

Настольная игра Цивилизация Сержа Лаже («Mare Nostrum»)



Об игре

Перед вами новая редакция игры «Цивилизация». Предлагаемая версия правил лучше сбалансирована, она подготовлена с учетом замечаний игроков Франции и России. Большинство дополнений обыгрывалось и проверялось на родине автора и официально согласовано с ним. Остальное с ним обсуждалось и получило неофициальное одобрение.

Каждый из вас станет правителем одной из величайших цивилизаций древности. Вам придется строить города и храмы, создавать войска и снаряжать суда, торговать и прокладывать караванные пути. Есть здесь место и для войны. Захватить чужую провинцию или защитить собственную помогут войска и боевые триеры. Однако строительство, торговля и война вовсе не главное в игре. Для победы вам придется копить ресурсы, чтобы создавать чудеса света и обзаводиться великими героями. Тот, кто сумеет создать самую сильную и самую богатую державу и победит в игре.

Взгляните на карту - перед вами Средиземноморье со множеством морских и сухопутных провинций. На территории той или иной провинции вы обнаружите условные знаки. Рисунки городов показывают, где именно можно возвести город. Значки разнообразных товаров позволяют понять, чем богаты эти земли.

Цель игры

Победит в игре тот, кто сумеет первым возвести Пирамиды, или тот, кто раньше других соберет четыре карты Героев и Чудес света.

Состав игры:

Игровое поле - это карта Средиземноморья, разделенная на сухопутные и морские провинции. Значки на карте провинций показывают ресурсы, которые здесь можно получать, и места, где можно строить города. Изображенные на карте острова сами по себе составляют провинции.

Титулы — 3 шт.

Чудеса света — 7 шт.

Герои цивилизаций — 5 шт.

Общие герои — 6 шт.

Карты – 144 шт., из них:

Ресурсы:

Монеты – 35 шт.

Благовония, Папирус, Золото, Самоцветы – по 5 шт.

Масло, Вино, Скот, Фрукты, Железо – по 7 шт.

Зерно, Рыба, Невольники – по 11 шт.

Жетоны:

Знаки влияния пяти цветов, всего 60 шт.

Постройки – 58 шт., из них

Караваны – 28 шт.

Рынки – 12 шт.

Города – 12шт.

Храмы – 6 шт.

Пластмассовые фишки отрядов:

Крепости пяти цветов – 40 шт.

Триремы пяти цветов (корабли) – 25 шт.

Легионы пяти цветов (солдатики) – 40 шт.

Лист игрока – по одному на каждую из держав: Карфаген, Рим, Вавилон, Египет, Греция.

Кубики – 4 шт.

Книга правил – 1 шт.

Прежде чем играть, познакомьтесь с правилами.

Подготовка к игре

Выберите себе цвет и отберите все фишки этого цвета (знаки влияния, крепости, триремы и легионы). Рассортируйте по видам карты товаров и карты монет. Выложите их лицом вверх рядом с игровым полем – это «банк». Отберите жетоны построек. Их количество зависит от числа игроков (см. ниже). Рассортируйте жетоны по видам, лучше чтобы они лежали рядом с игровым полем. Чтобы не запутаться, лишние жетоны построек стоит убрать обратно в коробку.

Если вы играете вдвоем, в игре используется: 18 караванов, 8 городов, 8 рынков, 4 храма. Лучше всего при этом взять страны: Греция, Карфаген и Вавилон.

Если вы играете вчетвером, в игре используется: 23 каравана, 10 городов, 10 рынков, 5 храмов. Лучше всего при этом взять страны: Греция, Карфаген, Рим и Египет.

Если вы играете впятером, в игре используется: 28 караванов, 12 городов, 12 рынков, 6 храмов.

«Оставшиеся без игроков» цивилизации становятся нейтральными. Поставьте в столицы нейтральных государств по одному знаку влияния, одному легиону и одной крепости. Кроме того, по одному легиону и по одному знаку влияния следует выставить в каждую провинцию, примыкающую к столичной. Эти фишки никто из вас не контролирует. В ходе игры они стоят на месте и «сами себя обороняют», а кубик за них бросает любой игрок.

Исходная расстановка

Пусть каждый из вас выберет одну из пяти цивилизаций. Вы либо договоритесь, кто за кого будет играть, либо вытяните карту героя наугад, либо бросите кубик и выберите страны по очереди.

Затем возьмите себе Лист игрока вашей страны. Если вы играете в «Цивилизацию» впервые, воспользуйтесь исходной расстановкой. Расставьте знаки влияния, жетоны построек и фишки войск на своем листе игрока, сверяясь с «Исходной расстановкой».

Не забудьте забрать себе карту с героем вашей Цивилизации – далее Герой цивилизации. Его надо положить лицевой стороной вверх рядом с собой.

Если по Исходной расстановке вашей державе полагается карта титула – далее титул, выложите его перед собой лицом вверх. Скажем, Риму в начале игры полагается титул «Великий Полководец».

Расстановка для опытных игроков

Если вы уже достаточно опытны в игре, можете обустроить державы по своему вкусу. Каждый из вас начинает партию с 36 строительными очками. Эти очки тратьте как угодно – на знаки влияния, сооружения, военные отряды или покупку героев своих цивилизаций. Общих героев и чудеса света до начала игры покупать нельзя. Кстати, исходная расстановка тоже рассчитана на 36 строительных очков.

Вовсе необязательно в начале игры покупать героя своей цивилизации. Тем более никто другой приобрести его не сможет.

Вне зависимости от способа расстановки, у каждой цивилизации столичная провинция всегда одна и та же. Столичные провинции государств указаны на Листах игроков. На обороте вашего Листа игрока есть таблица «Стоимость», она показывает, сколько карт требуется на ту или иную покупку.

При свободной расстановке фишки построек можно выставить в столичной провинции своего государства. Если вы хотите расположить их в других провинциях – не забудьте сначала оплатить знак влияния. При свободной расстановке до начала игры вы вправе поставить свой знак влияния только в провинции, граничащей с вашей столичной.

Ваши военные отряды – легионы, крепости и триремы до начала игры можно выставить только в вашей столичной провинции. Триремы вы можете ставить, только если ваша столичная провинция находится на побережье. У Вавилона нет флота в самом начале игры, поскольку это единственная страна, столичная провинция которой не имеет выхода к морю.

Титулы в начале игры распределите по обычным правилам (см. ниже). Это следует сделать после того, как все игроки расставят на карте все, что они хотят и могут приобрести.

Исключение – Греция. Греки до начала первого хода, могут возводить сооружения и создавать отряды не только в прилегающих провинциях, но и в провинциях, не граничащих с Грецией: Азии, Фракии, на Родосе и Крите.

Фазы хода

Каждый ход состоит из трех фаз: торговли, строительства и войны. Сначала все по очереди торгуют, потом строятся, а затем перемещают войска и воюют. Владельцы титулов определяют очередность ходов для игроков во время своей фазы.

Торговля: «Великий Мореплаватель» решает, сколько товаров и монет будет выставлено на торг во время данной фазы и начинает торговлю.

Строительство: «Великий Законодатель» назначает очередность хода для игроков в течение этой фазы.

Война: «Великий Полководец» определяет очередность хода для игроков в течение этой фазы.

В исходной расстановке указано, какой из этих титулов какая цивилизация получит (см. Листы игроков). Но титулы могут поменять владельцев если ситуация на игровом поле изменилась. Поэтому в начале каждой фазы проверяйте, имеет ли еще игрок право на свой титул. Если нет – сам титул и его карта перейдут к другому игроку.

Титул «Великий Мореплаватель» – дается тому, кто контролирует больше всего караванов и рынков;

Титул «Великий Законодатель» – дается тому, кто контролирует больше всего городов и храмов;

Титул «Великий Полководец» – дается тому, у кого на игровом поле больше всего фишек отрядов: легионов, трирем и крепостей.

Отобрать титул, можно только превзойдя его нынешнего владельца. Скажем, если у вашей державы окажется столько же войск, сколько и у Рима, титул «Великий Полководец» остается в Риме.

Если на титул претендуют две или более державы, преемника определяет нынешний владелец титула.

Фаза торговли

Фаза торговли состоит из двух частей. Сначала вы получаете доход, а затем торгуете.

а) Получение монет и товаров

За каждый город и караван в вашей провинции, вы получите доход – «Великий Мореплаватель» выдаст вам карты:

1 карту монеты – далее **монету**, за каждый город в контролируемой вами провинции или две монеты, если в провинции есть храм;

1 карту товара – далее **товар**, за каждый значок товара, на котором есть караван в контролируемой вами провинции или два товара, если в данной провинции стоит рынок.

Пример: У игрока есть один караван в Карфагене, он стоит на значке фрукты. Игрок каждый ход получает из Карфагена одну карту фруктов. Если он поставит еще один караван на значок благовоний, то сможет каждый ход получать два товара – одни фрукты и одни благовония.

Оккупация: Игрок не получает дохода с построек в своих провинциях, занятых отрядами другого игрока. Этот доход получает игрок, оккупировавший постройки. Обратите внимание, чтобы рынки и храмы удваивали доход с караванов и городов в провинции, они также должны быть оккупированы.

Ассимиляция: Провинции, находящиеся в процессе ассимиляции, приносят доход своему прежнему владельцу до тех пор, пока там стоит его знак влияния.

б) Торговля

- 1) «Великий Мореплаватель» решает, сколько карт ресурсов каждый игрок должен выставить на продажу, именно столько ресурсов каждый из вас обязан предоставить для торга. Отказаться от торговли нельзя, если у вас есть товары и монеты, вы должны в ней участвовать. «Великий Мореплаватель» не может требовать для торговли больше карт, чем в данный момент есть у него самого на руках. Если он назовет «0» – во время этого хода торговли не будет.
- 2) Отберите те ресурсы, которые вы хотите продать и выложите их перед собой рубашкой вверх. Если у вас не хватает карт для торгов – на сей раз вы в торгах не участвуете. Если возникнут споры, придется показать остальным, сколько у вас карт на руках.
- 3) Когда все игроки выложат карты для торга, их следует одновременно перевернуть. Свои карты каждый кладет перед собой. Теперь начинайте торговлю.

«Великий Мореплаватель» выбирает любую из предложенных на продажу карт любого другого игрока и кладет ее к себе рубашкой вверх. Эту карту во время данной фазы у него никто больше забрать не может.

Затем тот игрок, у которого взяли карту, берет себе любую карту любого другого игрока, и так далее, пока все карты не будут разобраны. Вы можете брать карты у тех, кто только что брал ваши карты. Но два игрока не могут меняться картами более двух раз подряд. Не подряд – можно.

Пример: «Великий Мореплаватель» Сергей берет у Анны одну карту товара, выставленную на продажу. Затем Анна берет карту, выставленную Сергеем. После этого Сергей уже не может взять именно у Анны вторую карту, а третью – может.

Обмен продолжается, пока у всех не закончатся карты, выставленные на торги, или пока такие карты не останутся только у одного игрока. Затем возможны два варианта:

1. Карты разобраны, у всех их поровну. Каждый игрок берет «выторгованные» карты и начинается следующая фаза.

2. У вас забрали последнюю карту и у вас теперь на одну карту меньше, чем у остальных. В этом случае «Великий Мореплаватель» компенсирует «убытки» за свой счет – отдает пострадавшему любую свою карту. Какую – решает он сам, можно одну из тех, которые он только что получил. Далее начинается следующая фаза.

Раннее окончание торговли

Если только у вас одного остались открытые карты товаров или монет, заберите их обратно. Если только у двоих остались открытые карты, и вы уже два раза поменялись и не можете продолжать обмен, торговля заканчивается, а вы забираете карты – каждый свои.

Фаза строительства

«Великий Законодатель» определяет очередность строительства и создания отрядов. Он называет того, кто первым возводит сооружения и создает войска, а может назвать и себя. После того как первый игрок закончил действовать, «Великий Законодатель» называет следующего и т. д.

Сначала выложите карты для оплаты строительства и объявите, что собираетесь делать. Если ресурсы позволяют, вы можете приобрести героев, возвести постройки, создать отряды и разместить знаки влияния. Стоимость строений и войск см. в таблице «Стоимость» на обороте вашего Листа игрока.

Комплект карт для одного строения, отряда, корабля, героя, или чуда света должен состоять либо из одних монет, либо только из разных товаров, но в таком комплекте не может быть одинаковых карт.

Вы сможете возвести город, истратив либо три монеты, либо три разных товара, скажем зерно, самоцветы и железо. За строительство пирамиды и победу в игре, вам придется заплатить либо двенадцать монет, либо двенадцать разных товаров, в такой комплект войдут все виды товаров, которые есть в игре.

Неиспользованные карты ресурсов «сгорают» в конце данной фазы, их придется вернуть в колоду. Однако каждый ход вы имеете право сохранить две монеты.

Использованные и сброшенные карты нужно вернуть в банк.

Строительство

1) Вы вправе возводить сооружения и создавать отряды только в провинциях с вашим знаком влияния. Нельзя возводить сооружения и создавать отряды в нейтральной или чужой провинции, даже если там находятся ваши отряды. Обратите внимание! Если в банке нет нужного жетона или фишки, вы не можете построить здание или создать отряд до тех пор, пока данная фишка или жетон не вернется в банк. Фишка или жетон может вернуться с игрового поля в банк после разорения провинции или гибели отряда.

2) Вы можете расставлять свои знаки влияния только в провинциях соседних с вашими, если к началу хода в этих провинциях нет чужих знаков влияния. Соседними считаются любые две провинции, имеющие общую границу. Соседними считаются и две провинции, соединенные цепочкой трисем по морю. Нельзя помещать знак влияния в море, а на остров – можно. Если во время этого хода вы поставили знак влияния в провинцию «А», и хотите сейчас поставить знак влияния в провинцию «Б», внимательно посмотрите на границы этих провинций. Если провинция «Б» считается соседней по отношению к любой вашей провинции, помимо «А» – ставьте знак влияния, если нет – его поставить нельзя.

3) Если во время этого хода вы поставили в провинцию свой знак влияния, ни заниматься там строительством, ни создавать там войска вы пока не можете. Поставить отряд или возвести здание в данной провинции можно лишь во время следующего хода.

4) На игровом поле есть значки городов и ресурсов. На значки городов можно ставить только жетоны городов и храмов. На значки ресурсов – только жетоны караванов и рынков. На один такой рисунок можно поставить лишь один подходящий к рисунку жетон. В каждой провинции может быть расположен только один жетон храма, рынка и только одна крепость.

5) Триремы строятся в провинциях, стоящих на побережье или в провинциях-островах. Пока трирема не вышла в море, она в доке. Во время фазы военных действий новые триремы выходят в море – переставьте их фишки в соседнее с провинцией море.

6) Если в вашей провинции идет война, или она занята противником, там нельзя ни возвести сооружение, ни создать легион или трирему. Исключение – столичная провинция. В своей столичной провинции вы всегда можете строить, создавать легионы и триремы (кроме Вавилона, у которого еще нет выхода к морю и который пока не может строить триремы).

7) Если вы купили героя или чудо света, можете сразу же использовать их. Такие карты дадут вам определенные преимущества, какие именно, рассказано и в правилах, и вкратце на каждой карте. Чудеса света и героев нельзя захватить или похитить. Общих героев и любые чудеса света может купить любой игрок. Героем цивилизации может владеть только его цивилизация. Скажем Юлий Цезарь, доступен только для Рима.

Некоторые герои увеличивают шансы на получение титулов. Архимед, например, добавляет два очка, когда выясняется, кто станет «Великим Полководцем». Не забывайте об этом, распределяя титулы в начале хода!

Пример: К началу этой фазы у игрока есть: три карты «монет», две – «зерна», одна – «благовоний», одна – «скота», одна – «золота» и одна – «невольников». Комплект ни из девяти, ни из шести карт не получится, поскольку есть две одинаковые карты – «зерно». Однако он может составить три комплекта, каждый из трех карт. Первый – три монеты, второй – одно зерно и два другие товара, третий – зерно и еще два товара. Можно потратить их на два легиона и 1 одну трирему.

Обратите внимание! Если в банке кончились фишки или жетоны, придется ждать их появления. Вы сами не можете уничтожить свой отряд, или свою трирему, или свою крепость, или свой город, или свой храм, или свой караван. Перемещать сооружения тоже нельзя.

Стоимость (количество карт в комплекте):

3 карты стоят: знак влияния, город, караван, легион, крепость, трирема

6 карт стоят: храм, рынок

9 карт стоят: чудо света или герой

12 карт стоят: пирамиды

Обратите внимание! Комплект ресурсов, за который можно купить отряд, сооружение или карту, составляется либо из одних монет, либо из карт разных товаров – в комплекте не должно быть одинаковых карт.

Фаза войны

«Великий Полководец» определяет, какая из цивилизаций перемещает войска и начинает боевые действия первой. Как только первый закончил, «Великий Полководец» назовет второго и т.д.

Итоги каждого боя следует подводить сразу же по его окончании.

а) Движение

Вы вправе переместить столько своих отрядов, сколько захотите, но можете данную фазу и пропустить. Во время фазы войны вы можете перемещать свои триремы и легионы, и сражаться. Эти действия можете совершать в любом порядке или даже пропускать их.

Если «Великий полководец» объявил, что вы сейчас действуете, можете перемещать свои войска в любом порядке, но каждый ваш легион или трирема за один ход может двигаться только один раз.

Если «Великий полководец» объявил, что вы сейчас действуете, ваши легионы и триремы могут атаковать в любом порядке, но каждый ваш легион и трирема за один ход может напасть на противника только один раз.

Движение по морю. Если трирема только что появилась и стоит в доке, переставьте данную фишку в соседнее море. Если судно уже в море, оно может перебраться в соседнюю провинцию, разумеется, морскую. Если трирема оказалась в морской провинции, где уже есть триремы других государств, может произойти морское сражение. Случится битва или нет, решает тот, кто перемещал свою трирему.

Морские сражения проходят по Правилам сражений – см. ниже. Если вы желаете атаковать чужую трирему, делайте это до передвижения каких-либо легионов, поскольку триремы могут потребоваться для перемещения легионов.

Движение легионов. Легион может перейти либо в соседнюю провинцию по суше, либо через цепочку трирем, соединяющих две приморские провинции. Цепочку образуют суда, стоящие в соседних провинциях.

Через цепочку за один ход может перейти любое количество легионов.

Пример: Игрок может перевезти сколько угодно легионов из Греции в Нижний Египет, если у него есть хотя бы по одной триреме в каждой из двух морских провинций между Грецией и Египтом.

Сухопутные сражения проходят по правилам сражений – см. ниже. Вы обязаны дать битву на суше в каждой провинции, в которой находятся и ваши легионы, и легионы или крепости противника. Вы сами можете вы брать момент для сражения.

б) Сражение

Исход любого сражения решает бросок кубика.

Сухопутные отряды – это легионы и крепости, а морские отряды – это триремы. Сухопутные отряды сражаются только с сухопутными, а морские отряды – только с морскими.

Триремы, стоящие в доке, т.е., еще не вышедшие в море, нельзя атаковать и сами они никого атаковать не могут.

Если ваш легион вошел в чужую провинцию, в которой нет сухопутных отрядов, значит сражаться не с кем и битвы не будет. В такой ситуации следуйте правилам из раздела «Уцелели войска только одного из игроков».

В сражении за крепость кубик бросать не нужно, считайте, что у крепости всегда выпадает «6». Крепости – это военные гарнизоны, т. е., отряды, а не сооружения. Поэтому их нельзя захватить, а можно только уничтожить. Крепости не способны двигаться. Прежде чем захватить, разорить, или ассимилировать провинцию, все ее крепости необходимо уничтожить.

Правила для морского и сухопутного сражения

В битве две стороны. Тот, кто атакует – нападающий. Тот, кто отражает удар – защищающийся. Нападающий и защищающийся по очереди бросают кубики. Кубик следует бросить за каждый легион, находящийся в спорной провинции. Далее сложите результаты всех ваших бросков, учтите плюсы за героев, чудеса света и крепости. После этого обе стороны подсчитывают свои потери. Каждому следует убрать с поля по одному отряду за каждые пять очков, набранные противником. Округлять следует в меньшую сторону. Каждый сам решит, какие отряды убрать.

Пример: Три египетских легиона вторгаются в Палестину. В этой вавилонской провинции есть крепость и один легион. Игрок бросает три кубика за Египет, выпадает «4», «2» и «5» – всего «11» очков. Другой игрок бросает один кубик за Вавилон – «5» очков. Крепость добавляет «6» очков, так что в сумме тоже «11». Оба игрока теряют по два отряда. Предполагая, что Вавилон предпримет контратаку, играющий за Египет намерен разорить Иерусалим. Он убирает жетон города из этой провинции, а знак влияния в ней остается. Разорение «действует» немедленно, а ассимиляция или оккупация требует, чтобы ваши войска простояли в этой провинции до следующего хода.

Замечание! В начале следующего хода, распределяя титулы, не забудьте учесть очки за караваны и города, занятые вашими легионами. Эти очки получает захватчик, а не владелец провинции! Завоевательная политика рискованна и требует затрат, но в конечном счете очень доходна.

Если вы ввели свои легионы в провинцию, в которой легионы двух других игроков уже воюют, сами решайте, на кого из них напасть. Вы вправе разделить свои войска и напасть сразу на обоих. Единственное условие – один легион может атаковать только один легион.

Если в оспариваемой провинции в доке стоит трирема, а ее владелец во время этого хода еще не перемещал свои отряды, данное судно в боевых действиях не участвует. В ходе боя эту трирему уничтожить нельзя. Но и она не препятствует ни захвату, ни ассимиляции, ни разорению провинции. Раз трирема не уничтожена и не захвачена, она выйдет в море, когда настанет очередь ее владельца перемещать свои отряды.

Ваши отряды могут атаковать только один раз и только во время вашего хода. Защищаться они могут всякий раз, когда их атаквали.

Результаты сражения:

1. В сражении или сражениях, если в них участвовало более двух игроков, уцелели военные отряды более чем одного игрока

Если в сухопутной провинции остались легионы и крепости двух или более игроков, там продолжается война. Пока отряды там, война не окончена, и каждый следующий ход во время военной фазы происходит сражение.

Пока провинция воюет, ресурсы с нее получает тот, чей знак влияния находится в данной провинции. Ресурсы следует получать по обычным правилам. Однако в воюющей провинции нельзя ничего построить, создать отряд там тоже нельзя. Исключение – столичные провинции.

Хотите выйти из войны – выведите из воюющей провинции свой отряд или отряды. Если во время этого хода ваш отряд воевал, но не двигался, можете убрать его из провинции по обычным правилам для движения. Если отряд двигался – придется ждать следующего хода.

Морские провинции не считаются воюющими, вы можете свободно входить в них, выходить из них и перевозить через данную провинцию свои легионы.

2. Уцелели войска только одного из игроков

Вы должны выбрать один из трех вариантов. Сочетать варианты нельзя.

а) Разорение провинции. Уничтожьте одно сооружение в провинции – или город, или караван, или храм или рынок. Разорить провинцию еще раз и разрушить еще одно сооружение вы сможете только после того, как провинцию восстановят.

б) Захват провинции. Положите по одной фишке легиона на каждый из городов и караванов, приносящих доход и этот доход – ваш. Если вы хотите удвоить доход – поставьте легионы также на рынки и храмы. Если ваш легион захватил город с храмом, вы получите ресурсы за храм, только если на значке храма окажется еще один ваш легион. То же правило касается и рынка. Вы получите ресурсы за рынок, если на значке рынка окажется еще один ваш легион.

в) Ассимиляция провинции. Поставьте свой легион поверх чужого знака влияния в данной провинции. Во время следующей фазы строительства можете заменить этот знак своим знаком влияния. Свой знак влияния придется оплатить по обычным правилам. После этого все сооружения в данной провинции переходят под контроль нового владельца. Обратите внимание – пока провинция не перешла под ваш контроль, она приносит доход своему прежнему владельцу. Ни при каких условиях нельзя поменять знак влияния в столичной провинции, потому что нельзя окончательно вывести цивилизацию из игры. Даже если в столичной провинции есть войска противника, ее владелец может строить сооружения и создавать войска в своем столичном городе.

Окончание игры и победа

Как только один из игроков сумеет выполнить одно из двух следующих условий, партия кончается немедленно.

- или построены пирамиды

- или кто-то из игроков собрал комбинацию из четырех карт – героев и чудес света.

Комбинация этих карт может быть любой. Герой цивилизации входит в это число.

В «Цивилизации» невозможна ничья, побеждает тот, кто первым купил пирамиды или собрал любые четыре карты героев и чудес света.

«Великий Законодатель» определяет очередность для фазы строительства, поэтому окажись он среди претендентов на победу, он и выиграет.

Если к началу фазы строительство у двух и более игроков есть шансы на победу и ни один из них не имеет титула «Великий Законодатель», игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не будет на одну карту больше, чем у любого из его противников.

Блокада переправы

Если один из игроков начал переправлять свои легионы по цепочке трирем через морские провинции с вашими кораблями – вы можете ему воспрепятствовать.

Вы объявляете блокаду и проводите морское сражение с триремами противника в этой провинции. Обратите внимание, это единственный случай в игре, когда вы можете устраивать сражение во время чужого хода.

Напасть на цепочку могут и несколько игроков, но каждый воюет сам за себя – каждый дает бой.

Чтобы не допустить переправу легионов, необходимо уничтожить все суда противника в одной из провинций. В противном случае переправа состоится.

Однако переправлявшиеся по цепочке трирем легионы не погибают и могут сделать еще что-то.

Вы можете блокировать переправу, даже если ваши триремы до этого перемещались или участвовали в сражении.

Во время того же хода игрок может сколько угодно раз восстанавливать цепочку – вводить в провинцию другие триремы. В этом случае вы вправе каждый раз атаковать переправу.

Переход через Альпы

Карта Ганнибала позволяет карфагенянам перебраться через Альпы и войти в Италию без переправы по цепочке трирем. Для этого в Нумидии должен быть знак влияния карфагенян. Оттуда начинается поход, а завершается он в Ломбардии. Через Альпы может перейти сколько угодно легионов, но только в одну сторону. Вне зависимости от числа легионов, один из них погибает от истощения. Двигаться таким способом можно хоть каждый ход, но всякий раз один легион придется терять. Обратите внимание, на игровом поле нет Альп, хотя переход через них возможен.

Чудеса света



Висячие сады. Каждый ход сохраняйте по две карты товара. Обычно они сбрасываются в конце торговой фазы, но теперь вы можете выкладывать оба товара лицом вниз и сохранять их до следующего хода.

Колосс. Получайте одну дополнительную монету каждый ход. Возьмите эту монету во время торговой фазы, когда получаете товары и монеты.

Мавзолей. Строительство сооружений (городов, караванов, рынков и храмов) и знаки влияния стоят на одну карту меньше. Теперь для городов, знаков влияния и караванов вам требуется всего две карты, а для храмов и рынков – пять карт. Однако это не относится к созданию героев или чудес света.

Маяк. Позволяет размещать знаки влияния в любых, а не только в провинциях, соседних с вашими. Теперь вы можете расставлять знаки влияния где угодно, если это не противоречит правилам расстановки этих знаков. Покупая данную карту, вы можете разместить один знак влияния бесплатно.

Статуя Зевса. Позволяет строить в каждой провинции по две крепости. Обычно в провинции можно возвести только одну крепость. Покупая данную карту, вы можете бесплатно поставить одну крепость в своей провинции.

Храм Артемиды. Получайте лишнюю карту товара каждый ход. Получая ресурсы во время фазы торговли, возьмите один любой товар дополнительно.

Пирамиды. Постройте пирамиды и выиграйте игру. Для этого потребуется комплект из двенадцати разных товаров или двенадцати монет.

Общие герои



На таких картах герои изображены в полный рост.

Агамемнон. Дает «+3» при определении «Великого Мореплавателя». Распределяя титулы, добавляйте «3» к сумме ваших караванов и рынков.

Архимед. Дает «+3» при определении «Великого Полководца». Распределяя титулы, добавляйте «3» к сумме ваших легионов, крепостей и трирем.

Елена Троянская. Перевербуйте один из вторгшихся в вашу провинцию легионов. Каждую фазу войны вы можете перевербовывать по одному легиону врага, напавшему на вашу провинцию – заменять его фишкой своего цвета.

Навуходоносор. Если ваш легион разорил провинцию и уничтожил сооружение, получите доход. За каждый уничтоженный караван и рынок по одному товару, которые они давали. За каждый уничтоженный город и храм по одной монете.

Одиссей. Заставьте любого из игроков торговать с вами. Каждую фазу торговли вы можете заставить того, кто должен сейчас взять карту забрать ее у вас. Он берет любую вашу карту из выставленных на продажу. Далее вы берете карту, и торговля идет обычным порядком.

Соломон. Дает «+2» при определении «Великого Законодателя». Распределяя титулы, добавляйте «2» к сумме ваших городов и храмов.

Герои цивилизаций



На таких картах изображен бюст героя и названа его цивилизация. Эти карты могут приобретать только соответствующие цивилизации.

Ганнибал – Карфаген. Если у вас есть эта карта до начала первого хода, получите один легион бесплатно. Если карта куплена позже – ничего. Бросая кубики за свои легионы, каждому своему легиону, участвующему в данном сражении добавляйте «1».

Клеопатра – Египет. Во время каждой строительной фазы вы можете обменять в банке один любой товар на монету или наоборот.

Перикл – Греция. Если у вас есть эта карта до начала первого хода, получите одну трирему бесплатно. Если карта куплена позже – ничего. Каждый ход триремы могут один раз «поддержать» наземную битву в соседней с ними провинции. Суда помогают и в атаке и при защите. Триремы поддерживают свои легионы, даже если суда уже двигались, даже если участвовали в морской битве. Добавляйте «+1» за каждую трирему к общему результату наземной битвы.

Хаммурапи – Вавилон. Каждый ход можете выставить бесплатно один свой знак влияния в соседнюю провинцию. Если вы ассимилируете провинцию, то не сможете бесплатно заменить там знак влияния.

Юлий Цезарь – Рим. Строительство крепостей для вас стоит две карты разных товаров или две монеты.