

НАЦИИ ДИНАСТИИ

ВСТУПЛЕНИЕ

Нации-Династии – это первое крупное дополнение для игры Нации. Оно включает в себя 12 новых наций и добавляет карты династий для В-сторон базовой игры. Вместе с новыми картами прогресса значительно повышается и без того высокая реиграбельность. Рекомендуется играть с этим расширением, когда у вас есть опыт игр с дополнительными картами базовой игры.

КОМПОНЕНТЫ

1. 6 Двухсторонних игровых полей новых наций
 2. 34 Карты династий
 3. 6 Карт беспорядков (смуты)
 4. 43 Карты прогресса
- Правила дополнения



КАРТЫ ПРОГРЕССА

Смешайте все новые карты в соответствующих стопках. Для обозначения прогресса или ограниченного числа применений свойств карт используются жетоны «X» или любые другие жетоны, если «X» жетоны закончились.

Некоторые карты прогресса включают в себя примечание:



или



где количество указанных миплов равно максимальному количеству рабочих, которых игрок может разместить на данных картах.

КАРТЫ ДИНАСТИЙ И БЕСПОРЯДКОВ (СМУТЫ)

В начале игры случайным образом выберите количество наций, равное количеству игроков. Включить все игровые поля Наций из дополнения Династии и вторые стороны игровых полей из базовой игры. Возьмите две Карты Династии для каждой доступной нации и поместите их рядом с игровым полем. Выберите страны обычным способом (в обратном порядке, т.е. вначале выбирает последний игрок, затем предпоследний, и.т.д.) после выкладывания карт на поле прогресса.

После размещения Архитекторов во время Фазы развития, в начале каждого раунда, разместите рядом с главным планшетом столько Карт Беспорядков, сколько разместили Архитекторов.

В качестве своего действия вы можете воспользоваться одной из доступных Карты беспорядков. Поместите её над игровым полем вашей нации, рядом с вашим Специальным свойством нации, и немедленно уменьшите свою стабильность на два шага. В конце Фазы развития, сбросьте Карту беспорядков и увеличьте свою Стабильность на два шага. Стабильность «-2» отображается на каждой карте беспорядков, поэтому вашу общую стабильность всегда можно будет рассчитать. Если вы возьмете несколько Карт Беспорядков в одном раунде, то все они будут активными. Когда в раунде больше нет доступных Карт беспорядков, игрок не может больше предпринимать это действие.

Когда вы берете Карту беспорядков, вы должны сделать следующий выбор: либо взять два золота из запаса, либо разыграть одну из ваших Карт

династии. Когда вы разыгрываете карту Династии, она заменяет ваше Специальное свойство на игровом поле и остается в силе до тех пор, пока ее не заменит новая Карта династии. Если вы разыграли обе свои карты Династии, вы больше не сможете выполнять это действие.

ЧУДЕСА ПРИРОДЫ

Чудеса Природы покупаются как обычные Чудеса Света и помещаются на игровом поле, на месте под строительство Чуда Света. Любое недостроенное Чудо сбрасывается. В последующим вы должны будите предпринимать исследовательские действия, пока ваша нация не обнаружит Чудо природы. Вы не можете совершать никаких других действий, пока не будет обнаружено Чудо Природы.

Каждый раз, когда вы исследуете, вы берете из запаса кубик (Примечание: а не из доступных Архитекторов в этом раунде) и помещаете его на маркер подозрной трубы на своем Чуде Природы. Когда вы разместите на карте столько «подзорных труб», сколько их есть на карте, Чудо природы будет обнаружено, и вы переместите его на места расположения других достроенных Чудес. После этого вы снова выполняете обычные действия.

Обнаруженные Чудеса Природы не могут быть заменены никакими картами, они являются постоянными. Если у вас не осталось мест для Чудес, на которые вы могли бы поместить Чудо Природы, вы их не покупаете. *Бонусные эффекты для готовых обычных Чудеса не влияют на открытие природных чудес (например, Хатшепсут и Сфинкс из базовой игры или Индия – Империя Великих Моголов).*

В одиночной игре вы бросаете кубик каждый раз, когда исследуете Чудо Природы.



ХОД ИГРЫ

Фаза Развития

1. Маркер раунда передвиньте на следующий раунд
2. Карты Прогресса поместите на поле Прогресса
3. Процветание: возьмите работника/золото/еду/камень
4. Новые События: откройте новую карту Событий
5. Гильдия архитекторов: поместите архитекторов на поле подсчёта очков (см. «Подготовка поля Прогресса»)
6. Разместите рядом с главным планшетом столько Карт Беспорядков, сколько разместили Архитекторов

Фаза Действий

- А. Покупка карт Прогресса
- В. Помещение работника на одну из карт
- С. Найм архитектора
- Д. Розыгрыш специального свойства нации
- Е. Взять Карту Беспорядков
- Ф. Совершить исследование

Фаза Решений

1. Производство: здания + Военные карты + колонии + Чудеса Света + Советник (не забудьте заплатить нужное количество ресурсов)
2. Очередность хода игроков: измените при необходимости
3. Война: в случае проигрыша потеряйте ПО и ресурсы
4. События: разыграйте оба События с карты Событий
5. Голод: потеряйте количество еды, указанное на карте События
6. Сбросить Карты Беспорядков
- (7.) Книги: подсчитайте в конце эпохи