

ТЕОКРАТИЯ

ОБ ИГРЕ

Действие игры «Теократия» разворачивается на вымышленной планете, где на острове развиваются 4 цивилизации. Игроки возьмут на себя роль представителей расы высокоразвитых инопланетян, которых эти цивилизации принимают за богов.

Цель игроков — набрать больше всех ПО. Игроки манипулируют 4 цивилизациями, сталкивая их в войнах, возводя постройки, устраивая праздники, стараясь одновременно завоевать их поклонение и продвинуть хронику цивилизаций.

Поклонение — это основной способ получения ПО в конце игры, а количество ПО определяется произведением двух множителей. Первый множитель — значение, которого достигла фигурка жреца цивилизации на планшете поклонения. Второй множитель — номер страницы, на которой открыта хроника цивилизации в конце игры.

СТРУКТУРА ИГРЫ

Игра длится 5 раундов (или 4 раунда при игре вдвоём).





Каждый раунд состоит из 3 фаз: подготовка, действия, развитие цивилизаций.

1. ФАЗА ПОДГОТОВКИ К РАУНДУ (перед 1-м раундом игры пропустите первые 3 шага)

- Верните карту конца раунда и жетон первого игрока следующего раунда на их места на игровом поле.
- Добавьте по 1 чёрному кристаллу из ячейки текущего раунда в область каждой цивилизации.
- Добавьте по 1 воину из ячейки текущего раунда в гарнизоны каждой цивилизации (либо в её область, если гарнизон полон).
- При 4 / 3 / 2 игроках разместите 9 / 7 / 7 кубиков в ячейках таблицы действий в соответствии с выпавшими на них значениями.
- При игре втроём (в I, III и V раундах) и вдвоём (каждый раунд) возьмите дополнительно 1 кубик из мешка, бросьте его и разместите в крайней левой ячейке ряда действий цивилизации того же цвета. Выполните действие «Расширение» для этой цивилизации. Затем возьмите из мешка ещё 1 кубик отличающегося цвета, бросьте и разместите его в крайней левой ячейке ряда действий цивилизации соответствующего цвета, не выполняя действий.
- Независимо от количества игроков, возьмите 1 дополнительный кубик из мешка и разместите его на карте конца раунда, чтобы обозначить, на какую цивилизацию подействует её эффект.


2. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ ИГРОКОВ

В свой ход вы выполняете 1 действие от имени одной из цивилизаций, и затем ход переходит к следующему игроку. Фаза заканчивается, когда каждый игрок выполнит по 2 хода (по 3 при игре вдвоём).

1. Возьмите 1 любой кубик из таблицы действий и разместите его в ряду действий любой цивилизации, поместив его в левую свободную ячейку.
2. Если цвет этого кубика совпадает с цветом выбранной цивилизации, немедленно получите бонус соответствующей ячейки: 2 , 1  и , 1 .

3. Выполните действие от имени выбранной цивилизации, соответствующее значению выбранного вами кубика.

ВАЖНЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

В одном ряду действий нельзя размещать подряд 2 кубика с одинаковым значением. Это ограничение можно проигнорировать, сбросив карту силы. Значение кубика можно изменить на ± 1 , потратив 2  (любое количество раз), но нельзя менять «б» и превращать в «б».

3. ФАЗА РАЗВИТИЯ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

Игрок, у которого находится карта конца раунда, меняет её эффект, а затем, начиная с крайней левой

цивилизации, применяются эффекты карт развития. Затем карты развития сдвигаются влево.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается после 5-го раунда (или 4-го раунда при игре вдвоём), и начинается финальный подсчёт победных очков (ПО).

Начальные ПО. Получите количество ПО, равное значению самого большого множителя, выше которого находится ваша фишка космо (оно не может быть больше 5).

ПО за жрецов. Сначала получите по 1 🙏 от любой цивилизации на ваш выбор за каждую пирамиду, построенную на гексе вашего цвета. Затем уберите со своей шкалы поклонения только одного жреца, который продвинулся выше остальных – вы не получите ПО

за цивилизацию его цвета. Для каждого оставшегося на вашей шкале поклонения жреца умножьте номер страницы хроники его цивилизации на наибольший множитель поклонения, который преодолел этот жрец.

Сложите начальные ПО, все ПО, полученные за жрецов, и вычтите очки скверны.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, выигрывает. В случае ничьей все претенденты объявляются победителями.

ЖЕТОНЫ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ

На планшете поклонения на делениях «2», «5» и «7» изображены жетоны преобразования. Как только любой из жрецов доходит до такого деления на шкале игрока, жетон преобразования на этом делении тут же становится разблокированным.

В любой момент игры в свой ход игрок может получить любой из разблокированных жетонов преобразования, потратив на это 2 🌀. Полученные дополнительные жетоны преобразования размещаются перед игроками и могут быть использованы во время хода игрока.



КОМПЕНСАЦИЯ

Компенсация срабатывает, если во время действия «пострадал» гекс другого игрока.

1. С гекса игрока убрали здание — он получает 1 🙏, а также карту силы, если здание было казармой или фабрикой.

2. Гекс игрока со зданием был преобразован — он бесплатно разблокирует и получает самый верхний свой жетон преобразования.

КАРТЫ СИЛЫ

Карту силы можно сыграть в указанный на ней момент либо, если такого указания нет, в удобный момент вашего хода.

Вы можете сбросить карту силы, чтобы:

- изменить цвет выбранного вами кубика для получения бонуса за совпадение цвета кубика и цвета цивилизации или для проведения праздника;
- проигнорировать ограничение на выставление подряд 2 кубиков с одинаковым значением в ряду цивилизации, что позволит цивилизации выполнить одно и то же действие 2 раза подряд.

