Правила игры.

Перевод Виталий Носов (balrogest@yahoo.com).

Подготовка к игре.

Положите игровое поле на центр стола. Оно состоит из трех игровых зон, представляющих из себя три временных периода: Эпоху Силы, Эпоху Веры и Эпоху Логики. Рядом с игровым полем поместите поле для контроля ходов.
Разделите 155 тайлов построек по цветам и положите их в соответствующие отделения коробки. Оранжевые тайлы обозначают военные постройки (20 дозорных башен, 24 крепости и 9 замков). Религиозные здания малинового цвета (20 часовен, 20 монастырей и 9 аббатств). Гражданские здания голубого цвета (20 деревень, 24 маленьких города и 9 больших городов). 10 деревень изображены на каждой из трех игровых зон.

Число, изображенное на каждом тайле, означает цену постройки данного сооружения и доход в экю, который поступит в фазу дохода на 4 и 7 ходу. Тайлы крепости, замки, монастыри и аббатства имеют обратную сторону, которая отображает то же здания превращенное в руины.

Каждый игрок берет две фигурки путешественников одинакового цвета и ставит их на соответствующее место, на поле Эпохи Силы. Так же каждый участник игры берет себе 25 кубиков контроля одинакового цвета. Поместите индикатор хода на цифру 1, на отдельном поле.

Все игроки получают на руки по 4 экю. Деньги кладутся на стол перед игроком.

Перетасуйте колоду из 55 карт строительства. Колода состоит из 18 карт строительства военных зданий, 18 карт строительства религиозных объектов и 19 карт строительства гражданских строений. Все игроки берут по 4 карты строительства на руки. Карты, взятые на руки, игроки не показывают друг другу.

Ход игры.

Выберите случайным образом первого игрока. Далее ход передается от игрока к игроку по правилу часовой стрелки.

Каждый ход состоит из следующих фаз:

1. Обменять все карты находящиеся на руке или часть их.
2. Фаза действия (состоит из путешествия во времени и использования карт строительства).
3. Пополнение руки до 4 карт.
4. Получение прибыли с доменов (только в 4 и 7 ход).

После того, как игрок завершит свой ход, право действовать передается участнику игры, сидящему по левую руку. Как только право хода вновь перейдет к первому игроку, передвиньте индикатор хода на одно деление вперед.

Обмен карт.

В начале своего хода игрок может скинуть с руки ненужные карты строительства и добрать из колоды новые до четырех карт. ***Данное действие стоит 2 экю***. Обмен карт можно произвести лишь раз за ход.

Фаза Действия.

Следующие два действия (путешествие во времени и использование карт строительства) можно выполнять в любом порядке и несколько раз.

1. Путешествие во времени.

Потратив 1 экю, игрок может использовать машину времени и переместиться в другую эпоху. Он берет одну из своих фигурок путешественника и перемещает его в другую желаемую эпоху (на другую часть игрового поля). Игрок может использовать машину времени так много раз, сколько желает, каждый раз внося плату.

Находясь в определенной эпохе ,путешественник позволяет игроку действовать на данной части игрового поля и получать с него доход в 4-й и 7-ой ходы.

Игрок перемещает своего путешественника из Эпохи Силы в Эпоху Логики за 1 экю. Он так же перемещает второго своего путешественника из Эпохи Силы в Эпоху Веры за 1 дополнительный экю.

2. Использование карт строительства.

Каждый игрок начинает фазу с четырьмя картами строительства на руках. Игрок может использовать их только в той части игрового поля, где присутствует хотя бы один его путешественник. Только две карты могут быть сыграны на одну фигурку путешественника. Игрок может использовать эти две карты в одной эпохе или использовать одну карту, переместить путешественника и сыграть второй картой. Таким образом, в зависимости от положения путешественников и их перемещения, участник игры может сыграть всеми четырьмя картами строительства в одной эпохе или в разных эпохах.

Если путешественники находятся в одной части игрового поля, игрок может комбинировать их карты для строительства зданий ценой 3 или 4. Если игрок не использовал все четыре карты, он может сбросить оставшиеся или сохранить их до следующего хода.

В Эпохе Силы и Эпохе Веры игрок может: Построить здание, Усовершенствовать здание, Разрушить малое строение.

Во время выполнения этих трех действий должны приниматься во внимание: правила строительства, правила следов во времени, правила трансформации домена.

В Эпохе Логики возможно применять карты строительства для: Заселения гражданских зданий и Восстановления руин.

Игрок может строить, разрушать, восстанавливать и усовершенствовать здания так много раз, как того желает и пока ему позволяют совершать действия карты строительства.

2.1 Строительство зданий (возможно только в Эпохе Силы и Эпохе Веры).

Игрок должен использовать карты строительства для возведения зданий. Их постройка возможна только в эпохе, в которой присутствует путешественник активного игрока. Для возведения здания используются карты такого же цвета. Количество карт, необходимое для строительства, указано на тайле здания. **Возведение зданий запрещено в Эпоху Логики.** Здание возводиться на пустом месте игрового поля и его постройка должна производиться согласно географическим и иерархическим правилам (см. далее).

Строительство крепости требует две карты соответствующего цвета.

После того, как игрок возводит военное или религиозное здание, он помещает на него один свой кубик для обозначения принадлежности строения. Гражданские здания не имеют принадлежности, поэтому на них не игроки не помещают свои кубики.

Монастырь принадлежит красному игроку, дозорная башня зеленому игроку.

Премия за строительство.

Строительство маленького здания (дозорной башни, часовни и деревни) не дает премии. **Строительство зданий ценой 2 и 3 дает премию игроку, построившему строение.** Игрок немедленно получает 1 экю, если здание построено в Эпохе Силы и 2 экю, если здание построено в Эпохе Веры. Здание может быть построено, только если доступен данный тайл.

Зеленый игрок строит крепость в Эпохе Силы и немедленно получает 1 экю.

2.2 Усовершенствование зданий (возможно только в Эпохе Силы и Эпохе Веры).

Игрок использует карты строительства для усовершенствования военного или религиозного здания, **которое принадлежит ему**, или гражданского строения. Стоимость усовершенствования в картах строительства равна разнице в цене между конечным и начальным зданием. Карты строительства должны быть такого же цвета, как и само здание, подвергающееся усовершенствованию.

Новое здание должно **всецело** закрывать клетки, занятые старым зданием, а так же незанятое место рядом с ним. Усовершенствование должно производиться согласно географическим и иерархическим правилам (см. далее).

Усовершенствование дозорной башни в крепость обошлось в одну карту строительства.

При усовершенствовании строения, его владелец сохраняет над ним контроль. Запрещено усовершенствовать здания в Эпохе Логики.

Премия за усовершенствование.

Игрок немедленно получает 1 экю, если здание усовершенствовано в Эпохе Силы и 2 экю, если здание усовершенствовано в Эпохе Веры. Здание может быть усовершенствовано, только если доступен данный тайл.

Красный игрок усовершенствовал часовню в монастырь в Эпохе Веры. Он немедленно получает 2 экю.

Разные малые здания не могут быть скооперированы при усовершенствовании. Например, нельзя усовершенствовать две часовни в один монастырь.

2.3 Разрушение малого здания.

Игрок использует карты строительства и уничтожает любое малое здание (часовню, деревню или смотровую башню) контролируемое им или другим игроком. Для уничтожения строения игрок должен потратить 1 экю и одну карту такого же цвета, что имеет сносимое здание. Деревни, напечатанные на игровом поле, и здания стоимость более 1 не могут быть разрушены. Разрушение здания может спровоцировать разделение домена (см. далее).

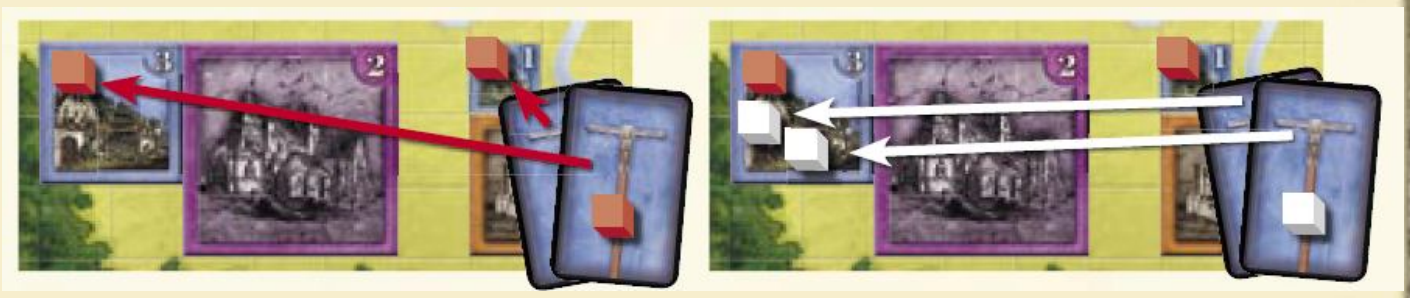
Разрушение часовни стоило 1 экю и одну соответствующую карту.

2.4 Заселение гражданских поселений в Эпохе Логики.

Правила игры запрещают игрокам строить в Эпохе Логики какие-либо сооружения. Однако участники игры могут использовать карты строительства для того, что бы заселять гражданские здания в данном временном периоде. Игрок использует карты строительства, чтобы поместить свои кубики на тайл гражданского сооружения.

Разрешается помещать кубик контроля на гражданское здание, которое уже содержит кубик иного цвета.

Максимальное число кубиков контроля, которое может содержать на себе тайл здания равно цене этого сооружения (1 кубик для деревни, 3 кубика для маленького города и 5 кубиков для большого города). Если деревня или малый город подвергаются усовершенствованию, то все кубики контроля сохраняются на нем.



Красный игрок использует две синих карты строительства для того, чтобы поместить по кубику на деревню и на малый город. Белый игрок использует две синих карты строительства для того, чтобы поместить два своих кубика на малый город.

Специальный случай. Если город уничтожен в результате временного парадокса, то все кубики контроля, находившиеся на нем, снимаются с доски. Исключение составляет случай, если под городом лежит деревня, напечатанная на игровом поле. В этом случае игрок, обладающий наибольшим количеством своих кубиков на разрушаемом городе, оставляет на деревне один кубик. В случае равенства игрок, вызвавший временной парадокс, снимает свои кубики первым. Далее он решает, кто из игроков оставит свой кубик на деревне.

2.4 Реконструкция военных и религиозных сооружений в Эпоху Логики.

Правила игры запрещают игрокам строить в Эпохе Логики какие-либо сооружения. Однако участники игры могут использовать карты строительства для того, что бы восстанавливать существующие здания. Цена реконструкции здания указана на нем. Для восстановления сооружения игрок должен использовать карты соответствующего цвета за один свой ход или в течение нескольких ходов. Несколько игроков могут восстанавливать одно и то же здание. Для отражения того, что игрок потратил одну карту для реконструкции сооружения, он помещает на данное здание один свой кубик.

Тайл восстановленного здания переворачивается обратной стороной, а все кубики снимаются с него и отдаются игрокам. Реконструированное здание повышает стоимость домена в Эпохе Логики.

Красный игрок использует оранжевую карту, что бы добавить свой кубик на руины крепости и малиновую карту, что бы добавить кубик на руины аббатства. Крепость восстановлена. Тайл переворачивается обратной стороной, а кубики удаляется с нее. Аббатство остается в руинах.

3. Получение прибыли с доменов (**только в 4 и 7 ход**).

В **конце своего хода** игроки получают прибыль с доменов. Игрок получает прибыль с домена, только в той эпохе, в которой содержится хотя бы один его путешественник.

В Эпохе Силы, если игрок контролирует в домене **самое престижное (самое ценное) военное здание**, он получает доход в экю с гражданских сооружений, расположенных в том же домене. Сумма экю равна ценности гражданских сооружений. Игрок получает прибыль со всех доменов, над которыми имеет контроль.

В Эпохе Силы красный игрок получает 4 экю за домен со смотровой башней и 7 экю за домен с крепостью.

В Эпохе Веры, если игрок контролирует в домене **самое престижное (самое ценное) религиозное здание**, он получает доход в экю с гражданских сооружений, расположенных в том же домене. Сумма экю равна ценности гражданских сооружений. Игрок получает прибыль со всех доменов, над которыми имеет контроль.

В Эпохе Веры зеленый игрок получает 6 экю за домен с аббатством.

В Эпохе Логики, если игрок обладает наибольшим числом кубиков контроля над гражданскими зданиями в данном домене, он получает доход с военных и религиозных зданий расположенных здесь же. Сумма в экю

равна общей ценности военных и религиозных руин и реставрированных сооружений. Игрок получает прибыль со всех доменов, над которыми имеет контроль. Если несколько игроков имеют в домене равное количество кубиков, то они оба получают прибыль с домена.

В Эпохе Логики белый игрок получает прибыль в 5 экю. 2 экю за восстановленную крепость и 3 экю за монастырь и аббатство. Все это благодаря двум кубикам контроля белого игрока, расположенным в этом домене.

4. Пополнение карт.

В конце хода игрок может скинуть любые несыгранные карты и добрать новые до четырех. В случае если колода закончилась, сформируйте новую колоду, перемешав использованные карты.

Конец игры.

Игра заканчивается после того как последний игрок получит прибыль на седьмом ходу. Все игроки считают свои экю. Самый богатый игрок становиться победителем.

Правила строительства.

Географические ограничения.

Река.

Запрещено на квадрате с рекой строить деревни, а так же строить и усовершенствовать военные и религиозные здания. Только города могут помещаться на клетке с рекой.

Лес.

При игре вдвоем и втроем при строительстве или усовершенствовании здания, которое занимает хотя бы одну клетку с лесом, игрок должен потратить одну дополнительную карту строительства любого цвета. При игре вчетвером и впятером клетка леса не накладывает дополнительных правил.

Горы.

При игре вдвоем и втроем при строительстве или усовершенствовании здания, которое занимает хотя бы одну клетку с горами, игрок должен потратить две дополнительных карты строительства любого цвета. При игре вчетвером игрок платит одну дополнительную карту. При игре впятером клетка горы не накладывает дополнительных правил.

Клетка, содержащая реку и равнину, считается рекой. Клетка, содержащая лес и гору, считается горой. Клетка, содержащая реку и лес или реку и гору, всегда считается рекой.

Правила домена.

Домен составляет группа зданий соединенных своими сторонами по горизонтали или вертикали, но не по диагонали. Домен может состоять из одного или нескольких зданий.

Домены могут соединяться только путем строительства новых зданий или усовершенствования старых. Запрещено строить и усовершенствовать военные и религиозные здания, если это приводит к объединению доменов.

На рисунке показаны четыре домена. Дозорная башня, принадлежащая белому игроку, и одинокая деревня считаются отдельными доменами.

Правила иерархии.

Домен может состоять из военных, религиозных и гражданских зданий разной цены. Но в одном домене самое ценное военное здание и самое ценное религиозное здание должны быть уникальны.

Запрещено строить или усовершенствовать военные и религиозные здания таким образом, что в результате новое здание будет таким же, как уже имеющееся самое могущественное сооружение в этом домене. Иными словами домен не может содержать два одинаковых самых дорогих здания. Правила иерархии не распространяются на гражданские здания.

Самое большое военное здание в домене – это крепость красного игрока. Игроки могут строить в этом домене дозорные башни и один замок, но не еще одну крепость. Самое большое религиозное здание в домене – это аббатство зеленого игрока. Игроки могут строить в этом домене часовни и монастыри, но не еще одно аббатство.

Следы во времени.

В зависимости от своего размера любое п**остроенное или усовершенствованное здание оставляет след** в последующих эпохах. Тайл размером в одну клетку (деревня, часовня и дозорная башня) не оставляет след во времени. Тайл большого или маленького города оставляет след в Эпохе Веры и Эпохе Логики. Тайл крепости, замка, монастыря или аббатства оставляет след в Эпохе Веры. Контроль над зданием копируется от эпохи к эпохе. Тайл крепости, замка, монастыря или аббатства оставляет след и в Эпохе Логики, но в виде руин! Контроль над тайлом не копируется в Эпоху Логики. Здания построенные в Эпоху Веры не оставляют след в Эпохе Силы. След от зданий копируется только вперед от эпохи к эпохе.

Часовня зеленого игрока не оставляет след во времени. Город оставляет след во всех эпохах. Крепость красного игрока копируется с красным кубиком в Эпоху Веры и в виде руин в Эпохе Логики.

Копирование здания во времени, возможно, только если данные свободные тайлы есть в наличии. В случае отсутствия тайлом постройка здания возможна без копирования его в другие временные эпохи или копирование в Эпоху Веры, но отсутствия тайла для Эпохи Логики. Копирование во времени гражданских зданий может объединить домены. В этом случае немедленно применяйте правила доменов.

Временные парадоксы.

Если в результате строительства здания в Эпоху Силы, его проекция в Эпоху Веры должна занять полностью или частично место занятое уже построенным зданием, то это уже существующее здание немедленно убирается с доски. Таким образом, любое здание, построенное в Эпоху Веры, может быть уничтожено тенью сооружения возведенного в Эпоху Силы. В новой реальности нет места для такого здания.

Синий игрок строит в Эпоху Силы монастырь, который создает след в Эпоху Веры. В данном месте находится монастырь зеленого игрока. Данный монастырь и зеленый кубик убираются с игрового поля.

Когда крепость усовершенствуется в замок, замок оставляет след в виде руин в Эпоху Логики, даже если руины данного замка были уже реконструированы. То же относится к монастырю усовершенствованному в аббатство.

Копирование военного или религиозного здания запрещено в двух следующих случаях:

Если военное или религиозное здание, построенное в Эпоху Силы, нарушает правило доменов в Эпоху Веры, то оно не отбрасывает след и здание не копируется. Эпоха Веры в данном случае пренебрегает силой.

Если военное или религиозное здание, построенное в Эпоху Силы, нарушает правило иерархии в Эпоху Веры, то оно не отбрасывает след и здание не копируется. Эпоха Веры в данном случае отвергает силу.

Синий игрок строит монастырь, который не отбрасывает след в Эпоху Веры, так как в этом случае нарушиться правило доменов (военные и религиозные здания не могут объединять домены).

Синий игрок строит монастырь, который не отбрасывает след в Эпоху Веры, так как в этом случае нарушиться правило иерархии (домен не может содержать более одного самого могущественного военного или религиозного здания).

Помните, что если здание не может отбросить след в Эпоху Веры, это не является причиной запрета на его строительство в Эпоху Силы.

Следы зданий во времени могут приводить к объединению или разъединению доменов. Игроки должны внимательно проверить для всех скопированных во времени зданий выполнение правила иерархии.

Трансформации доменов.

Объединение доменов.

Если во время строительства или усовершенствования гражданского здания соединяются домены, то происходит их объединение. Как только домены объединяются правила иерархии должны быть приняты во внимание. Если в объединенном домене присутствует два или более самых могущественных сооружения военного типа предпримите следующие шаги:

В Эпоху Силы.

Игрок, спровоцировавший объединение, подсчитывает военную мощь оригинальных доменов (путем сложения цены военных зданий в независимости от их принадлежности). Если **один домен превосходит по военной мощи другие домены**, то могущественные здания в более слабых доменах должны быть уменьшены на один шаг. В случае, **если домены эквивалентны по военной мощи**, в первую очередь уменьшаются здания игрока вызвавшего объединение. Если игрок не имеет таких зданий в данном домене, он выбирает здания, которые будут уменьшены.

Игроки поступают таким же образом, если иерархические правила нарушаются для религиозных зданий.

В Эпоху Веры.

Все действия эквиваленты вышеописанным, за исключением того, что в первую очередь проверятся выполнение правила иерархии для религиозных зданий, а затем только для военных.

В Эпоху Логики.

В данной эпохе правила иерархии не действуют.

Красный игрок строит деревню и объединяет два домена. В новом домене две крепости, что нарушает правило иерархии. Военная мощь правого домена 2, левого 3. Крепость белого игрока в правом домене превращается в дозорную башню. Крепость удаляется, и белый игрок помещает башню на любую из четырех клеток, которые занимала крепость.

Уменьшение зданий.

Уменьшение здания означает, что оно превращается в сооружение того же типа, но на один шаг меньше. Новое здание помещается на одни из клеток, которые занимало старое сооружение. Положение здания выбирает его владелец. Уменьшение уничтожает сооружение размеров в 1 клетку (часовня или смотровая башня).

После уменьшения здания может случиться так, что оригинальный домен распадется.

1- Зеленый игрок построил деревню и объединил два домена. В новом домене оказалось две крепости. Крепость красного игрока уменьшается.

2- Красный игрок уменьшает крепость и ставит свою башню таким образом, что она является частью нового домена.
Новый домен все еще нарушает правило иерархии, так как в нем две часовни.

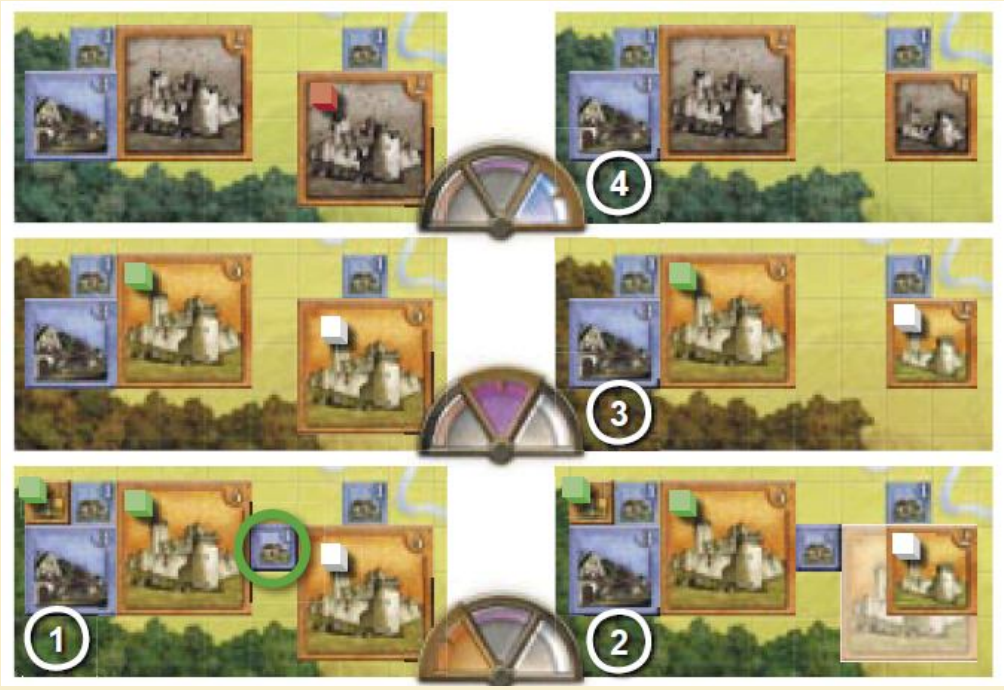
3- Так как зеленый игрок вызвал объединение доменов, он уничтожает свою часовню.

След во времени уменьшенных зданий.

Уменьшение монастыря и крепости приводит к тому, что **их следы уничтожаются** в последующих эпохах. Уменьшение аббатства и замка превращает здания в монастырь и крепость, которые отбрасывают след во времени. Кубы контроля, помещенные на руины данных зданий в Эпохе Логики, снимаются с них. Если здания были реконструированы, они превращаются в руины снова.

Уменьшение сооружения в Эпохе Силы уменьшает след здания, если оно присутствует и в Эпохе Веры (тот же тип и та же стоимость) и принадлежит тому же игроку.

Уменьшение здания может привести к разделению домена.



Зеленый игрок построил деревню и объединил два домена. Два замка противоречат правилу иерархии. Домен слева имеет большую военную мощь, чем домен справа. Белый игрок должен уменьшить свой замок. Замок уничтожается во всех временных эпохах. Кубик контроля удаляется с тайла в Эпохе Логики. Замок замещается крепостью в Эпохе Веры и руинами крепости в Эпохе Логики.

Разделение домена.

В результате уничтожения сооружения или его уменьшения домен может распасться. В каждом образовавшемся домене должно соблюдаться правило иерархии. Если оно не соблюдается, то игрок, вызвавший разделение домена, должен провести необходимое уменьшение или уничтожение своего здания. Если его здания не вовлечены в нарушение правила иерархии, игрок, разделивший домен, выбирает здание подвергающиеся уменьшению.

1- *Зеленый игрок построил деревню и вызвал объединение двух доменов. Белый игрок должен уменьшить свою крепость.*
2- *Уменьшение сооружения вызвало разделение домена. В новом домене два монастыря нарушают правило иерархии. Зеленый игрок выбирает, кто (белый или красный) из участников игры уменьшит свой монастырь.*

Дополнительное правило.
Данное правило уменьшает долю случая в вытягивании карт строительства из колоды. В начале игры выложите на стол лицевой стороной вверх три карты: одну военную карту, одну религиозную и одну гражданскую. В начале своего хода игрок, после того, как он заплатил 2 экю за сброс и набор карт, может обменять карты из своей руки на карты, лежащие на столе. Игрок может взять со стола одну или несколько карт одного типа. Взамен он должен положить на стол такое же количество карт со своей руки.