

THE AGE OF ATLANTIS

1-4 Игроков
125 Минут
Возраст 14+

На протяжении сотен лет Атлантида была самодостаточной процветающей цивилизацией посреди океана. Согласно писаниям древнегреческого философа Платона, Атланты обнаружили в своем городе новый мощный элемент под названием Орихалк (Ори), и его сила продвинула их технологии быстрее, чем у какой-либо цивилизации, которую когда-либо видел мир. Атланты смогли создать и управлять гигантскими машинами, называемыми Мифами, для защиты города от безжалостных атак со стороны посторонних, пытающихся забрать их священный Ори.

Age of Atlantis - это соревновательная игра, в жанре цивилизация, с механикой построения игрового двигателя. Вы - лидер Благородного Дома и должны доказать Посейдону, что ваш Дом достоин править городом. Увеличивайте население своего дома, открывайте для себя новые технологии и культуры и защищайте город: при этом успокаивая Посейдона и предотвращая его могущественное наводнение.

Благородный Дом, обладающий наибольшей политической властью в конце игры, становится победителем.

ДЕРЕВЯННЫЕ КОМПОНЕНТЫ 4 Цвета - У Красных есть дополнительные благодаря их специальной способности



6 Ратуш



6 Мельниц



1 Капитолий



4 Трекера Древа



130 Кубов (5 Цветов)



6 Аванпостов



1 Памятник



1 Фабрика



4 Трекера Ори



Трекер Эпох



6 Храмов



1 Таверна



28 Рабочих



4 Трекера рыбы



8 Трекеров Домов

ОСТАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



1 Поле



Статуя Посейдона



Значок первого игрока



4 Планшета Мифов



3 Мифа Пегаса



10 Карт Контрактов



4 Планшета Игроков



3 Мифа Минотавра



4 Карт Ярости



40 Карт Платона



3 Куба



3 Мифа Цербера



5 Руководств по Стратегии



90 Карт Эпох



3 Мифа Кентавра



80 Самоцветов Воды (в льняном мешочке)



ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- ПОЛЕ:** Разместите поле в центр стола.
- КАРТЫ:** Разделите карты Эпох и Ярости на четыре стопки, по одной для каждой эпохи и одна для ярости. Перемешайте каждую стопку и поместите их лицевой стороной вниз на свои места на поле.
- ПОСЕЙДОН:** Бросьте кубик и поместите статую Посейдона в центр карты, указывающую в направлении результата броска (стрелкой на основании Статуи).
- ЕСЛИ ИГРАЕТЕ ВТРОЕМ:** Бросьте кубик. Поместите три карты первой эпохи лицом вверх на клетки внешнего кольца выпавшей территории.
- ЕСЛИ ИГРАЕТЕ ВЧЕТВЕРОМ:** Бросьте 2 кубика. Поместите три карты первой эпохи лицом вверх на клетки внешнего кольца выпавших территорий (6 карт в общем счете).
- ПЕРВЫЙ ИГРОК:** Случайным образом выберите игрока и дайте ему значок первого игрока
- ТРЕКЕРЫ:** Поместите трекер Эпох на первую ячейку достижений эпохи. Поместите большой белый куб в верхнюю ячейку фаз игры.
- НОВИЧКИ?** Если вы решите, дайте каждому новому игроку случайное руководство по стратегии, чтобы помочь им с примером стратегии во время их первого прохождения. На оборотной стороне находится шпаргалка со зданиями и действиями.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- БЛАГОРОДНЫЙ ДОМ:** Возьмите случайный планшет игрока и положите его перед собой. Возьмите деревянные компоненты цвета вашего дома. Разместите свои здания рядом с вашим планшетом игрока.
Дом Альтес: выберите карту контракта и поместите ее на свой планшет игрока (эти карты действуют как расширение / изменение части вашего планшета) и поместите кубик на «0» его дорожки. Положите оставшиеся контракты лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом игрока.
- ТРЕКЕРЫ:** Поместите один из трекеров Дома на деление «5» дорожки благосклонности. Поместите другой трекер Дома на деление «0» на треке политической власти. Поместите три счетчика ресурсов (дерево, Ори и рыба) на деление «8» трека ресурсов на вашем планшете игрока..
- МИФЫ:** Случайным образом возьмите планшет Мифов и положите его с левой стороны вашего планшета. Возьмите три миниатюры Мифа, соответствующие вашему рисунку, и поместите их в верхние клетки планшета мифов. Поместите 3 деревянных кубика на крайние левые квадраты атрибутов вашего мифа. *Мифы Пегаса:* чтобы разместить на доске свои мифы, поместите центральную мини-фигурку лицом к себе, а две внешние мини-фигуры - лицом от себя.
- РАБОЧИЕ:** Возьмите всех семерых ваших Рабочих и установите для них 1 Мораль (одно улыбающееся лицо без меча). Поместите четырех рабочих на ячейки слева от счетчика ресурсов в нижнем левом углу вашего планшета игрока, а оставшихся трех рабочих в центре вашего поля мифов.

ПРИНЦИП ИГРЫ

Эпохи: На протяжении игры вы пройдёте через три эпохи, открывая достижения. Каждая эпоха даст доступ к новым технологиям для исследования и новым возможным действиям (показаны на ваших планшетах игрока). Каждая новая Эпоха также будет увеличивать количество и силу врагов, атакующих город. Игра закончится, когда вы пройдёте все три эпохи.

Как получать Политическую Власть (ПО): Побеждает игрок с наибольшей политической властью в конце игры. Вы получаете ПО на протяжении всей игры разными способами. Каждый раз, когда вы используете технологию или действие со значком ★ ПО на планшете игрока, вы получаете данное количество ПО. Вы также получаете (потенциально большой) бонус ПО в конце игры в зависимости от того, где вы закончите на треке Благоклонности.

Игровое Поле: Игровое поле представляет собой карту города и окраин Атлантиды. Карта разбита на восемь территорий (Север, Юг, Восток и т.д.). Каждая территория разбита на несколько участков (пространство - это земля между дорогами, водными путями и стенами). Есть два типа пространств - город (имеет белые здания) и окраины (нет белых зданий). Есть три разных района, которые производят три ресурса игры: Горнодобывающий район (север, северо-восток) производит орихалк. Рыболовный район (В, ЮВ, Ю) производит рыбу. Лесной округ (ЮЗ, З, СЗ) производит древесину.

Благоклонность: Трек благоклонности показывает, насколько Посейдон одобряет ваш Дом. Ваш статус благоклонности может повышаться и понижаться на протяжении всей игры, и его окончательное положение будет определять размер бонусных ПО в конце игры. Лучший способ получить благоклонность - это делать подношения Посейдону. Если ваша благоклонность упадет ниже «л», она переместится на ячейку Ярости Посейдона.

Рабочие и Моральный дух: Деревянные кубики с улыбаками - ваши рабочие в игре. Вы используете их для выполнения действий, строительства зданий и многого другого. На протяжении всей игры уровень морального духа ваших рабочих будет колебаться от 0 до 2 (0: 0, 1: 1, 2: 2). Вы должны достигать своих целей, уравновешивая счастье своих людей. Чем больше действий совершает рабочий, тем грустнее он становится. Печальные рабочие снизят вашу благоклонность от Посейдона.

Крестьяне/Атланты: В игре два уровня рабочих. Они представлены одними и теми же деревянными кубиками: рабочий, у которого НЕТ меча на лицевой стороне, - крестьянин. Рабочий, у которого ЕСТЬ меч на лицевой стороне - Атлант. Все рабочие начинают как Крестьяне, которых можно размещать только на клетках внутри города (клетки с белыми зданиями). Когда рабочий повышается до Атланта (с помощью действия на Статую Посейдона), он может быть помещен в ЛЮБУЮ ячейку на доске. Из-за такого расположения Атланты (сила 2) - единственные, кто может управлять мифами или атаковать врагов.

Статуя Посейдона: Статуя Посейдона стоит в центре города и указывает на одну территорию каждую эпоху (раунд игры). Эта территория благословлена Посейдоном: каждый рабочий, которого вы помещаете на клетку благословенной территории, получает 2 бесплатных действия вместо обычного 1. Восьмиугольная область, где стоит статуя Посейдона, также является местом на доске. Это пространство не производит ресурсов и не может быть освещено. Рабочие могут посещать это место, чтобы выполнить особые действия (действия, указанные на основном поле). Нет ограничений на количество рабочих в пространстве Статуи Посейдона.

Технологии: Если ваш рабочий находится на клетке со зданием, вы можете исследовать технологии из этого здания. Изучив технологию, вы получаете ее эффект до конца игры, даже если вы не находитесь в этом здании или оно затоплено.

Карты Противников: На протяжении всей игры на город будут нападать враги. Число, указывающее на центр города, показывает текущие очки жизни противника. Есть несколько карт врагов боссов (с черной рамкой) со специальными способностями; они описаны на этих конкретных карточках и в памятке. Когда вы атакуете и наносите урон противнику, вы поворачиваете его против часовой стрелки, чтобы нанести ему урон и снизить очки его здоровья (см. Диаграмму). Противник побежден, когда его здоровье становится ниже 1. Поместите врагов, которых вы побеждаете, рядом с вашим игровым полем, чтобы использовать их позже в игре.

Карта атакующего противника: диаграмма



Карты Действий: Некоторые карты Эпох предоставляют дополнительные действия, пока они находятся на игровом поле. Любой рабочий, помещенный на одну из этих карт, может выполнять действие, указанное на карте, в дополнение к своим обычным действиям. Карты действий остаются на поле до тех пор, пока они не переместятся на клетку со зданием или городской стеной, после чего они сбрасываются.

ФАЗЫ ИГРЫ

Игра состоит из раундов, называемых «Годы». Каждый год состоит из 10 фаз, которые необходимо выполнять по порядку. Продолжайте повторять Годы до конца игры. Конец игры начинается по завершении третьей Эпохи.

Первая фаза - это сердце игры, когда игроки выполняют действия в порядке очереди. Остальные фазы предназначены для розыгрыша. Ниже приведены подробные описания каждого этапа:

10 фаз каждого года:

1. Размещение рабочих
2. Благотворительность Атлантов
3. Статус Морального Духа
4. Перерыв для Достижений
5. Отдых рабочих
6. Военное наступление
7. Ярость Посейдона
8. Смена благословения
9. Размещение новых карт
10. Передача первого игрока

1. Разместить рабочих: Начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок по очереди размещает рабочего и выполняет действия, как описано справа. Эта фаза продолжается до тех пор, пока все игроки не закончат расставлять рабочих, которых они хотят разместить.

Игроки могут в свой ход спасовать, а не размещать рабочего. Однако, как только игрок спасовал, он не может больше размещать рабочих на поле в этом году.

Пример с двумя игроками: игрок 1 размещает своего первого рабочего и выполняет 2 действия в зависимости от того, на какое место он поместил своего рабочего. Затем Игрок 2 размещает своего первого рабочего и выполняет 1 действие. Затем Игрок 1 размещает своего следующего рабочего и выполняет 1 действие. Это продолжается до тех пор, пока оба игрока не разместят и не начнут действовать со всеми своими рабочими.

КАК СОВЕРШИТЬ ХОД

1. РАЗМЕСТИТЬ РАБОЧЕГО: Снимите рабочего с планшета мифов (убедитесь, что он лицевой стороной вверх) и поместите его на место на карте. Вы не можете поместить рабочего на место, где уже есть рабочий. Если вы поместите своего рабочего на место на территории, на которую указывает Посейдон, вы совершите 2 бесплатных действия вместо обычного 1.



Если ваш рабочий - крестьянин (без меча на верхней грани), он может быть размещен только внутри города (клетки с белыми зданиями).



Если ваш рабочий - Атлант (меч на верхней грани), его можно разместить в любом месте на карте.



2. СОВЕРШИТЬ БЕСПЛАТНОЕ ДЕЙСТВИЕ: Рабочий, которого вы разместили, теперь может совершить одно бесплатное действие (или два действия, если вы разместили своего рабочего на благословенной территории). Действия, которые может выполнять ваш рабочий, перечислены ниже:

Собрать ресурсы: Увеличьте свой счетчик ресурсов (в районе, в котором находится рабочий) на 2.



Атаковать: Атланты (сила 2) на клетке с картой врага могут атаковать этого врага. Уменьшите очки здоровья врага на силу атакующего рабочего, и если они упадут ниже 1, удалите карту с поля.

Построить здание: Заплатите стоимость выбранного вами здания и поместите его на место вашего рабочего на карте. Каждый раз, когда вы строите здание, вы получаете 5 ПО. Здания нельзя строить на клетках внешнего кольца или на клетке с врагом или картой действия. На каждой клетке может быть только одно здание.



Исследовать технологию: Если ваш рабочий находится на клетке со зданием (даже если это не ваше собственное здание), вы можете исследовать технологии, доступные в этом здании. Потратьте необходимые ресурсы (столько же, сколько стоит постройка). Поместите или переместите исследовательский куб рядом с выбранной вами технологией. Теперь вы можете использовать этот пассивный эффект до конца игры, даже если у вас нет рабочего в данном здании или здание удалено.

Использовать действие здания: Если ваш рабочий находится на клетке со зданием, вы можете использовать действия этого здания. Вы можете использовать действия здания другого Дома. Однако у каждого дома есть особое здание; вы не можете использовать действия особого здания другого Дома.



Использовать действие мифа Если ваш рабочий размещен на клетке с вашим мифом, вы можете выполнить действие мифа. См. Раздел «Мифы» в данных правилах для получения подробной информации об этих конкретных действиях.

3. ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ: Вы можете понизить моральный дух рабочего на единицу и предпринять дополнительные действия из списка выше. Эти дополнительные действия могут быть такими же или разными. Вы можете продолжать тратить его на дополнительные действия, пока моральный дух рабочего не упадет до нуля.

ФАЗЫ ИГРЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

2. Благотворительность Атлантов: Игроки перемещают всех своих рабочих на карте на свой планшет мифов (той же стороной вверх). Все игроки отмечают свою позицию на шкале политической власти. Если вы не на первом месте на шкале политической власти, вы можете немедленно повысить моральный дух одного из ваших рабочих на 1. *Пример: вы на третьем месте. Вы сразу получаете 1 единицу морального духа. Вы изменяете моральный дух одного Атланта с 0 на 1.*

3. Статус морального духа: Проверьте технологии ратуши. Затем все игроки проверяют уровень боевого духа каждого из созданных ими рабочих. Каждый рабочий с нулевым боевым духом снижает уровень благосклонности этого игрока на 1.

4. Перерыв для достижений: Проверьте, выполнил ли кто-либо из игроков одно или несколько достижений вашей текущей эпохи (даже если они были выполнены в предыдущем году). Все игроки, получившие это достижение, могут поместить на него куб. Затем получите количество ПО, указанное в ячейке каждого достижения.

Пример: вы в настоящее время находитесь во 2й эпохе. Проверьте, выполнили ли какие-либо игроки достижение «Иметь 5 рабочих». Все игроки, которые этого достигли помещают кубик на поле этого достижения, чтобы отметить его как завершённое, получая 3 ПО.

Проверив достижения и пометив их как выполненные, посмотрите, достаточно ли завершённых достижений в вашей группе, чтобы перейти в следующую эпоху. Два кубика одного достижения считаются завершённым достижением. Если вы выполнили количество достижений, необходимое для перехода к следующей эпохе, переместите трекер эпох на следующую эпоху. Если вы вышли за пределы третьей эпохи, Вы переходите к фазе конца игры. См. Раздел КОНЕЦ ИГРЫ.

Пример: Вы в настоящее время находитесь в 1й эпохе. Ваша группа из трех игроков завершила 2 новых достижения в этом году, достигнув 5 завершённых достижений в данной эпохе. Вы завершили достаточно достижений, чтобы перейти в следующую эпоху! Вы перемещаете трекер эпох на «Эпоха 2».

Количество завершённых достижений,
необходимое для перехода в следующую эпоху:

1 Игрок: 3+ **2 Игрока:** 3+ **3 Игрока:** 4+ **4 Игрока:** 5+

5. Отдых Рабочих: Повысьте моральный дух каждого рабочего на 1 единицу (моральный дух не может превышать 2).

6. Военное наступление: Переместите все карты внутрь, на одну клетку ближе к центру карты. Карты не перемещаются если Миф находится на них или прямо перед ними, и карты не могут быть помещены поверх других карт. Для карт, которые достигли клеток города (клетки с белыми зданиями): сбросьте все карты действий и поместите все карты врагов в одну стопку на клетку города. Если карта Действия перемещается на клетку со зданием на окраине, она сбрасывается.

Если какие-либо карты противников находятся на клетке города или клетке со зданием, все игроки немедленно теряют 3 очка благосклонности, и эта территория затопляется. *Даже если несколько территорий будут затоплены в один и тот же год, каждый игрок теряет всего 3 очка благосклонности. Они НЕ теряют по 3 очка благосклонности за каждую затопленную территорию.*

Затопленные территории: Все здания, налоговые пункты и мифы на этой территории возвращаются игрокам и могут быть построены снова в следующем году. Игроки не теряют исследованные технологии, если соответствующее здание убирается с карты. Все карты (враги или действия) на территории сбрасываются.

7. Ярость Посейдона: Если в ячейке Ярости Посейдона есть какие-либо трекары Домов, их владельцы должны потерять 10 ПО, взять карту Ярости и сбросить трекар Дома на деление «1» шкалы благосклонности. Политическая сила игроков не может опускаться ниже «0». У них есть эта карта до следующей фазы Ярости Посейдона. Каждый игрок, у которого есть карта Ярости, не может поместить рабочего на благословенную территорию. Если у игрока все еще есть карта Ярости прошлого года, и его счетчик Дома не находится в области Ярости Посейдона, верните карту обратно на поле.

8. Смена благословения: Бросьте кубик с направлениями и направьте статую Посейдона на образовавшуюся территорию. Если результат броска оказывается той же территорией, на которую в данный момент указывает Посейдон, перебросьте его. *Не любите рандом в играх? См. Вариант с низким уровнем рандома в буклете «Сценарий».*

9. Размещение новых карт:

1-я Эпоха: Бросьте кубик с направлениями. Поместите три карты 1-й эпохи лицом вверх на самые дальние клетки выпавшей территории так, чтобы наибольшее количество очков жизни было направлено к центру. Если на поле уже есть миф или карта, не кладите на это место новую карту. Если у вас закончились карты в стопке, не кладите больше карт.

2-я Эпоха: Бросьте два кубика с направлениями. Если выпали одинаковые значения, перебросьте их еще раз. Поместите три карты 2-й эпохи лицевой стороной вверх на крайние клетки выпавших территорий (всего шесть карт). Размещайте карты по одной по часовой стрелке, начиная с самой северной территории. Если на поле уже есть миф или карта, не кладите на это место новую карту.

3-я Эпоха: Бросьте три кубика с направлениями (если выпали одинаковые значения, перебросьте их снова). Поместите три карты 3й эпохи лицевой стороной вверх на крайние клетки выпавших территорий. (всего девять карт). Если на клетке уже есть миф или карта, не кладите новую карту на нее.

10. Передача первого игрока: Значок первого игрока передается по часовой стрелке следующему игроку и начинается новый год.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игроки закончили третью эпоху, начинается фаза конца игры. Теперь все игроки подсчитывают и добавляют бонус конца игры к своей политической силе. (См. Таблицу, чтобы рассчитать свой бонус в конце игры.) Текущее положение трекера благословения определяет, какое уравнение использовать для получения бонуса в конце игры.

После того, как все игроки добавят этот бонус к своей политической власти, игрок с наибольшей политической властью становится победителем. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством благословения. Если по-прежнему ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством ресурсов. Если ничья не удалось устранить и этим способом, то сыграйте новую партию.

Бонусы домов подробно описаны в памятке.

ПРИМЕР ХОДА

Дом Бистонов помещает своего рабочего (моральный дух 2) в свой миф Пегаса. Поскольку эта территория благословляется в этом раунде, у этого рабочего есть два бесплатных действия вместо одного. В предыдущие ходы игрок исследовал следующие две технологии:

Кибернетика: Каждый раз, когда вы атакуете врага, вы получаете 1 ПО за каждый нанесенный урон.

Мистицизм: Каждый раз, когда вы выполняете действие Мифа, вы получаете 3 ПО.

- Для своего первого бесплатного действия он использует действие мифа «Собрать». Атрибут «Сбор» у ее Пегаса равен 4, поэтому он перемещает трекар дерева на 4. Он получает +3 ПО (благодаря технологии мистицизма).
- Для своего второго бесплатного действия он использует действие Мифа «Перемещение». Атрибут движения его Пегаса равен 8, поэтому он может переместиться на 8 клеток, но на данный момент он хочет переместиться только на 3 (См. Диаграмму, чтобы увидеть, как она движется). Он получает +3 ПО (от мистицизма).
- В третьем действии он использует действие Мифа «Атака». Он понижает моральный дух рабочего на единицу (теперь моральный дух 1). Атака его Пегаса равна 3, поэтому он поворачивает карту против часовой стрелки 3 раза, побеждая карту врага. Он берет карту с поля и кладет ее рядом со своим планшетом. Он получает: +3 ПО (от мистицизма) и еще раз +3 ПО (от кибернетики).
- В своем четвертом действии он использует особое действие Пегаса - «Шаттл». Он понижает моральный дух рабочего в Пегасе на единицу (теперь он равен 0) и помещает нового рабочего на занятую область с храмом. После текущего хода он сможет использовать действия этого рабочего. Он получает +3 ПО (от мистицизма). В этом ходу игрок получил в общей сложности 15 ПО.

Это длинный ход ближе к концу игры.



МИФЫ

Мифы: Мифы - это большие машины, которые помогают защитить военное и экономическое благополучие города. Когда вы создаете мифа, он становится пространством, на котором ваши рабочие могут быть размещены и в котором можно выполнять действия мифа. Вы не можете разместить рабочего на клетке с мифом оппонента. Когда вы помещаете рабочего на мифа, вы можете выполнять действия мифа только с этим рабочим.

У действий мифа есть атрибуты, которые меняют силу действия. Эти атрибуты можно улучшить с помощью действия «Мифическая кузница» в Храме. Когда ваш рабочий использует мифическое действие, оно работает аналогично стандартным действиям..

Действия Мифов:

1. Собрать
2. Атаковать
3. Передвинуться
4. Особые действия

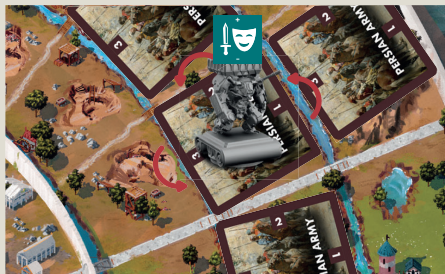
Собрать: Получите с территории, на которой находится ваш миф количество ресурсов, равное его атрибуту сбора.

Пример: ваш атрибут сбора Цербер равен 7. Вы используете действие сбора, поэтому вы увеличиваете счетчик ресурсов древесины на планшете игрока на 7.



Атаковать: Поверните карту врага на клетке вашего мифа против часовой стрелки столько раз, сколько указано в атрибуте атаки вашего мифа.

Пример: Атрибут атаки вашего Минотавра равен 4. Вы используете действие Атака, поэтому вы переворачиваете карту атакующей персидской армии максимум четыре раза. Поскольку у них 3 очка жизни, вы их победили. Вы убираете эту карту с поля и кладете рядом со своим планшетом.



Особые действия: У каждого мифа есть особое действие. Эти особые действия описаны ниже.

Пегас - Шаттл: Возьмите одного из доступных рабочих на планшете мифов. Поместите его на любую клетку, не относящуюся к мифам, в пределах вашей текущей территории, включая любые клетки, занятые другими рабочими. После того, как вы закончите свои действия с рабочим в Пегасе, используйте действия только что размещенного рабочего. Это действие нельзя предпринимать чаще 2 раз в год.

Пример: вы используете действие шаттла и помещаете нового рабочего с планшета мифов на клетку Храма. После того, как рабочий Пегаса завершил свои действия, вы продолжаете свой ход, используя действия из доступных действий нового рабочего по своему усмотрению.



Передвинуться: Переместите ваш миф (с вашим рабочим) на количество клеток равному атрибуту перемещения вашего мифа или меньше его. Вы не можете двигаться по диагонали. Вы не можете перемещаться на или через клетки со зданиями, рабочими, другими мифами или городские клетки (клетки с белыми зданиями).

Пример: Атрибут движения вашего Пегаса равен 6. Вы используете действие движения, поэтому вы берете Пегаса и рабочего и перемещаете их на 6 клеток на карту атаки.

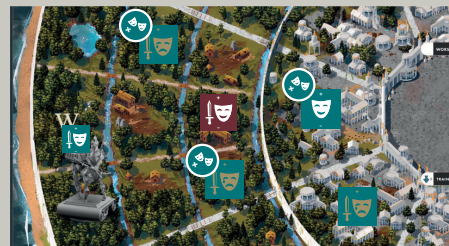


Цербер - Поиск: Получите 2 рыбы, 2 Ори и 2 дерева.

Минотавр - Ярость: Нанесите 2 повреждения каждой карте противника на вашей текущей территории. Территории - это направление на карте (Север, Юг и т.д.).

Кентавр - Слава: Повысьте моральный дух всех ваших ранее размещенных рабочих на вашей текущей территории на 2. Это не относится к рабочему, который в Мифе при выполнении этого действия.

Пример: вы используете действие славы. Все рабочие на вашей текущей территории (Запад) получают 2 очка морального духа, так что вы поднимаете моральный дух всех этих рабочих кубов на два.



FAQ

Можете ли вы использовать действия зданий другого игрока? Да, но вы не можете использовать действие особого здания другого игрока. Вы можете разместить своего рабочего на его месте и выполнять на нем другие действия, но не специальные действия по строительству.

Могу ли я построить здание на клетке с картой? Нет, но, если вы победите врага и удалите его с поля, вы можете построить там здание.

Достижения политической власти: Я начал эту фазу с 99 ПО, но потом поставил куб за достижение, которое дало мне еще 5 ПО. Могу я теперь сказать, что выполнил достижение «100 ПО»? Нет. Фактически, вы не получаете очков за кубики достижений до самого конца этой фазы, после того как вы уже разместили все кубики.

Могу ли я выполнить и поместить куб на достижениях из другой эпохи? Нет.

Благословенные территории и движение мифов: Рабочий не считается благословенным, если он перешел на благословенную территорию с Мифом. Важно только то, где они изначально размещены на каждом ходу.

Есть вопрос? Напишите нам на support@eldorado.games

Авторы
Дэниел Аронсон и Ник Томпкинс

Иллюстрации
Джастин Спайс

Разработка игры
Джо Аронсон, Зак Анунсон, Итан Норднесс, Джейкоб Йоханссен, Адам Тис

Тестирование
Коул Томпкинс, Фабиан Кляйн, Матеуш, Тамир Алуш, Мойзес Муньос, Томас Рознер, Хосе Висенте Мартинес Мендоса, Никита Григорьев, Трэвис Гримтс, Райан Тауэр, Микхир Шах, Ричард Кин, Джон Уорд, Никита Григорьев, Дэниел Варгас, Кристиан Лебер, Ота Валкама, Джозеф Райан, Гэри Цай, Нолан Уиллетт, Брайан «Vrubaijan» Сибилия, Аарон Беллер, Руди в Пелт, Эндрю Корпус, Джон Бертолини, Дмитрий, Джурадж Спуста, Игорь, Андреола, Джош Брекман, Брайан Кромри, Райан Тауэр, Мэтью Хамфрис, Ник Лиди, Адам Тис, Трэвис Уолдо, Джош Вейн, Зигус, Дайя Ремс, Стефани Соиккелли, Керрис Л. Комсток, Август, Гийом Русселе, Дмитрий Винсент Делозо, Рассел Дикерсон, Рид Фергус, Нейк, Корби, Ута Валкама, Райан Тауэр, Рассел Дикерсон, Керрис Л. Комсток

Перевод
Антон Асеев

