

ИМПЕРИИ

ИГРА

НАЙДЖЕЛА БАКЛА и ДАВИДА ТУРЦИ

ХУДОЖНИК

МИХАЙЛО «МИКО» ДИМИТРИЕВСКИ

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ




В этом буклете вы найдёте правила игры против виртуального противника — бота. Обязательно ознакомьтесь с Книгой правил соревновательного режима, прежде чем переходить к изучению правил одиночной игры.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

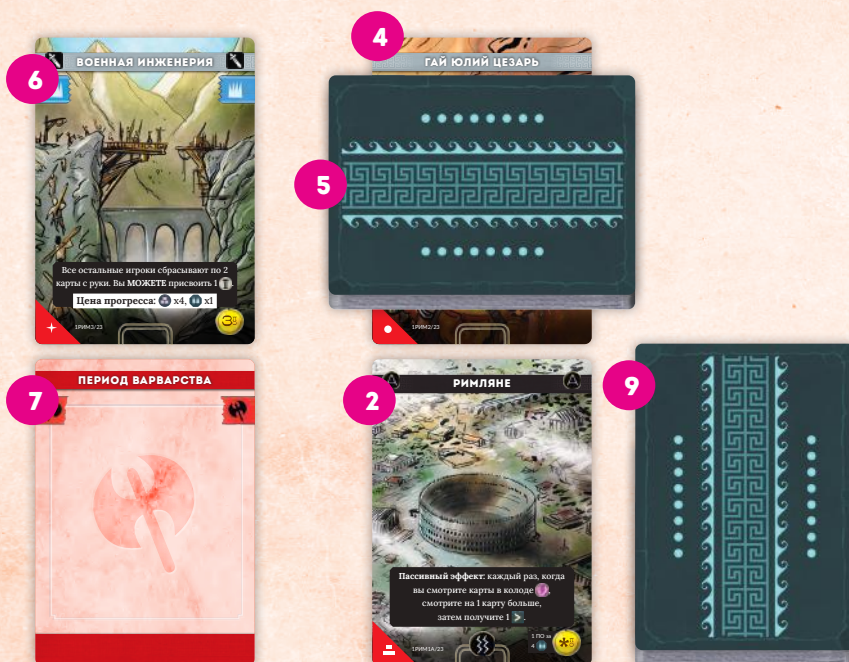
КОМБИНИРОВАНИЕ «КЛАССИКИ» И «ЛЕГЕНД»

Если у вас есть обе части «Империй» и вы хотите скомбинировать их компоненты, внесите следующие изменения в процесс подготовки к игре:

1. Вы можете выбрать любой из 16 народов.
2. Бот может выбрать любой из 16 народов.
3. Вы можете использовать любую из двух базовых колод, но не две колоды одновременно. Убедитесь, что в выбранной колоде нет карт набегов , названия которых дублировали бы названия выбранных вами и ботом народов. Если такие карты есть, замените их случайными картами набегов из второй базовой колоды. Если на вытянутых таким образом картах набегов присутствуют символы  3+ или  4, замените их другими случайными картами набегов, проверяя при этом, не совпадают ли названия новых карт с названиями выбранных для игры колод народов.


ПОДГОТОВКА ЛИЧНОЙ ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ

Подготовка личной игровой области проходит по тем же правилам, что и в соревновательном режиме игры.





1. Выберите, за какой народ вы будете играть, и возьмите соответствующую ему колоду (все карты в ней отмечены одинаковой цветовой заливкой левого нижнего угла).

Информацию о сильных и слабых сторонах народов, о сложности игры за них и о важности некоторых карт в колоде вы найдёте в разделе «Народы» на стр. 20–22 Книги правил соревновательного режима.


2. Найдите в выбранной колоде карту с символом  и положите её перед собой в левой части личной игровой области. Выберите, какая из сторон (А или Б) станет лицевой. Во время партии вы не сможете перевернуть эту карту на обратную сторону. Это **карта способности** вашего народа.



Если вы играете в «Империи» впервые, рекомендуем использовать сторону Б карты способности вашего народа.




3. Если в вашей колоде присутствуют другие карты с символом , поместите их рядом с картой способности вашего народа.



Только в колодах короля Артура и просветлённых есть дополнительные карты с символом . Если вы выбрали колоду короля Артура, положите карту «Двор короля Артура» рядом с вашей картой способности лицевой стороной вверх.


Если вы играете колодой просветлённых, положите карту «Видения Шангри-Ла» поверх карты «Врата Шангри-Ла», затем разместите получившуюся стопку из двух этих карт рядом с картой способности вашего народа. Лицевая сторона верхней карты в получившейся стопке теперь будет называться **картой пути**.


4. Поместите карту с символом  лицевой стороной вверх рядом с картой способности, как показано на рисунке.


В большинстве колод народов эта карта является **картой трансформации**, но в колоде викингов карта с символом  — это **карта зенита**, а в колоде короля Артура — **карта надира**. В колодах атлантов и просветлённых карт с символом  нет.




5. Перемешайте карты с символом  и сформируйте из них колоду. Положите её лицевой стороной вниз на уже выложенную карту с символом , как показано на рисунке. Это ваша **колода усиления**. Играя за атлантов или просветлённых, вы **не формируете колоду усиления**.
6. Все карты с символом  разместите слева от колоды усиления лицевой стороной вверх. Это ваша **область прогресса**.

В большинстве колод народов эти карты называются **картами прогресса**. В колоде короля Артура карты с символом  — это **карты испытаний**. Пока они находятся в **области прогресса**, они считаются **неактивными**. В колоде просветлённых нет карт с символом .

7. Разместите **карту периода** слева от карты способности символом  вверх, как показано на рисунке.

Если вы играете колодой атлантов, разместите карту периода символом  вверх.

8. Добавьте все карты с символом  к базовой колоде.

Карты с символом  есть в колодах атлантов, викингов, империи Цинь, кельтов, ольмеков и просветлённых. Все эти карты — карты беспорядков . Некоторые карты с символом  будут удалены в ходе дальнейшей подготовки (см. пункт 5 подготовки общей игровой области).

9. Перемешайте все не задействованные в предыдущих шагах карты вашего народа, сформируйте из них колоду и поместите справа от карты способности лицевой стороной вниз, как показано на рисунке. Это ваша **личная колода**.
10. Возьмите 5 карт из личной колоды на руку. Это ваша **стартовая рука**.

ПОДГОТОВКА ОБЩЕЙ ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ


















1. Сформируйте **общий запас** жетонов , , , , и .
2. Возьмите из запаса и разместите в личной игровой области следующий набор жетонов: 3 , 2 , 1 , 5 и 3 . Положите полученные жетоны и на вашу карту периода.

Просветлённые получают только 3 жетона .

3. Расположите компоненты **планшета рынка**, как показано на рисунке.
4. Базовую колоду разделите на 6 колод в соответствии с категорией (, , , , и) или цветом.

На некоторых картах вы встретите комбинацию символов и . При подготовке к партии они считаются картами истоков .

5. Уберите из базовой колоды карты с символами 3+ или 4.
6. Из карт с символом сформируйте колоду и поместите её в нижней части рынка, как показано на рисунке. Это **колода беспорядков**.
7. Разместите карту «Царь царей» категории в верхней части рынка так, как показано на рисунке. Сторона А должна быть лицевой.

8. Перемешайте оставшиеся карты славы с символом , сформируйте из них колоду и поместите её лицевой стороной вниз на карту «Царь царей», как показано на рисунке. Это **колода славы**.
9. Уберите в коробку две верхние карты колоды славы лицевой стороной вниз.
10. Из сформированной колоды категории  (см. пункт 4) случайным образом вытяните шесть карт. Перемешайте их и сформируйте **колоду регионов**. Поместите её в верхней части рынка, как показано на рисунке.
11. Из сформированной колоды категории  (см. пункт 4) случайным образом вытяните шесть карт. Перемешайте их и сформируйте **колоду истоков**. Поместите её в верхней части рынка, как показано на рисунке.
12. Из сформированной колоды категории  (см. пункт 4) случайным образом вытяните шесть карт. Перемешайте их и сформируйте **колоду цивилизации**. Поместите её в верхней части рынка, как показано на рисунке.
13. Сформируйте колоду из оставшихся карт с символами ,  и  и карт с символом  и разместите её в левом верхнем углу рынка, как показано на рисунке. Это **основная колода**.
14. Из колод регионов, истоков и цивилизации вытяните по одной карте и разместите их лицевой стороной вверх в нижней части рынка, под соответствующими колодами. Две верхние карты основной колоды также разместите лицевой стороной вверх в нижней части рынка, как показано на рисунке. Карты, расположенные ниже планшета рынка, формируют **текущий рынок**.
15. Под каждую карту с символами ,  и  на текущем рынке подложите по одной карте беспорядков с символом . Карты беспорядков берите из колоды беспорядков.
16. Положите жетон  на каждую карту с символом  на текущем рынке, исключая те, где присутствует также символ .
17. Поместите **карту солнцестояния** между личной игровой областью и игровой областью бота. Вы становитесь **первым игроком**.





ПОДГОТОВКА ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ БОТА







1. Выберите, за какой народ будет играть бот, и возьмите соответствующую колоду (все карты в ней отмечены одинаковой цветовой заливкой левого нижнего угла).

2. Сформируйте колоду династии:









- А. Сформируйте из карт колоду: найдите карту, приносящую наименьшее количество ПО, и поместите её в игровую область бота лицевой стороной вниз, далее продолжайте добавлять карты на верх колоды в соответствии с тем числом ПО, которое они приносят, от наименьшего к наибольшему. Считайте, что каждая карта с символом приносит 5 ПО, а каждая карта с символом приносит максимальное количество ПО, которое может быть получено по условию. Если карты приносят одинаковое количество ПО, их позиция по отношению друг к другу определяется случайным образом.

- Б. Поместите карту  **лицевой стороной вверх** на верх колоды карт .
- В. Перемешайте все карты , сформируйте из них колоду и поместите её **лицевой стороной вниз** на карту .


Если бот играет колодой **короля Артура**, вместо пункта 2 подготовки игровой области бота выполните следующие действия:



- А. Положите карту «Святой Грааль» **лицевой стороной вверх**.
- Б. Перемешайте все остальные карты , сформируйте из них колоду и поместите её **лицевой стороной вниз** на карту «Святой Грааль». Это **неактивные карты испытаний**.
- В. Поместите карту  **лицевой стороной вверх** рядом с колодой неактивных карт испытаний.
- Г. Перемешайте все карты , сформируйте из них колоду и поместите её **лицевой стороной вниз** на карту . Это **колода династии**.
- Д. Карта «Двор короля Артура» в игре не участвует, уберите её в коробку.


Если бот играет колодой **атлантов**, внесите следующие изменения в шаг А пункта 2 подготовки игровой области бота:



- А. Найдите все карты  категории  и отложите их в сторону. Сформируйте из карт  колоду: найдите карту, приносящую наименьшее количество ПО, и поместите её в игровую область бота **лицевой стороной вниз**, далее продолжайте добавлять карты на верх колоды в соответствии с тем числом ПО, которое они приносят, от наименьшего к наибольшему. Считайте, что каждая карта с символом  приносит 5 ПО, а каждая карта с символом  приносит максимальное количество ПО, которое может быть получено по условию. Если карты приносят одинаковое количество ПО, их позиция по отношению друг к другу определяется случайным образом. Затем перемешайте отложенные карты  категории  и поместите их **лицевой стороной вниз** на верх сформированной ранее колоды .

Если бот играет колодой **просветлённых**, колода династии не формируется. Вместо этого поместите в игровую область бота карту «Врата Шангри-Ла», а поверх неё разместите карту «Видения Шангри-Ла». Обе карты размещаются **стороной А вверх**. Верхняя карта получившейся колоды считается **картой пути**.

Если бот играет колодой **викингов**, пропустите шаг А пункта 2 подготовки игровой области бота. Карта  должна быть **нижней картой** колоды династии.

3. Маркеры рынка разместите под картами текущего рынка так, как показано на рисунке (по возрастанию чисел, слева направо). На большинстве уровней сложности маркер  не используется, уберите его в коробку.
4. Перемешайте все не задействованные в предыдущих шагах карты народа бота, сформируйте из них колоду и поместите **лицевой стороной вниз** в игровой области бота. Это **колода бота**. Возьмите первые пять карт с верха получившейся колоды и разместите их **лицевой стороной вниз** ниже маркеров рынка, как показано на рисунке.
5. Разместите **карту периода** бота справа от колоды бота символом  **вверх**, как показано на рисунке.

Если бот играет колодой атлантов, разместите карту периода символом  **вверх**. Обращаем ваше внимание, что в одиночной игре бот, играющий колодой атлантов, заносит карты в летопись, а не затопливает их.

6. Поместите **карту**  бота слева от колоды бота. Под неё будут помещаться карты, которые бот будет заносить в летопись. **Эффект карты**  **и любые символы на ней на протяжении всей партии игнорируются**.

ХОД ИГРЫ

Игра разделена на раунды, в каждом из которых сначала ходите вы, а затем свой ход разыгрывает бот. После этого раунд завершается, и вы применяете все эффекты солнцестояния, в то время как бот их никогда не применяет.

ХОД БОТА

Сначала бросьте кубик и отложите в сторону карту, лежащую ниже маркера рынка с числом, аналогичным выпавшему на кубике значению. Не переворачивая её лицевой стороной вверх, поместите на эту карту кубик. Если выпавшее на кубике значение не соответствует ни одному из чисел на маркерах рынка, не откладывайте карту. Затем разыграйте оставшиеся карты, лежащие лицевой стороной вниз ниже маркеров рынка. Ориентируйтесь на числовые значения на маркерах рынка: начинайте с наименьшего и двигайтесь к наибольшему.

РОЗЫГРЫШ КАРТ БОТОМ



На страницах 13-26 этого буклета найдите таблицу, соответствующую выбранному для бота народу и символу, изображённому на лицевой стороне его карты периода. Переверните карту, которая должна быть разыграна, на лицевую сторону, но **игнорируйте текст самой этой карты**. Вместо этого примените эффект, соответствующий названию карты, её типу или категории и расположенный в таблице **выше всего**. Все действия, перечисленные в одной ячейке таблицы, считаются единым эффектом. То, что в описании эффекта выделено жирным шрифтом, должен выполнить сам игрок. Все остальные действия, описанные в эффекте, выполняет бот.




Если нельзя выполнить ни одного из перечисленных в эффекте действий, найдите в таблице следующий эффект, соответствующий названию разыгрываемой карты, её типу или категории.

Если хотя бы одно из действий, описанных в эффекте, **может быть выполнено**, не переходите к следующему эффекту, а примените текущий эффект настолько, насколько это возможно.






После этого переместите разыгранную карту в сброс бота, если в эффекте не указано иное.


Вы всегда применяете только один эффект, указанный в таблице, даже если её название, тип или категория позволяют применить несколько эффектов.

Если бот разыгрывает карту , игнорируйте таблицу и верните карту  в колоду беспорядков.

Бот не может заменить жетоны  /  жетонами , когда тратит их для применения эффекта.




ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ ДЛЯ БОТА

После розыгрыша всех карт поместите жетон  на карту, маркер рынка которой соответствует выпавшему на кубике значению. Если бот играет колодой карфагян, вместо жетона  положите 2 . Если бот играет колодой империи Цинь, вместо жетона  положите 1 .

Если одна из карт в начале хода была помещена под кубик, переместите её лицевой стороной вниз ниже маркера рынка .

Затем, выкладывая по одной карте из колоды бота, сформируйте новый ряд карт так, чтобы ниже каждого маркера рынка лежало по одной карте лицевой стороной вниз.

Если в колоде бота больше не осталось карт, а ряд карт ещё не заполнен до конца, переместите верхнюю карту колоды династии в сброс бота, затем перемешайте все карты в сбросе бота и сформируйте новую колоду бота. Продолжайте выкладывать карты ниже маркеров рынка по стандартным правилам.

Когда в сброс бота перемещается карта , бот вступает в период цивилизации: переверните его карту периода на сторону . С этого момента карты бота разыгрываются в соответствии с таблицей народа, отмеченной тем же символом .

Если бот играет колодой просветлённых и при формировании нового ряда карт его колода заканчивается, примените эффект карты пути в соответствии с таблицей на стр. 26 этого буклета. Затем перемешайте сброс бота, сформируйте новую колоду бота и продолжайте выкладывать карты ниже маркеров рынка по стандартным правилам.

ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРОВОМ ПРОЦЕССЕ




В течение вашего хода и во время завершения раунда придерживайтесь стандартных правил «Империй», описанных в Книге правил соревновательного режима. Все изменения, которые необходимо внести в игровой процесс при одиночной игре, описаны ниже.

ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТА КАРТЫ

Когда бот в течение раунда должен **взять карту на руку**, вместо этого переместите верхнюю карту колоды бота в сброс бота. Если в колоде бота не осталось карт, он игнорирует это действие.




Когда вы разыгрываете карту, эффект которой обязывает бота **сбросить карту с руки**, бот игнорирует это действие.

Когда эффект вашей карты позволяет боту вернуть карту  в колоду беспорядков, он игнорирует это действие.







Когда бот применяет эффект, позволяющий ему украсть у вас какие-либо жетоны, или разыгрывает действие, принуждающее вас сбросить карты с руки, разрушить или отозвать  из личной игровой области, это приравнивается к применению эффекта карты , даже если на разыгрываемой карте этот символ отсутствует. Если при этом в личной игровой области выложены карты, позволяющие избежать эффекта карты  соперника, вы можете использовать эти карты для того, чтобы игнорировать действия бота.


ТРАКТОВКА ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ



РАЗРУШИТЬ

Когда бот **разрушает** карту , переместите одну из карт  из игровой области бота в сброс бота. Если в игровой области бота находится несколько карт , переместите в сброс бота ту, которая была разыграна последней.

ПРИБРЕСТИ И ПРИСВОИТЬ

Когда бот **приобретает** или **присваивает**, он всегда выбирает ту карту на текущем рынке, которая приносит больше всего ПО. Если несколько карт одновременно удовлетворяют этому условию, он выбирает ту из них, на которой суммарно лежит больше всего жетонов (,  и ). Если и в этом случае карты равноценны, он берёт ту, которая соответствует маркеру рынка с наименьшим числовым значением. Считайте, что каждая карта с символом  приносит 5 ПО, а каждая карта с символом  приносит максимальное количество ПО, которое может быть получено по условию. Если на карте лежат жетоны , каждый из них увеличивает количество ПО, которое она приносит, на 1.




Если бот должен присвоить карту определённой категории, но таких карт на текущем рынке нет, он присваивает верхнюю карту колоды соответствующей категории. Если же бот присваивает карту  или карту той категории, колода которой уже закончилась, он вскрывает по одной карте основной колоды до тех пор, пока не найдёт карту необходимой категории.

Все карты, которые бот приобретает или присваивает, помещайте **на верх колоды бота** в том порядке, в котором он их получает. Когда бот приобретает на текущем рынке карту, под которой находится карта , сначала переместите на верх колоды бота приобретённую карту, а затем карту .



ОТПРАВИТЬ В ИЗГНАНИЕ

Когда бот **отправляет в изгнание** карту с текущего рынка, он перемещает в колоду изгнания карту, соответствующую условиям эффекта. Если таких карт несколько, бот отправляет в изгнание ту, которая находится выше маркера рынка с наименьшим числовым значением. Как и игрок, бот не может отправить в изгнание карту, на которой находится хотя бы один жетон. Если жетоны лежат на всех картах текущего рынка, бот не отправляет карту в изгнание.

ОТОЗВАТЬ

Когда бот **отзывает** карту , переместите одну из карт  из игровой области бота на верх колоды бота. Если в игровой области бота находится несколько карт , переместите на верх колоды бота ту, которая была разыграна последней.





ВЕРНУТЬ/ПЕРЕМЕСТИТЬ

Когда бот **возвращает карту** , переместите карту  в колоду беспорядков.

Когда бот возвращает или перемещает любую другую карту, положите её на верх колоды бота.

ОСОБЕННОСТИ НЕКОТОРЫХ КАРТ


ЦАРЬ ЦАРЕЙ

Когда бот должен взять карту «Царь царей», он вместо этого оставляет её в колоде славы. Если в этот момент бот находится в периоде , он получает 6 . Если в этот момент бот находится в периоде , он получает 3  и перемещает верхнюю карту колоды династии на верх колоды бота. После этого наступает конец игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда начинается подсчёт победных очков или упадок, наступает конец игры.

Подсчёт ПО начинается, если выполнено хотя бы одно из следующих условий:

1. В колоде династии бота не осталось карт.
2. В основной колоде не осталось карт.
3. Вы перемещаете в личный сброс последнюю карту из области прогресса.
Исключение — колода короля Артура: при перемещении последней карты испытаний из области прогресса подсчёт ПО не начинается.
4. Карта «Царь царей» переворачивается на сторону Б.
5. Играя колодой викингов, вы перемещаете в личный сброс карту «Харальд III Суровый».
6. Играя колодой короля Артура, вы разыгрываете карту «Святой Грааль».
7. Играя колодой просветлённых, вы применяете эффект солнцестояния на карте пути «Шангри-Ла», имея при этом в личном запасе не менее 24 жетонов .


Упадок начинается, когда в колоде беспорядков заканчиваются карты.



ПОДСЧЁТ ПО

Когда выполнено одно из семи условий начала подсчёта ПО, текущий раунд доигрывается до конца по стандартным правилам. Затем начинается финальный раунд, который также разыгрывается по стандартным правилам, включая фазу применения эффектов солнцестояния.



После этого подсчитайте сумму своих ПО, следуя процедуре, описанной на стр. 13 Книги правил соревновательного режима.


Затем происходит подсчёт ПО бота:


Каждый  в запасе бота приносит 1 ПО.

Посчитайте сумму жетонов  и  в запасе бота. За каждые 10 таких жетонов в любой комбинации бот получает 1 ПО.

Все карты, лежащие в игровой области бота, его колоде, его сбросе, в его летописи и в его «руке» («рука» бота = те карты, которые располагались ниже маркеров рынка), могут принести боту ПО. Карты, оставшиеся в колоде династии, не приносят боту ПО.


Карты с символами  и  приносят или отнимают столько ПО, сколько на них указано.

Карты с символом  приносит максимальное количество ПО, которое может быть получено по условию.

Каждая карта с символом  приносит 5 ПО.

Если вы набрали больше ПО, чем бот, вы победили. Если бот набрал больше ПО, чем вы, победил бот. Если у вас с ботом равное количество ПО, победил бот.


УПАДОК

Если начинается упадок, вы проигрываете, даже если у бота больше карт , чем у вас.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

В одиночном режиме игры существует пять уровней сложности — от самого низкого к самому высокому. Ниже приведён список изменений, которые необходимо внести в игровой процесс на каждом уровне сложности. Для вашей первой игры в одиночном режиме рекомендуем выбрать уровень сложности «Вождь».

ВОЖДЬ

Во время подготовки игровой области бота вместо карты из колоды бота выложите ниже маркера рынка **5** жетон  из общего запаса. С этого момента и до конца партии бот не сможет выкладывать карту в этот столбец.

Таким образом, на уровне сложности «Вождь» бот будет разыгрывать 3 или 4 карты за ход.

ПОЛКОВОДЕЦ

На уровне сложности «Полководец» действуют те же правила, что и на уровне сложности «Вождь». Кроме этого, в конце каждого хода бота в фазе обновления переместите одну карту с верха колоды бота в его сброс (это происходит сразу после пополнения ряда карт ниже маркеров рынка).

Таким образом, на уровне сложности «Полководец» бот будет разыгрывать 3 или 4 карты за ход.






ИМПЕРАТОР

На этом уровне сложности придерживайтесь стандартных правил одиночного режима, описанных в этом буклете.

Таким образом, на уровне сложности «Император» бот будет разыгрывать 4 или 5 карт за ход.

ПОВЕЛИТЕЛЬ

На этом уровне сложности придерживайтесь стандартных правил одиночного режима, описанных в этом буклете.

Кроме этого, во время подготовки игровой области бота добавьте в его запас жетоны 3 , 2  и 1 . При подсчёте очков бот получает 1 ПО за каждые 5 жетонов  и  в любой комбинации.

Таким образом, на уровне сложности «Повелитель» бот будет разыгрывать 4 или 5 карт за ход.

ВЛАСТЕЛИН

На уровне сложности «Властелин» действуют те же правила, что и на уровне сложности «Повелитель». Кроме этого, во время подготовки игровой области бота поместите маркер рынка **6** справа от маркера рынка **5** и выложите в новый столбец карту из колоды бота лицевой стороной вниз. Каждый раз, формируя ряд карт ниже маркеров рынка в конце хода бота, выкладывайте карту и в столбец с маркером **6**. Если в начале хода на кубике выпало значение 6, переместите карту, лежащую в столбце под маркером **6**, под кубик по обычным правилам, но не добавляйте жетоны на карту текущего рынка в фазе обновления.

Таким образом, на уровне сложности «Повелитель» бот будет разыгрывать 5 карт за ход.

РЕЖИМ КАМПАНИИ

Этот режим позволяет вам провести серию связанных между собой игр, в каждой из которых уровень сложности будет возрастать. Ваша цель — обыграть бота в пяти играх, прежде чем бот одержит четвёртую победу.




Выберите народ, колодой которого вы будете играть на протяжении всей кампании.

Внесите в таблицу на стр. 27 этого буклета своё имя и название выбранного вами народа.

В первой игре кампании выберите для бота любую колоду народа. Уровень сложности первой игры — «Вождь». Вы можете играть против этого народа до тех пор, пока не одержите первую победу. После этого вы больше не сможете выбирать этот народ в качестве виртуального соперника и должны будете выбрать для бота новую колоду народа.


КОГДА БОТ ВЫИГРАЛ ПАРТИЮ

Внесите в таблицу на стр. 27 этого буклета все необходимые сведения о прошедшей партии. Прибавьте к общей сумме ваших поражений 1. **Если это поражение стало для вас четвёртым, вы немедленно проигрываете кампанию.**

В следующей партии при подготовке общей игровой области добавьте в личный запас удвоенное количество жетонов: 6 , 4 , 2 . Если вы проигрываете и следующую партию, **не удваивайте** количество жетонов ещё раз. Если, удвоив количество жетонов, вы выигрываете партию, следующую за этим партию играйте уже со стандартным количеством жетонов в личном запасе.

КОГДА ВЫ ВЫИГРАЛИ ПАРТИЮ

Внесите в таблицу на стр. 27 этого буклета все необходимые сведения о прошедшей партии. Затем выберите одно из двух:

После завершения подсчёта ПО найдите в вашей летописи, в вашей личной колоде, в вашем личном сбросе или на вашей руке одну карту базовой колоды (кроме карт ). Занесите название этой карты в таблицу текущей кампании.

В начале каждой следующей партии добавляйте занесённую в таблицу карту в вашу личную колоду.

ИЛИ





В начале следующей партии после завершения подготовки личной игровой области и перед формированием стартовой руки выберите одну любую карту в вашей личной колоде. Занесите название этой карты в таблицу текущей кампании, перечеркните его и верните выбранную карту в коробку до момента окончания кампании.

Вне зависимости от того, какая карта была удалена из колоды, играйте новую партию на следующем, более высоком уровне сложности.

Кампания считается успешной, если вы победили бота в пятый раз в партии с уровнем сложности «Властелин».

ВЕРХОВНЫЙ ПРАВИТЕЛЬ

Если вы уже не раз одерживали победу в режиме кампании и считаете себя знатоком «Империй», попробуйте обыграть бота на уровне сложности «Верховный правитель».

На этом уровне сложности действуют те же правила, что и на уровне сложности «Властелин». Кроме этого, бот получает 1  каждый раз, когда возвращает  в колоду беспорядков. Также после каждой выигранной вами партии уберите одну карту  из базовой колоды в коробку до момента окончания кампании. Если вы проигрываете боту в этом режиме, сначала верните в основную колоду одну отложенную в коробку карту  (если таковые имеются), затем следуйте стандартной процедуре, описанной выше.

И самое главное: уровень сложности на протяжении всей кампании не будет меняться. **Это значит, что все партии вы должны сыграть на уровне сложности «Верховный правитель».** Если и после этого вам удастся одержать пять побед над ботом и не допустить четыре своих поражения, вы можете считать себя выдающимся экспертом игры «Империи».

Мы не включили этот уровень сложности в раздел «Уровни сложности» лишь потому, что его правила почти не дают игроку шанса выиграть. Но вы всегда можете проверить себя на прочность и бросить вызов игре!

ТАБЛИЦЫ НАРОДОВ

КОРОЛЬ АРТУР И ЕГО НАРОД	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Получите 1
	Тврх Трвит	Отправьте в изгнание верхнюю карту колоды неактивных карт испытаний, но только не карту «Святой Грааль». Если возможно, занесите в летопись 1 из сброса бота, в ином случае отправьте в изгнание карту «Тврх Трвит».
		Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка. Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект.
		Если возможно, переместите 1 карту с верха колоды бота в сброс бота. Если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков, если нет, получите 1 .
		Если возможно, разрушите 1 , чтобы приобрести 1 . В ином случае присвойте 1 .
		Если возможно, занесите в летопись 1 из сброса бота, чтобы переместить на верх колоды бота верхнюю карту колоды неактивных карт испытаний. В ином случае занесите разыгрываемую карту в летопись и переместите верхнюю карту колоды династии в сброс бота. Возьмите 1 из колоды беспорядков. Игрок берёт 1 из колоды беспорядков.
		Получите 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Если возможно, занесите в летопись 1 из сброса бота, чтобы переместить 1 карту с верха колоды на верх колоды бота. В ином случае занесите в летопись разыгрываемую карту , получите 1 и переместите верхнюю карту колоды династии в сброс бота.
		Присвойте 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту . Игрок получает 1 .
	Иное	Приобретите 1 / / / . Занесите в летопись разыгрываемую карту.

АТЛАНТЫ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Получите 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Мифы и легенды	Если возможно, занесите в летопись 1 из игровой области бота, чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае украдите 1 .
		Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка. Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект.
		Приобретите 1 / / / . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Процветание	Получите 1 за каждый , находящийся в игровой области бота. Игрок МОЖЕТ взять 1 карту.
		Приобретите 1 / / / . Украдите 1 . Игрок отзывает 1 .
		Если возможно, занесите в летопись 1 из игровой области бота, чтобы приобрести любую карту на текущем рынке. В ином случае присвойте 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Иное	Переместите верхнюю карту колоды династии в сброс бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту.

КАРФАГЕНЯНЕ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Получите 1 и 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Величие	Разрушите 3 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае присвойте 1 .
		Если возможно, потратьте 3 , чтобы присвоить 1 . В ином случае, если возможно, потратьте 2 , чтобы приобрести 1 или 1 . В ином случае получите 1 и 1 и занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Получите 1 и 2 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Прцветание	Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Получите 1 и 1 за каждый , находящийся в игровой области бота. Игрок МОЖЕТ взять 1 карту.
		Переместите в сброс бота 3 верхние карты колоды бота.
	Иное	Если возможно, потратьте все , чтобы получить столько же . В ином случае, если возможно, приобретите 1 . В ином случае переместите в сброс бота 2 верхние карты колоды бота.

В фазу обновления вместо 1 помещайте 2 на карту текущего рынка.

КАРФАГЕНЯНЕ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Получите 1 . Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Присвойте 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту . Игрок разрушает 1 и МОЖЕТ взять 1 карту.
	Величие	Если возможно, разрушите 3 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае присвойте 1 , а игрок сбрасывает 2 карты.
		Если возможно, приобретите 1 или 1 . В ином случае получите 1 , а игрок берёт 1 из колоды беспорядков.
		Получите 1 . Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Получите 2 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Иное	Занесите в летопись разыгрываемую карту. Если возможно, потратьте 2 или 2 , чтобы получить 1 . Игрок берёт 1 из колоды беспорядков.

КЕЛЬТЫ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Украдите 1 и 1 .
		Потратьте все , чтобы получить столько же . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Величие	Если возможно, разрушьте 3 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае переместите в сброс бота верхнюю карту колоды династии, а игрок берёт 1 из колоды беспорядков.
	Завоевание	Если возможно, потратьте 3 , чтобы присвоить 1 . В ином случае, если возможно, приобретите 1 . В ином случае игрок берёт 1 из колоды беспорядков.
		Если возможно, приобретите 1 . В ином случае получите 1 и занесите в летопись разыгрываемую карту , а игрок берёт 1 из колоды беспорядков.
		Присвойте 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Получите 1 и 1 . Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Занесите в летопись разыгрываемую карту . Игрок берёт 1 из колоды беспорядков.
		Переместите в сброс бота 4 верхние карты колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
Иное	Если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков. Получите 1 . Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота.	

КЕЛЬТЫ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Занесите в летопись разыгрываемую карту . Игрок берёт 1 из колоды беспорядков.
		Потратьте все , чтобы получить столько же . Переместите в сброс бота 2 верхние карты колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Величие	Если возможно, разрушьте 3 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае получите 2 .
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Если возможно, приобретите 1 или 1 . Игрок берёт 1 из колоды беспорядков.
		Приобретите 1 / / / . Игрок получает 2 .
		Получите 2 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
Иное	Занесите в летопись разыгрываемую карту. Игрок берёт 1 из колоды беспорядков.	

ЕГИПТЯНЕ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Величие	Если возможно, разрушьте 3 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае, если возможно, приобретите 1 .
		Если возможно, потратьте 2 , чтобы приобрести 1 . В ином случае, если возможно, потратьте 2 , чтобы приобрести 1 или 1 . В ином случае переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Получите 1 . Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Получите 1 . Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Прцветание	Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Получите 1 и 1 за каждый , находящийся в игровой области бота. Игрок МОЖЕТ взять 1 карту.
	Иное	Если возможно, разрушьте 1 , чтобы приобрести 1 или 1 . В ином случае переместите в сброс бота 2 верхние карты колоды бота и получите 2 . Занесите в летопись разыгрываемую карту.


















ЕГИПТЯНЕ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Получите 1 . Потратьте все , чтобы получить столько же . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Величие	Если возможно, разрушьте 3 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае игрок сбрасывает 1 карту .
		Получите 1 . Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Если возможно, приобретите 1 . В ином случае потратьте все , чтобы получить столько же , и занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Если возможно, приобретите 1 или 1 . В ином случае получите 2 . Игрок сбрасывает 1 карту и берёт 1 из колоды беспорядков .
Иное	Переместите в сброс бота 2 верхние карты колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту.	

ГРЕКИ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Переместите в сброс бота 2 верхние карты колоды бота. Украдите 2 . Игрок получает 1 .
		Переместите в сброс бота 3 верхние карты колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Величие	Если возможно, разрушьте 3 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае присвойте 1 .
	Реформы	Если возможно, потратьте 1 , чтобы присвойте 1 . В ином случае, если возможно, приобретите 1 .
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Получите 1 . Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Получите 1 и 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
Иное	Если возможно, потратьте 2 , чтобы присвойте 1 . В ином случае, если возможно, потратьте 2 , чтобы присвойте 1 . В ином случае переместите в сброс бота 2 верхние карты колоды бота и занесите в летопись разыгрываемую карту.	

ГРЕКИ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Приобретите 1 / / / . Игрок отзывает 1 карту .
		Переместите в сброс бота 2 верхние карты колоды бота. Получите 2 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Величие	Если возможно, разрушьте 3 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае получите 2 .
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Если возможно, приобретите 1 или 1 .
Иное	Если возможно, потратьте 3 , чтобы приобрести 1 . В ином случае, если возможно, потратьте 2 , чтобы приобрести 1 . В ином случае, если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков. В ином случае получите 1 и занесите в летопись разыгрываемую карту.	

МАКЕДОНЫЯНЕ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Величие	Если возможно, разрушьте 3 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае присвойте 1 .
		Если возможно, потратьте 3 , чтобы присвоить 1 , и занесите в летопись разыгрываемую карту . В ином случае, если возможно, потратьте 3 , чтобы приобрести 1 или 1 , и занесите в летопись разыгрываемую карту . В ином случае присвойте 1 .
		Получите 1 . Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Получите 1 .
	Прцветание	Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Получите 1 и 1 за каждый , находящийся в игровой области бота. Игрок МОЖЕТ взять 1 карту.
		Украдите 2 . Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота.
	Иное	Получите 1 за каждый , находящийся в игровой области бота. Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту.

МАКЕДОНЫЯНЕ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Получите 1 за каждый , находящийся в игровой области бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Величие	Если возможно, разрушьте 3 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае, если возможно, приобретите 1 из колоды изгнания. В ином случае получите 1 .
		Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Если возможно, переместите 1 из сброса бота в игровую область бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Если возможно, потратьте 2 , чтобы приобрести 1 / / / . В ином случае переместите в сброс бота верхнюю карту колоды династии и занесите в летопись разыгрываемую карту .
Иное	Получите 1 за каждый , находящийся в игровой области бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту.	

ИМПЕРИЯ МАУРЬЕВ	КАРТА	ЭФФЕКТ
	Реформы	Если возможно, потратьте 1  , чтобы приобрести 1  . В ином случае, если возможно, приобретите 1  .
	Процветание	Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Получите 1  за каждый  , находящийся в игровой области бота. Игрок МОЖЕТ взять 1 карту.
		Присвойте 1  . Игрок отзывает 1  .
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Поместите разыгрываемую  в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Получите 1  . Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту  .
		Получите 1  .
Иное	Если возможно, приобретите 1  . Если возможно, переместите 1  из сброса бота на верх колоды бота. Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды династии. Занесите в летопись разыгрываемую карту.	

ИМПЕРИЯ МАУРЬЕВ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Если возможно, переместите 1  из сброса бота на верх колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту  .
		Если возможно, переместите 1  из сброса бота на верх колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту  .
	Величие	Если возможно, разрушьте 3  , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае получите 1  .
		Присвойте 1  . Занесите в летопись разыгрываемую карту  . Игрок отзывает 1  .
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Поместите разыгрываемую  в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Если возможно, верните 1  из сброса бота в колоду беспорядков. В ином случае получите 1  . Занесите в летопись разыгрываемую карту  .
		Получите 1  . Занесите в летопись разыгрываемую карту  .
		Если возможно, верните 1  из сброса бота в колоду беспорядков. В ином случае получите 1  и занесите в летопись разыгрываемую карту  .
	Иное	Получите 1  .

МИНОЙЦЫ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Получите 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Величие	Если возможно, разрушьте 3 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае присвойте 1 .
	Реформы	Если возможно, потратьте 1 , чтобы приобрести 1 . В ином случае, если возможно, приобретите 1 .
	Завоевание	Если возможно, потратьте 1 , чтобы приобрести 1 . В ином случае, если возможно, приобретите 1 .
		Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Получите 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Получите 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
Иное	Если возможно, потратьте 1 , чтобы приобрести 1 . В ином случае получите 1 и занесите в летопись разыгрываемую карту.	

МИНОЙЦЫ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Приобретите 1 / / / . Игрок разрушает 1 .
		Получите 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Величие	Если возможно, разрушьте 2 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае получите 2 .
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Получите 1 за каждый , находящийся в игровой области бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту . Игрок получает 2 .
Иное	Если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков. В ином случае переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота и занесите в летопись разыгрываемую карту.	

ОЛЬМЕКИ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота.
		Получите 1 . Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Если возможно, занесите в летопись 1 из сброса бота, чтобы приобрести 1 / / / . В ином случае получите 1 и занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Какао	Если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков. Получите 1 . Игрок МОЖЕТ вернуть 1 в колоду беспорядков.
Иное	Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды династии.	

ОЛЬМЕКИ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Занесите в летопись разыгрываемую карту . Если возможно, занесите в летопись 1 из сброса бота, чтобы приобрести 1 / / / . В другом случае, если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков.
	Ритуальные жертвоприношения	Если возможно, занесите в летопись 1 из сброса бота, чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В другом случае переместите в сброс бота 2 верхние карты колоды бота.
		Получите 1 . Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков. Игрок берёт 1 из колоды беспорядков.
	Какао	Если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков. Получите 1 . Игрок МОЖЕТ вернуть 1 в колоду беспорядков.
		Приобретите 1 / / / . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Получите 1 . Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота.
		Получите 1 . Если возможно, приобретите 1 . Если возможно, переместите 1 из сброса бота на верх колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Иное	Получите 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту.

ПЕРСЫ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Переместите в сброс бота 3 верхние карты колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Величие	Если возможно, разрушите 3 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В другом случае присвойте 1 .
		Получите 2 и 2 . Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Если возможно, потратьте 3 , чтобы присвоить 1 , и занесите в летопись разыгрываемую карту . В другом случае, если возможно, потратьте 2 , чтобы приобрести 1 или 1 . В другом случае получите 1 и 1 и переместите разыгрываемую карту на верх колоды бота.
		Получите 1 . Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Если возможно, приобретите 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Прцветание	Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Получите 1 и 1 за каждый , находящийся в игровой области бота. Игрок МОЖЕТ взять 1 карту.
	Иное	Если возможно, приобретите 1 . В другом случае, если возможно, приобретите 1 . В другом случае занесите в летопись разыгрываемую карту.

ПЕРСЫ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Обменяйте 3 на 1 столько раз, сколько возможно. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Величие	Если возможно, разрушьте 3 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае переместите в сброс бота верхнюю карту колоды династии.
		Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Получите 2 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Присвойте 1 . Игрок получает 2 . Игрок берёт 1 из колоды беспорядков.
		Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Приобретите 1 / / / . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
Иное	Если возможно, приобретите 1 . В ином случае получите 1 .	

ИМПЕРИЯ ЦИнь	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Получите 1 и 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Величие	Если возможно, разрушьте 2 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае присвойте 1 .
		Если возможно, приобретите 1 . Если в игровой области бота есть хотя бы 1 , игрок отзывает 1 , а бот разрушает 1 , если возможно.
		Если возможно, потратьте 3 , чтобы присвойте 1 . В ином случае, если возможно, потратьте 1 , что приобрести 1 или 1 . В ином случае получите 1 и 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Получите 1 . Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка. Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота.
		Поместите 1 на карту, маркер рынка которой соответствует выпавшему на кубике значению. Приобретите карту, на которой есть хотя бы 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту . Игрок МОЖЕТ взять 1 карту.
Иное	Получите 1 и 1 за каждый , находящийся в игровой области бота. Если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков. Занесите в летопись разыгрываемую карту.	

В фазу обновления вместо 1 помещайте 1 на карту текущего рынка.

КАРТА	ЭФФЕКТ
	Потратьте все , чтобы получить столько же . Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Занесите в летопись разыгрываемую карту . Поместите 1 на карту, маркер рынка которой соответствует выпавшему на кубике значению.
	Если возможно, приобретите 1 . Если в игровой области бота есть хотя бы 1 , игрок отзывает 1 , а бот разрушает 1 , если возможно.
Величие	Если возможно, разрушите 2 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае, если возможно, переместите в сброс бота верхнюю карту колоды династии. В ином случае получите 2 .
	Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка. Поместите 1 на карту, маркер рынка которой соответствует выпавшему на кубике значению.
	Если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков. Если возможно, приобретите карту, на которой есть хотя бы 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Если возможно, потратьте 1 , чтобы переместить в сброс бота верхнюю карту колоды династии. Получите 1 и занесите в летопись разыгрываемую карту .
Иное	Приобретите 1 / / / . Если возможно, потратьте 1 , чтобы получить 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту.

КАРТА	ЭФФЕКТ
	Игрок отзывает 1 . Игрок берёт 1 из колоды беспорядков.
	Потратьте все , чтобы получить столько же . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
Величие	Если возможно, разрушите 3 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае получите 1 , а игрок отзывает 1 .
	Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
	Получите 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
Реформы	Если возможно, потратьте 5 , чтобы присвоить 1 . В ином случае, если возможно, приобретите 1 . В ином случае получите 1 .
Прцветание	Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Получите 1 и 1 за каждый , находящийся в игровой области бота. Игрок МОЖЕТ взять 1 карту.
	Если возможно, потратьте 3 , чтобы присвоить 1 . В ином случае, если возможно, приобретите 1 . В ином случае получите 1 .
	Переместите в сброс бота 2 верхние карты колоды бота. Получите 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
Иное	Получите 2 .



















РИМЛЯНЕ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Занесите в летопись разыгрываемую карту
		Потратьте все , чтобы получить столько же . Занесите в летопись разыгрываемую карту
		Игрок сбрасывает 1 карту. Игрок разрушает 1 .
	Величие	Если возможно, разрушите 3 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае игрок сбрасывает 2 карты .
	Процветание	Получите 1 и 1 за каждый , находящийся в игровой области бота. Игрок МОЖЕТ взять 1 карту .
		Получите 1 . Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту
		Переместите в сброс бота 2 верхние карты колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту
		Присвойте 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту
Иное	Если возможно, потратьте 3 , чтобы получить 1 . Получите 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту.	

СКИФЫ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Переместите в сброс бота 2 верхние карты колоды бота. Игрок отзывает 1 . Если бот в периоде , он крадёт 1
	Завоевание	Если возможно, потратьте 4 , чтобы присвоить 1 . В ином случае, если возможно, приобретите 1 . В ином случае получите 1
	Реформы	Если возможно, потратьте 4 , чтобы присвоить 1 . В ином случае, если возможно, приобретите 1 . В ином случае получите 1
		Получите 1 . Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Переместите в сброс бота 2 верхние карты колоды бота. Получите 2 . Занесите в летопись разыгрываемую карту
		Если в игровой области бота есть хотя бы 1 , получите 1 за каждый в игровой области бота. В ином случае присвойте 1
		Если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков. В ином случае присвойте 1 и занесите в летопись разыгрываемую карту
	Иное	Если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков. В ином случае, если возможно, приобретите 1 . В ином случае занесите в летопись разыгрываемую карту.

СКИФЫ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Получите 1 за каждый , находящийся в игровой области бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
	Величие	Если возможно, разрушите 3 , чтобы переместить верхнюю карту колоды на верх колоды бота. В ином случае переместите в сброс бота верхнюю карту колоды династии.
		Если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Получите 1 . Поместите разыгрываемую в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Если возможно, потратьте 5 , чтобы присвоить 1 . В ином случае переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Получите 2 . Игрок сбрасывает 1 карту.
		Получите 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
Иное	Если возможно, потратьте 3 , чтобы присвоить 1 , и занесите в летопись разыгрываемую карту. В ином случае получите 1 и, если возможно, приобретите 1 .	

ПРОСВЕТЛЁННЫЕ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Получите 2 и 2 . Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Переместите в сброс бота 2 верхние карты колоды бота. Получите 1 . Игрок МОЖЕТ взять 1 карту.
		Если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков. В ином случае переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота, получите 1 и занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков. В ином случае переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота, получите 2 и занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Если возможно, верните 1 из сброса бота в колоду беспорядков. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка. Занесите в летопись разыгрываемую карту .
		Если в сбросе бота нет , приобретите, если возможно, 1 или 1 и занесите в летопись разыгрываемую карту . В ином случае, если возможно, переместите 1 из сброса бота на верх колоды бота, чтобы получить 1 и 1 ; затем, если возможно, занесите в летопись 1 из сброса бота, чтобы приобрести 1 / / / .
	Милосердие	Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота. Получите 1 . Игрок получает 2 .
	Медитация	Если возможно, переместите 1 из сброса бота на верх колоды бота. Присвойте 1 . Игрок МОЖЕТ взять 1 карту.
Иное	Приобретите 1 / / / . Получите 1 . Занесите в летопись разыгрываемую карту. Игрок МОЖЕТ вернуть 1 в колоду беспорядков.	

Когда колода бота заканчивается, а вам нужно поместить карту ниже маркера рынка, сначала примените эффект текущей карты пути, который приведён в таблице ниже.

ПРОСВЕТЛЁННЫЕ. КАРТЫ ПУТИ	КАРТА	ЭФФЕКТ
	Видения Шангри-Ла	Если у бота больше 5  , потратьте все  , переверните эту карту на сторону Б и, если возможно, приобретите 1  . В ином случае сформируйте новую колоду бота, а затем переместите 1  из колоды беспорядков в сброс бота.
	Дорога к Шангри-Ла	Если у бота больше 5  , потратьте все  , положите эту карту под низ карты «Врата Шангри-Ла» и переместите верхнюю карту колоды  на верх колоды бота. В ином случае сформируйте новую колоду бота, а затем переместите 1  из колоды беспорядков в сброс бота.
	Врата Шангри-Ла	Если у бота больше 5  , потратьте все  , переверните эту карту на сторону Б и переместите верхнюю карту колоды  на верх колоды бота. В ином случае получите 1  , сформируйте новую колоду бота, а затем переместите 1  из колоды беспорядков в сброс бота.
	Шангри-Ла	Если у бота больше 24  , переместите верхнюю карту колоды  на верх колоды бота. ПОСЛЕ ЭТОГО НАСТУПАЕТ КОНЕЦ ИГРЫ. В ином случае получите 2  , сформируйте новую колоду бота, а затем переместите 1  из колоды беспорядков в сброс бота; игрок получает 1  .

ВИКИНГИ	КАРТА	ЭФФЕКТ
		Если возможно, украдите 2  . Потратьте 1  , чтобы приобрести 1  или 1  , если возможно. Игрок сбрасывает 1 карту.
		Если возможно, верните 1  из сброса бота в колоду беспорядков. Приобретите 1  /  /  /  . Занесите в летопись разыгрываемую карту  .
	Величие	Если возможно, разрушите 3  , чтобы переместить верхнюю карту колоды  на верх колоды бота. В ином случае переместите в сброс бота верхнюю карту колоды бота и украдите 2  .
		Если возможно, потратьте 3  , чтобы приобрести 1  . Поместите разыгрываемую  в игровую область бота и примените её эффект. Отправьте в изгнание 1 карту с текущего рынка.
		Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды династии. Если возможно, переместите 1  из сброса бота в игровую область бота. Занесите в летопись разыгрываемую карту  .
		Если возможно, потратьте 3  , чтобы приобрести 1  . В ином случае переместите в сброс бота 2 верхние карты колоды бота и получите 1  и 1  .
		Получите 1  . Переместите в сброс бота верхнюю карту колоды династии. Занесите в летопись разыгрываемую карту  .
	Иное	Если возможно, верните 1  из сброса бота в колоду беспорядков. В ином случае, если возможно, приобретите 1  из колоды изгнания. В ином случае, если возможно, разрушите 1  , чтобы переместить в сброс бота верхнюю карту колоды династии. В ином случае переместите верхнюю карту колоды  на верх колоды бота и занесите в летопись разыгрываемую карту.

ХОД КАМПАНИЙ

ИМЯ ИГРОКА			НАРОД ИГРОКА	
СЧЁТ ИГРОКА	НАРОД БОТА	СЧЁТ БОТА	ПОБЕДА/ ПОРАЖЕНИЕ	ДОБАВЛЕННАЯ (УБРАННАЯ) КАРТА

ИМЯ ИГРОКА			НАРОД ИГРОКА	
СЧЁТ ИГРОКА	НАРОД БОТА	СЧЁТ БОТА	ПОБЕДА/ ПОРАЖЕНИЕ	ДОБАВЛЕННАЯ (УБРАННАЯ) КАРТА

ИМЯ ИГРОКА			НАРОД ИГРОКА	
СЧЁТ ИГРОКА	НАРОД БОТА	СЧЁТ БОТА	ПОБЕДА/ ПОРАЖЕНИЕ	ДОБАВЛЕННАЯ (УБРАННАЯ) КАРТА

КРАТКАЯ ПАМЯТКА

ХОД ИГРОКА

АКТИВАЦИЯ

ИЛИ

ИННОВАЦИЯ

ИЛИ

РЕВОЛЮЦИЯ

ЗАТЕМ

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Активация: потратьте до 3 для розыгрыша карт и применения их эффектов, эксплуатируйте до 5 разных карт, тратя .

Иновация: сбросьте все карты с руки, затем присвойте 1 / / / .

Революция: переместите любое количество карт беспорядков с руки в колоду беспорядков.

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

1. Положите 1 на любую карту текущего рынка.
2. Сбросьте с карты периода все неиспользованные жетоны и .
3. Сбросьте любое количество карт с руки.
4. Доберите на руку до 5 карт из личной колоды.

ПЕРЕТАСОВКА КОЛОДЫ

В период : переместите в личный сброс верхнюю карту колоды усиления, затем перетасуйте сброс, сформируйте новую личную колоду и положите на колоду усиления жетон .

Если вы переместили в личный сброс карту , переверните карту периода так, чтобы на лицевой стороне оказался символ .

В период : сбросьте ресурсы, указанные на одной из карт прогресса, чтобы ускорить прогресс. Переместите эту карту в личный сброс, перетасуйте его и сформируйте новую личную колоду. Разместите жетон в вашей области прогресса.

УПАДОК

Как только в колоде беспорядков кончатся карты, игра мгновенно завершается. Побеждает игрок с наименьшим количеством карт .

ПОДСЧЁТ ПО

Игра завершается, если выполняется хотя бы **одно** из следующих условий:

1. В основной колоде не осталось карт.
2. Любой игрок перемещает в личный сброс последнюю карту из области прогресса.
3. Карта «Царь царей» переворачивается на сторону Б.
4. Тот, кто играет колодой **викингов**, перемещает в личный сброс карту «Харальд III Суровый».
5. Тот, кто играет колодой **короля Артура**, разыгрывает карту «Святой Грааль».
6. Тот, кто играет колодой **просветлённых**, применяет эффект солнцестояния на карте пути «Шангри-Ла», имея при этом в личном запасе не менее 24 жетонов .

После этого доиграйте текущий раунд до конца, затем отыграйте ещё один финальный раунд (включая применение эффектов солнцестояния). Наконец, переходите к подсчёту победных очков.

Игрок, набравший больше всех ПО, объявляется победителем:

Каждый = 1 ПО

Каждая карта = приносит указанное количество ПО.

Каждая карта = приносит указанное количество ПО, если игрок выполнил необходимое условие.

Каждая карта = приносит ПО в зависимости от того, сколько раз выполнено условие, **но не больше 10.**