

Бенъямин Швер

ХАДДАРА

Правила игры

Подготовка к игре

Состав игры

- 162 карты эпох (по 10 карт синего, жёлтого, зелёного и красного цветов на эпоху; фиолетовых — по 14 на эпоху)
- 5 стартовых карт
- 5 памяток игрока
- 20 деревянных фишек (по 5 каждого цвета)
- 62 жетона монет (34 жетона по 1 монете, 18 — по 5 монет и 10 — по 10 монет)



- 48 жетонов «+10»
- 40 бонусных жетонов (по 10 каждого цвета)
- 25 жетонов колоний
- 10 жетонов золотых медалей
- 5 планшетов игроков
- 1 игровое поле (5 сборных фрагментов, один из которых с подвижным колесом)
- Блокнот для подсчёта очков
- Правила игры



1 Соедините 5 фрагментов **игрового поля** вместе в любом порядке. Положите получившееся поле в центр стола.

2 Отсортируйте **карты эпох** по цифрам на рубашках (в игре 3 эпохи: I, II и III) и отложите в сторону карты эпох II и III — они понадобятся вам позже (см. стр. 10). Разделите карты эпохи I на колоды по цветам рубашек и перемешайте отдельно каждую колоду. Возьмите **по 2 карты каждого цвета на игрока** и положите эти карты лицевой стороной вниз на соответствующие по цвету ячейки игрового поля. Оставшиеся карты эпохи I уберите в коробку.



Термин «карты», используемый в правилах, относится к картам эпох, если не сказано иное.

Если вы играете впервые, уберите в коробку фиолетовые карты с символом звезды (★) в нижней части. В последующих играх вы можете использовать карты с символом звезды, перемешав их с картами без символа.



3 Положите все 25 жетонов колоний **стороной с изображением монет вверх**. Рассортируйте их на 5 стопок по значениям, указанным в левом нижнем углу (3, 9, 15, 21, 30). Не переворачивая жетоны, перемешайте все получившиеся стопки по отдельности, отсчитайте из каждой жетоны **по числу игроков** и поместите рядом с игровым полем. Оставшиеся жетоны колоний уберите в коробку, не смотря на их оборотные стороны. *Подробнее о жетонах колоний см. на стр. 6.*



4 Положите **монеты** и **жетоны «+10»** в запас рядом с игровым полем. Вы можете разменивать монеты в запасе в любой момент игры. Запас монет не ограничен игровыми компонентами — при необходимости вы можете заменить их любыми подходящими предметами.

Блокнот для подсчёта очков отложите в сторону — он пригодится в конце игры (см. стр. 10).



Подготовка игрока

Каждый игрок выбирает 1 **планшет игрока** и кладёт его перед собой. В правом верхнем углу планшета изображён герб игрока (обезьяна, дракон, лев, пегас или скарабей). Перемешайте **стартовые карты** и случайным образом раздайте каждому игроку по одной; оставшиеся стартовые карты уберите в коробку.

Играя впервые, используйте сторону А стартовых карт. В последующих играх каждый игрок сможет независимо от других выбирать, какую сторону (А или Б) он будет использовать.



Раздайте каждому игроку следующий набор компонентов.

- 1 **памятку игрока**
- 8 **бонусных жетонов** (по 2 каждого цвета)
- 2 **жетона золотых медалей**
- 4 **деревянные фишки** (по 1 каждого цвета)

Бонусные жетоны

2 ячейки серебряных медалей

2 ячейки золотых медалей (положите 2 золотые медали рядом с планшетом игрока)

Памятка игрока

Стартовая карта

Слева от вашего планшета оставьте место для колоний

4 ячейки статуй

Герб игрока

Поместите 4 **деревянные фишки** на начальные деления счётчиков соответствующих цветов

Место для карт (когда вы будете покупать карты, располагайте их друг под другом под полосой соответствующего цвета)

Счётчик экономики

Счётчик военного дела

Счётчик культуры

Счётчик сельского хозяйства

Оставшиеся компоненты уберите в коробку.

Структура стартовой карты

Стартовый капитал

Получите монеты из запаса. *Согласно этой карте, вы должны получить 8 монет*

Инициатива

Значение инициативы определяет, кто будет первым игроком в каждой из фаз игры. Эта карта показывает, что ваше значение инициативы — 2. Более подробную информацию см. на стр. 4



Значения счётчиков

В игре есть 4 счётчика: экономики , военного дела , культуры и сельского хозяйства .

Переместите деревянные фишки на этих счётчиках в соответствии с числами на стартовой карте.

На этой карте указаны стартовые значения ваших счётчиков. Выставьте фишки на деление «2» счётчика экономики, деление «1» счётчика военного дела, деление «3» счётчика культуры и деление «4» счётчика сельского хозяйства



Об игре

Настольная игра «Хадара» (в пер. с арабского «цивилизация» и «культура») — ваш шанс войти в историю. На протяжении трёх эпох вам предстоит управлять развитием собственной цивилизации. В ходе игры вы будете нанимать учёных и полководцев, изобретателей и ремесленников или покупать плоды их трудов. Это позволит вашей цивилизации накапливать богатства и ресурсы, с помощью которых вы сможете присоединять новые колонии и осваивать новые достижения культуры, — и привести свою цивилизацию к процветанию!

Ход игры

Игра состоит из **3 эпох**, каждая из которых делится на **2 фазы**.

В **фазе А** игроки **одновременно берут по 2 карты** из колод на поле и оставляют себе 1 из них. Когда все игроки возьмут **по 1 карте** из каждой колоды, они переходят к следующим этапам фазы А, описанным на стр. 4–8 в буклете правил и памятке игрока.

В **фазе Б** игроки **по очереди** берут карты из стопок сброса на поле (по 1 карте за раз), пока все стопки не закончатся. Затем они проходят остальные этапы фазы Б, перечисленные на стр. 8 буклета правил и в памятке игрока, и переходят к следующей эпохе.

Каждую взятую карту вы должны либо купить, либо продать. В обеих фазах купленные карты позволяют вам увеличивать доход, захватывать колонии, создавать статуи, обеспечивать население продовольствием или набирать победные очки (ПО); кроме того, фиолетовые карты позволяют игрокам применять особые эффекты.

После завершения **эпохи III** игра заканчивается и происходит подсчёт очков. Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает!



Структура карты эпохи

Цвет карты и номер эпохи

В комплект игры входят карты 5 цветов (синий, зелёный, жёлтый, красный или фиолетовый), которые могут принадлежать эпохе I, II или III. Каждому цвету соответствует свой символ.

На иллюстрации справа изображена синяя карта эпохи I

Стоимость

Чтобы купить карту, вы должны заплатить столько монет, сколько указано на карте. Верните эти монеты в запас. *Эта карта стоит 3 монеты.*

Внимание! Красные числа на карте или жетоне всегда обозначают, сколько монет нужно заплатить в запас



Бонусные значения

Большинство карт при покупке позволяет вам увеличить значение одного или нескольких счётчиков (☀️, 🏠, 🏰 и 🌿).

Эта карта позволяет вам увеличить значение счётчика культуры на 2, а счётчика сельского хозяйства — на 1

Победные очки

Столько ПО вы получите при подсчёте очков.

Эта карта принесёт вам 2 ПО

Эффект

На некоторых фиолетовых картах вместо бонусных значений указаны специальные эффекты.

Эффекты таких карт описаны на последней странице буклета правил



Структура эпохи

Структура эпохи также приведена в памятке игрока.

Фаза А

Фаза А состоит из описанных ниже этапов.

Определите первого игрока и установите колесо

В **эпохе I** первым игроком становится участник с самым низким значением инициативы на стартовой карте, в **эпохе II** — со вторым наименьшим значением, а в **эпохе III** — с третьим наименьшим. **Перед началом игры** вчетвером или впятером раздайте по **1 монете** из запаса **каждому участнику, который не будет первым игроком** ни в одной эпохе.

Игра вдвоём. При игре вдвоём участник с самой низкой инициативой будет первым игроком в эпохе I и III. Второй игрок будет первым игроком только 1 раз (в эпохе II) и поэтому перед началом партии получает 1 дополнительную монету.

Первый игрок текущей эпохи устанавливает колесо на поле так, чтобы каждый герб указывал на одну из колод. При этом он сам выбирает, на какие колоды будут указывать гербы, изображённые на колесе.



Пример. Первый игрок текущей эпохи устанавливает колесо так, чтобы каждый герб указывал на одну из колод



Возьмите 2 карты из колоды

На этом этапе описанные ниже шаги выполняются игроками одновременно.

Взакрытую возьмите 2 карты из колоды, на которую указывает ваш герб.

Затем выберите одну из двух карт и положите её лицевой стороной вверх в стопку сброса колоды, из которой вы брали карты (1). После этого вы можете либо купить (2а), либо продать (2б) оставшуюся на руке карту.

Нельзя сбросить обе карты, купить обе карты или продать обе карты.

Пример. Ваш герб (обезьяна) указывает на красную колоду. Вы берёте из этой колоды 2 карты



(1) Место для стопки сброса красной колоды



Вторую карту вы можете **либо** купить (2а), **либо** продать (2б)



(1) Поместите 1 карту в стопку сброса

Положите одну из двух карт лицевой стороной вверх в стопку сброса соответствующего цвета (красную карту — в красную стопку сброса, синюю — в синюю и т. д.).

Пример. Эту красную карту нужно поместить в красную стопку сброса



(2а) Купите 1 карту

Вы можете купить карту, оплатив её стоимость монетами. Стоимость карты уменьшается в зависимости от количества карт такого же цвета, которые у вас уже есть. См. «Снижение стоимости карт» ниже.



Диапазон стоимости карт по эпохам указан на оборотной стороне памятки игрока.

Купив карту, поместите её под полосой соответствующего цвета, изображённой на вашем планшете игрока. Карты одного цвета помещайте друг на друга так, чтобы видеть бонусные значения на каждой из них.



У большинства карт есть бонусные значения, которые позволяют вам увеличить значение одного или нескольких счётчиков. Купив карту, переместите фишки вперёд по счётчикам на количество делений, равное соответствующим бонусным значениям на карте.



Внимание! В любой момент игры вы можете просмотреть все ваши карты и жетоны и сложить указанные на них бонусные значения, чтобы убедиться, что ваши фишки стоят правильно.



Фиолетовые карты могут иметь как **бонусные значения**, так и **эффекты**. Если у купленной карты есть эффект, вы можете применять его с момента покупки этой карты. *Эффекты фиолетовых карт описаны на последней странице буклета правил.*

Перемещение фишки по счётчику после деления «10»

Если вы должны переместить фишку на одном из ваших счётчиков дальше деления «10», присоедините к этому счётчику жетон , а затем продолжайте перемещать фишку с деления «1».



Снижение стоимости карт

Стоимость карты уменьшается на 1 за **каждую карту одинакового с ней цвета**, которая у вас уже есть. Минимальная стоимость карты равна 0.

Пример. Стоимость этой карты (5 монет) для вас снижается на 2, потому что у вас уже есть 2 синие карты. Чтобы купить эту карту, вам нужно заплатить в запас 3 монеты



(2б) Продайте 1 карту

Вместо того чтобы покупать карту, вы можете продать её. Чтобы продать карту, положите её **лицевой стороной вниз в стопку рядом с игровым полем** (не в стопку сброса). Проданные карты удаляются из игры. За проданную карту вы получаете столько монет из запаса, сколько указано на её рубашке.

- **Эпоха I:** 2 монеты 
- **Эпоха II:** 3 монеты 
- **Эпоха III:** 4 монеты 

Пример. Вы продаёте эту карту и кладёте её **лицевой стороной вниз** в стопку **рядом с игровым полем**



 **+2** Поскольку это **карта эпохи I**, вы получаете за неё **2 монеты** из запаса 

Поверните колесо

После того как каждый игрок возьмёт карты из колоды, на которую указывал его герб, первый игрок поворачивает колесо так, чтобы **каждый герб указывал на следующую колоду по часовой стрелке**. Теперь каждый игрок берёт 2 карты из новой колоды, на которую указывает его герб, и решает, какую карту сбросить, а какую — купить или продать.

Пример. Перед поворотом колеса ваш герб (обезьяна) указывал на красную колоду. После поворота он будет указывать на жёлтую колоду



Продолжайте поворачивать колесо и брать карты до тех пор, пока все колоды на поле не закончатся. Таким образом, в фазе А каждый игрок возьмёт по 2 карты из каждой колоды текущей эпохи.

После того как закончатся колоды на поле, пройдите следующие этапы в том порядке, в котором они указаны в буклете правил и памятке игрока:

Получение дохода

Начиная с первого игрока текущей эпохи и далее по часовой стрелке, каждый участник получает из запаса монеты в соответствии со значением его счётчика экономики.

Пример. Ваше значение счётчика экономики равно 12, поэтому вы получаете 12 монет из запаса



Внимание! Получая доход, вы не передвигаете фишку назад по счётчику экономики.

Захват колонии

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может **захватить 1 колонию**, если это позволяет значение его счётчика военного дела (см. «Необходимое значение» ниже). Захватив колонию, вы можете либо **разграбить её**, либо **присоединить** к вашим владениям.

Структура жетона колонии

Разграбление или присоединение

Вы получаете монеты за разграбление (за эту колонию — 3 монеты) или платите монеты за присоединение (за эту колонию — 1 монету). Более подробную информацию см. на стр. 7

Необходимое значение

Значение вашего счётчика военного дела  должно быть больше или равно этому значению (в данном случае 3)

Победные очки

Столько ПО вы получите за эту колонию при подсчёте очков (в данном случае 2 ПО). На обратной стороне жетона колонии также указаны ПО (вы получите их, если решите присоединить колонию). Их количество **всегда больше или равно** количеству ПО, указанному на лицевой стороне

Оборотная сторона жетона колонии

Бонусные значения (увеличьте значения счётчиков экономики и военного дела на 1)

ПО за присоединение



Внимание! Захватывая колонию, вы не передвигаете фишку назад по счётчику военного дела.

Внимание! Захватив колонию, вы уже не можете её потерять, даже если значение вашего счётчика военного дела станет ниже необходимого (см. описание этапа «Обеспечение продовольствием» на стр. 8).

Также при захвате колоний вы должны соблюдать следующие правила:

- за каждый этап «Захват колонии» можно захватить только 1 колонию;
- у вас может быть только 1 колония с каждым из необходимых значений (3, 9, 15, 21, 30);
- захватывать колонии (при соблюдении всех вышеуказанных правил захвата колоний) можно в любом порядке: вы можете сначала захватить колонию с более высоким необходимым значением, а потом — с более низким или наоборот.



Разграбление или присоединение

Захватив колонию, положите её жетон слева от планшета игрока, не глядя на оборотную сторону жетона. Затем решите, **разграбить** эту колонию или **присоединить** её.

Если вы решили **разграбить колонию**, получите столько монет, сколько указано рядом с левым символом на её жетоне (зелёное число), и не переворачивайте жетон.



Пример. Значение вашего счётчика военного дела — 19, поэтому вы можете захватить эту колонию с необходимым значением 15. Вы решаете разграбить её и получить 5 монет из запаса. При подсчёте очков вы получите 8 ПО за эту колонию



Если же вы решили её **присоединить**, заплатите в запас столько монет, сколько указано рядом с правым символом на её жетоне (красное число); переверните жетон колонии и передвиньте фишки на счётчиках вперёд на количество делений, соответствующее бонусным значениям на оборотной стороне этого жетона.



Пример. Значение вашего счётчика военного дела — 12, поэтому вы можете захватить эту колонию с необходимым значением 9. Вы решаете присоединить эту колонию, платите 1 монету, после чего переворачиваете жетон колонии и увеличиваете значение счётчика военного дела на 2, а значение счётчика культуры — на 1. При подсчёте очков вы получите 5 ПО за эту колонию



Внимание! Нельзя смотреть на оборотную сторону жетона колонии до того, как вы заплатите за её присоединение. Изменить однажды принятое решение вы **не можете**.

Создание статуи

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может создать 1 статую, если это позволяет значение его счётчика культуры (см. «Необходимое значение» ниже). Всего на планшете каждого игрока есть 4 ячейки статуй, т. е. за игру он может создать максимум 4 статуи.



Структура жетона статуи

Необходимое значение

Значение вашего счётчика культуры должно быть больше или равно значению, указанному на вашем планшете рядом с ячейкой статуи (в данном случае 6)



Победные очки

При подсчёте очков бонусный жетон в этой ячейке статуи принесёт вам указанное количество ПО (в данном случае 4 ПО)

Ячейка статуи

Поместите в эту ячейку 1 бонусный жетон и получите бонус: увеличьте значение одного из счётчиков или получите ПО в конце игры (см. ниже)

Создав статую, поместите 1 из ваших неиспользованных бонусных жетонов в ячейку той статуи, которую вы только что создали. Вы можете разместить жетон **лицевой стороной вверх** (с символом одного из четырёх счётчиков: ☀️, 🏰, 🏠 или 🌿) или **лицевой стороной вниз** (стороной 🏠 вверх).

Бонус, который вы получите за созданную статую, зависит от того, как вы разместили жетон:

- **лицевой стороной вверх:** увеличьте значение счётчика такого же цвета, как бонусный жетон, который вы поместили в ячейку статуи на значение, указанное слева от ячейки статуи.

Пример. Значение вашего счётчика культуры — 13. Вы решили создать статую с необходимым значением 12. Вы кладёте бонусный жетон ☀️ в соответствующую ячейку и сразу же увеличиваете значение счётчика экономики на 3



- **лицевой стороной вниз:** при подсчёте очков вы получите ПО в количестве, указанном слева от ячейки статуи (помимо ПО, полученных за саму статую).

Пример. Значение вашего счётчика культуры — 20. Вы решили создать статую с необходимым значением . Вы кладёте красный бонусный жетон лицевой стороной вниз (стороной вверх). При подсчёте очков, помимо обычных 14 ПО за статую, вы получите дополнительно 4 ПО



Внимание! Создавая статую, вы не передвигаете фишку назад по счётчику культуры.

Внимание! Создав статую, вы уже не можете её потерять, даже если значение вашего счётчика культуры станет ниже требуемого (см. описание этапа «Обеспечение продовольствием» на стр. 8).

Также при создании статуй вы должны соблюдать следующие правила:

- за каждый этап «Создание статуи» можно создать только 1 статую;
- вы можете создать только 1 статую с каждым из четырёх необходимых значений;
- создавать статуи (при соблюдении всех вышеуказанных правил создания статуй) можно в любом порядке: вы можете сначала создать статую с более высоким необходимым значением, а потом — с более низким или наоборот;
- нельзя перекаладывать или переворачивать бонусные жетоны, уже выложенные в ячейки статуй.

После этапа «Создание статуи» фаза А завершается и начинается фаза Б. Первый игрок не меняется.

Фаза Б

Возьмите карту из стопки сброса

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок берёт 1 карту, лежащую лицевой стороной вверх на верху стопки сброса.

Внимание! В этой фазе положение колеса не имеет значения: вы можете взять карту из любой стопки сброса. Однако можно брать **только верхнюю карту** из такой стопки, просматривать стопки сброса нельзя.



Пример. Вы взяли верхнюю карту из фиолетовой стопки сброса. Теперь эту карту нужно либо купить, либо продать

Как и в фазе А, взяв карту, вы должны её либо купить, либо продать. Однако помещать карты в стопки сброса в фазе Б нельзя. Более подробную информацию о покупке и продаже карт см. на стр. 5–6.

Игроки по очереди берут и покупают/продают карты до тех пор, пока все стопки сброса не закончатся. Таким образом за этот этап каждый из игроков возьмёт карту из стопки сброса 5 раз.

Разобрав из стопок сброса все карты, пройдите по порядку те же этапы, что и в фазе А (они также указаны в вашей памятке игрока).

Для этого выполните шаги, указанные в описании этих этапов на стр. 6–8.

Получение дохода (описание этапа см. на стр. 6)

Захват колонии (описание этапа см. на стр. 6–7)

Создание статуи (описание этапа см. на стр. 7–8)

За этапом «Создание статуи» в фазе Б следуют ещё 2 этапа.

Обеспечение продовольствием

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок считает все свои карты (без учёта стартовой карты) и сравнивает их общее количество со значением своего счётчика сельского хозяйства.

Если значение вашего счётчика сельского хозяйства больше или равно общему количеству ваших карт, считается, что у вас достаточно продовольствия. В таком случае вам больше не надо выполнять никаких шагов на этом этапе.

Пример. Значение вашего счётчика сельского хозяйства — 9. Это больше общего количества ваших карт (в данном случае 6), поэтому у вас достаточно продовольствия для населения



 Если значение вашего счётчика сельского хозяйства  **меньше** общего количества ваших карт, вы должны убирать имеющиеся у вас карты (на ваш выбор) до тех пор, пока количество оставшихся карт не сравняется со значением вашего счётчика сельского хозяйства. Карты, которые вы решили убрать, кладите **лицевой стороной вниз** в стопку рядом с игровым полем.

Пример. Значение вашего счётчика сельского хозяйства  — 6. Это меньше общего количества ваших карт (в данном случае у вас 7 карт), поэтому вам нужно убрать 1 карту на ваш выбор



 **Внимание!** Убирая карту, вы также должны **уменьшить значения ваших счётчиков** в соответствии с бонусными значениями убранной карты. Если вы убираете карту с эффектом, то немедленно **теряете возможность применять этот эффект**. Монеты за убранные карты (как при **продаже карт**) вы **не получаете**.

Пример. Вы убираете карту с бонусным значением экономики 1 и бонусным значением военного дела 1. Вам нужно уменьшить значения ваших счётчиков экономики и военного дела на 1 каждый



Внимание! Если вы убираете карту, увеличивавшую значение вашего счётчика сельского хозяйства , значение этого счётчика **немедленно уменьшается**. Теперь для определения количества карт, которые нужно будет убрать в течение этой фазы, используйте **новое, уменьшенное значение счётчика сельского хозяйства**. Это означает, что убирать карты, увеличивающие значение счётчика сельского хозяйства, **невыгодно**.

Покупка серебряных и золотых медалей

В игре есть 2 типа медалей: золотые и серебряные. Золотые медали представлены соответствующими **жетонами**, а у серебряных отдельных жетонов нет, но есть **ячейки** для размещения бонусных жетонов.

-  **Серебряные медали** приносят ПО в количестве, равном половине значения счётчиков того же цвета, что и жетоны в ячейках таких медалей.
-  **Золотые медали** приносят ПО за каждый набор, состоящий из карт всех 5 цветов.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может купить любое количество медалей (**но не больше двух каждого типа**), заплатив за каждую монеты в запас. Стоимость медали каждого из этих типов будет меняться в зависимости от эпохи (см. таблицу справа и памятку игрока).

За игру вы можете купить **максимум 2 серебряные и 2 золотые медали**, а за один этап «Покупка серебряных и золотых медалей» вы можете купить любое их количество.

Серебряные медали

Купив серебряную медаль, поместите 1 из ваших неиспользованных бонусных жетонов  в пустую ячейку серебряной медали на планшете игрока. При подсчёте очков вы получите ПО в количестве, равном **половине значения соответствующего счётчика** (округляя в большую сторону).

Пример. Вы купили серебряную медаль  и положили красный бонусный жетон  в соответствующую ячейку. При подсчёте очков вы получите количество ПО, равное половине значения счётчика военного дела  (то есть, если к этому времени значение счётчика военного дела будет равно 30, вы получите 15 очков)



Золотые медали

Купив золотую медаль, возьмите 1 из ваших жетонов золотых медалей и положите на одну из соответствующих пустых ячеек на вашем планшете игрока. При подсчёте очков вы получите **7 ПО за каждый набор из 5 карт разного цвета**, который у вас есть. **Если вы купили 2 золотые медали, то получите 14 ПО за набор.**

Пример. Вы купили золотую медаль  и положили её жетон на ваш планшет игрока. Если при подсчёте очков у вас будет 3 набора по 5 карт разного цвета, вы получите 21 ПО



Стоимость медалей по эпохам

	I	II	III
	4 	9 	20 
	6 	12 	30 

Новая эпоха

После окончания эпохи I начинается эпоха II, а затем эпоха III, после которой игра завершается и начинается подсчёт очков.

В начале эпох II и III выполняйте описанные далее шаги. Возьмите карты с соответствующей цифрой на рубашке, разделите их на колоды по цветам и перемешайте отдельно каждую колоду. Затем возьмите **по 2 карты каждого цвета на игрока** и положите их лицевой стороной вниз на соответствующие им по цвету ячейки игрового поля. Оставшиеся карты этой эпохи уберите в коробку, не смотря на их лицевые стороны.

В эпохах II и III, как и в эпохе I, участники определяют первого игрока текущей эпохи и проходят все этапы обеих фаз в порядке, указанном в буклете правил и памятке игрока.

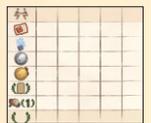
Фиолетовые карты эпох II и III (как и карты эпохи I) с символом  в первой игре не используются — уберите их в коробку.

Игра вчетвером. В каждой эпохе на поле выкладывается по 8 карт каждого цвета



Конец игры и подсчёт очков

После завершения эпохи III игра заканчивается и происходит подсчёт очков. Запишите все полученные игроками ПО в соответствующие строки блокнота.



Каждый игрок получает ПО за:

- **Колонии** 

Получите столько ПО, сколько указано в правом нижнем углу каждого вашего жетона колонии.



$$2+5+8+11 = 26 \text{ ПО}$$

- **Статуи** 

Получите столько ПО, сколько указано над ячейками созданных статуй. Также за каждый ваш жетон, размещённый в ячейке статуи стороной  вверх, получите столько ПО, сколько указано слева от такой ячейки.



$$4+8+14+(4 \times 1) = 30 \text{ ПО}$$

- **Серебряные медали** 

В зависимости от цвета бонусного жетона в ячейке серебряной медали получите ПО в количестве, равном половине значения соответствующего счётчика (, ,  или , округляя в большую сторону (ПО за каждую медаль считаются отдельно).



Значение счётчика военного дела  — 27; $27/2 = 13,5$ (округляем до **14 ПО**)

Значение счётчика экономики  — 18; $18/2 = 9 \text{ ПО}$

- **Золотые медали** 

За каждую золотую медаль получите 7 ПО за каждый набор из 5 карт разного цвета.



3 набора из карт разных цветов, 1 золотая медаль; $3 \times 7 \times 1 = 21 \text{ ПО}$

- **Карты** 

Получите столько ПО, сколько указано на каждой из ваших карт.



$$3+2+4+4+4+1+1+2+2+2+4+3+5+2+6+2 = 47 \text{ ПО}$$

- **Оставшиеся монеты** 

При подсчёте очков обменяйте монеты на ПО: за каждые 5 монет вы получите 1 ПО.



У вас осталось 11 монет. Вы меняете 10 монет на 2 ПО, и у вас остаётся 1 монета на случай ничьей

Сложите ПО, полученные каждым из игроков, и запишите итоговые результаты в нижней строке блокнота для подсчёта очков. Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает!

Ничья

В случае ничьей побеждает тот претендент, у которого осталось больше монет. Если победителя не удаётся определить таким образом, все претенденты считаются победителями.

Создатели игры

Автор игры: Беньямин Швер

Художник: Доминик Майер

3D-дизайнер: Андреас Реш

Редакторы: Грегор Абрахам, Йохен Грассе, Клаус Кнехтскерн

Технические редакторы: Андреа дель Аньезе и Джулия Фаэта

Издательство Hans im Glück и Беньямин Швер хотели бы поблагодарить всех участников тестирования игры и особенно семью Беньямина.

© 2019 Hans im Glück Verlags GmbH, Birnauer Str. 15,
80809 Munich, Germany



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Дополнительная вычитка: Александр Кожевников

Переводчик: Джей

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Редакция благодарит Андрея Аганова и Юрия Тапилина за помощь в подготовке игры.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Эффекты фиолетовых карт

Эффект можно применять сразу после покупки такой карты и до тех пор, пока карта остаётся у вас. **Если вы играете впервые, уберите карты с символом ★ в коробку.**

Диапазон стоимости карт по эпохам



Эпоха I. Первая игра



Каждый раз, когда вы продаёте карту, получайте из запаса на **1 монету больше**, чем указано на её рубашке.



Вы должны немедленно поместить 1 из ваших неиспользованных бонусных жетонов (🟡, 🔴, 🔵, 🟢) на эту карту и **увеличить значение соответствующего счётчика на 2**. **Внимание!** Если вы решите убрать эту карту, вы должны вернуть лежащий на ней жетон к неиспользованным и **уменьшить значение соответствующего счётчика на 2**.

Эпоха I. Последующие игры ★



В игре 4 такие фиолетовые карты (по 1 для каждого другого цвета).

Их эффекты идентичны: немедленно **увеличьте значение соответствующего счётчика на 1** за каждую имеющуюся у вас **карту указанного цвета** (🟡, 🔴, 🔵, 🟢). Каждый раз, когда вы покупаете ещё 1 карту этого цвета, **увеличивайте значение соответствующего счётчика на 1**. Если вы убираете одну из карт такого цвета, то должны **уменьшить значение счётчика на 1**.

Пример. Вы купили эту фиолетовую карту. У вас есть 2 зелёные карты, поэтому вы сразу увеличиваете значение вашего счётчика сельского хозяйства на 2.

Эпоха II. Первая игра



Каждый раз, когда вы захватываете колонию, немедленно получайте **4 монеты**, вне зависимости от того, собираетесь вы разграбить её или присоединить.



Стоимость серебряных 🥈 и золотых 🥇 медалей в эпохах II и III для вас снижается до указанных на этой карте значений.

Эпоха II. Последующие игры ★



Если на этапе «Обеспечение продовольствием» вам нужно убрать карты, вы можете вместо этого заплатить **2 монеты за каждую карту**, которую нужно убрать (но не больше 6 раз за этап).

Пример. Значение вашего счётчика сельского хозяйства — 9, а у вас 11 карт. Вместо того чтобы убрать 2 карты, вы можете заплатить 4 монеты. Или вы можете заплатить 2 монеты и убрать только 1 карту.

Эпоха II. Последующие игры ★



Если на этапе «Обеспечение продовольствием» значение вашего счётчика сельского хозяйства больше общего количества ваших карт, вы получаете **3 монеты за единицу разницы** (но не более 12 монет за этап).



На этапе «Получение дохода» вы получаете **2 монеты за каждый другой счётчик** (🔴, 🔵, 🟢), значение которого больше значения вашего счётчика экономики 🟡 (но не более 6 монет за этап).



Каждая статуя, которую вы уже создали и создадите позже, **увеличивает на 2 значение счётчика, соответствующего бонусному жетону** (🟡, 🔴, 🔵, 🟢) в ячейке такой статуи. Если жетон в ячейке статуи повернут стороной 🟡 вверх, то такая статуя принесёт **2 дополнительных ПО** при подсчёте очков.

Эпоха III. Первая игра



В конце игры 1 ваша серебряная медаль на ваш выбор приносит вам **ПО в количестве, равном полному значению выбранного счётчика**, а не половине. *В блокноте эти ПО занесите в строку с ПО за серебряные медали.*



При подсчёте очков эта карта приносит вам **4 ПО за каждый набор из 5 карт разного цвета**. *В блокноте эти ПО занесите в строку с ПО за золотые медали.*

Эпоха III. Последующие игры ★



При подсчёте очков за золотые медали 🥇 считайте эту карту **недостающей картой любого цвета в 1 наборе**.



На этапе «Захват колонии» вы можете захватывать 2 колонии, а на этапе «Создание статуи» — создавать 2 статуи, если значения ваших счётчиков равны или больше необходимых.



На каждом этапе «Захват колонии» и «Создание статуи» необходимые значения счётчиков для вас **снижаются на 4**.



Если значения ваших счётчиков меньше необходимого значения для захвата колонии или создания статуи, вы можете **заплатить монеты, чтобы уменьшить необходимое значение на 1 за каждые 3 монеты** (но не более 30 монет за каждый из этих этапов).

Пример. Значение вашего счётчика военного дела 🔴 — 14, а вы хотите захватить колонию с необходимым значением 🔴🟡. Вы платите 3 монеты, чтобы уменьшить необходимое значение до 14, и захватываете колонию.