

# ЭПОХИ

## Игра-цивилизация Джейми Стегмайера

1-5 игроков; 90-120 минут; от 12 лет

автор: Джейми Стегмайер

художник: Эндрю Босли • скульптор: Ром Браун

Создайте цивилизацию с самой захватывающей историей — от зари человечества до расцвета технологий будущего. Выбранный вами путь развития будет сильно отличаться от истории реального мира, ведь ваша цивилизация уникальна!

В игре вам доступны 4 пути развития (наука, технологии, освоение и война), продвижение по которым позволит получать всё более интересные награды. Добывайте ресурсы, стройте столицу, используйте уникальные свойства вашей нации, зарабатывайте победные очки и разыгрывайте карты эпох, из которых сложится история вашей цивилизации.



### ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- ПОЛЕ.** Положите поле в центре стола (большая карта для 4-5 игроков, малая — для 1-3).
- КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ (x33).** Перемешайте колоду и положите взакрытую рядом с полем. Откройте 3 карты.
- КАРТЫ ЭПОХ (x50).** Перемешайте колоду и положите взакрытую рядом с полем.
- ЖЕТОНЫ ТЕРРИТОРИЙ (x48) и КОСМОСА (x15).** Перемешайте жетоны территорий и сложите стопками рубашкой вверх рядом с полем. Аналогично подготовьте жетоны космоса.
- ДОСТИЖЕНИЯ (x18).** Расположите достижения на соответствующих клетках на планшете достижений. Остальные достижения поставьте у колоды технологий.
- КУБИКИ (один 12-гранный и два 6-гранных).** Положите кубик науки (зелёный) у шкалы науки, а кубики завоеваний (красный и чёрный) рядом со шкалой войны.

### ПОДГОТОВКА ИГРОКА

- ПЛАНШЕТЫ СТОЛИЦ (x6).** Случайным образом выберите планшет столицы\*. Поставьте 2 аванпоста (шестигранные фишки выбранного цвета) на ту территорию на поле, которой соответствует номер вашей столицы. Остальные 8 аванпостов положите рядом с планшетом дохода.  
*\* В игре на 1-3 игроков сформируйте пары из планшетов столиц, используя номера на поле. Каждый игрок случайным образом выбирает пару планшетов, оставляет себе один из них, а второй сбрасывает.*
- ПЛАНШЕТЫ ДОХОДА (x5).** Разместите соответствующие здания (5 коричневых ферм, 5 серых домов, 5 жёлтых рынков и 5 красных арсеналов) на каждой шкале ресурсов на своём планшете дохода. Крайняя левая клетка в каждом ряду остаётся незанятой. Положите по 1 жетону за каждый тип ресурса на клетку 0 счётчика ресурсов в нижней части планшета.
- ПЛАНШЕТЫ НАЦИЙ (x16).** Возьмите 2 случайных планшета наций. Выберите 1, другой сбросьте. Соберите в колоду все сброшенные и неиспользованные планшеты наций. Перемешайте их и положите рядом рубашкой вверх.
- ФИШКИ ИГРОКА (x13).** Поместите по 1 фишке игрока на стартовую клетку каждой из 4 шкал развития (крайние слева кружки на поле) и 1 фишку на клетку «О ПО (победные очки)». Остальные фишки отложите в сторону.

Случайным образом выберите первого игрока. Первый ход каждого из игроков — **действие дохода** (см. «Действие: доход»).

# ХОД ИГРЫ

В свой ход вы обязаны сделать одно из двух действий: либо получить ДОХОД и начать новую эпоху, либо сделать ПРОДВИЖЕНИЕ своей фишки на 1 шаг по шкале развития (по краям поля: освоение, наука, технологии, война). Далее ход передаётся по часовой стрелке.

## ДЕЙСТВИЕ: ДОХОД

Объявляя в качестве хода **действие дохода**, вы начинаете новую эпоху вашей цивилизации. Не считая самого первого хода, игроки могут выполнять **действие дохода** в разное время.

Выполняйте следующие шаги по порядку (в таблице (рис. справа) на планшете дохода показаны шаги и номера эпох, в которые их следует выполнить):

ДЕЙСТВИЕ: ДОХОД	
2	?
3	?
4	?
5	?
2	?
3	?
4	?
5	?
1	?
2	?
3	?
4	?
5	?

1. Примените свойство своей нации (если возможно).
  2. Сыграйте карту эпохи: положите её на крайнюю левую незанятую клетку вашего планшета дохода. Карту вы **обязаны** сыграть с руки.\* Разыграв карту, вы переходите в новую эпоху.
- ВАЖНО:** если вы первым среди игроков по соседству переходите в новую эпоху, получите ресурсы согласно символам под только что сыгранной картой эпохи на планшете дохода.

\*В редком случае, если у вас нет карты эпохи на руке, положите на планшет дохода верхнюю карту с колоды эпох рубашкой вверх.

3. Улучшите 1 карту технологий (необязательно; см. «Технологии») и получите ПО за все открытые символы на шкалах вашего планшета дохода.
  - Получите 1 ПО за каждую карту технологий рядом с вашим планшетом столицы.
  - Получите 1 ПО за каждый завершённый ряд и колонку в вашей столице (см. «Здания и столицы»).
  - Получите столько ПО, сколько указано.
  - Получите 1 ПО за каждый контролируемый вами жетон территории на поле.

4. Получите доход: ресурсы, жетоны территорий и карты эпох за все открытые символы на шкалах планшета дохода. У вас не может быть более 8 единиц каждого из ресурсов.

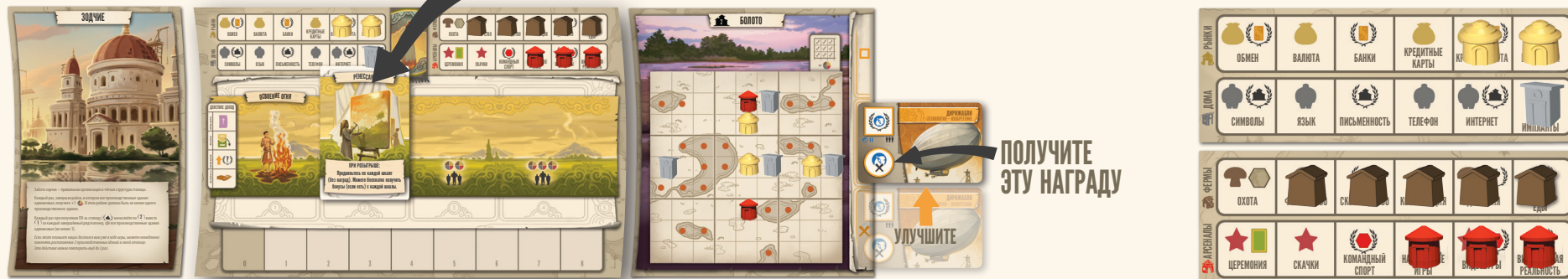


## 1 ПРИМЕНИТЕ СВОЙСТВО НАЦИИ (?), ЕСЛИ ВОЗМОЖНО

## 2 СЫГРАЙТЕ КАРТУ ЭПОХИ (📄)

## 3 УЛУЧШИТЕ ТЕХНОЛОГИЮ (↑) И ПОЛУЧИТЕ ПО (?)

## 4 ПОЛУЧИТЕ ДОХОД (👉)



Если у карты эпохи свойство «При розыгрыше» — примените его немедленно. Свойство «В эту эпоху» действует с этого момента и до вашего следующего действия дохода.

- Если вы первым из игроков по соседству 2-й раз выполняете **действие дохода**,
- сперва получите 1 любой ресурс, затем сыграйте карту эпохи, закрывающую этот символ.

Улучшите «Дирижабли», переместив карту технологии в средний ряд, затем получите награду, указанную в кружке.

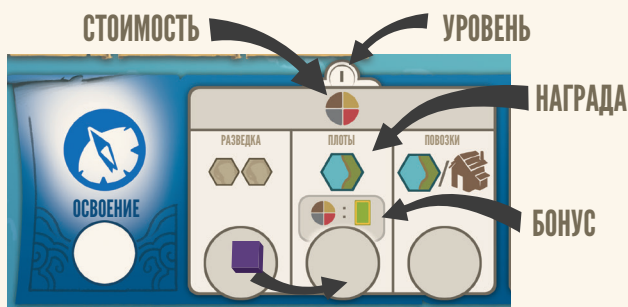
Получите по 1 ПО за каждую из своих карт технологий (x2), по 1 ПО за каждый завершённый ряд и колонку в столице (x3) и по 1 ПО за каждую контролируемую вами территорию (x1).

Получите 3 монеты, 4 рабочих, 1 еду, 1 жетон территорий, 2 культуры и 1 карту эпохи.

## ДЕЙСТВИЕ: ПРОДВИЖЕНИЕ

Большинство действий в игре будут именно продвижением. Выполняйте следующие шаги по порядку:

1. Заплатите стоимость (ресурсы на сером фоне под уровнем шкалы, по которой вы продвигаетесь).
2. Переместите свою фишку игрока на 1 шаг вперёд по шкале, затем получите **награду**.
3. Если возможно, можете заплатить, чтобы один раз получить **бонус** (например, означает «Заплатите 1 любой ресурс, чтобы получить 1 карту эпохи»).



Заплатите 1 любой ресурс и передвиньте свою фишку игрока. Получите награду освоения, затем можете заплатить 1 любой ресурс, чтобы получить бонус (1 карту эпохи).

Каждая шкала развития разделена на уровни. Если вы первым из всех игроков любым способом продвигаетесь на новый уровень (II-IV), получите соответствующее достижение и разместите его в своей столице (см. «Здания и столицы»).

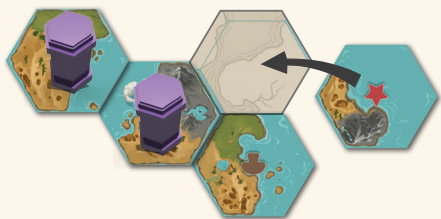
Основные награды каждой из шкал см. на с. 3; детальное описание всех наград см. в справке. Если это ваша первая игра, советуем ознакомиться с основными наградами (I-II) перед началом партии, а к изучению особых (III-IV) наград перейти при их достижении.

## ОСВОЕНИЕ



### ОСВАИВАТЬ

Сначала выберите 1 жетон территорий из своего запаса и положите его, развернув в произвольном направлении на неосвоенную клетку, граничащую с контролируемой вами территорией (подробнее см. «Завоевать»):



Затем получите 1 ПО за каждую сторону этого жетона, если она совпадает хотя бы с 1 типом ландшафта (вода, горы, пустыня, и т.д.) другой территории (не более 6 ПО). Ландшафты должны примыкать друг к другу. Игнорируйте «протоки» между сушей и кромками жетонов — они здесь для красоты.

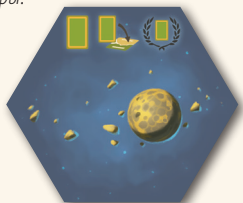
В данном примере на двух сторонах только что выложенного жетона территории ландшафт примыкает (хотя бы 1 раз) к ландшафту граничащей территории, поэтому вы получаете 2 ПО.



Наконец, получите награду, указанную на жетоне территории (например, 1 культуру).



Достигнув IV уровня шкалы освоения, вы отправляетесь покорять космос. В космосе награды ценней, чем на земле. Чтобы освоить жетон космоса, положите его рядом со своим планшетом дохода и получите награду на жетоне (граничить между собой жетонам космоса не требуется). Жетонов космоса ограниченное количество, поэтому они могут закончиться в процессе игры.



## НАУКА



### ИССЛЕДОВАТЬ

Сначала бросьте кубик науки. Выпавшая грань определяет шкалу развития, по которой вы можете продвинуть фишку игрока:



Затем можете бесплатно передвинуть свою фишку игрока по соответствующей шкале (вы не обязаны делать это, если результат броска вас не устроил).

Если вы первым из игроков достигаете нового уровня (II-IV), возьмите достижение.

Если в результате исследования ваша фишка игрока должна оказаться за пределами шкалы (за 12-й клеткой), ничего не происходит.



Если награда на шкале науки имеет символ X (X), то вы не получаете ни награды, ни бонусы той шкалы, по которой продвинулись.

Если награда на шкале науки не имеет символа X (X), то вы получаете награду и можете заплатить, чтобы получить бонус (если он есть) той шкалы, по которой продвинулись.

Некоторые награды позволяют продвинуться по конкретной шкале так же, как и действие исследования:



Получая одну из этих наград, бесплатно продвигайтесь по соответствующей шкале, потом, если нет X, получите награду, затем можете заплатить, чтобы получить бонус (если есть).

## ТЕХНОЛОГИИ



### ИЗОБРЕТАТЬ

Сначала возьмите карту технологии, выбрав из открытых или взяв верхнюю из колоды. Выбрав открытую карту, немедленно выложите вместо неё новую. Если колода закончилась, перемешайте сброшенные карты и сформируйте новую колоду.



Затем положите карту справа от планшета столицы в нижний ряд. В каждом ряду может быть неограниченное количество карт. Немедленной награды за карту технологии нет.



Карты технологий дают награду при улучшении (↑). Улучшая технологию, выберите карту в нижнем или среднем ряду и переместите её на один ряд выше. Карты верхнего ряда улучшать нельзя.



Награда за улучшение технологии до среднего ряда указана в кружке (например, продвижение по шкале освоения без награды и бонуса).



Награда за улучшение технологии до верхнего ряда указана в квадрате. Чтобы улучшить технологию до верхнего ряда, у вас или у одного из игроков по соседству должны быть выполнены условия, указанные под квадратом (например, продвинуться до II уровня или дальше по шкале освоения).



## ВОЙНА



### ЗАВОЕВАТЬ

Сначала поставьте аванпост из запаса на территорию (если уже стоящих фишек на этой территории не более 1), граничащую с контролируемой вами территорией.

Контролируемая территория — та, на которой только ваш аванпост расположен вертикально. Вы не можете завоевать уже контролируемую вами территорию.



Затем бросьте 2 кубика завоеваний и получите награду, выпавшую на 1 из них. На красном кубике есть символ (X), означающий «1 ПО за каждую контролируемую вами территорию». На чёрном кубике есть символ (?), означающий «Получить награду (если есть) с только что завоеванного жетона территории».



Если вы завоевали территорию соперника, «свергните» его аванпост (положите его горизонтально). Поскольку на такой территории теперь 2 аванпоста, снова завоевать её нельзя.

Планируя завоевание территории соперника, помните о картах засад! Они имеют такую же рубашку, как и карты эпох, но если соперник сыграет одну из них с руки, то сохранит контроль над территорией (вы всё равно получаете награду с кубика завоеваний).



Вы можете заключать и нарушать пакты с соперниками («Я не буду завоевывать твои территории, если ты не нападёшь на мои»), но обмениваться ничем нельзя. Можете завоевывать территории, пока не выставите на поле свой последний аванпост.

# ЗДАНИЯ И СТОЛИЦЫ

Здания размещаются в вашей столице раз и навсегда. С их помощью вы (1) завершаете районы, чтобы немедленно получить ресурсы, и (2) завершаете ряды и колонки, чтобы получить ПО. Вы можете размещать здания на любом свободном участке в столице. Некоторые участки **непроходимы** (●) — там нельзя строить, однако, они учитываются при завершении районов, рядов и колонок.

## В ИГРЕ 2 ВИДА ЗДАНИЙ:

**ЗДАНИЯ ПРОИЗВОДСТВА** (🏠 🏭 🏠 🏠). Получив ферму, дом, рынок или арсенал, возьмите крайнее левое здание этого типа с планшета дохода (открывая ресурсы и новые возможности) и разместите в столице.

**ЗДАНИЯ ДОСТИЖЕНИЙ.** Эти здания показывают, какая цивилизация первой перешла на новый уровень шкалы развития или первой изобрела что-либо (например, некоторые карты технологий). Каждое достижение — здание уникальной формы; размещайте их в столице, учитывая её сетку. Достижения представлены в единственном экземпляре, поэтому, если игрок имеет возможность получить то же самое достижение снова, то он его не получает.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Если завершаете **район**, заполнив все участки в одной из девяти зон (квадрат 3x3), немедленно получите 1 любой ресурс.
- Подсчитывая очки в вашей столице (🏰), получите по 1 ПО за каждый завершённый ряд и колонку.
- Здания можно получать и размещать, даже если они оказываются за пределами сетки планшета — ваша столица стремительно расширяется.



В этой столице 2 завершённых ряда и 1 завершённая колонка, поэтому при подсчёте очков за неё каждый раз получаете 3 ПО.

## ПРОЧАЯ ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

**НАЦИИ.** В игре возможно получить дополнительные планшеты нации (конец военной шкалы, карты технологий и пр.). Если получили, разместите новый планшет нации слева от текущего планшета. Если у вас закончились фишки игрока, замените их чем угодно.

**ОДНОВРЕМЕННОСТЬ ХОДА.** Если на ваш ход не влияют решения, принимаемые предыдущим игроком, можете начать свой ход. Это возможно даже во время получения дохода игроком, но после того, как он сыграет карту эпохи.

**НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ И ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ НАГРАДЫ.** Все бонусы в игре необязательны. Награды и достижения обязательны к получению.

**СОСЕДИ** (👤👤 или 👤👤). Несколько элементов игры учитывают ваше взаимодействие с соседними игроками, сидящими непосредственно слева и справа от вас.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Для каждого игрока конец игры наступает в разное время. Ваша игра завершается, когда вы в 5-й раз выполнили **действие дохода**. Получите награды за нацию, 1 улучшение, ПО согласно планшету дохода; не играйте карту эпохи и не получайте доход. Если вы закончили игру, а у других игроков ещё остались несыгранные действия, вы всё ещё можете получать ПО за пассивные свойства нации, но ничего иного получить и делать не можете.

Когда все игроки последний раз выполнили **действие дохода**, побеждает игрок с наибольшим количеством ПО.

**ЦЕЛИ.** На поле доступны 3 цели. Впервые достигнув любой из них, поставьте фишку игрока на самую левую клетку среди незанятых под этой целью. Достигнутые цели не утрачиваются. Повторно достигнуть одну и ту же цель нельзя.

**ШКАЛА ПО.** Если вы набрали свыше 100 ПО, переместите свою фишку игрока на отметку «100», а вторую фишку — на «0». Если набрали свыше 200 ПО, поставьте вторую фишку игрока на отметку «200», а третью на «0» (то же самое для 300 и 400 ПО).

**ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ.** Хотя каждый игрок 5 раз выполнит **действие дохода**, количество продвижений у всех будет разным.

**СИНГУЛЯРНОСТЬ ИИ.** Эта награда шкалы технологий может привести к тому, что на одной шкале у вас окажется несколько фишек игрока. Продвигать можно любую. При подсчёте относительного положения на шкале учитывайте только наиболее продвинувшуюся фишку.



Одной и той же цели нельзя достигнуть дважды. Символы на цели по центру подразумевают свержение двух (завоеванием или засадой) аванпостов одного и того же или разных соперников. Если вы попали в засаду соперника, стремясь завоевать центральный остров, крайнее правое достижение не засчитывается.

В случае ничьей побеждает тот, у кого осталось больше всего ресурсов. В ином случае претенденты разделяют победу. 300 ПО — великолепный результат!

Загрузите результаты победителя на сайт [stonemaiergames.com/games/tapestry](http://stonemaiergames.com/games/tapestry). Если какая-либо нация окажется существенно сильнее, мы скорректируем стартовые позиции игроков по шкале ПО.



STONEMAIER  
GAMES