

БРОНЗА



ПРАВИЛА ИГРЫ

Добро пожаловать в бронзовый век!

Настольная игра «Бронза» отправит вас в прошлое — на пять тысячелетий назад, когда первобытным общинам только предстояло стать цивилизациями, а по земле ещё бродили гигантские мамонты.

Вы станете могущественным правителем, который проведёт свой народ по всему миру — от заснеженных гор до выжженных солнцем пустынь и морских побережий. Ваши люди совершат грандиозные открытия — научатся применять колесо, освоят гончарное дело и выплавят первые бронзовые орудия. Прогресс во многом будет зависеть от того, как вы проложите торговые пути и наладите обмен знаниями с жителями великих городов — Вавилона, Трои, Микен и многих других. Но главное — вам предстоит постоянно конкурировать в развитии с другими могущественными цивилизациями, ведь только одна сможет первой перешагнуть в следующую эпоху — железный век.



СОСТАВ ИГРЫ



14 земель игрового поля



1 стартовая секция игрового поля



70 карт технологий



1 жетон первого игрока



50 карт городов



120 кубиков поселений (по 30 каждого цвета)



21 жетон торговых путей



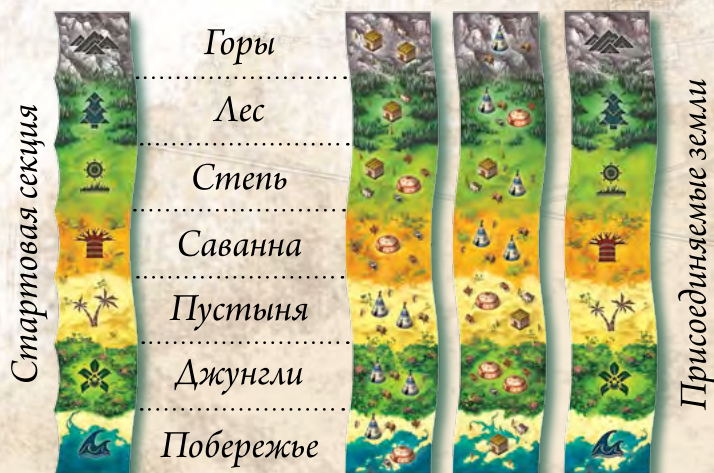
12 жетонов провинций






Правила игры

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Игровое поле и жетоны



Игровое поле состоит из вертикальных полосок: стартовой секции и земель, которые присоединяются к ней справа. Поле делится на семь горизонтальных ландшафтов: горы, лес, степь, саванна, пустыня, джунгли и побережье. Символы этих ландшафтов указаны на лицевой стороне стартовой секции, а также на оборотной стороне земель.

С лицевой стороны каждой земли в каждом ландшафте изображено от 1 до 3 символов. Они обозначают места для поселений, которые игроки в ходе партии будут занимать своими кубиками. Символы бывают трёх видов: поселения земледельцев , скотоводов  и охотников .

Сверху от земель выкладываются жетоны провинций. Они достаются тем игрокам, которые основали больше всех поселений в этих землях, и приносят 4, 5 или 6 победных очков в зависимости от номинала.



Слева к вертикальной секции присоединяются жетоны торговых путей. Каждому ландшафту соответствуют три жетона с номиналами 3, 5 и 7. Эти жетоны достаются



тем игрокам, кто выстроит внутри ландшафта непрерывную цепочку своих поселений, и приносят соответственно 3, 6 и 10 победных очков.

Карты технологий



1. Название технологии
2. Ландшафты, в которых эта технология позволяет основать поселение
3. Виды поселений, которые позволяет основать эта технология
4. Минимальное число игроков, при котором используется эта карта

Игроки разыгрывают карты технологий, чтобы основывать поселения — занимать кубиками своего цвета места для поселений на поле. Каждая технология позволяет основывать поселения определённых видов в определённых ландшафтах. В игре семь разных обычных технологий: государство, ирригация, керамика, колесо, одомашнивание, религия, строительство. На рубашке всех карт технологий изображена универсальная технология — бронзовое литьё.



Бронзовое литьё — это «джокер», который позволяет основать любое поселение в любом ландшафте.

Карты городов

Игроки получают карты городов на всём протяжении партии. В конце игры эти карты приносят победные очки при соблюдении определённых условий. Подробное описание городов вы найдёте в конце правил.



1. Название города
2. Очки, которые даёт карта, и условия, при которых это происходит
3. Минимальное число игроков, при котором используется эта карта

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

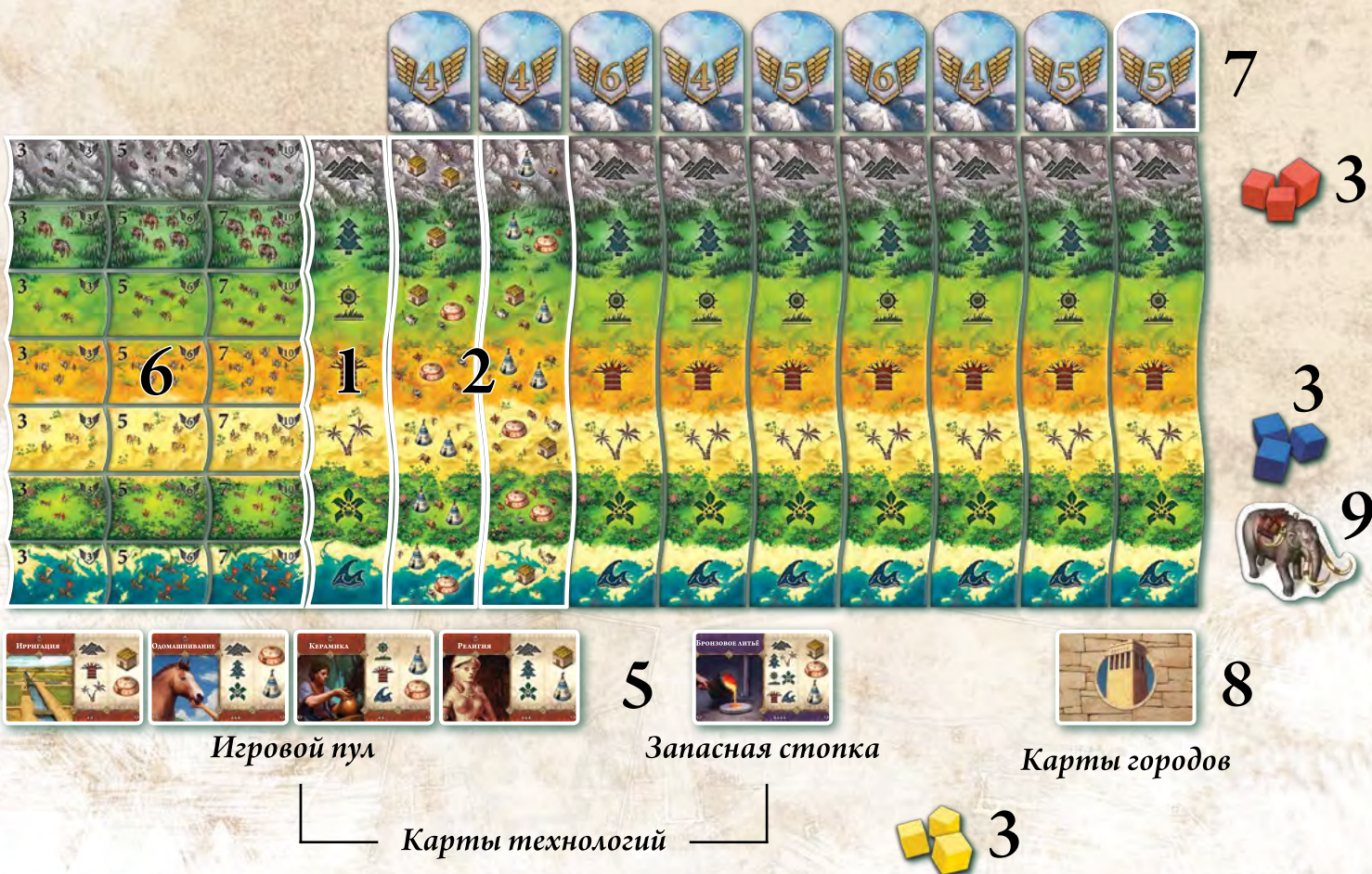
В свой ход игрок добавляет одну карту технологии в свою технологическую матрицу. Тем самым он активирует одну или несколько технологий, каждая из которых позволяет ему основать одно поселение на поле. Игроки основывают поселения, двигаясь слева направо от земли к земле. При этом они получают карты городов, жетоны провинций и жетоны торговых путей.

Игра завершается в одном из трёх случаев:

- если у игрока закончились кубики;
- если в последней земле не осталось мест под поселения;
- если исчерпаны две стопки карт технологий.

Круг доигрывается до последнего игрока, затем соперники подсчитывают набранные очки, и тот, у кого их больше, побеждает.

Пример подготовки к игре на троих



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выложите посередине стола стартовую секцию поля и приложите к ней справа лицевой стороной вниз случайные земли в зависимости от числа игроков (7 земель для двоих, 9 для троих и 11 для четверых). Оставшиеся земли, не открывая, уберите в коробку — в этой партии они вам не понадобятся.

2. При игре вдвоём переверните лицевой стороной вверх одну землю, ближайшую к стартовой секции поля; втроём или вчетвером — две земли.

3. Каждый игрок выбирает цвет и получает 30 кубиков поселений этого цвета.

4. При игре вдвоём или втроём уберите в коробку карты технологий, не используемые для данного числа игроков.



При игре вдвоём используются только карты с двумя человечками, при игре втроём к ним добавляются карты с тремя человечками, при игре вчетвером используются все карты.

5. Перемешайте карты технологий и разложите их рубашкой (бронзовым литьём) вверх в пять стопок настолько поровну, насколько это возможно. Игроки не должны видеть, какие карты в какие стопки попадают. Любые четыре из этих стопок становятся игровым пулом. Положите эти стопки рядом с полем и переверните их верхние карты лицевой стороной вверх. Пятая стопка — запасная, отложите её в сторону. Когда любая из стопок игрового пула закончится, положите на её место запасную стопку и раскройте её верхнюю карту.

6. Выложите жетоны торговых путей слева от стартовой секции в соответствующие ландшафты: 10-очковые рядом со стартовой секцией, дальше 6-очковые и левее всех 3-очковые.

7. Выложите над каждой землёй один случайный жетон провинции лицевой стороной вверх.

Остальные жетоны провинций в игре не участвуют — уберите их в коробку.

8. При игре вдвоём или втроём уберите в коробку карты городов, не используемые для данного числа игроков (они отмечены человечками аналогично картам технологий). Перемешайте колоду городов и положите рядом с полем лицевой стороной вниз.

9. Случайным образом определите первого игрока. Он берёт жетон мамонта и сохраняет его до конца игры.

Первый игрок делает ход, затем право хода передаётся по часовой стрелке.

ХОД ИГРЫ

Ход игрока состоит из четырёх фаз.

1. Игрок берёт из любой стопки пула верхнюю карту технологий и кладёт её перед собой.

2. Игрок определяет, какие карты технологий активированы.

3. Игрок выставляет поселения на игровое поле и получает новые карты городов.

4. Игрок получает жетоны торговых путей и распределяет жетоны провинций.

1. Розыгрыш карты технологий

Игрок выбирает верхнюю карту технологий из любой стопки игрового пула, забирает её себе и решает, какой стороной сыграть — лицевой или обратной (бронзовым литьём).

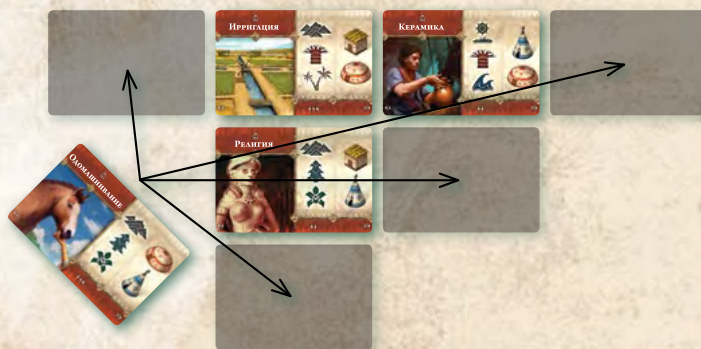
Забрав верхнюю карту из стопки, игрок переворачивает лицевой стороной вверх следующую карту в этой стопке, чтобы все игроки видели, какая технология там лежит.

Обратите внимание: игрок не может взять карту, посмотреть, какая карта лежит под ней, и тут же передумать. Если игрок взял карту, вернуть её в стопку нельзя.

Игрок разыгрывает карты в четыре вертикальных столбца перед собой, тем самым создавая технологическую матрицу своего народа. Карты выкладываются в столбец сверху вниз, без пропусков. В столбце может лежать сколько угодно карт любых технологий.

Выкладывая карту технологии, игрок может разместить её в уже начатом столбце, строго под его нижней картой, либо начать новый столбец — слева или справа от имеющегося, с верхней позиции. В технологической матрице игрока может быть не более четырёх столбцов.

Игрок не может перемещать уже лежащие в матрице карты технологий.



Пример: в матрице игрока три карты технологий. Он может выложить четвёртую карту либо в продолжение начатого столбца, либо в верхний ряд справа или слева от начатых столбцов.

2. Активация карт технологий

Выкладывая карту технологии, игрок активирует её — получает возможность выставить на поле одно поселение с помощью этой технологии. Одновременно активируются другие карты в технологической матрице игрока, а именно:

- ⊙ карты такой же технологии в том же столбце;
- ⊙ карты любых технологий строго слева и справа от выложенной (соседние карты в том же ряду).



Пример: игрок разыгрывает керамику и активирует её, а также соседние строительство и колесо. Таким образом, он получает право выставить три поселения — по одному за каждую активированную технологию.



Исключение: технология на обратной стороне всех карт — бронзовое литьё — не активирует другие карты бронзового литьё в том же столбце. Однако бронзовое литьё активирует другие выложенные справа или слева технологии по обычным правилам.



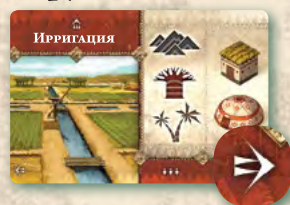
Пример: разыграв бронзовое литьё, игрок активирует саму эту карту и соседнюю керамику. Другие карты бронзового литьё в том же столбце не активируются.



Игрок вправе выставлять кубики поселений в любые открытые земли, однако, заняв хотя бы одно место в следующей земле (лежащей правее), игрок больше не сможет выставлять поселения в предыдущие земли (лежащие левее). Все последующие поселения игрок вправе выставлять либо в эту, либо в следующие земли. Внутри земли поселения можно выставлять в любом порядке.

Пример: разыграв одомашнивание, игрок активирует саму эту карту и лежащее справа бронзовое лит'е.

Обратите внимание: стрелки на картах технологий подсказывают, какие другие технологии активируются при их выкладывании. Не забывайте активировать в том числе выложенную технологию.



3. Выставление поселений



За каждую карту, активированную на этом ходу, игрок может выставить один свой кубик поселения в свободное место на поле. Вид этого места и ландшафт должны соответствовать активированной карте. Если игрок активирует несколько карт за ход, он имеет право выставить поселения за них в любом порядке (необязательно начинать с только что выложенной карты). Также игрок может отказаться выставлять поселения за одну или несколько активированных карт.



Пример: ирригация позволяет игроку выставить кубик на символ скотоводов или земледельцев в горах, саванне или пустыне. Так как на первой земле нет доступных мест для таких поселений, игрок может выставить поселения во второй земле. Однако в этом случае игрок больше не сможет вернуться и выставить поселения в первой земле.

Когда игрок выставляет поселение в землю, справа от которой лежит закрытая земля, он переворачивает эту землю лицевой стороной вверх. Если у него ещё остались невыставленные поселения, он может разместить их в том числе и в новооткрытой земле (при этом открывая следующую и т. д.).



1

A

Стоунхендж



Бискупия



Орхомен



Афины



Су-Нуракет



Коринф



Микены



Тиринф



Фивы



Троя



Алимантеле



Бейджесутан



Хаттуса



Аварис



Теотиуакац



Нафпавон



Акротири



Фест



Мемфис



Тир



Кносс



Малья



Керм



B



Аркаим



Иньсюй



Ёсногар



Синташта

Товур-Дене



Биба



Угарит



Кумайри



Ашшур



Эшнунна



Мари



Сузы

Бактра



Хараппа



Мохенджо-Даро



Рахигархи



Вавилон



Лагаш



Алтын-Дене



Амри



Ахолавира



Лоткал



Киш



Урук

Мегиддо



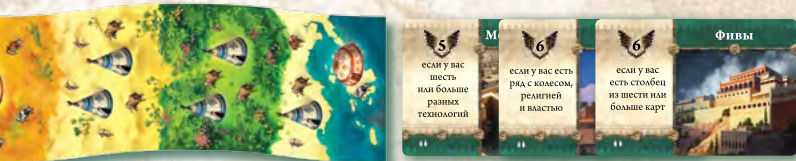
Сидон



Ур

Города бронзового века

Если игрок выставил поселение в землю, где ещё нет ничьих поселений (кроме первой земли), он немедленно тянет карты из колоды городов: 3 карты в игре на двоих, 4 карты в игре на троих, 5 карт в игре на четверых. Игрок кладёт эти карты лицевой стороной вверх на стол ниже соответствующей земли, а потом забирает себе одну из этих карт городов на свой выбор и кладёт перед собой в открытую.



Если игрок выставил поселение в землю, где ещё нет его поселений, но есть чужие (кроме первой земли), он берёт одну из открытых карт городов, лежащих ниже этой земли, и кладёт перед собой в открытую. В каждой земле игрок может получить только один город. Невзятые карты городов сбрасываются.

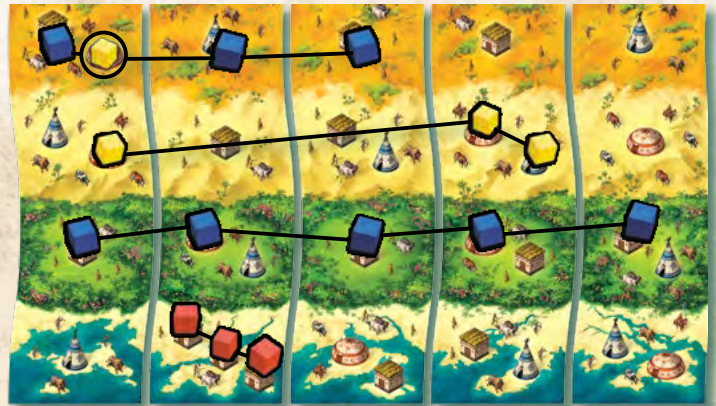
4. Торговые пути и провинции

Если у игрока в одном ландшафте имеется непрерывный ряд из трёх поселений его цвета, он сразу же забирает соответствующий жетон торгового пути с цифрой 3 и тремя победными очками. Игрок не получает жетон, если тот находится у другого игрока.

Обратите внимание: непрерывный ряд — это ряд, не прерванный поселениями других игроков. Незанятые места для поселений прерыванием не считаются. Даже если впоследствии такой ряд будет прерван соперником, игрок не должен будет возвращать полученный за него жетон.

Игрок получает жетон с цифрой 5 (6 очков) и 7 (10 очков), если у него появился непрерывный ряд из 5 и 7 поселений соответственно. Получая жетон большего номинала, игрок обязан вернуть на стол жетон меньшего номинала

того же ландшафта, если такой у него есть. Этот жетон в свой ход может забрать другой игрок, выполнивший условие. Игрок не получает жетон меньшего номинала, если у него уже есть жетон большего номинала в том же ландшафте.



Пример: играющий синими не получает жетон торгового пути в саванне, потому что ряд его поселений прерван жёлтым кубиком. У играющего жёлтыми в пустыне торговый путь из трёх поселений, приносящий 3 очка, а в джунглях у играющего синими путь из пяти поселений, дающий 6 очков. В обоих случаях незанятые символы не прерывают пути. У играющего красными на побережье путь из трёх поселений, 3 очка.

Как только игроки больше не могут выставлять поселения в какую-либо землю (потому что все места в ней заняты или её все покинули), в этой земле определяется преимущество. Тот игрок, чьих поселений в этой земле строго больше, чем у каждого соперника, забирает себе жетон провинции, выложенный над этой землёй. Этот жетон приносит ему победные очки согласно своему номиналу. В случае равенства числа поселений жетон провинции не достаётся никому.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Игра подходит к концу при наступлении любого из трёх случаев:

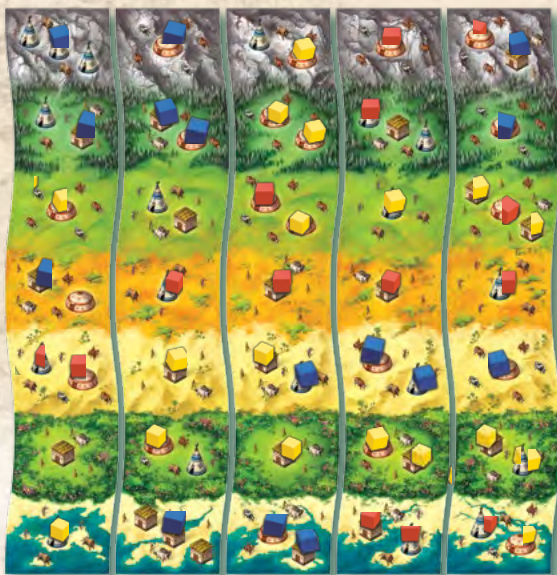
1. В игровом пуле исчерпаны две стопки карт технологий. Когда заканчивается одна из четырёх стопок игрового пула, на её место выкладывается отложенная в начале игры запасная стопка (не забудьте открыть её верхнюю карту). Как только заканчивается ещё одна стопка, значит, игра подошла к концу.


Карты технологий



Запасная стопка

2. Один из игроков выставил на поле свой последний кубик.
3. Все места под поселения в последней земле заняты кубиками игроков.



После наступления любого из этих условий текущий круг доигрывается до последнего игрока (того, кто сидит справа от обладателя жетона первого игрока ). Как только последний игрок завершит свой ход, партия заканчивается.

Перед подсчётом очков определяется преимущество в тех землях, над которыми ещё остались жетоны провинций. Однако это происходит только в тех землях, до которых дошли все игроки. Если в самой земле и/или правее неё есть хотя бы одно поселение каждого игрока, соответствующий жетон провинции забирает тот, чьих поселений в ней строго больше, чем у каждого соперника. Если ни в земле, ни правее неё нет поселений хотя бы одного игрока, соответствующий жетон провинции никому не достаётся.

Победные очки начисляются за:

1. Жетоны провинций. Каждый жетон приносит своему владельцу столько очков, сколько на нём указано.



2. Жетоны торговых путей. Каждый жетон приносит своему владельцу столько очков, сколько на нём указано.

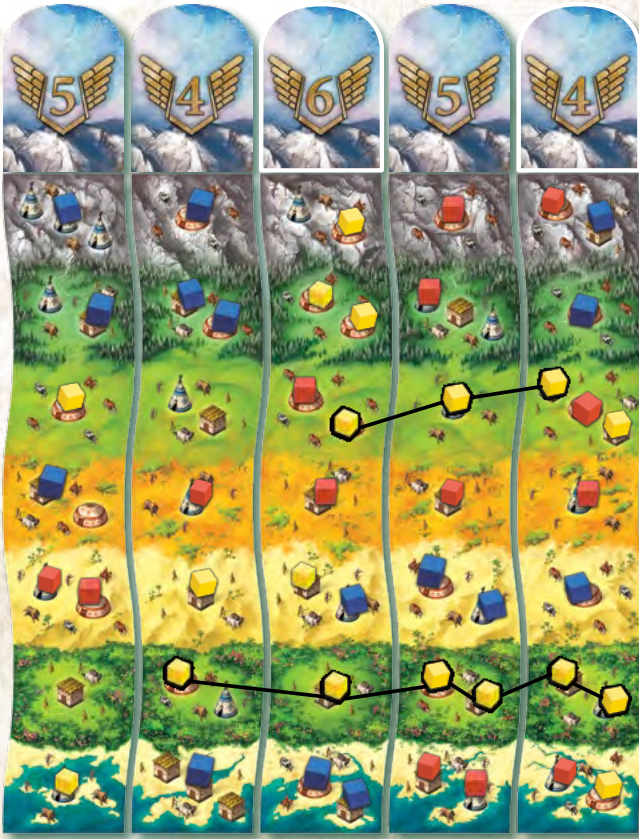


3. Карты городов. Каждый город приносит своему владельцу столько очков, сколько на нём указано, при выполнении соответствующих условий.



Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в игре. В случае равенства очков игроки последовательно сравнивают очки, полученные за карты городов, жетоны торговых путей и провинций. Игрок, чьё преимущество в одной из этих категорий будет выявлено первым, становится победителем. В случае абсолютного равенства разделите победу.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ



Играющий жёлтыми собрал 8 карт городов, 2 жетона провинций, которые приносят ему 6 и 4 очка соответственно, а также 2 жетона торговых путей, приносящие ему 6 и 3 очка соответственно.



Матрица технологий этого игрока выглядит следующим образом:



Игрок также собрал карты городов: Мохенджо-Даро, Хаттуса, Нафплион, Фивы, Су-Нуракси, Угарит, Фест, Лимантепе.



За Мохенджо-Даро игрок получает 5 очков, поскольку у него есть 6 разных технологий в матрице. Хаттуса приносит ему ещё 5 очков — в его матрице не больше трёх карт каждой технологии. За Нафплион игрок получает 2 очка — у него только одна пара из бронзового литья и колеса. Фивы не приносят ему очков — в матрице игрока нет столбца из 6 или больше карт. Зато Су-Нуракси и Угарит приносят по 6 очков за ряды технологий в матрице — первый за ряд с керамикой, строительством и религией, второй за ряд с колесом, религией и властью. Фест приносит 2 очка за каждый ряд из четырёх технологий (всего 4 очка), а Лимантепе приносит 1 очко за каждую разную технологию в выбранном столбце (втором) — это 3 очка. Суммарно у игрока 50 очков.

**ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ
ПО ПРАВИЛАМ?
МЫ С РАДОСТЬЮ
ВАМ ПОМОЖЕМ!**

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Константин Домашев

Развитие игры: Петр Тюленев

Продюсер: Николай Пегасов

Художники: Антон Квасоваров, Сергей Дулин

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Редактор: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры: Сергей Дулин, Ангелина Чугунова

Корректор: Ольга Португалова

Игру тестировали: Арина Андросова, Евгения Андросова, Ворон Безымянный, Илья Белянов, Таяна Брыксина, Сергей Вагабов, Капитан Влад, Елена Ворноскова, Валентина Добрыдник, Мария Докучаева, Никита Жуков, Игорь Журавлев, Андрей Каплевский, Морфей де Кореллон, Евгений Костин, Михаил Куциняк, Никита Лавров, Алексей Лепехов, Алёна Ляшенко, Мортеманес Мартинес, Александр Медведев, Сергей Минайло, Дмитрий Никонов, Александра Новикова, Екатерина Перегудова, Константин Пономарев, Леонид Прима, Владимир Пронин, Ольга Путря, Сергей Раевич, Виталий Репин, Павел Рудаков, Дмитрий Салтыков, Александра Салтыкова, Илья Семенов, Максим Симонов, Андрей Труш, Станислав Тюренков, Юрий Шихов и другие.

Автор благодарит за участие в тестировании игры, советы и отзывы Германа Тихомирова, Юлию Боярскую, Тимофея Никулина, Екатерину Земцову, Игоря Ганжу, Владимира Коршунова, Валерия Кружалова, Константина Малыгина, Ташу Тележкину, Андрея Стоярова, Василия Рединского, Андрея Александрова, Александра Ерёмина, Виктора и Анастасию Скачковых, Артёма Платонова, Александра Распутина, Олега Мелешина, Николая Золотарёва, Сергея Притулу.

Особые благодарности: за помощь и поддержку Анастасии Домашевой и Ольге Бортник, за чрезвычайно ценные советы Ивану Лашину и Юрию Ямщикову.

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2017 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.



Играть интересно

hobbyworld.ru

КАРТЫ ГОРОДОВ

Аварис	Игрок получает 6 очков, если в его матрице технологий строго больше карт колеса, чем у каждого соперника.		В2
Акротири	При подсчёте очков игрок выбирает любой столбец в своей матрице технологий и получает 1 очко за каждую разную карту технологии в этом столбце. Если у игрока несколько городов с таким свойством, он может выбрать для них один и тот же столбец.		В1
Алтын-Депе	Игрок получает 6 очков, если в его матрице технологий есть хотя бы один горизонтальный ряд с ирригацией, керамикой и колесом (не имеет значения, в каком порядке они лежат и какая технология четвёртая).		В3
Амри	Игрок получает 6 очков, если у него есть хотя бы по одному кубику на символах каждого вида (охотников, скотоводов, земледельцев) в саванне и хотя бы по одному кубику на символах каждого вида в джунглях.		В3
Аркаим	Игрок получает 6 очков, если в его матрице технологий есть хотя бы один горизонтальный ряд с одомашниванием, властью и керамикой (не имеет значения, в каком порядке они лежат и какая технология четвёртая).		А3
Афины	Игрок получает 2 очка за каждую пару из бронзового литья и религии в своей матрице технологий. Иными словами, игрок считает, сколько у него карт бронзового литья и сколько у него карт религии, и удваивает меньшее из этих чисел.		А1
Ашшур	Игрок получает 1 очко за каждый свой жетон провинции.		В3
Бактра	При подсчёте очков игрок выбирает любой столбец в своей матрице технологий и получает 1 очко за каждую разную карту технологии в этом столбце. Если у игрока несколько городов с таким свойством, он может выбрать для них один и тот же столбец.		В3
Бейджесултан	Игрок получает 2 очка за каждую пару из бронзового литья и керамики в своей матрице технологий. Иными словами, игрок считает, сколько у него карт бронзового литья и сколько у него карт керамики, и удваивает меньшее из этих чисел.		В2
Библ	Игрок получает 1 очко за каждый свой жетон торгового пути.		А2
Бискупин	Игрок получает 5 очков, если в лесу у него строго больше поселений, чем у каждого соперника.		А1
Вавилон	Игрок получает 6 очков, если в его матрице технологий строго больше карт власти, чем у каждого соперника.		В2
Гонур-Депе	Игрок получает 2 очка за каждую пару из бронзового литья и одомашнивания в своей матрице технологий. Иными словами, игрок считает, сколько у него карт бронзового литья и сколько у него карт одомашнивания, и удваивает меньшее из этих чисел.		А3
Дхолоавира	Игрок получает 6 очков, если у него есть хотя бы по одному кубику на символах каждого вида (охотников, скотоводов, земледельцев) в джунглях и хотя бы по одному кубику на символах каждого вида на побережье.		В3
Ёсиногари	Игрок получает 6 очков, если у него есть хотя бы по одному кубику на символах каждого вида (охотников, скотоводов, земледельцев) в горах и хотя бы по одному кубику на символах каждого вида на побережье.		А3
Иньсюй	Игрок получает 5 очков, если в джунглях у него строго больше поселений, чем у каждого соперника.		А3
Керма	Игрок получает 5 очков, если в пустыне у него строго больше поселений, чем у каждого соперника.		В2
Киш	Игрок получает 6 очков, если у него строго меньше жетонов провинций, чем у каждого соперника.		В2
Кносс	Игрок получает 2 очка за каждую пару из бронзового литья и строительства в своей матрице технологий. Иными словами, игрок считает, сколько у него карт бронзового литья и сколько у него карт строительства, и удваивает меньшее из этих чисел.		В1
Коринф	Игрок получает 6 очков, если в его матрице технологий строго больше карт керамики, чем у каждого соперника.		В1
Кумайри	Игрок получает 5 очков, если в горах у него строго больше поселений, чем у каждого соперника.		В2
Лагаш	Игрок получает 6 очков, если в конце игры у него осталось строго больше невыставленных кубиков поселений, чем у каждого соперника.		В3
Лимантепе	При подсчёте очков игрок выбирает любой столбец в своей матрице технологий и получает 1 очко за каждую разную карту технологии в этом столбце. Если у игрока несколько городов с таким свойством, он может выбрать для них один и тот же столбец.		А2
Лотхал	Игрок получает 5 очков, если в саванне у него строго больше поселений, чем у каждого соперника.		В3
Малья	Игрок получает 6 очков, если в его матрице технологий строго больше карт одомашнивания, чем у каждого соперника.		В2

Мари	Игрок получает 6 очков, если в его матрице технологий строго больше карт ирригации, чем у каждого соперника.		B2
Мегидадо	Игрок получает 6 очков, если у него есть хотя бы по одному кубику на символах каждого вида (охотников, скотоводов, земледельцев) в степи и хотя бы по одному кубику на символах каждого вида в пустыне.		B2
Мемфис	Игрок получает 6 очков, если в его матрице технологий строго больше карт религии, чем у каждого соперника.		B2
Микены	Игрок получает 2 очка за каждую пару из бронзового литья и власти в своей матрице технологий. Иными словами, игрок считает, сколько у него карт бронзового литья и сколько у него карт власти, и удваивает меньшее из этих чисел.		B1
Мохенджо-Даро	Игрок получает 5 очков, если в его матрице есть карты хотя бы шести разных технологий (бронзовое литье тоже считается отдельной технологией).		B3
Нафплион	Игрок получает 2 очка за каждую пару из бронзового литья и колеса в своей матрице технологий. Иными словами, игрок считает, сколько у него карт бронзового литья и сколько у него карт колеса, и удваивает меньшее из этих чисел.		B1
Орхомен	Игрок получает 6 очков, если в его матрице технологий есть хотя бы один горизонтальный ряд со строительством, колесом и одомашниванием (не имеет значения, в каком порядке они лежат и какая технология четвёртая).		A1
Ракхигархи	Игрок получает 6 очков, если в конце игры у него осталось строго меньше невыставленных кубиков поселений, чем у каждого соперника.		B3
Сидон	Игрок получает 6 очков, если в каждом из четырёх столбцов его матрицы технологий есть хотя бы одно бронзовое литье.		B2
Синташта	Игрок получает 5 очков, если в степи у него строго больше поселений, чем у каждого соперника.		A3
Стоунхендж	Игрок получает 6 очков, если в его матрице технологий есть хотя бы один горизонтальный ряд с религией, одомашниванием и ирригацией (не имеет значения, в каком порядке они лежат и какая технология четвёртая).		A1
Су-Нуракси	Игрок получает 6 очков, если в его матрице технологий есть хотя бы один горизонтальный ряд с керамикой, строительством и религией (не имеет значения, в каком порядке они лежат и какая технология четвёртая).		B1
Сузы	Игрок получает 6 очков, если у него есть хотя бы по одному кубику на символах каждого вида (охотников, скотоводов, земледельцев) в лесу и хотя бы по одному кубику на символах каждого вида в саванне.		B3
Теотиуакан	Игрок получает 6 очков, если в его матрице технологий есть хотя бы один горизонтальный ряд с властью, ирригацией и строительством (не имеет значения, в каком порядке они лежат и какая технология четвёртая).		B1
Тир	Игрок получает 5 очков, если на побережье у него строго больше поселений, чем у каждого соперника.		B2
Тириинф	Игрок получает 6 очков, если в его матрице технологий строго больше карт бронзового литья, чем у каждого соперника.		B1
Троя	Игрок получает 6 очков, если в его матрице технологий строго больше карт строительства, чем у каждого соперника.		A2
Угарит	Игрок получает 6 очков, если в его матрице технологий есть хотя бы один горизонтальный ряд с колесом, религией и властью (не имеет значения, в каком порядке они лежат и какая технология четвёртая).		A2
Ур	При подсчёте очков игрок выбирает любой столбец в своей матрице технологий и получает 1 очко за каждую разную карту технологии в этом столбце. Если у игрока несколько городов с таким свойством, он может выбрать для них один и тот же столбец.		B3
Урук	Игрок получает 6 очков, если у него есть хотя бы по одному кубику на символах каждого вида (охотников, скотоводов, земледельцев) в горах и хотя бы по одному кубику на символах каждого вида в степи.		B3
Фест	Игрок получает 2 очка за каждый горизонтальный ряд из четырёх карт в своей матрице технологий.		B2
Фивы	Игрок получает 6 очков, если в его матрице технологий есть столбец из 6 или более карт технологий.		A2
Хараппа	Игрок получает 2 очка за каждую пару из бронзового литья и ирригации в своей матрице технологий. Иными словами, игрок считает, сколько у него карт бронзового литья и сколько у него карт ирригации, и удваивает меньшее из этих чисел.		B3
Хатгуса	Игрок получает 5 очков, если у него в матрице не больше трёх карт каждой технологии.		B2
Эшнунна	Игрок получает 6 очков, если у него есть хотя бы по одному кубику на символах каждого вида (охотников, скотоводов, земледельцев) в лесу и хотя бы по одному кубику на символах каждого вида в пустыне.		B3


КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Подготовка к игре



При игре вчетвером:

- Выложите 11 земель, раскройте 2 с левого края;
- используйте все технологии и города.

При игре втроём:

- выложите 9 земель, раскройте 2 с левого края;
- используйте все технологии и города, кроме .

При игре вдвоём:

- выложите 7 земель, раскройте 1 с левого края;
- используйте все технологии и города, кроме  и .

Перемешайте карты городов. Перемешайте карты технологий, разделите на 5 стопок: 4 — игровой пул, пятая — запасная. Раскройте верхнюю карту в каждой стопке игрового пула. Выложите жетоны торговых путей. Выложите 1 случайный жетон провинции выше каждой земли.

Порядок хода

- Возьмите из любой стопки пула верхнюю карту и положите в вашу матрицу.
- Определите, какие карты матрицы активируются.
- Выставьте на поле поселения и (если применимо) получите новые карты городов.
- Получите жетоны торговых путей и распределите жетоны провинций (если применимо).

Выкладывание карты в матрицу

- Выкладывайте в уже начатый столбец под нижней картой или в новый столбец с верхней позиции.
- В матрице может быть не больше 4 столбцов.



Активация карт матрицы

- Выложенная карта активирует:
 - себя;
 - карты такой же технологии в том же столбце;
 - карты слева и справа от себя.

- Бронзовое литьё не активирует карты бронзового литья в том же столбце.



Выставление поселений

- Каждая активированная карта позволяет выставить 1 кубик на свободное место.

- Символ на поле и ландшафт должны соответствовать активированной карте.

- Нельзя выставлять кубик в землю, если в землях правее уже есть ваши кубики.

- Если вы выставили кубик в землю, справа от которой лежит закрытая земля, раскройте её.



- Если вы выставили кубик в землю, где нет ничьих поселений, тяните из колоды 3/4/5 карт городов (при игре вдвоём/втроём/вчетвером). Выберите себе одну из них, остальные положите ниже земли, куда вы выставили кубик.

- Если вы выставили кубик в землю, где нет ваших поселений, но есть чужие, выберите себе одну из карт городов, лежащих ниже этой земли.

Торговые пути и провинции

- Если у вас в одном ландшафте есть непрерывный ряд из 3, 5 или 7 поселений, возьмите соответствующий жетон торгового пути (если его ещё никто не забрал).
- Получая жетон большего номинала, верните жетон меньшего номинала в том же ландшафте (если у вас есть).
- Когда все игроки покинули землю, определите, чьих поселений в ней больше. Этот игрок получает жетон провинции.

Конец игры

Игра заканчивается в конце хода последнего игрока после наступления любого из трёх случаев:

- если у игрока закончились кубики;
- если в последней земле не осталось мест под поселения;
- если исчерпаны две стопки карт технологий.

Очки начисляются за жетоны провинций, жетоны торговых путей и карты городов.