

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 «6» и превращать в «6».

3. ФАЗА РАЗВИТИЯ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

Игрок, у которого находится карта конца раунда, применяет 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.



ПАМЯТКА О ДЕЙСТВИЯХ ИГРОКОВ

Каждое значение кубика соответствует определённому действию, которое может выполнить цивилизация. Вы можете потратить 2 , чтобы изменить значение кубика на 1 в большую или меньшую сторону.

Исключение. Вы не можете поменять выпавшее значение «6», а также не можете превратить другое значение в «6».

• ВЗЯТЬ ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА И ПОЛУЧИТЬ 1 КОСМО I

После выполнения действия:

1. Получите карту первого игрока следующего раунда.
2. Возьмите карту конца раунда: она позволит вам выполнить «Расширение» для цивилизации, чей кубик лежит на карте. А если карту уже забрали, получите карту силы.
3. Получите 1 .

ПОЛЬЗА И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Первому игроку открыт максимальный выбор действий, и он может повлиять на планы других игроков.

1 ×				
2 ×				
3 ×				

• ВОЙНА / ПРЕОБРАЗОВАНИЕ →

Война — это способ уничтожить монстра/здание.

Преобразование — это способ завладеть зданием, построенным на нейтральном или чужом гексе. Допускается преобразование тайла преобразования другого игрока.

Для выполнения этого действия вы должны переместить нужное количество воинов (в зависимости от выбранной цели) на страницу хроники цивилизации.

ПОЛЬЗА И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Воины, использованные для атаки/преобразования продвигают хронику цивилизации, а с каждой новой

страницей увеличивается диапазон ПО, которые она может принести в конце игры.

После выполнения действия:

1. Вы получаете 1  той цивилизации, от имени которой совершили действие. Вы также получаете 1  той же цивилизации, если действует бонус карты раунда «Праздник/Война/Преобразование».
2. Каждый игрок, на чьём гексе стоит казарма этой цивилизации, также получает по 1  от неё.
3. Если вы уничтожили монстра, получите 1 карту силы.

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.

• РАСШИРЕНИЕ

Действие позволяет разместить дом цивилизации на гексе вашего цвета. Ваш гекс должен соседствовать с любым другим гексом со зданием этой цивилизации (крепость, пирамида, фабрика, казарма, дом). Если у вас есть жетон преобразования, вы можете использовать его, чтобы поменять цвет гекса на свой, перед тем как разместить дом.

ПОЛЬЗА И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Во время расширения цивилизация может получить кристалл, который впоследствии может быть

использован для продвижения хроники цивилизации, что в свою очередь увеличивает диапазон ПО, которые цивилизация может принести в конце игры.

Дом, построенный при расширении, может быть использован в дальнейшем для постройки фабрики или казармы. А они, в свою очередь, необходимы для постройки пирамиды, которая, как правило, приносит много ПО.

Вы также получаете 1  цивилизации, если действует бонус карты раунда «Расширение».



ФАБРИКА

Действие позволяет улучшить дом цивилизации, расположенный на вашем гексе, до фабрики.

ПОЛЬЗА И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Фабрика необходима для строительства пирамиды. Но также она производит кристаллы, которые используются для продвижения хроники цивилизации, если игроки тратят их на проведение праздников.

После постройки:

1. Фабрика сразу производит 1 кристалл вашего цвета.
2. Все остальные фабрики данной цивилизации также

производят по 1 кристаллу, но их цвет зависит от цвета гекса, на котором они расположены.

3. Также все остальные фабрики, расположенные на ваших гексах, независимо от того, какой цивилизации они принадлежат, производят по 1 кристаллу вашего цвета.

Разместите все произведённые кристаллы в областях тех цивилизаций, чьи фабрики их произвели.

Вы также получаете 1 🏰 цивилизации, если действует бонус карты раунда «Фабрика».



КАЗАРМА

Действие позволяет улучшить дом цивилизации, расположенный на вашем гексе, до казармы.

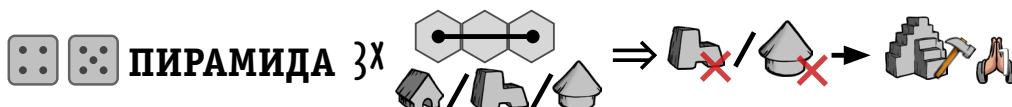
ПОЛЬЗА И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Казарма необходима для строительства пирамиды. Но также она тренирует воинов, которые используются для продвижения хроники цивилизации и увеличения диапазона ПО этой цивилизации в конце игры.

После постройки:

1. Эта казарма и все остальные казармы данной цивилизации тренируют по 1 воину, которые помещаются в гарнизон цивилизации.

Вы также получаете 1 🏰 цивилизации, если действует бонус карты раунда «Казарма».



ПИРАМИДА

Действие позволяет построить пирамиду на месте фабрики и казармы в группе из 3 зданий, вернув все 3 здания в область цивилизации.

ПОЛЬЗА И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

После постройки:

1. Получите 1 🏰 этой цивилизации,
2. Переверните страницу хроники цивилизации,
3. Получите 1 жетон пирамиды и немедленно получите указанный на нём бонус.

Вы также получаете 1 🏰 цивилизации, если действует бонус карты раунда «Пирамида».

В течение игры, когда любой игрок выбирает действие «Праздник» для цивилизации, чья пирамида находится на вашем гексе, вы получаете 1 🏰 этой цивилизации.

В конце игры каждая пирамида на вашем гексе даст вам 1 🏰 **любой** цивилизации на ваш выбор.



ПРЕДСКАЗАНИЕ

Действие позволяет изменить значение кубика на любое от «1» до «5» и выполнить соответствующее действие.

ПОЛЬЗА И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Благодаря предсказанию вы сможете выполнить

нужное действие даже тогда, когда кубика с таким значением нет. Однако, каждое использование этого действия увеличивает очки скверны, которые будут вычитаться из ваших ПО в конце игры.



ПРАЗДНИК

Действие позволяет продвинуть хронику цивилизации, так как на проведение праздника тратятся кристаллы из области цивилизации (по количеству зданий цивилизации, кроме пирамид).

ПОЛЬЗА И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Продвижение хроники увеличивает диапазон ПО, которые цивилизация принесёт в конце игры.

Во время праздника:

1. Получите 1 🏰 этой цивилизации за каждый дом цивилизации и ещё 1 🏰 за крепость.

2. Продвиньте фишку скверны на 1 деление вперёд за каждый чёрный кристалл, размещённый на странице хроники.

3. Все игроки, на чьих гексах есть пирамиды этой цивилизации, получают 1 🏰 от этой цивилизации.

4. Другие игроки получают по 1 🏰 за каждый кристалл их цвета, который был помещён на страницу хроники цивилизации.

Вы также получаете 1 🏰 цивилизации, если действует бонус карты раунда «Праздник/Война/Преобразование».