

# Our Support for Ukraine

**To the Russian players who have bought some of our games in the past: we strongly believe the vast majority of you do not support the acts of war your president and government have unleashed upon Ukraine.**

**We totaled all of the profit we have ever received from Russian copies of CGE games and we have sent all of this money to help Ukraine.**

**We hope you won't mind this decision. Perhaps you may even welcome it. Thank you again for buying, playing, and enjoying our games—in addition to the fun we hope you had with them, it will now also help a just cause.**

# Ваш ход

## ПРОЦЕДУРА НАЧАЛА ХОДА

### Пополнить ряд карт (НЕ ПРИМЕНЯЕТСЯ В 1-м РАУНДЕ)

Уберите карты из начала ряда карт, сместите оставшиеся карты влево, доложите новые карты.

- Эпоха А заканчивается после первого пополнения ряда карт.
- Эпоха I (II и III) заканчивается, когда в ее гражданской колоде не остается карт. Сделайте все, что указано символами на поле текущей эпохи.

### Провести войну (ЕСЛИ ВЫ ОБЪЯВИЛИ ЕЕ В ПРЕДЫДУЩЕМ РАУНДЕ)

- Побеждает тот, у кого больше сила цивилизации (разыгрывать карты бонусов нельзя). Сделайте все, что указано на карте, а затем сбросьте ее.

### СДЕЛАТЬ ТАКТИКУ ДОСТУПНОЙ (ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ ЛИЧНАЯ ТАКТИКА)

- Переместите личную тактику в общую область тактики.

## ФАЗА ПОЛИТИКИ (МОЖНО ВЫПОЛНИТЬ ОДНО ДЕЙСТВИЕ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ)

### ПОДГОТОВИТЬ СОБЫТИЕ (ЗЕЛЕНАЯ ВОЕННАЯ КАРТА С СИМВОЛОМ В ПРАВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ)

- Выложите карту события лицом вниз на колоду будущих событий. Получите количество , равное уровню карты.
- Откройте верхнюю карту из колоды текущих событий и примените ее эффект. Если это территория, проведите колонизацию.
- Если это была последняя карта колоды текущих событий, тщательно перемешайте колоду будущих событий и положите ее на место закончившейся колоды.

### СОВЕРШИТЬ АГРЕССИЮ (КОРИЧНЕВАЯ ВОЕННАЯ КАРТА СО СЛОВОМ «АГРЕССИЯ» В НАЗВАНИИ)

- Откройте карту агрессии, выберите врага и потратьте указанные военные действия.
- Враг защищается от вас, если сумма силы его цивилизации, бонусов разыгрываемых карт и количества сбрасываемых военных карт (сброшенная карта — это +1 к силе) равна силе вашей цивилизации или больше ее. (Число его сыгранных и сброшенных карт ограничено его суммой военных действий.)
- Если враг не смог защититься, примените эффект карты.
- В обоих случаях сбросьте карту.

### ОБЪЯВИТЬ ВОЙНУ (СЕРАЯ ВОЕННАЯ КАРТА СО СЛОВАМИ «ВОЙНА ЗА» В НАЗВАНИИ)

- Откройте карту, выберите врага и потратьте указанные военные действия.
- Эффект карты произойдет в начале вашего следующего хода.

### ПРЕДЛОЖИТЬ ПАКТ (СИНЯЯ ВОЕННАЯ КАРТА С СИМВОЛОМ РУКОПОЖАТИЯ НАД НАЗВАНИЕМ)

- Откройте карту, выберите другого игрока и определите стороны пакта.
- Если пакт принят, положите карту в свою игровую область и, если возможно, сбросьте уже находящийся в ней пакт. Если пакт не принят, верните его в руку.

### ОТМЕНИТЬ ПАКТ

- Выберите пакт, заключенный вами или с вами, и уберите его из игры.

### КАПИТУЛИРОВАТЬ (НЕПРИМЕНИМО В ЭПОХЕ IV)

## ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

● Взять карту из ряда карт. Потратьте 1, 2 или 3 гражданских действия. Чудеса стоят на 1 действие больше за каждое ваше построенное чудо.

● Увеличить население. Перенесите куб из желтого банка в резерв рабочих. Потратьте , указанную под секцией, где был куб.

● Построить ферму, шахту или городское здание. Перенесите рабочего из резерва на карту. Потратьте требуемые .

● Улучшить ферму, шахту или городское здание. Перенесите рабочего с карты на карту более высокого уровня того же типа. Потратьте столько , сколько составляет разница в требуемых ресурсах этих карт.

● Уничтожить ферму, шахту или городское здание. Перенесите желтый куб с карты в резерв рабочих.

● Сыграть/заменить карту лидера. Выложите лидера в игровую область. Если вы заменяете лидера, получите обратно 1 гражданское действие.

● Завершить этап чуда. Потратьте столько , сколько указано на незакрытой цифре слева. Накройте ее синим кубом.

● Исследовать технологию. Выложите карту и потратьте . При необходимости замените старую карту (особые технологии, формы правления).

● Провозгласить революцию. Замените карту формы правления. Потратьте все свои гражданские действия и наименьшее из указанных значений .

● Сыграть карту действия. Примените эффект карты. Если эта карта позволяет выполнить действие, то не тратьте на него гражданские действия. Нельзя разыграть карту действия, взятую в текущей фазе действий.

● Обучить отряд. Перенесите рабочего из резерва на карту. Потратьте требуемые .

● Улучшить отряд. Перенесите рабочего с карты на карту более высокого уровня того же типа. Потратьте столько , сколько составляет разница в требуемых ресурсах этих карт.

● Распустить отряд. Перенесите желтый куб с карты в резерв рабочих.

● Сыграть карту тактики. Выложите карту в свою игровую область, поместите на нее знамя тактики.

● Скопировать карту тактики. Поместите знамя тактики на одну из общих карт тактики.

## ПРОЦЕДУРА КОНЦА ХОДА

- Сделайте то, что указано символами на планшете.
- Следующий игрок может начать ход, как только вы сбросите лишние военные карты.

# ТЕРМИНОЛОГИЯ

<b>Рабочий</b>	Желтый куб в вашей игровой области, не находящийся в желтом банке.
<b>Незадействованный рабочий</b>	Рабочий, не помещенный на карту.
<b>Ваша технология</b>	Карта технологии, находящаяся в вашей игровой области.
<b>Уровень карты</b>	Определяется эпохой карты. Эпоха A = 0, эпоха I = 1, эпоха II = 2, эпоха III = 3.
<b>Ферма или шахта</b>	Рабочий на коричневой карте сельскохозяйственной или добывающей технологии.
<b>Городское здание</b>	Рабочий на серой карте градостроительной технологии.
<b>Отряд</b>	Рабочий на красной карте военной технологии.
<b>Уровень фермы, шахты, здания и отряда</b>	Определяется уровнем соответствующей карты технологии.
<b>Уничтожение</b>	Чтобы уничтожить ферму, шахту или городское здание, верните рабочего в резерв рабочих.
<b>Роспуск</b>	Чтобы распустить отряд, верните рабочего в резерв рабочих.
<b>Отправка</b>	Чтобы отправить отряд, верните рабочего в желтый банк.
<b>Счастье цивилизации</b>	Сумма символов счастья, производимых рабочими и картами. Может быть в диапазоне 0–8.
<b>Недовольные рабочие</b>	Количество пустых секций желтого банка слева от маркера счастья.
<b>Восстание</b>	Пропуск фазы производства. Происходит в конце хода, если число недовольных рабочих превышает число незадействованных рабочих.
<b>Требуемые ресурсы</b>	Цена 🎲 размещения 1 рабочего на карту технологии или цена завершения 1 этапа чуда.
<b>Требуемая наука</b>	Цена 🎲 разыгрывания карты технологии.
<b>Потеря населения</b>	Возврат указанного количества незадействованных рабочих в желтый банк. Если таких нет, возвращайте рабочих с карт.
<b>Получение населения</b>	Перенос указанного количества желтых кубов из желтого банка в резерв рабочих.
<b>Увеличение численности населения</b>	Получение 1 населения после траты требуемой еды.
<b>Потеря 🏠 или 🎲</b>	Возврат синих кубов в синий банк согласно указанному количеству. Если синих кубов недостаточно, теряются все, что есть.
<b>Трата 🏠 или 🎲</b>	То же, что и потеря, однако, если у вас нет требуемого числа еды или ресурсов, вы не можете выполнить действие.
<b>Получение 🏠 или 🎲</b>	Перенос синих кубов из банка на фермы или шахты согласно указанному количеству.
<b>Трата 🎲</b>	Перемещение фишки очков науки на указанное число делений счетчика назад. Если у вас нет требуемого числа очков науки, вы не можете выполнить действие.
<b>Получение 🎲 или 🏠</b>	Перемещение фишки очков науки или культуры на указанное число делений счетчика вперед.
<b>Потеря 🎲 или 🏠</b>	Перемещение фишки очков науки или культуры на указанное число делений счетчика назад. Фишку нельзя переместить дальше 0.
<b>Сильнейшая/слабейшая цивилизация</b>	Ничьи разрешаются в порядке очереди: претенденты, которые ходят раньше, считаются сильнее. Текущий игрок — сильнейший из претендентов.
<b>Две сильнейшие/слабейшие цивилизации</b>	В игре на двоих то же, что и «сильнейшая/слабейшая цивилизация».
<b>Цивилизация с наибольшим/наименьшим</b>	Ничьи разрешаются в порядке очереди, как и выше.
<b>Сравнение параметров цивилизаций</b>	Цивилизациям присуждаются места в соответствии с развитием указанного параметра (1-е место у цивилизации с самым развитым параметром). Ничьи разрешаются в порядке очереди, как и выше. (В конце игры первый игрок считается текущим.)