



Даниэле Ташини  
Даниэль Маринангели

ПРАВИЛА ИГРЫ



Эндрю Босли

# ТЕОКРАТИЯ



# ВСТУПЛЕНИЕ

Вечность тянется бесконечно для тех, кто управляет космической энергией, поэтому, чтобы побороть скуку, вы с друзьями решаете заключить небольшое пари: пару тысяч лет вы будете вмешиваться в жизнь цивилизаций на далёкой планете, определяя их развитие. Пари выиграет тот, кто сможет завоевать больше любви и восхищения простых смертных.

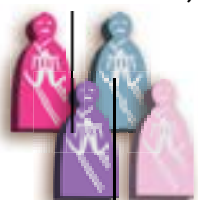
## СОСТАВ ИГРЫ

Цвета цивилизаций: Пурпурный ■ | Бирюзовый ■ | Фиолетовый ■ | Розовый ■

Компоненты цивилизаций:

### 16 жрецов

(по 4 каждого из 4 цветов цивилизаций)



### 4 крепости

(по 1 каждого из 4 цветов цивилизаций)



### 8 пирамид

(по 2 каждого из 4 цветов цивилизаций)



### 12 казарм

(по 3 каждого из 4 цветов цивилизаций)



### 12 фабрик

(по 3 каждого из 4 цветов цивилизаций)



### 20 домов

(по 5 каждого из 4 цветов цивилизаций)



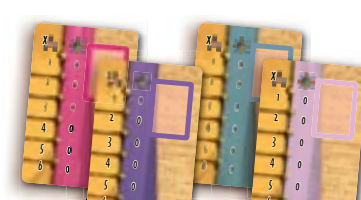
### 40 воинов

(по 10 каждого из 4 цветов цивилизаций)



### 4 хроники цивилизации

(всего 32 тайла, по 8 для каждой цивилизации)



Цвета игроков: Красный ■ | Коричневый ■ | Синий ■ | Белый ■

Компоненты игроков:

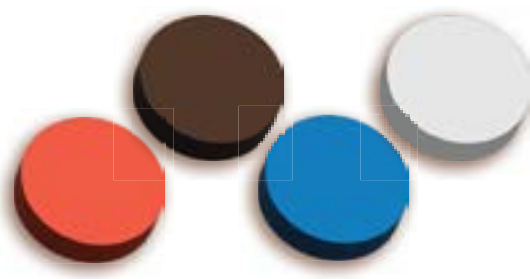
### 16 жетонов преобразования

(по 1 стартовому и 3 дополнительным для каждого игрока)



### 4 фишки космо

(по 1 каждого из 4 цветов игроков)



### 4 фишки скверны

(по 1 каждого из 4 цветов игроков)



## Карты

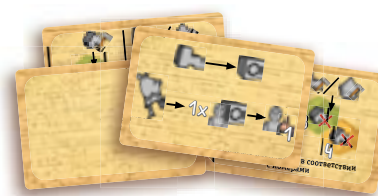
24 карты силы



5 карт бонусов раунда



4 карты развития



Карта конца раунда



96 кристаллов

(по 15 кристаллов каждого из 4 цветов игроков, 20 нейтральных кристаллов зелёного цвета, 16 осквернённых кристаллов чёрного цвета)



13 жетонов пирамиды



2 жетона первого игрока



Текущий раунд



Следующий раунд

12 кубиков D6

(по 3 каждого из 4 цветов цивилизаций)



Мешок для кубиков



7 равнинных монстров



3 пустынных монстра



Правила игры



Игровое поле



Планшет поклонения



## Об игре

Действие игры «Теократия» разворачивается на вымышленной планете, где на острове 4 цивилизации развиваются, исследуют окрестные земли, возводят постройки – в общем, сами творят свою судьбу.

Игроки возьмут на себя роль представителей расы высокоразвитых инопланетян и будут управлять жизнями этих 4 цивилизаций, которые примут их за богов.

Цель игроков — выиграть пари, став богом, которого островитяне будут почитать больше остальных. Для этого им нужно завоевать наибольшее количество очков поклонения людей в самых процветающих цивилизациях, направляя их развитие в выгодную себе сторону. Участник, набравший наибольшее количество очков к концу игры, победит.

Стандартная игра длится 5 раундов, в начале каждого из которых игроки бросают по 9 случайных кубиков, достав их из мешка.

Каждое значение кубика соответствует одному из действий, которые могут выполнить цивилизации (см. таблицу действий на игровом поле).

Каждый игрок выбирает 2 кубика (по 1 за ход) и цивилизации, которые будут выполнять соответствующие действия.

В конце каждого раунда, после того как все игроки сделали по 2 хода, все 4 цивилизации выполняют по 1 дополнительному действию, определяемому их текущей картой развития.

### Важно.

Ни у одного игрока нет своих личных компонентов, кроме фишек космо и скверны, а также 4 жетонов преобразования. Однако цвет, выбранный игроком в начале игры, определяет на каких гексах игрового поля ему предстоит выполнять действия. Например, Синему игроку выгодно, чтобы цивилизации выполняли действия на синих гексах с изображением рек и озёр.

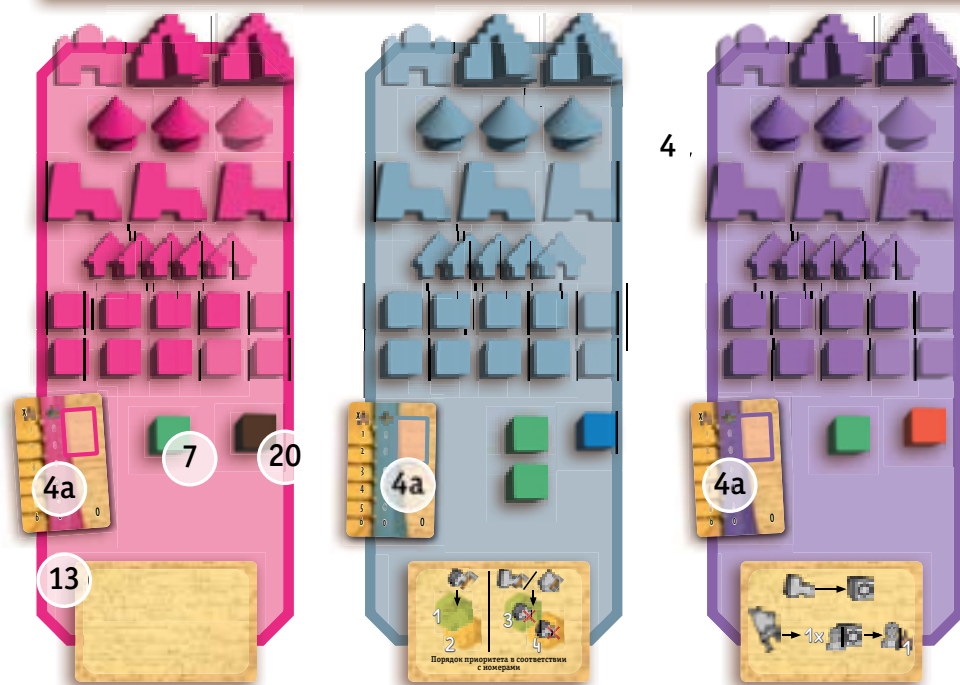
## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

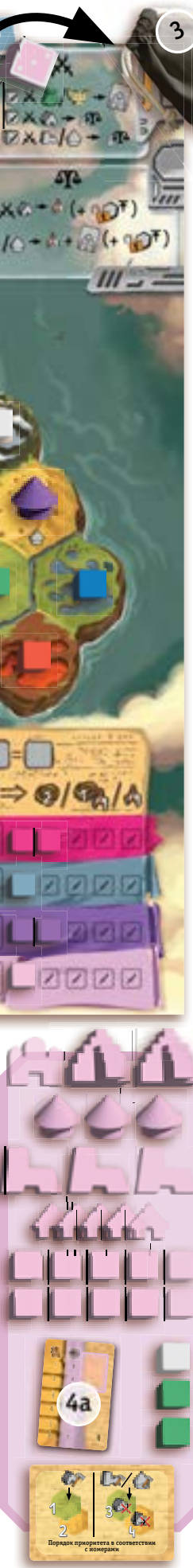
1. Положите **игровое поле** в центр стола.
2. Рядом положите **планшет поклонения**. Поставьте по 1 **жрецу** каждой цивилизации на стартовом делении (ниже «0») шкалы поклонения каждого игрока.
3. Сложите все **12 кубиков** в **мешок** и положите его рядом с игровым полем.
4. Разделите **компоненты цивилизаций** по цветам и разместите в отдельные **области цивилизаций** рядом с игровым полем так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
- 4а. Соберите в отдельные стопки тайлы (страницы) хроники каждой цивилизации так, чтобы страницы следовали в порядке возрастания номеров, а сверху лежала страница с цифрой 0 (подробнее см. «Хроники цивилизаций» на стр. 18). Если вы играете втроём, начните все хроники со страницы 1, а если вдвоём – со страницы 2.
5. Случайным образом разместите **4 крепости цивилизаций** на гексах игрового поля с символами крепости.
6. Разместите по **1 казарме** **двух разных цивилизаций** и по **1 фабрике** **двух других цивилизаций** на гексах с соответствующими символами рядом с крепостями тех же цветов.

*Примечание. Не имеет значения, какие цивилизации начнут игру с казармами, а какие — с фабриками. Мы предлагаем следующий стандартный вариант стартовой расстановки зданий. В верхней левой части поля разместите пурпурные крепость и казарму, в верхней правой части поля – бирюзовые крепость и фабрику, ниже – фиолетовые крепость и казарму, на последние незанятые стартовые гексы поставьте крепость и фабрику розовой цивилизации.*

7. Цивилизации, начинающие игру с казармами, получают по **1 нейтральному кристаллу** (зелёный), которые размещаются в их **областях** цивилизаций, и отправляют по **2 воина** из своих областей в свой гарнизон **на игровом поле**. Цивилизации, начинающие игру с фабриками, получают по **2 нейтральных кристалла** (зелёный) и отправляют в гарнизон по **1 воину**.
8. Положите на каждый незанятый гекс игрового поля, кроме гексов с пустынями и с вулканом в центре поля, по 1 кристаллу соответствующего цвета. **Красные** кристаллы положите на гексы с изображением лавы, **коричневые** – на каменные гексы, **синие** – на озёра, **белые** – на горы с облаками, а **зелёные** – на равнины.
9. Положите по **4 осквернённых** (чёрных) кристалла и по **1 воину** каждой цивилизации в специальные ячейки в верхней части планшета поклонения.
10. Поставьте фигурки равнинных и пустынных монстров на гексы с соответствующими символами на игровом поле. Обратите внимание, что на одном зелёном гексе нет символа монстра.
11. Положите **фишки космо** игроков на деление «0» соответствующих по цвету шкал поклонения на планшете поклонения.
12. Положите **фишки скверны** игроков пустой стороной вверх на деление «0» соответствующих по цвету треков скверны на планшете поклонения.
13. Перемешайте **4 карты развития** и положите по 1 случайной карте лицевой стороной вверх под область каждой цивилизации.
14. Перемешайте **5 карт бонусов раунда** и положите по 1 случайной карте на ячейки раундов на планшете поклонения. **При игре вдвоём** положите только **4 карты бонусов раунда**.
15. Перемешайте **24 карты силы** и сложите их стопкой лицевой стороной вниз. Раздайте каждому игроку по **1 карте взакрытую**. Положите стопку карт силы рядом с игровым полем, оставив рядом место для стопки сброса.

*Примечание. Если вам необходимо взять карту силы, а стопка карт пуста, перемешайте карты из стопки сброса и сформируйте новую стопку карт силы.*

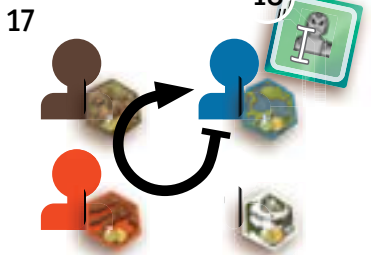




**Важно.** Шкалы на планшете поклонения используются для того, чтобы отмечать и энергию космо, и уровень поклонения. Получение и расход космо отмечаете передвижением фишки космо по делениям шкалы. А очки поклонения цивилизаций отмечаете передвижением фигурки жреца соответствующего цвета.



Столп сброса для карт силы



- Положите **карту конца раунда** и **жетон первого игрока следующего раунда** на соответствующие места на игровом поле.
- Жетоны пирамиды сложите лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.  
**При игре втроём:** уберите по 1 дубликату повторяющихся жетонов.

### ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- Игроки выбирают себе цвета из 4 доступных и садятся за стол в соответствующем порядке (Красный, Коричневый, Синий, Белый). Каждый игрок получает **1 стартовый жетон преобразования** своего цвета. Остальные жетоны преобразования размещаются напротив делений на планшете поклонения, отмеченных специальным символом жетона преобразования. **Далее** в правилах термин **«гекс игрока»** или **«ваш гекс»** означает гекс игрового поля с цветом местности, выбранным игроком (красный — лава, коричневый — камни, синий — реки, белый — горы).
- Выберите **первого** игрока. Им может стать тот, кто последним читал «Трудно быть богом». Этот игрок берёт **жетон первого игрока текущего раунда**. Затем, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки двигают свои фишки **космо**:

1-й игрок — на деление «2»,      2-й и 3-й игроки — на деление «3»,      4-й игрок — на деление «4».

- Начиная с **последнего** игрока и далее в обратном порядке хода, каждый игрок выбирает цивилизацию, которую до него не выбрали другие игроки, и размещает **1 дом** этой цивилизации на игровом поле. Дом должен быть размещён на гексе игрока, соседствующем с крепостью этой цивилизации.  
**При игре втроём:** дополнительно разместите **1 дом** не выбранной игроками цивилизации рядом с крепостью этой цивилизации на гексе цвета, не выбранного игроками.  
**При игре вдвоём:** дополнительно разместите **1 дом** одной из невыбранных цивилизаций рядом с крепостью этой цивилизации на гексе не выбранного игроками цвета. Затем разместите **1 дом** другой невыбранной цивилизации рядом с крепостью этой цивилизации на гексе другого цвета, не выбранного игроками.
- Игроки перемещают **кристаллы** с гексов, на которых они только что возвели дома, **в области** соответствующих цивилизаций.
- Только когда вы играете в первый раз:** каждый игрок продвигает жреца цивилизации, выбранной им в шаге 19, на деление «0» шкалы поклонения.

**Теперь вы готовы начать игру!**

В этом примере подготовки первым становится Синий игрок (18): он начинает игру с 2 космо, Белый и Красный — с 3 космо, а Коричневый — с 4 космо. Во время шага 19 Коричневый игрок выбирает пурпурную цивилизацию, Красный — фиолетовую, Белый — розовую, Синему остаётся бирюзовая цивилизация. Каждый игрок размещает 1 дом выбранной им цивилизации на гексе своего цвета рядом с крепостью этой цивилизации, а также берёт кристалл с этого гекса и помещает его в область цивилизации (20). Наконец, каждый игрок продвигает жреца выбранной цивилизации на своей шкале поклонения на 1 деление вперёд (21): люди начинают поклоняться тем, кто им благоволит.

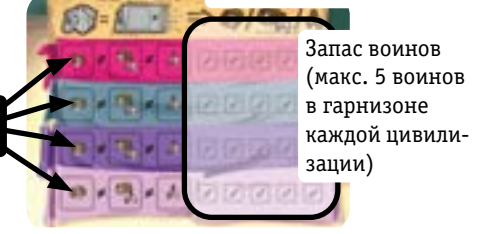
Таблица действий



### Особые зоны игрового поля

Ряды действий цивилизаций (по 1 для каждой цивилизации)

Область выбора цивилизаций и их гарнизоны



# Ход игры

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

В каждом раунде игроки делают по 2 хода в фазе действий (или по 3 при игре вдвоём) и 1 раз выполняют действия фазы развития цивилизаций.

**Важно.** Подготовка меняется в зависимости от количества игроков. Игра вдвоём короче, но игроки делают по 1 дополнительному ходу в каждом раунде.

## 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.
- Возьмите **4 чёрных кристалла** из ячейки текущего раунда и положите по 1 в **область** каждой цивилизации.
- Каждая цивилизация получает **1 воина** в свой **гарнизон**. Перенесите в гарнизон фишку воина из ячейки текущего раунда с **планшета поклонения**. Если в гарнизоне цивилизации уже находится максимальное количество воинов (5), то вместо этого перенесите фишку воина в **область** этой цивилизации.
- Затем в зависимости от количества игроков выполните следующие действия.

### 4 игрока

- Возьмите из мешка **9 кубиков** и бросьте их.
- Разместите кубики в ячейках **таблицы действий** в соответствии с выпавшими на них значениями. Если более 3 кубиков имеют одинаковое значение, разместите 3 кубика (выбирая разные цвета, если это возможно) в ячейки таблицы, а значение оставшихся кубиков увеличьте на 1 (значение «6» замените на «1»), перевернув их на нужную грань. Можете бросать по несколько кубиков за один раз, чтобы ускорить процесс.

### 3 игрока

- Возьмите из мешка **7 кубиков** и бросьте их.
- Разместите кубики в ячейках **таблицы действий** в соответствии с выпавшими на них значениями. Если более 3 кубиков имеют одинаковое значение, разместите 3 кубика (выбирая разные цвета, если это возможно) в ячейках таблицы, а значение оставшихся кубиков увеличьте на 1 (значение «6» замените на «1»), перевернув их на нужную грань. Можете бросать по несколько кубиков за один раз, чтобы ускорить процесс.
- Возьмите **1 кубик** из мешка и бросьте его, затем разместите его в крайней левой ячейке **ряда действий цивилизации того же цвета**. Независимо от значения кубика, в **I, III и V раундах** цивилизация, чей кубик был размещён на этом шаге, сразу выполняет действие **«Расширение»** (подробнее на стр. 10). Выберите незанятый гекс того цвета, который не был выбран игроками. Этот гекс должен быть расположен рядом с гексом, на котором есть здание выбранной цивилизации, и быть ближайшим к её крепости. К зданиям относятся: крепость, пирамида, фабрика, казарма, дом.
- Возьмите **ещё 1 кубик** из мешка (цвет кубика должен отличаться от цвета предыдущего кубика) и бросьте его, затем разместите его в крайней левой ячейке ряда действий цивилизации соответствующего цвета.

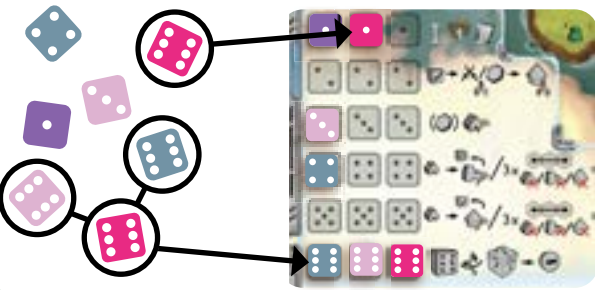
### 2 игрока

- Возьмите из мешка **7 кубиков** и бросьте их.
- Разместите кубики в ячейках **таблицы действий** в соответствии с выпавшими на них значениями. Если более 3 кубиков имеют одинаковое значение, разместите 3 кубика (выбирая разные цвета, если это возможно) в ячейках таблицы, а значение оставшихся кубиков увеличьте на 1 (значение «6» замените на «1»), перевернув их на нужную грань. Можете бросать по несколько кубиков за один раз, чтобы ускорить процесс.
- Возьмите **1 кубик** из мешка и бросьте его, затем разместите его в крайней левой ячейке **ряда действий цивилизации того же цвета**. Цивилизация, чей кубик был размещён на этом шаге, сразу выполняет действие **«Расширение»** (подробнее на стр. 10). Выберите незанятый гекс, цвет которого не был выбран игроками. Этот гекс должен быть расположен рядом с гексом, на котором есть здание выбранной цивилизации, и быть ближайшим к её крепости. К зданиям относятся: крепость, пирамида, фабрика, казарма, дом. **Каждый раунд** меняйте цвета ячеек, на которые будет расширяться цивилизация.
- Возьмите **ещё 1 кубик** из мешка (цвет кубика должен отличаться от цвета предыдущего кубика) и бросьте его, затем разместите его в крайней левой ячейке ряда действий цивилизации того же цвета.

### Изменение значения кубиков

В этом примере подготовки для 3 игроков на 4 из 7 кубиков выпало значение «6».

В таблице действий есть только 3 ячейки для каждого значения, поэтому значение 1 из этих кубиков необходимо изменить на «1». Так как значение «6» выпало на 2 пурпурных кубиках, именно 1 из них нужно перевернуть на «1».



- 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. Этот кубик можно не бросать, так как в данном случае важен только его цвет.

## ФАЗА ДЕЙСТВИЙ ИГРОКОВ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок в свой ход выполняет описанные ниже шаги.

- Возьмите **1 любой кубик** из **таблицы действий** и разместите его в ряду **действий** любой цивилизации, поместив его в первую свободную ячейку, начиная слева.

На планшете поклонения есть напоминание, в каких раундах (при игре вдвоём и втроём) невыбранная цивилизация расширяется на гексе не выбранного игроками цвета. Чтобы не забыть выполнить это действие, положите в ячейки нужных раундов жетоны преобразования тех цветов, на которые будет происходить расширение.

- Если цвет этого кубика **совпадает** с цветом выбранной цивилизации, немедленно получите бонус соответствующей ячейки:
  - **2 космо** (🌀),
  - **1 космо** и **1 очко поклонения** от этой цивилизации (🌀🏰),
  - **1 очко поклонения** от этой цивилизации (🏰).

- В соответствии с полученным бонусом переместите свою фишку космо и/или жреца соответствующего цвета на вашей шкале поклонения.

- Выполните действие от имени выбранной цивилизации, соответствующее значению выбранного вами кубика. После этого передайте ход следующему игроку.

Фаза заканчивается, когда все игроки выполнили по 2 хода (по 3 при игре вдвоём). В конце фазы действий передайте **жетон первого игрока текущего раунда** тому игроку, у которого находится **жетон первого игрока следующего раунда** (см. «**Взять жетон первого игрока**» на стр. 8), и затем начинается фаза развития цивилизаций.

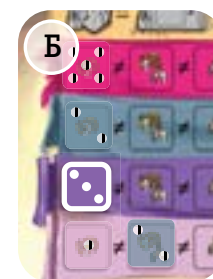
**Важно.** В ряду действий цивилизации не может находиться подряд 2 кубика с одинаковым значением, то есть цивилизация не может выполнить 2 одинаковых действия подряд. Однако, вы можете **сбросить карту силы**, чтобы проигнорировать это ограничение (см. «**Карты силы**» на стр.18).

### Пример хода

В игре втроём Белый и Красный игроки ходят последними в раунде. В таблице действий остались 2 фиолетовых кубика со значением «3» и 1 пурпурный кубик со значением «1». Белый игрок выбирает фиолетовый кубик (А).

Он размещает этот кубик в ряду действий фиолетовой цивилизации (Б) и получает 2 космо за соответствие цвета кубика и цивилизации. Он отмечает это, продвинув свою фишку космо на 2 деления вперёд на своей шкале поклонения (В), а затем выполняет действие «Расширение» для фиолетовой цивилизации. На этом его ход заканчивается.

Красный игрок берёт оставшийся фиолетовый кубик со значением «3». Однако, Красный игрок не может разместить этот кубик в ряду действий фиолетовой цивилизации, так как значение кубиков повторяется. Однако он может сбросить карту силы, чтобы проигнорировать это ограничение. Красный игрок предпочитает сохранить карту и активирует розовую цивилизацию с помощью выбранного кубика (Г), выполняя действие «Расширение» для розовой цивилизации, но не получая бонуса, так как цвет кубика и цивилизации не совпали.



## ФАЗА РАЗВИТИЯ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

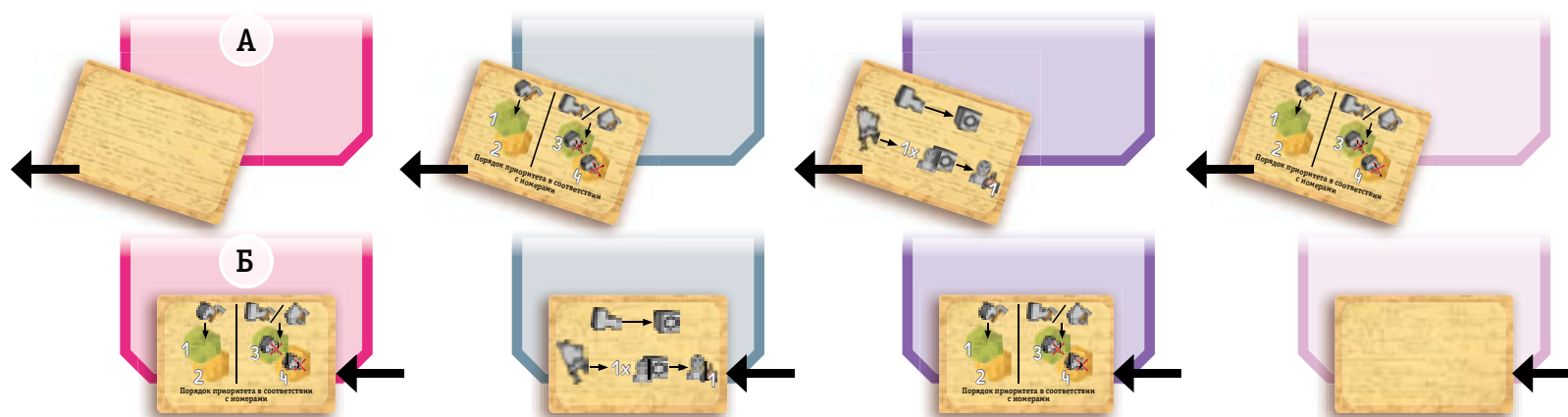
После того как все игроки сделали по 2 хода, игрок, у которого находится **карта конца раунда**, применяет её эффект (см. «**Карта конца раунда**» на стр. 17), а затем, начиная с крайней левой цивилизации (обычно пурпурной), применяются эффекты **карт**

**развития** (см. «**Карты развития**» на стр. 17), при этом некоторые игроки могут получить очки поклонения. Затем сдвиньте карты развития влево, переместив левую карту в область крайней правой цивилизации.

**Важно.** Всегда сдвигайте карты развития в одном и том же направлении.

### Пример сдвига карт развития

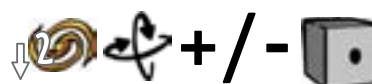
Карты развития (А) после применения их эффектов сдвигаются влево. При этом крайняя левая карта оказывается в конце ряда (Б).



# ДЕЙСТВИЯ

Каждое значение кубика соответствует определённому действию, которое может выполнить цивилизация.

Вы можете потратить 2 космо, чтобы изменить значение кубика на 1 в большую или меньшую сторону. В этом случае вы переворачиваете кубик на нужную грань, так чтобы по-прежнему срабатывало ограничение на размещение подряд 2 кубиков с одинаковым значением.



**Исключение.** Вы не можете поменять выпавшее значение «б», а также не можете превратить другое значение в «б».

## • ВЗЯТЬ ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА И ПОЛУЧИТЬ 1 КОСМО



Выбрав кубик со значением «1», разместите его в ряду действий цивилизации по обычным правилам. Хотя в этом случае сама цивилизация не выполняет никакого действия, вы можете получить бонус за совпадения цвета кубика и цивилизации по обычным правилам.

Затем возьмите **жетон первого игрока следующего раунда** с игрового

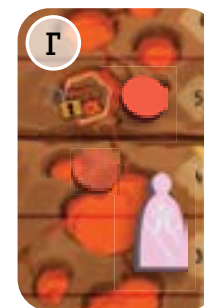
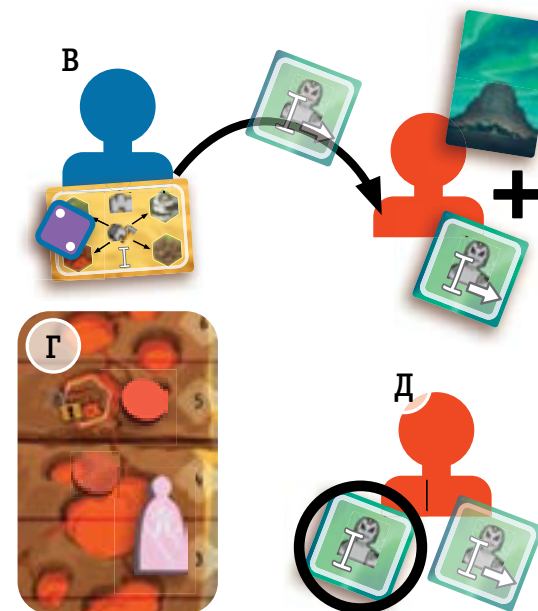
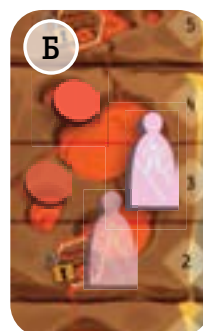
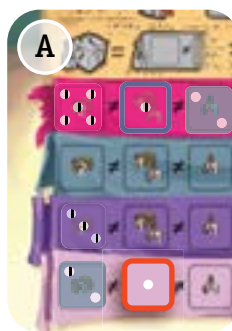
поля или у другого игрока, если кто-то забрал его раньше. Если на поле всё ещё лежит **карта конца раунда**, заберите её. В ином случае возьмите **верхнюю карту из стопки карт силы**.

**Получите 1 космо**, продвинув свою фишку космо на 1 деление вперёд на шкале поклонения.

**Важно.** Жетон первого игрока следующего раунда всегда переходит к игроку, который позже выберет кубик со значением «1». Тот, у кого в конце раунда остаётся **жетон первого игрока следующего раунда**, забирает **жетон первого игрока текущего раунда** перед началом **фазы развития цивилизаций** и автоматически становится новым первым игроком.

### Взять жетон первого игрока и получить 1 космо

Красный игрок выбирает розовый кубик со значением «1» и размещает в ряду действий розовой цивилизации (А). Он получает 1 космо и 1 очко поклонения от розовой цивилизации и продвигает фишку космо и розового жреца на 1 деление вперёд на своей шкале поклонения (Б). Красный игрок забирает жетон первого игрока следующего раунда у Синего игрока, который до этого сыграл кубик со значением «1», и берёт верхнюю карту из стопки карт силы (так как до этого Синий игрок уже забрал карту конца раунда) (В). Красный игрок получает ещё 1 космо как часть самого действия (Г). Так как в конце раунда жетон первого игрока следующего раунда остался у Красного игрока, он получает жетон первого игрока текущего раунда и будет ходить первым в следующем раунде после фазы развития цивилизаций.



## • ВОЙНА / ПРЕОБРАЗОВАНИЕ



Война — это способ уничтожить монстра/здание, а преобразование — это способ завладеть зданием, построенным на гексе другого игрока или нейтральном гексе. Чтобы отправиться на войну, потратьте определённое количество **воинов** из **гарнизона** данной цивилизации и атакуйте **1 цель** на игровом поле. В зависимости от цели вам потребуется определённое количество воинов:

- 1 воин, чтобы атаковать **монстра**.
- 2 воина, чтобы атаковать **дом**.
- 3 воина, чтобы атаковать улучшенное здание (**фабрику** или **казарму**).

Уберите атакованную цель с игрового поля (если это здание, верните его в область соответствующей цивилизации).

Количество воинов для атаки (или для преобразования)



### Важно.

- Вы не можете выбирать целью **крепости и пирамиды**.
- Если у цивилизации недостаточно воинов в запасе, вы не можете выполнить данное действие от имени этой цивилизации.

- Цивилизация не может атаковать (или преобразовать) свои здания.
- Вы не можете атаковать здание, расположенное на вашем гексе, независимо от того, какой цивилизации оно принадлежит.

- **После сражения** переместите всех задействованных воинов из запаса цивилизации на её **хронику** (см. стр. 18), заполняя оставшиеся пустые ячейки на текущей странице. Когда все ячейки на странице заполнены, верните воинов с этой страницы в **область** цивилизации, а кристаллы в **общий запас**, и переверните страницу. Если у вас ещё остались воины, участвовавшие в войне, разместите их на новой странице хроники.
- Если вы победили **монстра**, возьмите **1 карту силы**.
- В **конце хода** получите **1 очко поклонения** от атаковавшей цивилизации.
- Если в этом раунде действует **бонус «Праздник/Война»**, получите ещё **1 дополнительное очко поклонения** от этой цивилизации.

- **Каждый игрок**, на чьём гексе стоит казарма атаковавшей цивилизации, также получает по **1 очку поклонения** от неё.
- Если у вас есть жетон преобразования (см. «**Жетоны преобразования**» на стр. 18), то **вместо** уничтожения здания в результате войны, вы можете преобразовать гекс, на котором построено здание, сделав его своим. В этом случае применяются все вышеописанные правила войны, но вы не убираете здание с поля, а размещаете под ним ваш **жетон преобразования**, изменяя цвет гекса на игровом поле.

**Важно.** Нельзя выполнить действие преобразования на гексах с монстрами и с вулканом в центре игрового поля.

## КОМПЕНСАЦИЯ

Игроки могут получить компенсацию в 2 случаях: после выполнения действий «**Война / Преобразование**» или «**Пирамида**», в соответствии со следующими условиями.

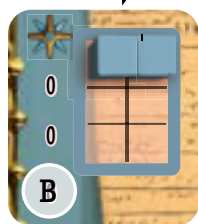
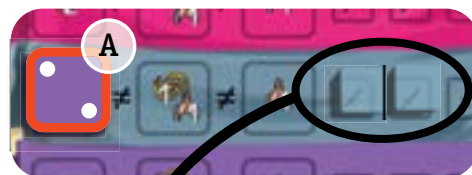
- Если убранный объект стоял на гексе другого игрока, этот игрок получает **1 очко поклонения** от цивилизации, которой принадлежало это здание.
- Если убранный объект является улучшенным (**казарма** 🏠 или **фабрика** 🏭), игрок, на чьём гексе оно стояло, также берёт **верхнюю карту из стопки карт силы**.

- Если был преобразован гекс игрока, на котором стоит здание, то игрок, чей гекс был преобразован, разблокирует и бесплатно получает свой дополнительный **жетон преобразования**, расположенный самым верхним на планшете поклонения (см. «**Жетоны преобразования**» на стр.18).

**Важно.** Если вы атакуете или преобразуете здание на жёлтом или зелёном гексе, никто не получает компенсацию.

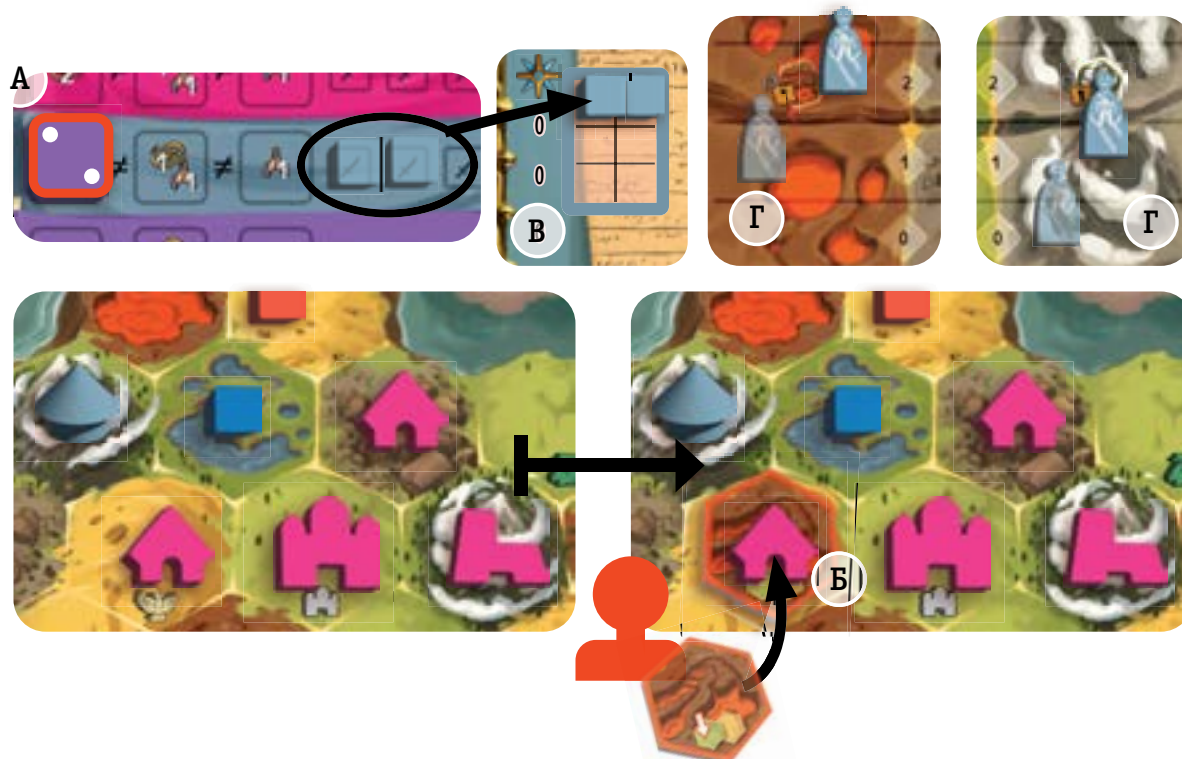
### Атака на здание и компенсация

Красный игрок использует фиолетовый кубик со значением «2», чтобы отправить на войну бирюзовую цивилизацию (А). Он хочет атаковать одно из пурпурных зданий, а так как в гарнизоне бирюзовой цивилизации есть всего 2 воина, он может атаковать только дом. Атакованное здание расположено на гексе Коричневого игрока. Красный игрок атакует дом и возвращает его в область пурпурной цивилизации (Б). Затем Красный игрок перемещает 2 воинов из гарнизона бирюзовой цивилизации на страницу её хроники, заполняя 2 пустые ячейки (В). Наконец он получает 1 очко поклонения от бирюзовой цивилизации. Белый игрок также получает 1 очко поклонения от бирюзовой цивилизации, потому что на гексе его цвета стоит бирюзовая казарма (Г). Так как атакованный дом стоял на гексе Коричневого игрока, он получает 1 очко поклонения от пурпурной цивилизации в качестве компенсации.



## Преобразование

Предположим, что Красный игрок из предыдущего примера вместо атаки захотел преобразовать гекс (жёлтый), на котором построен пурпурный дом. Красный игрок использует фиолетовый кубик со значением «2», чтобы совершить преобразование с помощью бирюзовой цивилизации (А). Как и в случае с атакой, для этого необходимо, чтобы в гарнизоне бирюзовой цивилизации было как минимум 2 воина. Это условие соблюдается, поэтому Красный игрок кладёт свой жетон преобразования под пурпурное здание, изменяя цвет гекса игрового поля (Б). Затем Красный игрок перемещает 2 воинов из гарнизона бирюзовой цивилизации на страницу её хроники, заполняя 2 пустые ячейки (В). Белый игрок также получает 1 очко поклонения от бирюзовой цивилизации, потому что на гексе его цвета стоит бирюзовая казарма (Г). В данном примере никто из игроков не получает компенсацию, так как преобразованный гекс был нейтральным.



## РАСШИРЕНИЕ ( )

Выбрав действие по расширению цивилизации, возьмите **дом** из области цивилизации и разместите его на **вашем** свободном гексе, который соседствует с любым другим гексом со зданием этой цивилизации (крепость, пирамида, фабрика, казарма, дом). Затем переместите кристалл с этого гекса в **область** цивилизации, дом которой вы только что построили.

Если у вас есть жетон преобразования, вы можете использовать его, чтобы поменять цвет гекса на ваш, перед тем как разместить дом. Затем переместите **кристалл** с такого гекса в **область** цивилизации, как описано выше. Если в этом раунде действует **бонус «Расширение»**, получите **1 дополнительное очко поклонения** от цивилизации, дом которой вы построили.

**Важно.** Если на поле нет вашего гекса, который соседствовал бы с гексом со зданием выбранной вами цивилизации, и у вас нет жетона преобразования, вы не можете выполнить данное действие от имени такой цивилизации.

## Расширение

Красный игрок выбирает розовый кубик со значением «3» и использует его, чтобы расширить пурпурную цивилизацию (А). Красный игрок может построить пурпурный дом на одном из гексов своего цвета (Б) или преобразовать цвет гекса по соседству с пурпурной крепостью и/или домом. У Красного игрока есть жетон преобразования, поэтому он решает изменить цвет коричневого гекса. Он забирает коричневый кристалл (В) и размещает его в области пурпурной цивилизации, затем накрывает коричневый гекс своим жетоном (Г). Наконец он берёт из области цивилизации дом и размещает его на игровом поле (Д).





Возьмите **фабрику** 🏭 из области выбранной цивилизации и выберите **дом** 🏠 этой цивилизации на одном из **ваших** гексов. Верните дом в **область** цивилизации, а на его месте разместите фабрику. После строительства фабрики выполните шаги производства кристаллов.

1. Построенная только что фабрика **сразу** производит **1 кристалл вашего цвета**: возьмите кристалл из общего запаса и разместите его в **области** цивилизации, чью фабрику вы только что построили.
2. **Все остальные фабрики** данной цивилизации также производят

**по 1 кристаллу цвета гекса**, на котором они расположены. Произведённые кристаллы отправляются в **область** этой цивилизации.

3. Также **все остальные фабрики**, расположенные на **ваших** гексах, независимо от того, какой цивилизации они принадлежат, производят **1 кристаллу вашего цвета**. Разместите их в **областях** соответствующих цивилизаций.

Если в этом раунде действует **бонус «Фабрика»**, получите **1 дополнительное очко поклонения** от цивилизации, чью фабрику вы построили.

**Важно.** Если на вашем гексе нет дома 🏠 выбранной цивилизации или в области цивилизации больше нет фабрик 🏭, вы не можете выполнить данное действие от имени этой цивилизации.

### Фабрика

Красный игрок выбирает розовый кубик со значением «4» и использует его, чтобы построить фабрику бирюзовой цивилизации (А). Сперва Красный игрок возвращает в область цивилизации дом, а на его месте размещает фабрику той же цивилизации (Б). Эта фабрика немедленно производит 1 красный кристалл, который игрок берёт из общего запаса и размещает в области бирюзовой цивилизации (В).

Данное действие также активирует все бирюзовые фабрики, поэтому вторая бирюзовая фабрика производит 1 синий кристалл (Г), который также из общего запаса перемещается в область бирюзовой цивилизации.

Наконец Красный игрок активирует все остальные фабрики на гексах своего цвета: в этом примере 1 розовая фабрика производит 1 красный кристалл, который из общего запаса перемещается в область розовой цивилизации (Д).





Возьмите **казарму** 🏠 из **области** выбранной цивилизации и выберите **дом** 🏠 этой же цивилизации на одном из **ваших** гексов. Верните дом в **область** цивилизации, а на его месте разместите казарму. Эта казарма и все остальные казармы **данной цивилизации** тренируют по 1 воину: возьмите необходи-

мое количество **воинов** из **области** цивилизации и поместите в **гарнизон** этой цивилизации на игровом поле. Если в этом раунде действует **бонус «Казарма»**, получите **1 дополнительное очко поклонения** от цивилизации, чью казарму вы построили.

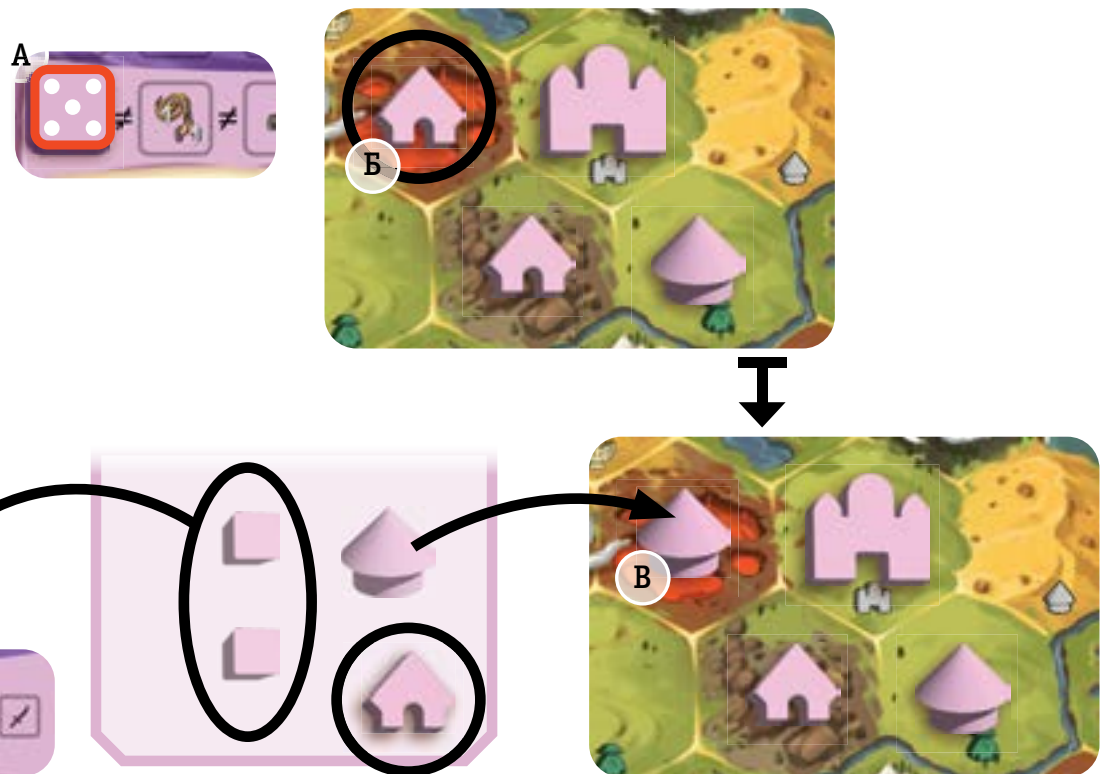
**Важно.** Если на вашем гексе нет дома 🏠 выбранной цивилизации или в области цивилизации больше нет казарм 🏠 вы не можете выполнить данное действие от имени такой цивилизации.

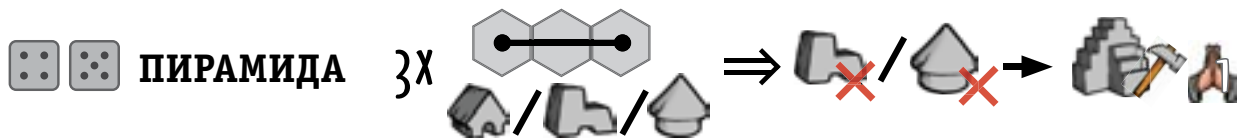
### Казарма


Красный игрок выбирает розовый кубик со значением «5» и использует его, чтобы построить казарму розовой цивилизации (А) и получить бонус за совпадения цвета кубика и цивилизации.






Сперва Красный игрок возвращает в область цивилизации розовый дом с гекса своего цвета (Б), а на его месте размещает розовую казарму из области цивилизации (В).

Эта казарма и ещё одна, построенная ранее, активируются и тренируют по 1 воину. Красный игрок берёт 2 воинов из области розовой цивилизации и размещает их в соответствующий гарнизон на игровом поле (Г).








Вы можете использовать кубик со значением «4» или «5», чтобы построить **пирамиду** , если одновременно выполняются 2 следующих условия.

1. На одном из **ваших** гексов есть **фабрика**  или **казарма**  выбранной цивилизации (пирамида строится вместо любого из этих зданий).
2. Такое здание входит в **группу из 3 соседних зданий** данной цивилизации – они будут возвращены в область цивилизации, а вместо них будет построена пирамида. В группу зданий **должна** входить хотя бы 1 **казарма**  или **фабрика** , и могут входить **дома** . Крепости и другие пирамиды **не могут** входить в группу соседних зданий.

**Важно.** Если хотя бы 1 из этих условий не выполняется, вы не можете построить пирамиду выбранной цивилизации. Если цивилизация уже построила 2 пирамиды, вы не можете выполнить данное действие от имени этой цивилизации.

Чтобы построить пирамиду, возьмите из области выбранной цивилизации **пирамиду**  и поставьте её на место одного из ваших улучшенных зданий (**казармы**  или **фабрики** ). Затем уберите с поля другие 2 здания, входящие в группу 3 соседних зданий, вернув их в **область** цивилизации. Проверьте, не должен ли кто-то из игроков получить компенсацию (см. «Компенсация» на стр. 9).

Построив пирамиду, получите **1 очко поклонения** от цивилизации, пирамиду которой вы построили, и **переверните** страницу хроники этой цивилизации. Если на странице были кристаллы/воины, то уберите кристаллы в общий запас, а воинов в **область** цивилизации. Затем выберите **1 из жетонов пирамиды** и немедленно получите указанный на нём бонус.

Затем переверните жетон пирамиды и положите его перед собой **лицевой стороной вниз** в качестве напоминания: вы не можете построить более 2 пирамид в течение игры (3 пирамид при игре вдвоём).

Если в этом раунде действует **бонус «Пирамида»**, получите **1 дополнительное очко поклонения** от цивилизации, чью пирамиду вы построили.

Когда цивилизация, чья пирамида находится на **вашем** гексе, устраивает **праздник**, вы получаете **1 очко поклонения** от этой цивилизации (см. «Праздник» на стр. 14).

В конце игры каждая пирамида на **вашем** гексе позволит вам получить **1 дополнительное очко поклонения** от любой цивилизации на ваш выбор (см. «Конец игры» на стр. 19).

**Важно.** Игрок получает компенсацию, когда соперник убирает здание с гекса этого игрока во время строительства пирамиды (см. «Компенсация» на стр. 9).

## Пирамида

Красный игрок выбирает розовый кубик со значением «5» и использует его, чтобы построить пирамиду розовой цивилизации (А).



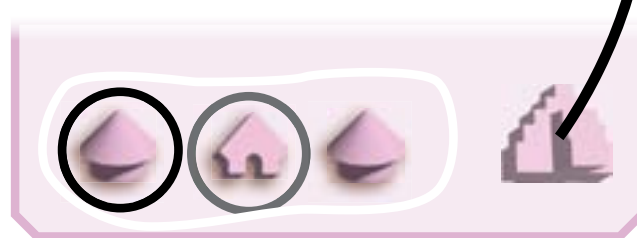
На гексе его цвета есть розовая казарма (Б), являющаяся частью группы из 3 розовых зданий, которые можно убрать, чтобы построить пирамиду (В). 2 обязательных условия выполняются.



Красный игрок убирает 3 розовых здания с поля, возвращая их в область розовой цивилизации, и размещает пирамиду на гексе своего цвета, откуда он убрал казарму (Г).



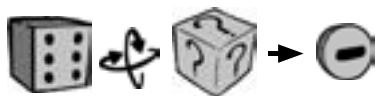
Красный игрок получает 1 очко поклонения и продвигает розового жреца на 1 деление вперёд на шкале поклонения своего цвета (Д). Затем он переворачивает страницу хроники розовой цивилизации и выбирает 1 из доступных жетонов пирамиды: этот жетон позволяет ему немедленно получить 5 космо, поэтому он продвигает свою фишку космо на 5 делений вперёд, переворачивает жетон пирамиды и кладёт его перед собой (Е).



Наконец Коричневый игрок получает 1 очко поклонения от розовой цивилизации в качестве компенсации за дом, который был убран с гекса его цвета при строительстве пирамиды (Ж).



## ?? ПРЕДСКАЗАНИЕ



Продвиньте свою **фишку скверны на 1 деление вперёд на шкале скверны**. Затем выберите любое действие и переверните кубик на нужное значение от «1» до «5». Выполните выбранное действие по правилам, описанным ранее. Если ваша фишка скверны находится на делении «13», переверните её и переместите на деление «-1», начиная круг с начала.

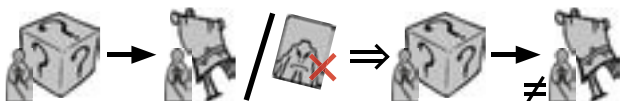
В конце игры вы потеряете столько очков, сколько указано на ячейке, где остановилась ваша фишка скверны, а также на самой фишке (0, если фишка лежит пустой стороной вверх, и -13, если фишка была перевернута).

### Предсказание

Красный игрок выбирает фиолетовый кубик со значением «6» (А). Он продвигает свою фишку скверны на 1 деление вперёд на шкале скверны (Б). Красный игрок хочет расширить пурпурную цивилизацию, поэтому он переворачивает кубик на значение «3» и размещает его в ряду действий пурпурной цивилизации (В). Он выполняет действие «Расширение», как описано в соответствующем разделе выше, и не получает бонус, так как цвет кубика и цивилизации не совпали.



## ? ПРАЗДНИК



В свой ход вы можете выбрать **любой кубик** и вместо выполнения соответствующего его значению действия устроить праздник.

При этом вы **должны** выбрать кубик того же цвета, что и цивилизация, от имени которой хотите устроить праздник. Вы можете сбросить карту силы, чтобы игнорировать это ограничение (см. «**Карты силы**» на стр. 18). Затем выполните следующие действия по порядку.

- Посчитайте все здания выбранной цивилизации на игровом поле, за исключением пирамид. Это **размер цивилизации**.
- Потратьте количество космо, равное **размеру цивилизации**. Если у вас недостаточно космо, вы не можете устроить праздник от имени этой цивилизации.
- **Примечание.** Если вы получаете космо в качестве бонуса при размещении кубика, можете сразу потратить его на оплату праздника.
- Потратьте количество кристаллов из области выбранной цивилизации, равное **размеру цивилизации**. Если в **области** цивилизации недостаточно кристаллов, вы не можете устроить праздник от имени этой цивилизации. Если же в **области** цивилизации больше кристаллов, чем необходимо для праздника, вы можете выбрать любые из них.
- За каждый потраченный на проведение праздника кристалл примените соответствующий эффект, который зависит от **цвета** кристалла.

- Зелёный кристалл – нет эффекта.
- Кристалл вашего цвета – нет эффекта.
- Кристалл цвета другого игрока: игрок этого цвета получает **1 очко поклонения** от цивилизации, от имени которой проводится праздник.
- Чёрный кристалл – продвиньте свою фишку скверны на **1 деление вперёд на шкале скверны**.
- Поместите потраченные на праздник кристаллы в пустые ячейки текущей страницы хроники цивилизации, от имени которой проводился праздник. Когда все ячейки на странице заполнены, верните кристаллы с этой страницы **общий запас**, а воинов в **область** цивилизации, и переверните страницу. Если у вас ещё остались кристаллы, разместите их на новой странице хроники.
- Получите **очки поклонения** от цивилизации, для которой проводился праздник, в количестве, равном количеству **домов\*** этой цивилизации + 1 за крепость.
- Если в этом раунде действует **бонус «Праздник/Война»**, получите **1 дополнительное очко поклонения** от цивилизации, от имени которой проводился праздник.

**Важно.** Когда игрок устраивает праздник от имени цивилизации, все остальные игроки, на чьих гексах есть пирамиды этой цивилизации (включая игрока, проводящего праздник), получают 1 очко поклонения от этой цивилизации.

\* Праздники предназначены для простых людей, поэтому вы получаете очки поклонения только за дома в цивилизации, от имени которой вы устраиваете праздник.

## Праздник

Красный игрок хочет устроить праздник для фиолетовой цивилизации.

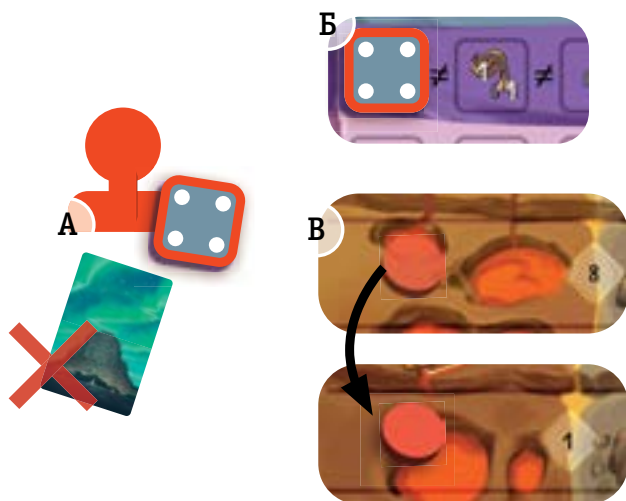
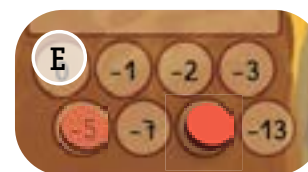
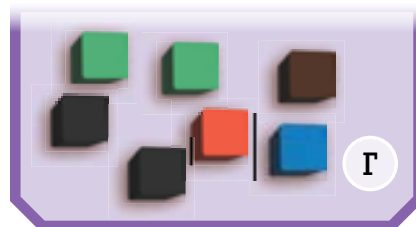
Он выбирает бирюзовый кубик со значением «4» и сбрасывает карту силы, чтобы проигнорировать ограничение, по которому цвет кубика должен совпадать с цветом цивилизации, для которой игрок хочет устроить праздник (А).

Затем он размещает кубик в ряду фиолетовой цивилизации (Б) и выполняет необходимые для проведения праздника действия.

- Размер фиолетовой цивилизации равен 7: 3 дома + 2 фабрики + 1 казарма + 1 крепость, поэтому Красный игрок тратит 7 космо, чтобы устроить праздник (В).
- В области фиолетовой цивилизации находится ровно 7 кристаллов, и Красный игрок должен потратить их все: 2 зелёных кристалла + 1 красный + 1 коричневый + 1 синий + 2 чёрных (Г).

Таким образом Коричневый и Синий игроки получают по 1 очку поклонения от фиолетовой цивилизации и продвигают фиолетовых жрецов на своих шкалах на 1 деление вперёд (Д). А красный игрок продвигает свою фишку скверны на 2 деления вперёд за 2 чёрных кристалла (Е).

- Красный игрок размещает только что потраченные кристаллы на текущей странице 2 хроники фиолетовой цивилизации, заполнив все 4 ячейки. Он возвращает 4 кристалла с хроники в общий запас, переворачивает страницу и размещает оставшиеся 3 кристалла на пустые ячейки новой страницы 3 (Ж).
- Красный игрок получает 4 очка поклонения от фиолетовой цивилизации (3 дома + 1 крепость) и продвигает фиолетового жреца на своей шкале на планшете поклонения (З).
- Так как фиолетовая пирамида находится на гексе белого цвета, Белый игрок получает 1 очко поклонения от фиолетовой цивилизации (И).



## ЖЕТОНЫ ПИРАМИДЫ



Получите  
5 космо.



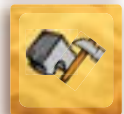
Возьмите  
2 карты силы.



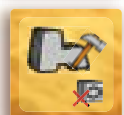
Сдвиньте свою фишку скверны на 3 деления назад.



Получите 1 очко поклонения от любой цивилизации на ваш выбор.



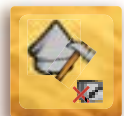
Постройте дом цивилизации, пирамиду которой вы только что построили (следуйте всем правилам расширения цивилизации).



Постройте фабрику цивилизации, пирамиду которой вы только что построили (вам не нужно менять дом на фабрику). *Фабрика не производит кристалл сразу после строительства.*



Улучшите дом цивилизации, пирамиду которой вы только что построили, до фабрики. Фабрика немедленно производит 1 кристалл вашего цвета.



Постройте казарму цивилизации, пирамиду которой вы только что построили (вам не нужно менять дом на казарму). *Казарма не тренирует воина сразу после строительства.*



Улучшите дом цивилизации, пирамиду которой вы только что построили, до казармы. Казарма **немедленно** тренирует 1 воина.



Каждая цивилизация производит по 1 кристаллу вашего цвета (даже если ни одна фабрика цивилизации не стоит на вашем гексе).

**Важно.** Вы также получаете 1 дополнительный жетон пирамиды сразу после того, как **впервые любой жрец** достигнет последнего деления вашей шкалы поклонения. Однако, после применения эффекта этого жетона **не переворачивайте** его, так как он получен не с помощью действия «Пирамида», и на него не распространяется ограничение этого действия.

## КАРТЫ

### КАРТЫ БОНУСА РАУНДА

Карта бонуса принесёт 1 дополнительное очко поклонения каждому игроку, выполнившему соответствующее действие в текущем раунде.



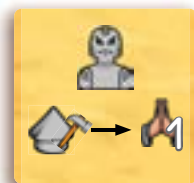
#### Расширение

Каждый игрок, построивший в текущем раунде **дом**, получает **1 дополнительное очко поклонения** от цивилизации, которая расширилась. Этот эффект также распространяется на дома, построенные благодаря **карте конца раунда** и **жетону пирамиды**.



#### Фабрика

Каждый игрок, построивший **фабрику** в текущем раунде, получает **1 дополнительное очко поклонения** от цивилизации, чью фабрику он построил. Этот эффект также распространяется на фабрики, построенные благодаря **жетону пирамиды**.



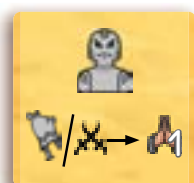
#### Казарма

Каждый игрок, построивший **казарму** в текущем раунде, получает **1 дополнительное очко поклонения** от цивилизации, чью казарму он построил. Этот эффект также распространяется на казармы, построенные благодаря **жетону пирамиды**.



#### Пирамида

Каждый игрок, построивший **пирамиду** в текущем раунде, получает **1 дополнительное очко поклонения** от цивилизации, чью пирамиду он построил.



#### Праздник / Война / Преобразование

Каждый игрок, устроивший праздник или отправивший своих воинов на войну/преобразование в текущем раунде, получает **1 дополнительное очко поклонения** от цивилизации, которую он использовал.

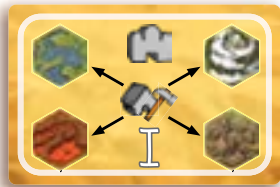
### Карта бонуса раунда «Фабрика»

В этом раунде активная карта бонуса «Фабрика», и Красный и Коричневый игроки использовали кубики со значением «4», чтобы построить фабрику.

Красный игрок построил фабрику пурпурной цивилизации, а Коричневый – розовой, и они продвигают жрецов соответствующих цветов на своих шкалах поклонения.



## КАРТА КОНЦА РАУНДА



Перед тем как применить эффекты карт развития, игрок, получивший карту конца раунда, выполняет дополнительное действие «Расширение» для цивилизации цвета кубика, лежащего на карте бонуса.

## КАРТЫ РАЗВИТИЯ

### Расширение

Когда цивилизация расширяется благодаря карте развития, следуйте правилам приоритета, выполнив следующие шаги в заданной очередности.

1. Найдите незанятый **зелёный** гекс, ближайший к крепости и соседствующий с построенным зданием данной цивилизации. К зданиям относятся крепость, пирамида, фабрика, казарма, дом. Если подходящего зелёного гекса нет, найдите незанятый **жёлтый** гекс, соответствующий тем же критериям. В случае, если есть несколько подходящих гексов, **первый игрок** выбирает один из них. Цивилизация строит дом на этом гексе.
2. Если на поле не осталось подходящих незанятых зелёных или жёлтых гексов, найдите ближайший к крепости **дом** данной цивилизации на **зелёном** гексе. Если на зелёном гексе нет подходящего дома, найдите ближайший к крепости **дом** на **жёлтом** гексе. В случае, если есть несколько подходящих домов, **первый игрок** выбирает один из них. **Улучшите** этот дом до **фабрики** или **казармы** вернув дом в **область** цивилизации, так, чтобы после улучшения количество казарм



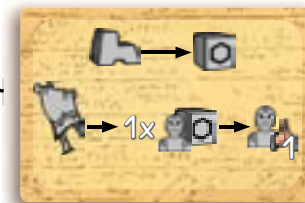
Следуйте правилам действия «Расширение», указанным на стр. 10. Если рядом со зданиями цивилизации нет подходящих гексов игрока, а у игрока нет жетона преобразования, он пропускает это действие, и игра продолжается по обычным правилам.

и фабрик данной цивилизации оказалось равно. Если казарм и фабрик уже поровну, **первый игрок** выбирает тип здания (фабрика или казарма), на которое заменяется дом.

- Наконец, **каждый** игрок получает по **1 очку поклонения** от расширившейся цивилизации, **если на гексе этого игрока**, расположенном рядом с новым или улучшенным зданием, есть любое здание (любой цивилизации). Если на поле нет подходящих гексов или домов, пропустите фазу развития этой цивилизации.

### Праздник

Каждая фабрика цивилизации производит по **1 кристаллу** цвета гекса, на котором она расположена. Разместите эти кристаллы в области цивилизации. Затем **цивилизация тратит** по 1 кристаллу **каждого** цвета игрока (если есть). Эти кристаллы размещаются на текущей странице хроники цивилизации (см. «Хроники цивилизации» на стр. 18). Все игроки, кристаллы чьих цветов были потрачены, получают по **1 очку поклонения** от этой цивилизации.



### Карта развития «Расширение»

В конце раунда пурпурная цивилизация расширяется. Для данного действия подходит 1 зелёный гекс (соседствующий с домом) и 1 жёлтый гекс (соседствующий с крепостью), но так как приоритет у зелёных гексов, именно на нём цивилизация строит новый дом.

На соседнем с построенным домом красном гексе находится казарма, поэтому Красный игрок получает 1 очко поклонения от пурпурной цивилизации и двигает пурпурного жреца на своей шкале поклонения на 1 деление вперёд.



## КАРТЫ СИЛЫ

В начале игры у каждого игрока есть по 1 карте силы, и они могут получить дополнительные карты, побеждая монстров, или в качестве компенсации за потерю здания на своём гексе (см. «Война» и «Компенсация» на стр. 9 и «Пирамида» на стр. 13).

Вы можете сыграть карту силы в указанный на ней момент, чтобы применить её эффект. Если момент использования не указан, то карту можно сыграть в удобный момент вашего хода.

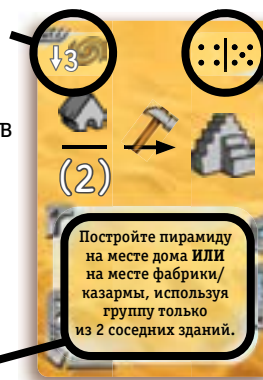
Вы также можете **сбросить** карту силы, чтобы:

- 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.



### Структура карты силы

**Стоимость** (если указана). Оплатите стоимость, продвинув вашу фишку космо назад по шкале.



**Эффект**

**Момент использования** (если указан). Некоторые карты силы можно сыграть только во время выполнения определённого действия, номер которого указан в верхнем правом углу карты.

## ЖЕТОНЫ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ

Жетоны преобразования позволяют вам **изменить цвет** любого гекса поля, сделав его своим.

Единственным исключением являются **4 стартовых жетона преобразования**: с их помощью игроки могут изменить цвет только **нейтральных гексов** (зелёных или жёлтых). Стартовые жетоны преобразования можно отличить по **рамке цвета игрока** и символам зелёных и жёлтых гексов на них. В начале игры у каждого игрока есть только по 1 стартовому жетону преобразования, но они могут получить до 3 дополнительных жетонов.

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.

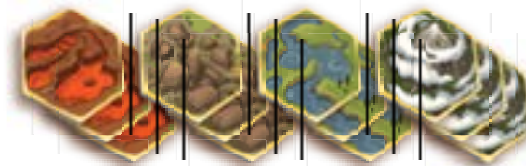
**В любой момент** игры в свой ход игрок может получить любой из разблокированных жетонов преобразования, **потратив** на это 2 космо (переместите фишку космо вниз по шкале).

Полученные дополнительные жетоны преобразования размещаются перед игроками и могут быть использованы во время хода игрока.

**Стартовые жетоны преобразования** — могут изменить цвет только нейтральных гексов



**Дополнительные жетоны преобразования** — могут изменить цвет любых гексов



## ХРОНИКИ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

У каждой цивилизации есть своя хроника, где записывается её история, и количество заполненных страниц отражает престиж и успех цивилизации.

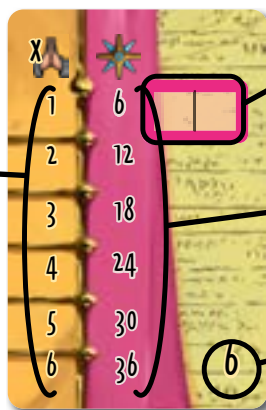
Чтобы собрать хронику, сложите тайлы страниц (от 0 до 7 – цифры в правом нижнем углу) в стопку так, чтобы страница 7 была снизу, а страница 0 сверху. Заполняя пустые ячейки кристаллами и воинами, вы будете повышать

уровень цивилизаций и переворачивать заполненные страницы. **При игре втроём** уберите страницу 0 во время подготовки к игре, а **при игре вдвоём** уберите также страницу 1.

В конце игры количество очков, которые принесёт цивилизация, зависит в том числе и от того, какая страница хроники будет открыта.

**Структура страницы хроники**

Множитель поклонения

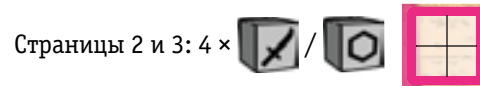
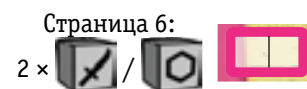
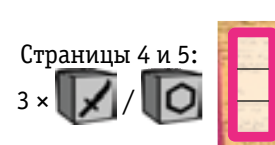


Ячейки для кристаллов и воинов

Победные очки при каждом множителе (= Номер страницы × множитель поклонения)

Номер страницы

**Количество ячеек для воинов и кристаллов на каждой странице**



Когда вы заполнили все ячейки на странице, верните воинов с этой страницы в область цивилизации, а кристаллы в общий запас. Затем переверните страницу и откройте следующую.

# КОНЕЦ ИГРЫ

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

## Начальные ПО

Проверьте, выше какого **множителя поклонения** находится ваша **фишка космо**. Это ваши **начальные ПО**, и это значение может варьироваться от **0 до 5** (помните, что максимальное значение космо на шкале поклонения – 10, а значит фишка космо может максимально продвинуться только выше множителя поклонения «×5»).

## ПО за жрецов

Сначала получите по **1 очку поклонения** от любой цивилизации на ваш выбор за каждую **пирамиду**, построенную на гексе вашего цвета.

Затем **уберите** со своей шкалы поклонения **жреца, который продвинулся выше остальных** – вы не получите ПО за цивилизацию его цвета. В случае, если несколько жрецов продвинулись одинаково далеко, вы можете выбрать, какого из них убрать.

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 и все ПО, полученные за жрецов.**

Вы можете использовать таблицу на текущей странице хроники, размещая жреца на соответствующем значении множителя поклонения. Не забудьте убрать своих жрецов после подсчёта ПО, чтобы другие игроки смогли также воспользоваться таблицами.

Наконец, **вычтите** из суммы полученных ПО сумму **очков скверны** — значение, указанное в ячейке под вашей фишкой скверны (а также ещё 13 очков, если вы переворачивали фишку).

**Все игроки подсчитывают ПО. Игрок, набравший наибольшее количество очков, выигрывает. В случае ничьей все претенденты объявляются победителями.**

## Финальный подсчёт победных очков ✨

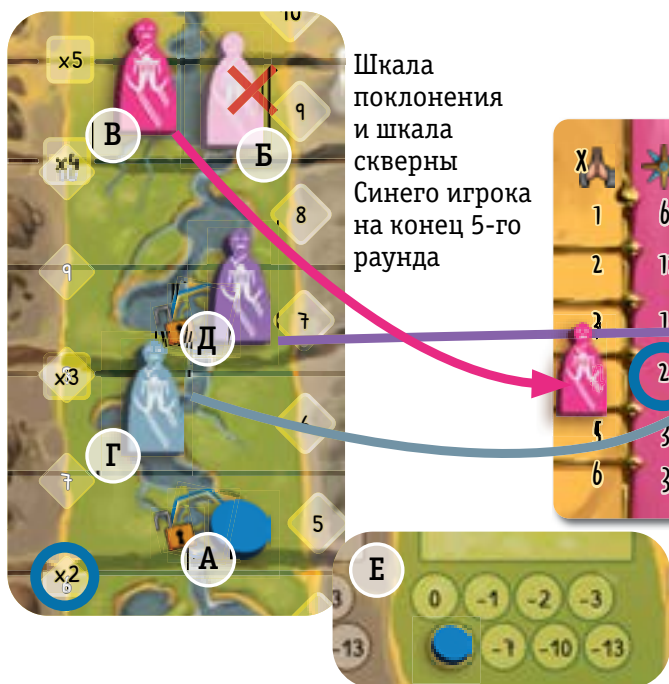
В этом примере рассматривается подсчёт ПО для Синего игрока. Так как фишка космо Синего игрока стоит на делении «5» (А) и ближайший множитель поклонения на шкале ниже – «×2», начальные очки Синего игрока – 2 ПО. Синий игрок не построил ни одной пирамиды, поэтому он не получает дополнительные очки поклонения. Затем Синий игрок должен решить, какого жреца убрать, так как его пурпурный и розовый жрецы продвинулись одинаково далеко. Он решает убрать розового жреца (Б), так как в хронике пурпурной цивилизации открыта страница 6, то есть она принесёт больше ПО.

Теперь для каждого оставшегося жреца игрок проверяет, сколько ПО принесёт его цивилизация, умножив номер страницы хроники на множитель поклонения, который преодолел жрец.

- Пурпурная цивилизация: 6 (номер страницы) × 4 (множитель поклонения) = 24 ПО (В)
- Бирюзовая цивилизация: 7 (номер страницы) × 2 (множитель поклонения) = 14 ПО (Г)
- Фиолетовая цивилизация: 4 (номер страницы) × 3 (множитель поклонения) = 12 ПО (Д)

Синий игрок получает 50 ПО за жрецов и прибавляет к ним начальные 2 ПО, получая в сумме 52 ПО.

Наконец он вычитает 5 ПО за скверну, так как его фишка скверны стоит в ячейке со значением «-5», получая итоговый результат 47 ПО.



Шкала поклонения и шкала скверны Синего игрока на конец 5-го раунда

Хроники цивилизаций на конец 5-го раунда

| Множитель | Жрец           | Страница | ПО |
|-----------|----------------|----------|----|
| ×5        | Б (розовый)    | 9        | 45 |
| ×4        | В (пурпурный)  | 6        | 24 |
| ×3        | Д (фиолетовый) | 4        | 12 |
| ×2        | Г (бирюзовый)  | 7        | 14 |
| ×1        | А (синий)      | 5        | 5  |

Синий игрок получает:

$$2 + 24 + 14 + 12 - 5 = 47 \text{ ПО}$$

# ПРИМЕЧАНИЯ ПО ПРАВИЛАМ И ЗНАЧЕНИЯМ СИМВОЛОВ

## ЦВЕТНЫЕ ОБЛАСТИ ПРАВИЛ

В цветных рамках в данных правилах вы найдёте разные виды информации.

Особенности  
и уточнения

Важная информация  
и исключения из правил

Примеры

В примерах (и в разделе «Подготовка к игре») 4 цветных рамки, изображённые ниже, обозначают 4 области цивилизаций, где располагаются доступные здания и получаемые кристаллы.

Область  
пурпурной  
цивилизации

Область  
бирюзовой  
цивилизации

Область  
фиолетовой  
цивилизации

Область  
розовой  
цивилизации

## ЗНАЧЕНИЯ СИМВОЛОВ



Красный | Коричневый | Синий | Белый игрок



Любой игрок



Космо



Очко поклонения



Любая  
цивилизация



Крепость



Дом



Фабрика



Казарма



Пирамида



Воин



Война



Строительство



Преобразование /  
жетон преобразования



Праздник



Кристалл



Осквернённый  
кристалл



Любой кубик



Кубик  
со значением «1»



Кубик  
со значением «6»



Любой кубик  
со значением  
от «1» до «5»



Фишка скверны



Карта силы



Стопка карт силы



Стопка сброса  
карт силы



Разблокировать  
дополнительный жетон  
преобразования



Равнинный монстр



Пустынный монстр



Нейтральный  
зелёный гекс



Нейтральный  
жёлтый гекс



Первый игрок /  
1-ый раунд  
(на планшете  
поклонения)



Карта конца  
раунда



Перевернуть  
кубик