Каждый раз. [1.4]

**В:** Когда в соло-игре архитектор удаляется в результате броска кубика, удаляется ли при этом карта **Смуты (Turmoil)**?

**О:** Да. [1.9]

## Разное

**В:** Что происходит, когда я беру работника?

**О:** Вы либо должны платить 3 еды каждый раз на этапе *Производство*, либо ваша Стабильность снижается на 3. Нет другого вида оплаты за работу, кроме упущенной возможности получить ваш бонус.

**В:** Когда происходит «Подсчет очков», как в случае со **Статуей Свободы (Statue of Liberty)**? (При финальном подсчёте: +2 ПО если наибольший по работникам)

**О:** При финальном подсчёте в конце игры. Любые другие подсчёты описаны по-другому. Например, «В конце каждой эпохи: +1 ПО» на карте **Храм Соломона (Solomon's Temple)**.

**В:** Как размещаются маркеры "Использовано"?

**О:** Размещайте на карте маркеры «Использовано» только в том случае, если у действия ограничено количеством раз, которое оно может использоваться в раунде. Например, «Действие, 1 раз в раунд». Если у карты есть «Действие», но нет ограничений, вы можете использовать ее несколько раз за раунд.

**В:** Сколько раундов в игре?

**О:** Восемь. 4 эпохи и для каждой эпохи 2 раунда. В конце каждой эпохи есть небольшой подсчёт Книг с напоминанием в виде значка ПО на поле для подсчёта очков.

**В:** Если я перевожу рабочего из **Храма (Temple)** (Стабильность 1) в **Зиккурат (Ziggurat)** (Стабильность 2), снижается ли моя Стабильность на 1, а затем увеличивается на 2?

**О:** Да, поскольку работник сначала снимается (и это не действие), а затем размещается. Вы также рискуете потерять советника, который сбрасывается при наименьшей Стабильности (например, **Цинь Ши Хуан (Qin Shi Huang)**).

**В:** Как определяется очередность хода игроков Наций которых находятся в состоянии бунта?

**О:** Все игроки которые находятся в состоянии Бунта считаются наименьшими и равными по Стабильности, поэтому не следует менять очередность хода игрокам с равной Военной мощью, которые при этом находятся в состоянии Бунта. Это также верно и для игрока, который в этом раунде завершил **Версаль (Versailles)**. [1.1]

**В:** Как подсчитывается отрицательная Стабильность в конце игры?

**О:** Суммируется как обычно, поэтому отрицательная Стабильность уменьшает вашу общую сумму ресурсов. [1.1]

**В:** Отличается ли ряд 1 от рядов 2 и 3 на поле Прогресса?

**О:** Нет, вы используете количество столбцов, в зависимости от указанного количества игроков, при этом во всех рядах одинаковое количество карт. [1.3]

## Оформление

**В:** Что означает «o» в фразе на стр. 15 «Если Военная мощь нации равна o, нация не несёт никаких потерь.»?

**О:** о это 0(ноль).

**В:** Почему внизу на рубашках карт 4-й эпохи обозначена символом "II II" вместо "IV"?

**О:** **IV** действительно был логичным выбором, и также у нас было изначально. Тем не менее, мы сначала изменили его на **IIII**, потому что в типографии нам сказали, что небольшой промах при вырезке карт приведет к обрезанию нижней части символа **V**, или **V** будет слишком завышенным. Позже мы заметили, что иногда **IIII** легко можно было спутать с **III**, поэтому мы решили переделать его на **II II**.