

# Правила настольной игры «Империя инков» (Inca Empire)

Игра Алан Д. Эрнстэйн (Alan D. Ernstein)

Иллюстрации: Александр Роше (Alexandre Roche)

Дизайн: Алан Эрнстейн (Alan D. Ernstein)

Разработка правил: Йерун Холландер (Jeroen Hollander)

Перевод на русский язык: Екатерина Зыкова, ООО «Игровед» ©

*Инки называли свою империю «Тауантинсуйу», что значит «Четыре объединенных провинции». В этой игре вы играете роль «Апу» – главы одной из четырех провинций, или «суйу». Ваша работа как Апу заключается в повышении своего статуса в глазах божественного императора («Сапа Инка»), стараясь из всех сил расширить империю и привести ее к процветанию. Каждый Апу управляет людьми в своей провинции. Они строят дороги и завоевывают соседние земли, тем самым увеличивая количество рабочей силы и доступных ресурсов. Апу награждаются за каждый покоренный регион и строительство Террас, Гарнизонов, Городов и Храмов.*

## Цель

Выигрывает тот, у которого больше всех очков на тот момент, когда в столицу империи Куско прибывает Франсиско Писарро.

## Содержимое игры



32 карточки событий Солнца



4 жетона очереди хода



4 карточки со стоимостью строительных работ



240 деревянных брусков (по 60 штук каждого цвета)



4 значка Вторжения (требуются только для «Прибытия Писарро»)



4 цветных фигурки инков (синего, оранжевого, зеленого и коричневого цветов)



1 черная фигурка инка



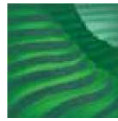
73 жетона труда



**1 доска событий Солнца**  
(двусторонняя: одна сторона для 4 игроков, другая для 3)



**45 значков местной культуры**



**20 значков Террас**



**20 значков Гарнизонов**



**20 значков Городов**



**20 значков Храмов**

**1 игровая доска** (двусторонняя: одна сторона для 4 игроков, другая для 3)

*Стартовое поле шкалы подсчета очков*

*Название города*      *Очки за строительство храма*



*Местоположение значимого города*



*Дороги*



*Местоположение священного места*      *Местоположение Города*



*Местоположение Гарнизона*

*Поля для карточек событий Солнца*



*Таблица периодов правления*

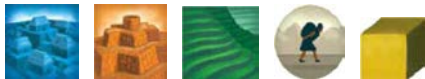
*Стартовые провинции*

## Подготовка к игре

Положите игровую доску в центр стола той стороной вверх, которая соответствует количеству игроков.



Рядом с игровой доской положите доску событий Солнца той стороной вверх, которая соответствует количеству игроков.



Положите жетоны труда, значки Городов, Гарнизонов и Террас, деревянные храмы в банк рядом с доской.



Перемешайте карточки со стоимостью строительных работ и раздайте каждому игроку по одной.

Карта указывает стартовую провинцию игрока и его цвет.

Игроки кладут карту со стоимостью строительных работ перед собой. На ней указана стоимость построек и количество очков за успешное строительство.

*Название стартовой провинции*

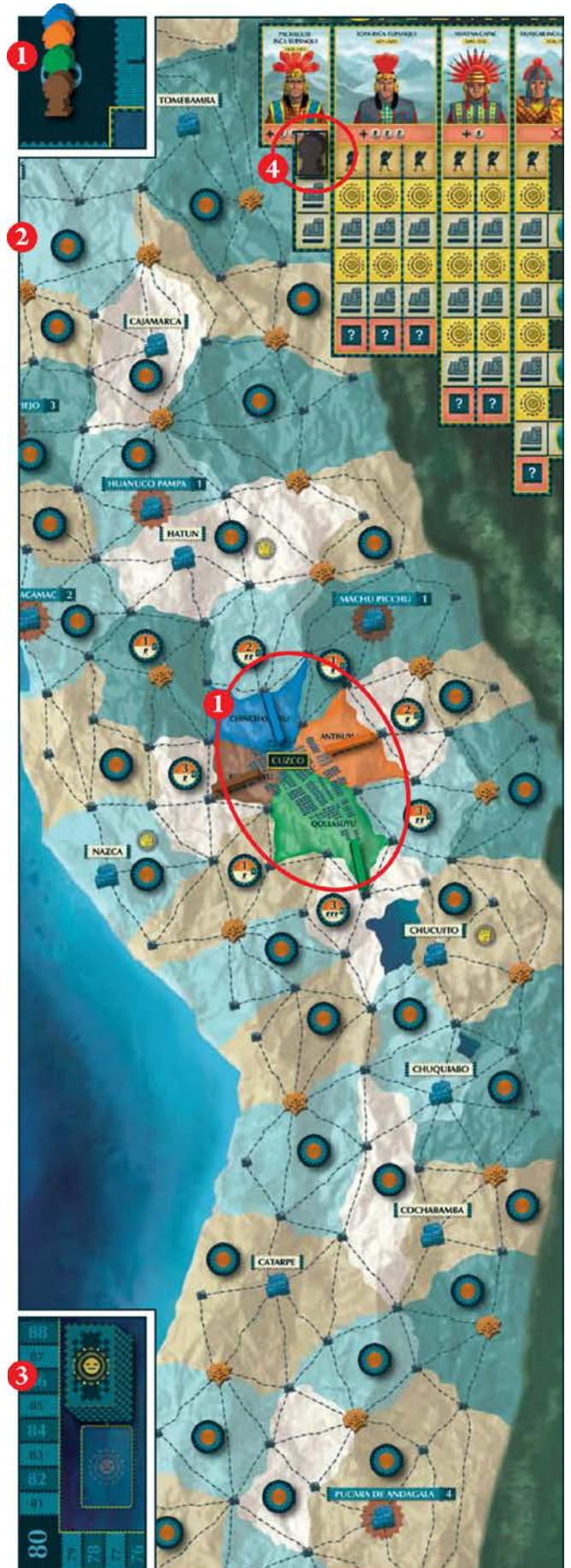


Цвет игрока

Затраты труда на постройку

Очки во время фазы Сапа Инка

Очки за успешное строительство





**1** Каждый игрок берет предметы для игры (деревянные бруски и фигурку) своего цвета.

Все игроки ставят своего Инка на стартовое поле шкалы подсчета очков и кладут один деревянный брусок на дорогу в своей стартовой провинции (дорога между Куско и стартовым месторасположением).



**2** Положите один значок местной культуры лицевой стороной вниз на каждую провинцию, кроме стартовых вокруг столицы Куско.

Затем переверните каждый значок местной культуры лицевой стороной вверх в провинциях, смежных со стартовыми.



**3** Перетасуйте карты событий Солнца. Каждый игрок получает по 3 карты в закрытую и берет их в руку. Оставшиеся карты положите в колоду лицевой стороной вниз на соответствующее поле на игровой доске.



**4** Поместите черную фигурку Инка на первое поле таблицы периодов на верхнее поле первого периода.



Перетасуйте жетоны очередей хода. Каждый игрок получает по такому жетону лицевой стороной вниз. Затем игроки переворачивают их лицом вверх и кладут перед собой.

#### При игре на 3 игроков:

Используйте сторону игровой доски на 3 человек.

Используйте сторону доски событий Солнца на 3 человек.

Используйте жетоны очереди ходов от 1 до 3.

Уберите из игры следующие карточки событий Солнца:

1 «Годовое паломничество», 1 «Великое паломничество»,

1 «Местное паломничество», 1 «Крестьянский мятеж» и

1 «Дикая дорога».

Уберите из игры 6 значков местной культуры (по одному каждого типа).

Все остальные правила остаются как при игре на 4 человек.



### Правила игры





*Для инков были важны три вещи: Правительство (представленное фазой Инка), Религия (представленная фазой Солнца) и Народ (представленный фазой Народа). Сапа Инка – это божественный император. Он распределяет очки во время фазы подсчета результатов.*

- Игра разделена на 4 периода.
- Каждый период разделен на несколько раундов.
- Каждый раунд состоит из нескольких фаз.

Черная фигурка Инка показывает, какая фаза и в каком периоде совершается в данный момент. Когда все игроки завершили фазу, фигурка Инка двигается на одно поле вниз. Когда она достигнет последнего, нижнего, поля, фигурка Инка перемещается на верхнее поле следующей колонки, и начинается новый раунд.

*Примечание:* возможно, что в течение одного раунда некоторые фазы играют несколько раз или вообще пропускаются. Позиция черной фигурки Инка показывает, в какой фазе находится игра.

Фазы в каждом раунде проходят в следующем порядке:

-  Фаза Инка
-  Фаза Солнца
-  Фаза Народа
-  Фаза Сапа Инка



**Важно:** игроки отмечают количество набранных очков своей фигуркой инка на шкале подсчета очков. Каждому шагу соответствует 1 очко. Если при завершении хода фигурка инка оказывается на том поле, где уже стоят другие фигурки, то она ставится ближе к внешнему краю доски рядом с другими фигурками. В случае ничьей выигрывает тот, чья фигурка стоит ближе к центру доски.

Описание каждой фазы:

### Фаза Инка

*Эта фаза показывает ситуацию внутри империи. Жетоны труда отражают то, как каждый трудится – платит «миту». «Мита» – принудительный труд в Империи Инков. Количество жетонов с каждым периодом сокращается. Это связано с тем, что необходимость в труде постепенно уменьшалась вместе с уменьшением местных природных ресурсов. Империя расширялась, и ресурсы восстанавливались не так быстро, как раньше.*

#### **1. Игроки получают жетоны труда в соответствии с текущим периодом.**

Каждый игрок получает такое количество жетонов из банка, которое соответствует числу в ячейке текущей эры.

#### **2. Игроки получают жетоны труда от покоренных провинций и построенных террас.**

Каждый игрок получает такое количество жетонов труда, какое указано на значках местной культуры, завоеванных игроком. Каждый игрок также получает один жетон труда за каждую террасу, которую он построил.

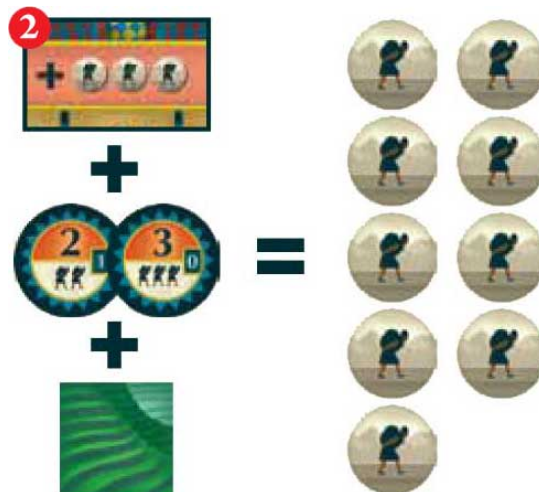
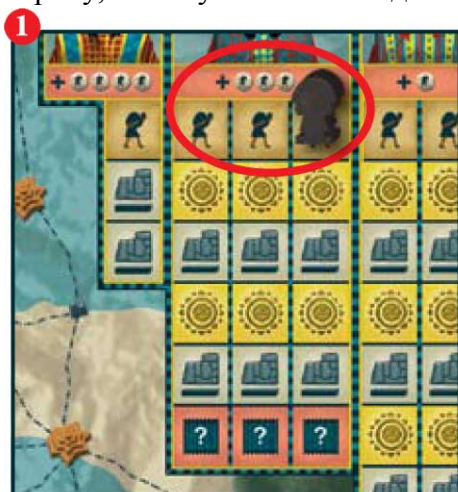
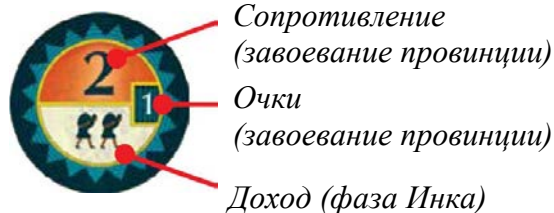
#### **3. Игроки помогают друг другу.**

После того, как все игроки получили жетоны труда, лидирующие по подсчету очков участники должны помогать отстающим игрокам жетонами труда.

- Во второй период (Ранняя Империя, 1471-1493) игрок, занимающий первое место, должен дать последнему игроку один из жетонов труда.
- В третий (Средняя Империя, 1493-1528) и четвертый (Поздняя Империя, 1528-1533) периоды игрок, занимающий первое место, должен дать последнему игроку два жетона труда, а игрок, занимающий второе место, должен дать 3-му игроку один жетон труда (в игре для 3 игроков поддержка третьего места вторым не совершается).

**Примечание:** игроки не помогают друг другу в первый период (1438-1471).

1. Фаза Инка в третьем раунде второго периода.
2. Оранжевый игрок покорил 2 провинции и построил одну террасу. Он получает 3 жетона (как указано для этого периода) + 5 (значки местной культуры) + 1 (терраса) = 9 жетонов труда.
3. Он должен отдать один жетон труда Синему игроку, потому что тот находится на последнем месте.



## Фаза Солнца

Фаза Солнца показывает роль религии в жизни инков. Они жили на земле с очень разнообразным ландшафтом. Прибрежные пустыни находились лишь в нескольких километрах от невероятно высоких гор. На повседневную жизнь огромное влияние оказывал климат, особенно на сельское хозяйство и рыболовство. Все это отображают События Солнца.

### 1. Определите очередность ходов.

Раздайте каждому игроку жетон хода. Начните с игрока, который находится на последнем месте на шкале подсчета очков. Т. е. игрок, находящийся на последнем месте, получает номер 1, игрок перед ним – номер 2 и т. д.

**Внимание:** в случае ничьей порядок очередности определяется позициями фигурок Инков. Инка, находящийся ближе к внешней стороне доски, идет после того, кто стоит ближе к внутренней стороне.

**Примечание:** порядок хода не меняется в первом периоде (1438-1471), потому что фаза Солнца в нем не проводится.

## 2. Сыграйте карту события Солнца.

Каждый игрок по порядку выбирает одну из своих карт событий Солнца и кладет ее лицевой стороной вниз в сектор на свой выбор на доску событий Солнца. Затем игрок сразу должен взять в руку карту событий Солнца из колоды.

**Примечание:** в фазу Солнца в каждый сектор можно положить только по одной карте. Эта карта добавляется к сыгранным в прошлую фазу Солнца, если такие есть. Если колода карт событий Солнца закончилась, перемешайте сброшенные карты и используйте их.

## 3. Откройте и сыграйте все карты Событий Солнца.

После того, как все игроки положили по карте на доску, они открываются. События продолжают действовать до следующей фазы Сапа Инка.

На действия игрока влияют те карты, которые расположены по обе стороны полосы его цвета. Они могут влиять положительно и отрицательно. Обзор действий этих карточек находится ниже.

В течение игры карточки событий Солнца действуют одновременно. Влияния событий накладываются друг на друга, если в правилах не сказано иначе.

Когда карты «Крестьянский мятеж» и/или «Народная поддержка» оказываются на доске событий Солнца лицевой стороной вверх, они сразу приходят в действие. Не имеет значения, когда их положили: в текущую или предыдущую фазу Солнца.

**Примечание:** карта всегда расположена между двумя полосами цвета игроков. Это значит, что она влияет на двух игроков сразу!

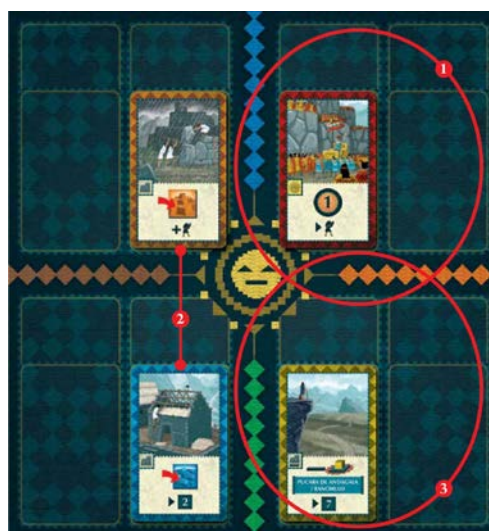
Жетоны очередности хода распределяются следующим образом: Синий игрок получает «1», потому что он на последнем месте. У Зеленого и Коричневого игроков одинаковое количество очков, но фигурка Коричневого находится у внешней стороны доски, поэтому он фактически стоит после Зеленого. Зеленый игрок получает «2», Синий – «3», Оранжевый – «4».



1) Оранжевый и Синий игроки получают по одному жетону труда из банка за каждый имеющийся значок местной культуры с сопротивлением «1», потому что эта карта расположена между синей и оранжевой полосами. Другие игроки не могут воспользоваться этим преимуществом.

2) В течение фазы Народа на действия Коричневого игрока влияют карты «Суровые погодные условия» и «Восстановление города».

3) И Оранжевый, и Зеленый могут совершить «Великое паломничество».





## Фаза Народа

Она представляет собой то, что твой народ делает непосредственно для развития империи. Собранный во время фазы Инка налог трудом «Мита» теперь используется для строительства Дорог, Террас, Гарнизонов, Городов, Храмов или завоевания новых Провинций. Каждый игрок в свой ход совершает следующие действия в любом порядке. Игрок может построить до двух дорог, не потратив жетонов труда.



### Строительство Дорог

#### Правила строительства:

- Все дороги игрока должны сообщаться со стартовой провинцией и составлять одну дорожную сеть (см. пример 2).
- Игрок кладет один из своих деревянных брусков на линию между двумя пунктами.

**Примечание:** два действия могут быть произведены в любом порядке, но первое действие должно быть завершено до начала второго. Вы не можете построить одну дорогу в рамках действия строительства дорог, прервать его строительством других объектов, и затем построить вторую дорогу.

- Одна соединительная линия может принадлежать только одному игроку.

**Исключение:** используя событие Солнца «Дикая дорога», игрок может соединить те же два пункта.

- Разрешается строить дорогу в непокоренной провинции, если один из пунктов дороги является пунктом завоеванной провинции.

**Важно:** если дорога построена в провинции, пункты которой также относятся к тем провинциям, где значки местной культуры не перевернуты, то их переворачивают (см. пример 1).



1) Откройте значки местной культуры в провинциях, которые включают пункты, соединенные с сетью дорог.



2) Все дороги игрока должны сообщаться со стартовой провинцией. Разрешаются ответвления.



3) Нельзя строить дороги между двумя пунктами, находящимися на непокоренных провинциях.





## Строительство других объектов

Игрок совершает одно из следующих действий.

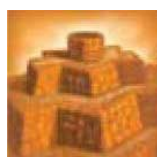


### Основание Города

*Инки почти всегда строили Города на месте когда-то существовавшего города. Именно поэтому большинство городов в игре носят имена, взятые из цивилизаций, существовавших до инков.*

За 6 жетонов труда игрок может положить значок Города на поле на игровой доске синего цвета, которое соединено с его системой дорог и только в покоренной провинции.

**Основание Города сразу приносит игроку 4 очка.**



### Постройка Гарнизона

*Гарнизон был небольшой сторожевой заставой с продуктовыми складами вдоль дорог. На таких складах хранилась провизия для военных или для того, чтобы обеспечить продовольствием население в случае неурожая или Эль-Ниньо.*

За 4 жетона труда игрок может положить значок Гарнизона на специальное поле оранжевого цвета, которое соединено с его сетью дорог и граничит, по крайней мере, с одной покоренной провинцией.

**Постройка Гарнизона сразу приносит игроку 3 очка.**



### Завоевание Провинции.

*Инки увеличили территории своей империи до самых большого размера за 100 лет. В войнах было покорено много людей. Обычно инки проводили переговоры на виду у 20 000 своих воинов.*

Игрок отдает столько жетонов труда, сколько очков сопротивления указано на значке местной культуры. Затем он кладет значок местной культуры на стол перед собой. После завоевания Провинции открываются все значки местной культуры соседствующих Провинций.

**Завоевание Провинции сразу приносит игроку столько очков, сколько указано на значке местной культуры.**

*Условие:* для завоевания Провинции нужно, чтобы, по меньшей мере, одна Дорога была соединена с пунктом непокоренной Провинции.

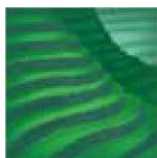


### Постройка Храма

*Покоренным Провинциям позволялось поклоняться своим божествам, но инки требовали поставить Бога Солнца во главу пантеона. Когда Города присоединялись к империи, в них строились храмы Бога Солнца. В значимых Городах оставляли храмы, построенные предыдущими империями.*

За 5 жетонов труда игрок может положить значок Храма на специальное поле, соединенное с его системой дорог. Игроку необязательно самому основывать город.

**Постройка Храма сразу приносит игроку 4 очка.** Если игрок построит Храм на месте значимого Города, он получит столько очков, сколько указано на доске рядом с местоположением Храма.



### Постройка Террасы

*Террасы, пожалуй, самое явное наследие инков. Хотя террасы изобрели не инки, но они усовершенствовали их устройство на территории Анд. Террасы увеличили эффективность сельскохозяйственных угодий на 100%.*

*Террасы способствовали созданию того, что сейчас называют «вертикальной экономикой инков», которая применяется до сих пор.*

За 2 жетона труда игрок может поместить значок Террасы рядом с одним из завоеванных значков местной культуры. Рядом со значком местной культуры может располагаться только один значок Террасы.

**Постройка террасы сразу приносит игроку 1 очко.**

**Важно:** каждая Терраса дает 1 дополнительный жетон труда во время фазы Инка и 1 очко во время фазы Сапа Инка.



### Строительство дополнительной Дороги

За один жетон труда игрок может построить одну дорогу в соответствии с правилами строительства дорог.



### Пас

Игрок пропускает ход и не производит никаких действий.

**Примечание:** дороги на игровой доске всегда относятся к определенной Провинции, даже если они расположены на границе. Положите деревянные бруски на игровую доску таким образом, чтобы каждому было ясно, в какой Провинции проходит дорога.



### Фаза Сапа Инка

*Сапа Инка – верховный инка. Во время фазы Сапа Инка очки присуждаются за работу для процветания империи.*

#### 1. Уберите все карты событий Солнца с доски событий Солнца.

Нужно убрать все карты с доски событий Солнца.

#### 2. Игроки подсчитывают свои очки.

Очки подсчитываются в том порядке, в каком фигурки инков стоят на шкале подсчета очков (первым подсчитываются очки того, чья фигурка впереди всех).

- Каждая Терраса, построенная игроком, приносит ему 1 очко.
- Каждый Гарнизон, соединенный с сетью дорог игрока, приносит ему 2 очка.
- Каждый Город, соединенный с сетью дорог игрока, приносит ему 3 очка.
- Каждый Храм, соединенный с сетью дорог игрока, приносит ему 1 очко.

#### 3. Верните неиспользованные жетона труда в банк.

Игроки могут оставить у себя столько жетонов труда, сколько указано в поле текущего периода. Неиспользованные жетоны игроки возвращают в банк.








**Примечание:** игроки также получают очки за построенные другими игроками города, храмы и гарнизоны, которые соединены с их дорожной сетью.

*Влияние карты «Крестьянский мятеж» может привести к тому, что часть дорожной системы игрока перестанет сообщаться с Куско. В этом случае игроку присуждаются очки только за те объекты, которые сообщаются с Куско.*

## Конец игры

Игра заканчивается сразу после фазы Сапа Инка в Поздней Империи – прибывает Писарро. Выигрывает тот, у кого больше всех очков. Ничьей быть не может, поскольку выигрывает тот, чей значок ближе всего к центру доски.

### Обзор карт событий Солнца

	<b>Разрушительные карты</b>	   
	<b>Карты Террас</b>	<b>Символы на картах событий Солнца показывают фазу и/или действие, на которые влияет карта.</b>
	<b>Карты Дорог</b>	
	<b>Карты Городов</b>	
	<b>Карты Гарнизонов</b>	
	<b>Карты Военных действий</b>	
	<b>Карты Храмов</b>	



#### **Крестьянский мятеж(2x):**

в конце каждой фазы Солнца разрушаются все дороги, построенные в непокоренных Провинциях



#### **Профессиональные землемеры (1x):**

если вы строите террасу во время фазы Народа, то можете построить дополнительную с обычными затратами.



#### **Дополнительная**

**дорожная бригада (2x):** во время строительства дороги в фазе Народа вы можете построить еще одну дорогу бесплатно.



#### **Интенсивность труда**

**(2x):** если вы решили построить дополнительную дорогу во время строительства других объектов в фазе Народа, вы можете построить еще одну дорогу бесплатно.

**Примечание:** карта «Наводнение Эль-Ниньо» не влияет на это действие.



#### **Наводнение Эль-Ниньо**

**(2x):** вам придется построить на одну дорогу меньше во время строительства дорог в фазе Народа.

**Примечание:** количество дорог не может сократиться до нуля, максимум до одной.



### Дикая дорога

(4x): во время строительства в фазе Народа вы можете проложить одну дорогу между любыми двумя пунктами.

**Примечание:** чтобы четко обозначить дикую дорогу, рекомендуется использовать два деревянных бруска.

### Дополнительные правила:

- Эта дорога может быть параллельной уже существующей дороге (вы кладете деревянный брусок рядом с бруском на игровой доске, и это считается той же самой дорогой).
- Эта дорога не должна пересекать любую существующую соединительную линию (занятую или нет) на доске.
- Эта дорога не может быть проложена между пунктом и морем.
- Эта дорога может проходить только между двумя пунктами.



### Эпидемия

(2x): для постройки каждого города во время фазы Народа требуется два дополнительных жетона труда.



### Восстановление города

(1x): за каждый Город, который вы постройте во время фазы Народа, вам дается 2 дополнительных очка.



### Главная сторожевая застава

(1x): во время строительства других объектов в фазе Народа вы можете преобразовать ранее построенный Гарнизон в Город за 4 жетона труда. Этот город сразу приносит вам 4 очка.

**Примечание:** затраты на строительство и количество очков за это действие подвергаются влиянию карт «Эпидемия» и «Восстановление города».



### Склады предотвращают голод

(1x): каждый Гарнизон, который вы постройте во время фазы Народа, приносит вам 1 дополнительное очко.



### Суровые погодные условия

(1x): на постройку каждого гарнизона во время фазы Народа требуется один дополнительный жетон труда.



### Массовая застройка

(1x): если вы хотите построить Гарнизон во время фазы Народа, то можете построить два вместо одного. Жетоны труда нужно отдать за постройку каждого Гарнизона.



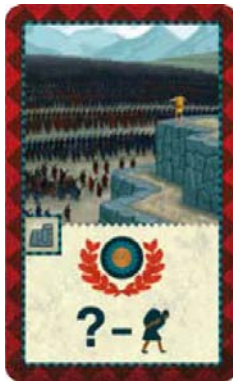
### Быстрое расширение

(2x): в дополнение к любому другому действию во время строительства в фазе Народа вы можете завоевать (вторую) Провинцию. За это вам нужно отдать еще два жетона труда.



### Народная поддержка

(2x): все значки местной культуры в вашем владении с сопротивлением в одно очко немедленно приносят вам по одному дополнительному жетону труда в конце фазы Солнца.



### Военное превосходство

(1x): для завоевания каждой Провинции во время фазы Народа требуется на один жетон труда меньше. Провинция с сопротивлением в одно очко завоевывается без траты жетона.



### Сопротивление

(2x): для завоевания каждой Провинции во время фазы Народа вам потребуется еще один жетон труда.



### Религиозное рвение

(1x): вы можете преобразовать Гарнизон в Храм вместо Города в фазе Народа.



### Солнечное затмение

(1x): если вы захотите построить Храм, вам придется пропустить строительство дорог в фазе Народа.

*Примечание:* вы можете не строить Храм, а совершить Паломничество в эту же фазу Народа.

**Следующие карты используются только при игре на 4 игроков:**



**Великое паломничество**

(1x): если ваша дорожная система сообщается с Храмом в Пукара де Андагала или Ранчилло, вы можете пропустить строительство дорог или других объектов в фазе Народа и совершить паломничество. Этот дает вам 7 очков. В фазу Народа вы можете совершить только одно паломничество.



**Ежегодное паломничество**

(1x): если ваша дорожная система сообщается с Храмом в Чикитой Бьехо или Пачакамак, вы можете пропустить строительство дорог или других объектов в фазе Народа и совершить паломничество. Этот дает вам 5 очков. В фазу Народа вы можете совершить только одно паломничество.



**Местное паломничество**

(1x): если ваша дорожная система сообщается с Храмом в Мачу-Пикчу или Уануко-Пампа, вы можете пропустить строительство дорог или других объектов в фазе Народа и совершить паломничество. Этот дает вам 4 очка. В фазу Народа вы можете совершить только одно паломничество.

**Обзор фаз Империи Инков**



**Фаза Инка**

1. Игроки получают жетоны труда в соответствии с текущим периодом.
2. Игроки получают жетоны труда от покоренных провинций и построенных террас.
3. Игроки помогают друг другу.



**Фаза Солнца**

1. Определите новый порядок ходов.
2. Разместите карты событий Солнца.
3. Откройте и сыграйте все карты событий Солнца.

**Фаза Народа**

Каждый игрок совершает следующие действия в любом порядке:



Строительство дорог



Строительство других объектов

**Фаза Сапа Инка**

1. Уберите все карты событий Солнца с доски событий Солнца.

2. Присудите очков.

3. Верните в банк неиспользованные жетоны труда.

	фаза Инка	фаза Народа		фаза Сапа Инка
	доход	затраты	очки	очки
Город		6 жетонов труда	4	3
Храм		5 жетонов труда	4	1
Гарнизон		4 жетонов труда	3	2
Терраса	1 жетон труда	2 жетона труда	1	1
Покоренные провинции				

**Правила, которые легко забыть:**

- **Постройка объектов приносит очки тому игроку, который их строит.** Однако, за исключением дорог и террас, объекты не принадлежат игроку, который их построил. Как только объект построен, он становится частью Империи Инков.

- **Гарнизоны и города могут быть построены только на пунктах, которые расположены в покоренных Провинциях или смежных с ними.** Нельзя строить в пунктах, которые расположены в непокоренных Провинциях, до тех пор, пока эти Провинции не покорены.

*Примечание: все пункты расположены в Провинциях или на их границах. Если пункт очень близок к границе, считается, что он расположен на границе Провинции.*

- **Все Дороги на игровой доске расположены в отдельных провинциях, даже если они идут по границе.** Карты событий Солнца, которые влияют на Дороги в непокоренных Провинциях, влияют только на те, которые действительно расположены внутри Провинций, а не на проходящие по границе.

- **Значки местной культуры открываются тогда, когда игрок соединяет пункт на границе со своей дорожной системой, или когда покорена соседняя Провинция.**

- **Количество жетонов, значков и дорог в игре не ограничено.**

- **Если фигурка Инка завершает свой путь на поле подсчета очков, уже занятом одной или несколькими игроками, то фигурку ставят рядом с другими ближе к внешней стороне.** Игрок, чья фигурка стоит ближе всего к центру доски, всегда побеждает в случае ничьей.

## Варианты



**Прибытие Писарро:** существуют разные варианты концовок (неявность прибытия Писарро). Перетасуйте значки военного вторжения лицевой стороной вниз и поместите по одному рядом с каждой фазой Народа в Поздней Империи. В конце каждой фазы Народа в Поздней Империи переверните значок вторжения, расположенный рядом с этой фазой. Если появляется значок «Прибытие Писарро», начинается фаза Сапа Инка. Игра окончена.



*«обычный» значок Писарро    значок «Прибытие Писарро»*

**Раннее Падение:** Если вы хотите сыграть короткую игру на 4 человек, уберите следующие карты: Ежегодное паломничество, Великое паломничество и Местное паломничество. Пропустите третью колонку Ранней Империи и вторую колонку Средней Империи.



**Соглашение Богов:** во время подготовки к игре поместите лицевой стороной вверх 4 значка местной культуры, которые приносят 3 жетона труда в Провинциях, помеченных символом Руки Бога. Остальные значки поместите в соответствии с правилами.