

Game design: Jan Zalewski

Illustrations: Piotr Socha



CVLIZATIONS

Настольная игра для 2-5 игроков



Graphic design: Małgorzata Parczewska

GRANNA

Цель игры:

Побеждает игрок, набравший больше всех Очков Счастья

Содержимое коробки с игрой:

Коробка с игрой содержит следующие компоненты:



Подготовка к игре:

Игроки готовятся к игре следующим образом:

Примечание: инструкции по игре для 1-2 игроков приведены в конце правил игры.

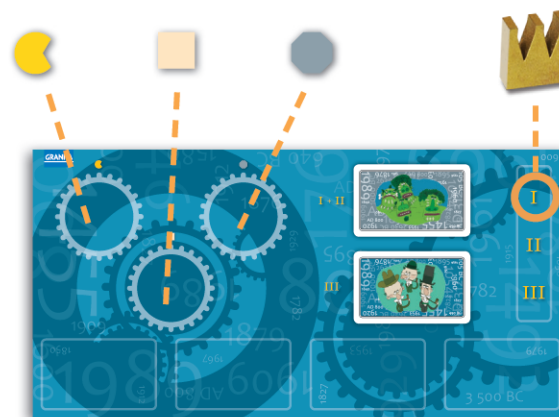
Разместите **игровое поле** в центре стола.

Положите **фишки дерева, еды и камня** в соответствующие отделы на игровом поле.

Поставьте **корону** на 1 эпоху трека эпох.

Положите **фишки счастья** около игрового поля.

Разделите карты на 2 колоды согласно рубашек карт и перетасуйте каждую колоду в отдельности. Положите сформированные колоды идей в соответствующие отделы на игровом поле.

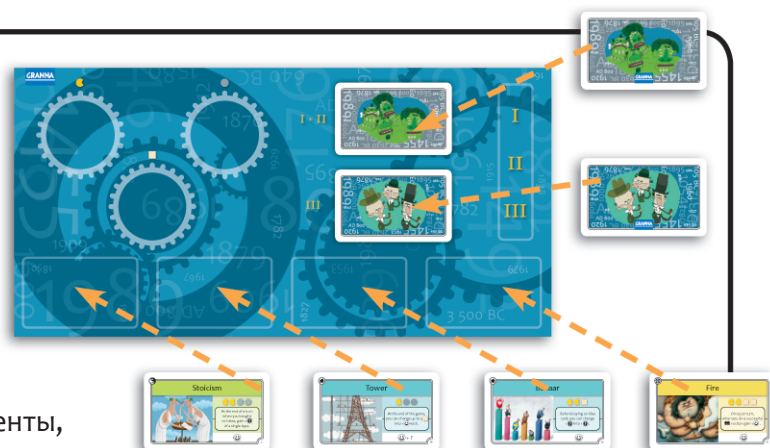


⚙ Возьмите 4 карты из колоды Эпох I&II и положите их лицом вверх на трек идей игрового поля.

⚙ Каждый игрок получает:

- набор из 8 карт приказов соответствующего цвета.
- 1 дерево, 1 еда, 1 камень.

⚙ Игрок, который последним держал в руках инструменты, получает шлем лидера и становится Первым игроком.



Порядок игры:

Игра длится 3 эпохи. Каждая эпоха состоит из 3 раундов. Каждый раунд состоит из следующих фаз в определённом порядке:

Фаза приказов → Фаза действий → Фаза развития → Фаза окончания раунда

1. Фаза приказов

Первый игрок начинает игру. Он играет с руки 2 карты приказов, выкладывая их на стол. Одна карта играется **лицом вверх**, вторая карта – **лицом вниз**!

Остальные игроки по часовой стрелке делают тоже самое.

Когда все игроки сыграли по 2 карты, они одновременно вскрывают карту, лежащую лицом вниз.



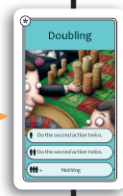
2. Фаза действия

Игроки выполняют приказы, в порядке от наименьшего порядкового номера к наибольшему порядковому номеру. Карты приказов имеют следующие порядковые номера:

1. Воровство
2. Заготовка леса
3. Охота
4. Добыча камня
5. Коварство
6. Удовлетворение
7. Торговля



Удваивание
не разыгрывается как другие приказы и не действует на игрока напрямую. Оно позволяет дважды сыграть другой разыгранный приказ.



Когда несколько игроков разыгрывают одинаковые приказы, они выполняют их в порядке по часовой стрелке, начиная с Первого игрока.

Эффект каждого приказа зависит от того, сколько игроков его сыграло.

Большинство приказов работают лучше всего, если их сыграло 2 игрока. Обычно, если приказ разыграл только 1 игрок, он становится менее эффективным (за исключением приказа **Торговля**). Если приказ разыграли 3 или более игроков, он приносит ещё меньше эффекта (возможно, даже вообще не приносит пользы).

Разъяснение символов на картах:



Один игрок – игроки выбирают данный эффект, если только 1 игрок разыграл данную карту приказа в этом раунде.



Два игрока - игроки выбирают данный эффект, если 2 игрока разыграли данную карту приказа в этом раунде.



Три и более игроков – игроки выбирают данный эффект, если 3 и более игроков разыграли данную карту приказа в этом раунде.

Эффекты приказов применяются в обязательном порядке.

Некоторые приказы не имеют эффекта и не приносят пользы, если они разыграны 3 и более игроками.

Пример:

Петя разыгрывает 2 карты приказов: Воровство и Удваивание. Больше никто не разыгрывает Воровство. Удваивание, кроме Пети, разыгрывает Лена. В связи с тем, что только Петя разыграл Воровство, он может украсть 1 ресурс у другого игрока. Удваивание тоже приносит ему пользу, так как этот приказ разыграли 2 игрока. Значит, он может разыграть Воровство дважды и украсть 2 ресурса.



Ресурсы:

В игре присутствует 3 типа ресурсов:  еда  дерево  камень

Игрок получает ресурсы, разыгрывая карты приказов. Игрок может хранить в персональном запасе сколько угодно ресурсов. Игроки не ограничены запасом фишек ресурсов, приложенным к игре. Если игрокам не хватает фишек ресурсов, они могут использовать фишки множитель х3. Ресурс с такой фишкой считается за 3 ресурса.

х3

По окончании фазы действия, все игроки оставляют на столе сыгранные карты приказов и переворачивают их рубашкой вверх. В последующих раундах они становятся недоступны игрокам. Карты приказов возвращаются к игрокам по окончании эпохи.

3. Фаза развития

Начиная с Первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может купить 1 карту идеи с трека идей игрового поля.



Чтобы купить карту идеи, игрок должен оплатить указанное на карте количество ресурсов.

После покупки карты, игрок кладёт её перед собой лицом вверх. До конца игры такие карты будут давать игроку специальные возможности или принесут очки счастья в конце игры. Купленная карта начинает действовать **в следующем раунде**, но не в раунде покупки.

Каждый раз, когда покупается карта идеи, выложите на трек идей новую карту из колоды карт идей. Таким образом, на треке идей всегда будет 4 карты.

Золотое правило

Если эффект карты идеи противоречит правилам игры и эффекту приказов, тогда карта идеи имеет приоритет.

4. Фаза окончания раунда

Первый игрок передаёт шлем лидера следующему игроку по часовой стрелке.



Кроме того, если у всех игроков осталось в руках только по 2 карты приказов, то это значит окончание эпохи (т.е. после раундов 3, 6 и 9). Игроки забирают со стола все сыгранные карты приказов. Корона передвигается на следующую эпоху на треке эпох.



Примечание: по окончанию второй эпохи, уберите все карты идей с трека идей. Положите на трек идей 4 карты из второй колоды идей (для III эпохи).



Пример раунда:

Лена, Петя, Ваня и Катя начинают игру на 4 игроков. Лена становится Первым игроком. В свой ход она разыгрывает приказ Заготовка леса лицом вверх и ещё один приказ рубашкой вверх. Петя делает тоже самое. Ваня разыгрывает приказ Торговля и ещё один приказ рубашкой вверх, и Катя разыгрывает приказ Добыча камня и ещё один приказ рубашкой вверх. Затем все карты рубашкой вверх переворачиваются:

Лена: Заготовка леса (2) и Охота (3)
Петя: Заготовка леса (2) и Удваивание (*)
Ваня: Торговля (7) и Охота (3)
Катя: Добыча камня (4) и Охота (3)



Игроки начинают с карты с наименьшим порядковым номером (в данном случае Заготовка леса (2)).

Леня берёт 3 фишки дерева, т.к. Заготовка леса была разыграна 2 игроками. Петя тоже разыграл Заготовка леса, и, кроме того, Удваивание. Значит Заготовка леса удваивается: Петя получает 6 фишек дерева. Следующий приказ по порядку – Охота. Катя, Ваня и Лена разыграли приказ Охота, значит они получают по 1 фишке еды. Далее идёт Добыча камня. Его разыграла только Катя. Значит она получает 2 камня. Последним по порядку идёт Заготовка леса. Её разыграл только Петя. Он меняет 1 еду на 3 дерева.

После этого игроки переходят к Фазе развития.

Окончание игры:

Игра оканчивается после III эпохи.

Игроки подсчитывают очки счастья, суммируя очки со своих карт идей и очки, заработанные во время игры. Победителем становится игрок, заработавший больше всех очков. В случае ничьи, игру выигрывает игрок с наибольшим количеством ресурсов. Если и количество ресурсов одинаковое – игра оканчивается ничьей.

Вариант игры для 2 игроков

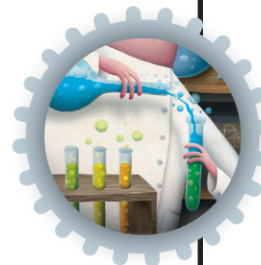
В игре вдвоём добавляется третья нейтральная сторона: **Пещерные Гики**. Игра проходит по следующим правилам:

1. Во время подготовки к игре, одна неиспользованная колода карт приказов отдаётся Пещерным Гикам;
2. Пещерные Гики получают шлем лидера и начинают игру;
3. Пещерные Гики играют карты приказов также, как и другие игроки: одна карта лицом вверх, другая карта лицом вниз. Обе карты выбираются случайным образом;
4. Пещерные Гики не совершают каких-либо действий: они не берут и не крадут ресурсы, не покупают идеи. Их карты приказов используются только для того, чтобы определить, сколько игроков разыграло приказы в данном раунде и какой эффект они будут иметь;
5. Когда 2 игрока разыгрывают приказ Воровство, каждый из них должен украсть по 1 ресурсу у 2 игроков. Но при игре вдвоём, один ресурс берётся у соперника, а второй - в общем пуле ресурсов;
6. Шлем лидера передаётся как обычно по часовой стрелке, т.е. Пещерные Гики передают его игроку слева и получают от игрока справа.

Вариант игры вдвоём для опытных игроков

Данный вариант подойдёт опытным игрокам, которые уже играли в игру по базовым правилам. Игра проходит по следующим правилам:

1. Каждый игрок берёт по 2 набора карт приказов. Один набор – для собственной CVлизации, второй - для нейтральной CVлизации, которой игрок будет управлять. Очки в конце игры подсчитываются только для собственной CVлизации;
2. В Фазе приказов игроки разыгрывают карты следующим образом:
 - а) Нейтральная CVлизация игрока 1;
 - б) Нейтральная CVлизация игрока 2;
 - в) Собственная CVлизация игрока 1;
 - г) Собственная CVлизация игрока 2.
3. Нейтральные CVлизации не совершают каких-либо действий: они не берут и не крадут ресурсы, не покупают идеи. Их карты приказов используются только для того, чтобы определить, сколько игроков разыграло приказы в данном раунде и какой эффект они будут иметь;
4. Когда 2 игрока разыгрывают приказ Воровство, каждый из них должен украсть по 1 ресурсу у 2 игроков. Но при игре вдвоём, один ресурс берётся у соперника, а второй - в общем пуле ресурсов;
5. Шлем лидера передаётся между двумя игроками. Нейтральные CVлизации не влияют на порядок игры, но их карты приказов всегда разыгрываются перед картами приказов собственных CVлизаций игроков.





1. Оптимизм: если игрок, владеющий картой идеи **Оптимизм**, разыгрывает 2 карты приказов **+++ +** или удваивает приказ **+++ +**, тогда **Оптимизм** может принести ему 2 дополнительных ресурса в данном раунде.

5. Гуманизм: игрок, владеющий картой идеи **Гуманизм**, получает очки только от карт, которые приносят очки немедленно во время раунда. Например, **Изоляция**, **Кинжал** и др.

8. Потребительство: игрок, владеющий картой идеи **Потребительство**, получает в конце игры 2 дополнительных очка, если у него совсем нет ресурсов.

11. Кинжал: игрок, владеющий картой идеи **Кинжал**, не получает очко если **+++ +** разыграли **Воровство**.

13. Предсказание будущего: перед покупкой новой идеи, игрок, владеющий картой идеи **Предсказание будущего**, может, в тайне от других игроков, посмотреть верхнюю карту колоды карт идей и принять решение: купить её, купить одну из карт на треке идей или вообще в этот раунд не совершать покупки. Если карта сверху колоды карт идей не покупается, то она остаётся наверху колоды.

25. Выходные: приносит игроку, владеющему картой идеи **Выходные**, только 1 очко, даже если было разыграно **Удвоивание**.

26. Закон: Если игрок, владеющий картой идеи **Закон**, ворует у другого игрока, то в данный раунд воровать у него нельзя. Также, он имеет иммунитет к действию карты идеи **Меч**.

28. Приручение кошек: игрок, владеющий картой идеи **Приручение кошек**, может получить очки за **Воровство**, **Коварство**, **Удовлетворение** и **Удвоивание**. **Удвоивание** даёт очки только если данный приказ разыграли **+++ +**. **Удвоивание** приказа, который не разыграли **+++ +**, не приносит очков.

29. Колесо: получаемые ресурсы должны быть того же типа, что и другие ресурсы, получаемые во время обмена.

30. Универсальный язык: покупка обеих карт идей оплачивается по обычной стоимости, вторая карта идеи не бесплатная.

35. Рационализм: игрок, владеющий картой идеи **Рационализм**, получает в конце игры столько очков, сколько типов карт идей у него есть (т.е. от 1 до 4 очков). Сама карта **Рационализм** тоже учитывается, значит у игрока уже есть 1 тип карты - идеология.

40. Кинематография: игрок, владеющий картой идеи **Кинематография**, получает 1 дополнительное очко за каждую собственную пару карт идей, включая саму **Кинематографию**.

42. Фондовая биржа: каждый набор из трёх ресурсов: еда, камень и дерево даёт 2 дополнительных очка счастья. Игрок может получить максимум 6 очков.

19. Башня, 21. Замок, 23. Укрытие: владелец этих карт может обменять до 3 указанных ресурсов на дополнительные очки.

Пример: владелец карты идеи **Укрытие** может обменять до 3 жетонов еды на 3 очка счастья.

9. Удочка, 14. Порох, 15. Кирка, 16. Топор, 29. Колесо: удваивание приказа, который даёт определённые ресурсы также удваивает эффект карты идеи. **Пример:** владелец карты идеи **Кирка** разыгрывает приказы **Добыча камня** и **Удвоивание**. В дополнение к камню, который игрок получает от эффекта приказа, он дополнительно получает 2 камня (1 дополнительный камень за **Добыча камня** и 1 дополнительный камень за **Удвоивание**).

43. Магистраль, 44. Исследовательский институт, 47. Туризм: каждая из этих карт в конце игры даёт своему владельцу 2 дополнительных очка, если он владеет наибольшим числом карт идей определённого типа. В случае ничьи с другим игроком, очки за данную карту идеи не начисляются.