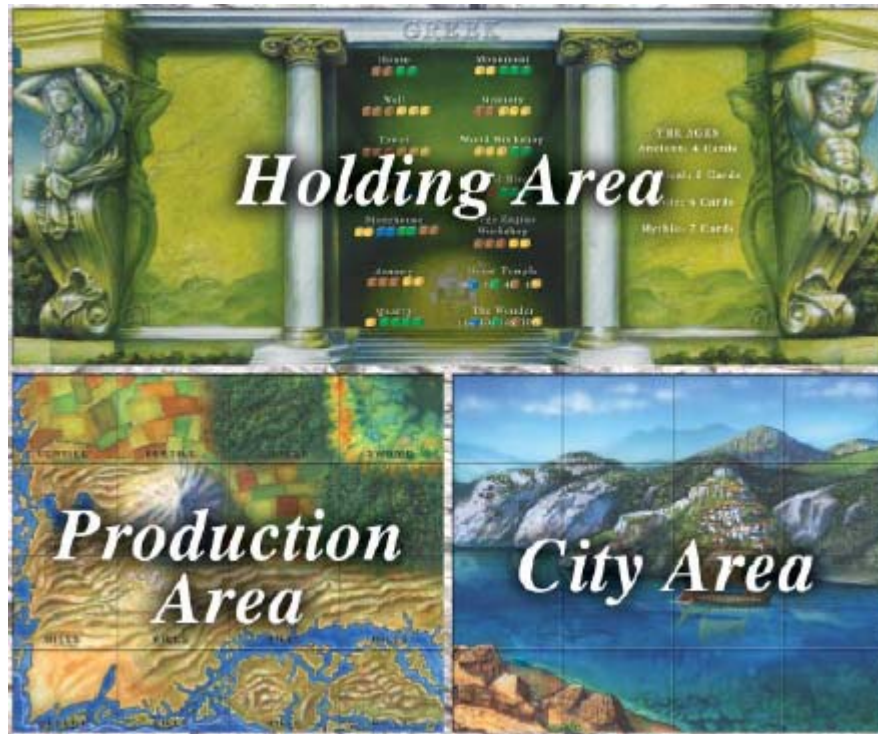


## Age of Mythology. Правила игры.

### 1.Игровые компоненты.

Игровые доски.

Каждый игрок имеет при себе игровую доску, которая представляет земли, принадлежащие игроку. Всего в игре представлены три разных типа игровых досок, один тип для каждой цивилизации (Греки, Египтяне, Норвежцы). Игровые доски поделены на три части: Район Города, Район Производства и Район Владений.



Нижняя левая зона доски называется Районом Производства. Здесь игроки размещают карточки ресурсов. Нижняя правая зона называется Районом Города. Здесь игроки размещают карточки зданий. Верхняя зона доски называется Районом Владений. Здесь игроки располагают свои войска, ресурсы и очки победы.

Пластиковые фигурки.

Пластиковые фигурки представляют военные юниты и поселенцев. Военные юниты – это существа, воины и герои, которых игроки нанимают, что бы воевать с другими игроками. Тип каждого юнита определяется формой его подставки. Обычные воины размещаются на круглой подставке, мифические существа на прямоугольной, а герои на треугольной подставке.



Поселенцы помещаются в Район Производства, на карточки ресурсов, чтобы увеличить их продуктивность. Один поселенец появляется с постройкой одного дома в Районе Города. Во время игры число домов и число поселенцев всегда равны. Если дом разрушен, то поселенец по выбору владельца убирается с игровой доски. При постройке нового дома поселенец помещается на доску в Районе Владений и может быть перемещен на карточку ресурса в Район Производства во время игры картой “Сбор ресурсов”.

### Деревянные Кубики.

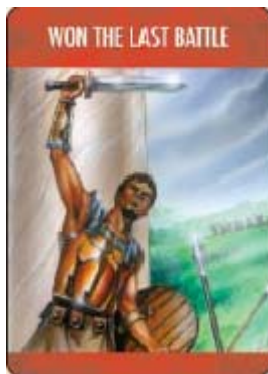
Всего в игре имеется кубики пяти разных цветов, четыре из них представляют ресурсы и один победные очки. Игроки получают ресурсы при игре картой “Сбор ресурсов” и тратят их на постройки зданий и наем войск. Зеленые кубики являются ресурсами еды, коричневые дерева, желтые золота, синие благосклонностью богов.



Победные очки определяют победителя игры. Игрок с наибольшим количеством красных кубиков в конце игры является победителем.

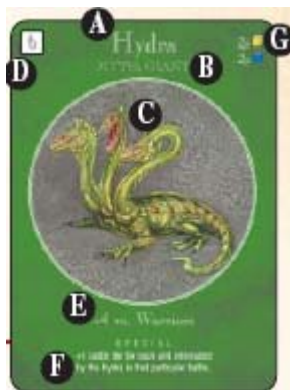
### Карты.

В игре четыре типа игровых карт:



Карты победных очков.

Всего в игре четыре карты победных очков: “Самая большая Армия”, “Самое большое количество построек”, “Выигрыш последней битвы”, “Чудо Света”. Эти карты располагаются картинкой вверх в центре стола и хранят на себе в течение всей игры кубики победных очков. Игроки кладут кубики победных очков на карты в начале каждого хода и забирают их себе при определенных обстоятельствах.



Карты военных юнитов.

Каждый игрок имеет при себе колоду карт своих военных юнитов, которые он может нанять.

A - имя юнита.

B - тип юнита.

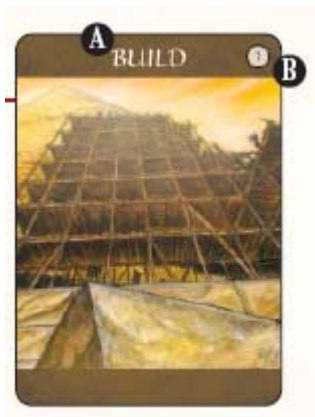
C – изображение юнита.

D – число кубиков атаки.

E – число дополнительных кубиков атаки.

F – специальные способности юнита.

G – цена найма.

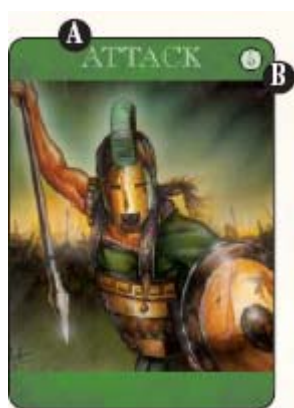


#### Постоянные карты действия.

Каждый игрок имеет одну колоду из 7 постоянных карт действия, по одной каждого типа. Эти карты являются действиями, которые всегда может предпринять игрок. Они не так выгодны, как карты из Случайной колоды, но всегда доступны игроку, когда он выбирает карты на новый ход.

A – название карты.

B – количество зданий, которое можно построить при игре этой картой.



#### Случайные карты действия.

В игре всего три колоды случайных карт, по одной для каждой цивилизации. Каждая колода включает в себя сильные карты действия. Некоторые карты из этой колоды выполняют те же действия, что и карты из постоянной колоды, а некоторые позволяют призвать на свою сторону милость богов. Каждая колода случайных карт перед началом игры перемешивается. Игроки берут карты случайного действия, из колоды не смотря их значение. Общее количество карт действия (обоих типов, и постоянных и случайных), которое может вытянуть игрок, определяется эрой. Некоторые карты действия содержат в себе силу богов. Когда игрок играет подобной картой, он должен заплатить указанное на карте

количество кубиков благосклонности богов, если он желает использовать их силу в своих целях. В этом случае игрок должен сначала заплатить плату кубиками благосклонности и определить результат воздействия силы богов, и лишь потом совершить обычное действие, определяемое картой. Если игрок не желает использовать силу богов, он может играть картой стандартным образом.

#### Карточки.

##### Карточки зданий.

Когда игрок играет картой “Строительство” он может построить количество зданий указанное на карте, разместив их в Районе Города на своей игровой доске. Цена строительства зданий может быть найдена на специальном листе или на игровой доске. Только одно здание может быть расположено на одной клетке городской зоны. Если все клетки в городской зоне заняты карточками зданий, то новые здания не могут быть построены пока одно или несколько старых не будет разрушено. Игрок не может разрушать собственные здания за исключением применения силы богов. Каждый игрок может построить в своем городе одно здания каждого типа, за исключением домов поселенцев, которых можно отстроить максимум 10 штук. Как только здание построено, игрок получает от его строительства особые возможности.

##### Дом.

За каждый построенный дом игрок получает одного поселенца. Всего игрок может построить 10 домов и получить 10 поселенцев. Новые поселенцы размещаются в Районе Владений и остаются там до тех пор, пока игрок не сыграет картой “Сбор ресурсов”. При разрушении дома игрок немедленно теряет одного поселенца.

#### Стена.

Стена обеспечивает защиту городской зоны. Когда город, защищенный городской стеной, выбран целью атаки, защитник города получает возможность кидать на 2 кубика больше чем указано в описании его военных юнитов. Стена не дает преимуществ, если целью атаки выбрана не городская зона, а иная. Стена не дает преимуществ, если игрок сам атакует иного игрока. Стена не принимается во внимание, если город атакует существо, в описании которого указана соответствующая особенность или атакующий игрок имеет в своем городе мастерскую осадных машин. Стена не убирается с игровой доски автоматически, если защитник проиграл битву. Стена может быть убрана только при использовании соответствующей силы богов или если при осаде города атакующий игрок победил и выбрал в качестве объекта уничтожения саму стену.

#### Башня.

Башня выполняет все те же функции, что и стена, за исключением того, что защищает башня Район Производства.

#### Склад.

Склад уменьшает количество сбрасываемых в банк ресурсов во время фазы “Порчи ресурсов”, позволяя оставлять игроку 8 кубиков ресурсов каждого типа вместо обычных 5 кубиков.

#### Рынок.

Рынок уменьшает цену обмена ресурсами. Игрок, имеющий в своем городе рынок, игнорирует цену обмена ресурсами при игре картой торговли (т.е. платит 0 за все обмены).

#### Арсенал.

Арсенал позволяет его собственнику вводить в битву на один юнит больше, чем указано в карте “Атака”. Оппонент игрока не может воспользоваться этой возможностью, пока сам не отстроит арсенал.

#### Каменоломня.

Каменоломня снижает цену постройки всех остальных последующих зданий для ее владельца на один кубик ресурса (тип ресурса выбирается самим игроком). Свойство каменоломни вступает в силу сразу после ее постройки.

#### Монумент.

Монумент прославляет богов данной цивилизации. Каждый раз при игре картой “Сбор ресурсов”, в не зависимости от типа собираемых ресурсов, владелец монумента получает 2 дополнительных кубика благосклонности богов. Свойства монумента не действуют, когда другой игрок играет картой “Сбор ресурсов”.

#### Амбар.

Амбар позволяет более эффективно хранить зерно. Каждый раз при игре картой “Сбор ресурсов”, в не зависимости от типа собираемых ресурсов, владелец амбара получает 2 дополнительных кубика еды. Свойства амбара не действуют, когда другой игрок играет картой “Сбор ресурсов”.

#### Монетный двор.

Монетный двор выпускает деньги из золотых слитков. Каждый раз при игре картой “Сбор ресурсов”, в не зависимости от типа собираемых ресурсов, владелец монетного двора

получает 2 дополнительных кубика золота. Свойства монетного двора не действуют, когда другой игрок играет картой “Сбор ресурсов”.

Цех по изготовлению изделий из дерева.

Цех по изготовлению изделий из дерева позволяет более эффективно использовать заготовленную древесину. Каждый раз при игре картой “Сбор ресурсов”, в не зависимости от типа собираемых ресурсов, владелец цеха получает 2 дополнительных кубика дерева. Свойства цеха не действуют, когда другой игрок играет картой “Сбор ресурсов”.

Мастерская осадных машин.

Мастерская осадных машин предназначена для уничтожения вражеских защитных сооружений. Игнорируйте эффекты вражеской стены или башни при атаке города или района производства иного игрока, если вы обладаете подобной мастерской. Мастерская позволяет уничтожить одно дополнительное строение при удачной атаке на вражеский город.

Великий Храм.

Великий Храм позволяет покупать одно победное очко за 8 кубиков благосклонности богов. Для совершения подобного обмена игрок должен сыграть картой “Торговля”. Игрок может получить, таким образом, так много победных очков, сколько это ему позволяет количество кубиков благосклонности богов. При игре картой обмен может быть совершен обычным образом, включая обмен на кубики благосклонности богов, до того как совершиться обмен на победные очки в Великом Храме.

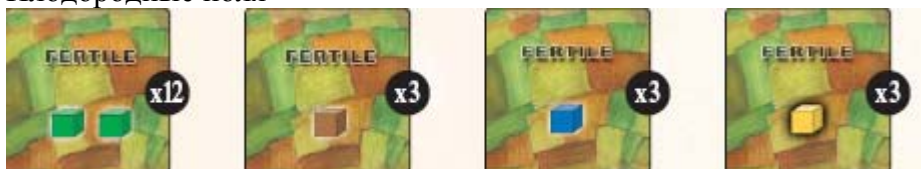
Чудо Света.

Чудо Света является вершиной научных, культурных и просветительских аспектов цивилизации. Когда игрок строит чудо света, игра немедленно заканчивается. Игрок, построивший чудо света, получает все кубики победных очков, лежащие на одноименной карте. Цивилизация игрока должна вступить в Эру Мифов, чтобы осуществить постройку Чуда Света.

Карточки ресурсов.

Когда игрок использует карту “Исследование” он выбирает карточки ресурсов и кладет их в зону производства на своей игровой доске. Когда игрок использует карту “Сбор ресурсов” карточки производят соответствующие ресурсы. Каждая карточка ресурсов имеет свои тип местности, и она должна быть помещена только на соответствующую клетку местности в зоне производства. Если соответствующие клетки местности уже заняты карточками ресурсов, новая карточка с таким же типом местности не может быть помещена на игровое поле. В игре присутствуют следующие карточки ресурсов:

Плодородные поля



## Леса



## Холмы



## Горы



## Пустыни



## Болота



## 2. Приготовления к игре.

Компоненты идущие в коробке обеспечивают игру от 2 до 4 человек. Купив дополнение, в игре могут принять участие до 6 человек.

### Выбор цивилизации.

В игре представлены три цивилизации: Греческая, Египетская и Норманнская. Перед началом игры игроки случайным образом выбирают себе цивилизацию. Игроки кладут в коробку или чашку по одному кубику зеленого, синего и коричневого цветов. Затем они, по очереди не смотря на цвет кубиков, тащат по одному из них и берут себе цивилизацию соответствующего цвета. В случае игры 4 или более человек повторите описанный процесс для следующих игроков (четвертого, пятого и т.д.). Игроки с одинаковыми цивилизациями не могут сидеть рядом друг с другом и атаковать друг друга. При игре вчетвером модно организовать игру пары на пару, положив в чашку по два одинаковых кубика.

### Начинающий игрок.

Определите начинающего игру броском двух кубиков. Игрок с наибольшим результатом начинает игру. В случае одинаковых результатов, игроки, выбросившие на кубиках наивысшие равные результаты, перебрасывают кубики вновь.

Игровые доски, карты и карточки.

Каждый игрок получает:

Игровую доску соответствующей цивилизации.

Колоду из 7 постоянных карт действия (по одной карте каждого вида).

Колоду карт описывающих военные юниты соответствующей цивилизации.

Колоду карт случайного действия. При игре вчетвером и более, колода карт случайного действия является общей для игроков соответствующей цивилизации.

Один полный комплект фигурок одного цвета соответствующей цивилизации. При игре 2-3 человек игроки могут использовать комплекты разных цветов одновременно, однако при игре вчетвером и более, ограничением на наем юнитов служит количество фигурок одного цвета.

Начальные ресурсы.

Банк ограничивает количество ресурсов доступное во время игры. Перед началом игры банк должен содержать следующее количество ресурсов:

2 игрока            20 ресурсов каждого цвета

3 игрока            25 ресурсов каждого цвета

4 игрока            30 ресурсов каждого цвета

5 игроков          40 ресурсов каждого цвета

6 игроков          50 ресурсов каждого цвета

7 игроков          55 ресурсов каждого цвета

8 игроков          60 ресурсов каждого цвета

Оставшиеся кубики ресурсов складываются обратно в коробку и не участвуют в игре.

30 кубиков победных очков кладутся в банк в не зависимости от количества игроков.

После каждый игрок берет из банка по четыре ресурса каждого цвета, исключая кубики победных очков.

Начальные юниты.

Каждый игрок получает по два юнита каждого типа из обычных воинов, за исключением поселенцев, и располагает их на своей игровой доске в зоне владений. Египтяне получают 2 копьеносца, 2 боевых слона, 2 колесницы. Норманны получают 2 ярла, 2 метателя топоров и 2 хускарла. Греки получают 2 гоплита, 2 гиппоконна и 2 токсотеса.

Карточки зданий и ресурсов.

Карточки зданий располагаются рядом с банком ресурсов. Карточки ресурсов кладутся картинками вниз в центре стола и перемешиваются. Они образуют кучу, откуда игроки впоследствии их будут вытягивать. Начиная игрок вытягивает по 6 карточек ресурсов на каждого игрока и переворачивает их картинкой вверх. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки берут по одной карточке и располагают их на своей игровой доске в зоне производства на клетках с одноименным типом местности. После того, как игроки взяли по одной карточке, игрок, бравший карточку последним, берет еще одну и, далее право выбора передается уже против часовой стрелке. Игрок может спасовать и отказаться от выбора карточки ресурсов в надежде, что далее по ходу игры ему придет лучшая карточка. Повторите описанный процесс три раза, предоставив каждому игроку шесть возможностей для выбора карточки ресурсов. Невыбранные карточки переверните и смешайте с остальной кучей.

Теперь вы готовы к игре.

### **3. Ходы.**

Вся игра состоит из последовательности ходов. Каждый ход состоит из следующих фаз:

*Распределение победных очков.*

*Вытягивание карт действия.*

*Три раунда игры картами действия.*

*Фаза порчи ресурсов.*

*Сброс карт.*

*Изменение первого игрока.*

Распределение победных очков.

В начале каждого хода три кубика победных очков распределяются среди карт победы. Начиная с первого игрока распределяется первый кубик. Далее возможность расположить кубик переходит от игрока к игроку по часовой стрелке. В случае игры вчетвером или более, только первые три игрока располагают кубики, однако возможность располагать кубик первым так же переходит от игрока к игроку каждый новый ход. Если играют два человека, то только 2 кубика очков победы располагаются за ход. Победные очки располагаются среди следующих карт:

Самая большая армия.

Эти очки получит игрок, обладающий самым большим количеством военных юнитов (не поселенцев) в конце игры.

Самое большое количество зданий.

Эти очки получит игрок, обладающий самым большим количеством зданий в конце игры.

Выигрыш последней битвы.

Эти очки получает игрок, выигравший последнюю битву.

Чудо Света.

Эти очки получает игрок, построивший Чудо Света.

Вытягивание карт действия.

Каждый игрок решает, какие карты он хочет вытянуть в свою руку. Игрок может вытянуть максимальное количество карт, в зависимости от эры, в которой пребывает его цивилизация. Все цивилизации начинают в архаической эре и переходят из эры в новую эру при активировании карты “Следующая эра” и оплате соответствующего количества ресурсов. Максимальное количество карт, которое игрок в начале хода может иметь в своей руке следующее:

Архаическая эра     4 карты

Классическая эра     5 карт

Героическая эра     6 карт

Мифическая эра     7 карт

Игрок может выбрать карты из постоянной или случайной колоды или из обеих колод. Игрок должен сначала выбрать карты из постоянной колоды, а потом уже из колоды случайных карт. При выборе карт из колоды постоянных карт, игрок может взглянуть на все 7 карт и выбрать желаемые. При выборе случайных карт игрок должен тянуть их сверху колоды.

Три раунда игры картами действия.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает одну карту действия из своей руки и совершает соответствующее действие. Когда каждый игрок сыграет одной картой действия, раунд заканчивается. Во всех трех раундах играть картой действия начинает первый игрок. После трех раундов игроки возвращают карты постоянного действия обратно в колоду, а карты случайного действия кладутся в бой. Если колода карт случайного действия заканчивается, перемешайте колоду боя и верните ее в игру как карты случайного действия.

Фаза порчи ресурсов.

После игры картами действия наступает фаза порчи ресурсов. Каждый игрок может оставить при себе по 5 кубиков ресурсов каждого типа. Все излишки кладутся обратно в банк. Ограничение в количестве 5 ресурсов можно довести до 8 при строительстве в городе игрока склада.

Сброс карт.

После фазы порчи ресурсов игроки решают, будут ли они сохранять карты на своих руках на следующий ход или сбросят их с рук. Игрок может пожелать скинуть с руки так много карт, как он этого пожелает. Игрок должен помнить, что оставленные карты будут входить в число тех карт, которые может при себе иметь игрок на следующий ход.

Изменение первого игрока.

В конце каждого хода право первого игрока переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Карточка “Первый игрок” помогает ориентироваться во время игры в ситуации.

Далее начинается новый ход, в котором все фазы повторяются вновь.

#### 4. Карты действия.

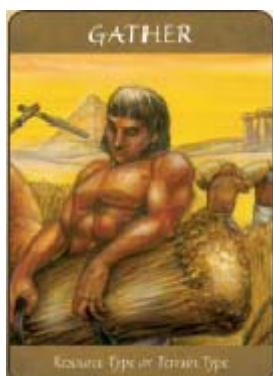
Всего в игре 7 различных карт действия.



Исследование.

При игре этой картой игрок имеет шанс повысить количество карточек ресурсов, которыми он обладает. Игрок, сыгравший картой, берет из общей кучи ресурсов количество карточек, указанное на карте, и переворачивает их картинкой вверх. Далее игрок, сыгравший картой, выбирает одну карточку ресурсов и помещает ее в своей зоне производства. Только одна карточка ресурсов может быть расположена на одной клетке доски. Игрок может и не брать карточку ресурсов. Далее игрок сидящий по часовой стрелке может взять одну карточку ресурсов и расположить на своем поле или спасовать. Оставшиеся карточки ресурсов переворачиваются и смешиваются с общей кучей.

Расположенные карточки ресурсов не могут быть сняты с поля, за исключением силы богов и атак других игроков.



Сбор ресурсов.

Перед тем как получить ресурсы, игрок, сыгравший этой картой, и только он, может распределить всех своих поселенцев (и например гномов и других существ, собирающих ресурсы) с зоны владений в зону производства, на карточки ресурсов, или перераспределить их на другие ресурсы. Нет предела количеству перераспределяемых поселенцев (или других существ, участвующих в сборе ресурсов), но каждый из них может занимать лишь одну карточку ресурсов. Каждый поселенец приносит один дополнительный ресурс с каждой карточки, если этот ресурс был объявлен в сбор.

В свою очередь карточки сбора ресурсов делятся на два типа:

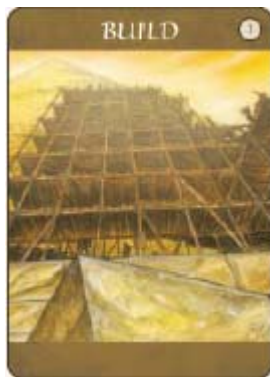
Сбор определенного ресурса или с определенного вида местности.

Карта позволяет игроку либо собрать ресурсы с одного типа местности. Тогда только ресурсы с указанного типа местности могут собирать все игроки. Тип местности выбирает

игрок, сыгравший картой. Либо карта позволяет собрать один тип ресурсов всем игрокам. Тип ресурса выбирает игрок, сыгравший картой.

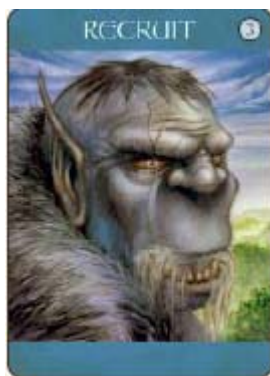
Сбор всего.

Игроки считают количество всех типов ресурсов, представленных в зоне производства. Первым сбор начинает игрок, сыгравший картой. Он берет соответствующее количество ресурсов с банка. Далее право сбора переходит по часовой стрелке. Если в банке нет соответствующих типов ресурсов, они считаются недоступными.



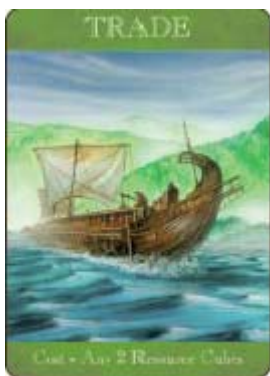
Строительство.

Игрок может построить здания в количестве указанном на карте или менее. Для постройки зданий нужно потратить количество ресурсов, указанное на игровом поле игрока. После уплаты ресурсов, игрок берет карточку соответствующего здания и помещает ее в городскую зону на своем игровом поле. Вся выгода от строительства зданий вступает в силу по окончании строительства всех зданий. Т.е. при игре картой строительства и постройки каменоломни цена строительства зданий уменьшится при игре следующей картой строительства, а не сразу после ее постройки. Каждый игрок может иметь в своем городе по одному типу зданий, за исключением домов поселенцев.



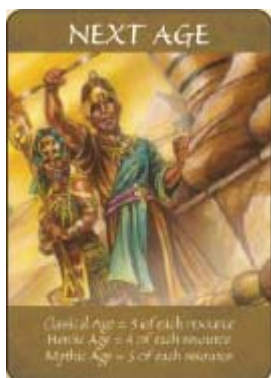
Наем.

Игрок может нанять в свою армию военные юниты в количестве указанном на карте или менее. Для найма юнитов нужно потратить количество ресурсов, указанное на карточке самого юнита. После уплаты ресурсов, игрок берет фигурку соответствующего юнита и помещает ее в зону владений на своем игровом поле. Нанятый юнит немедленно готов к битве. Обычные юниты и мифологические существа могут быть наняты в любой момент. Герои могут быть наняты только в соответствующую эру, либо позже. Поселенцы не нанимаются, а появляются при строительстве жилищ.



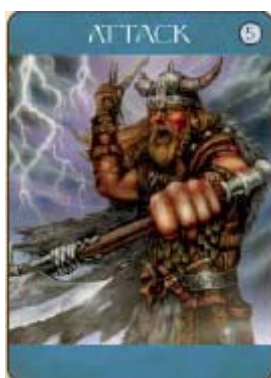
Торговля.

При игре этой картой игрок может обменять любое количество своих ресурсов на такое же количество ресурсов из банка, при условии, что банк располагает ими. Торговля с другими игроками запрещена. Цена обмена указана на карте, но может быть сведена к 0 постройкой рынка. Если игрок обладает великим храмом, он может обменять 8 ресурсов милости богов на одно победное очко. Цена обмена должна быть оплачена до самого обмена. Игрок может совершить обычный обмен, прежде чем пожелает воспользоваться выгодами, предоставляемыми зданиями.



#### Следующая эра.

Игра охватывает 4 эры: архаическую, классическую, героическую, и мифическую. Все игроки начинают игру в архаической эре. Когда игрок играет картой "Следующая эра", игрок должен заплатить цену перехода, указанную на карте. Игрок может за одно действие сменить лишь одну эру. Переход в следующую эру дает право на вытаскивание большего количества карт действия. Новая эра дает доступ к найму нового героя. В архаическую эру нельзя нанимать ни одного героя. Чудо Света можно построить лишь в мифическую эру.



#### Атака.

При игре этой картой игрок может атаковать оппонента. Число, указанное на карте, является количеством военных юнитов, которое каждая сторона может выставить в битве. Атакующий игрок должен выбрать игрока, которого он атакует. Игрок может атаковать только игроков, сидящих непосредственно справа или слева от него. Игрок так же должен выбрать зону игровой доски оппонента, которая подвергается атаке.

#### Зона города.

Цель атаки, разрушить здание в городе врага. В случае победы атакующего игрока, он может по своему желанию разрушить одно здание в городе оппонента. Два здания могут быть разрушены, если атакующий игрок обладает мастерской по изготовлению осадных орудий, или если он обладает существом, которое имеет соответствующее свойство, и оно выжило в битве. Все карточки уничтоженных зданий возвращаются на стол. Игрок не может уничтожить более двух зданий за одну атаку.

#### Зона производства.

Цель атаки, уменьшить количество карточек ресурсов у игрока, путем захвата одной карточки. В случае победы в битве, атакующий игрок забирает одну карточку ресурсов с зоны производства проигравшего игрока, и располагает ее в своей зоне. Если атакующий игрок не имеет места для расположения новой карточки, она возвращается в кучу не использованных карточек ресурсов.

#### Зона владений.

Цель атаки, захват у оппонента 5 кубиков ресурсов. Победные очки не могут быть захвачены. Если атакующий игрок выигрывает битву, он забирает 5 кубиков ресурсов по своему выбору из тех, что имеются в наличии у проигравшего игрока.

После объявления атаки оба игрока секретно выбирают из имеющихся у них в наличии военных юнитов те, которые будут участвовать в битве. При выборе они отбирают карты соответствующих юнитов и одновременно раскрывают их. Юниты, выбранные для битвы, забираются с зоны владений и располагаются в центре стола. Поселенцы не могут участвовать в битве.

Игрок может спасовать и скинуть одну карту, объявив, что не будет выполнять действия в данном раунде.

## 5. Битва.

Сама битва делится на раунды. Каждый раунд состоит из следующих шагов:

Шаг 1. Каждый игрок секретно выбирает один юнит, который будет участвовать в данной схватке из тех юнитов, которые были выбраны для битвы. Каждый игрок отбирает соответствующую карту юнита и кладет ее на стол лицом вниз.

Шаг 2. Карты одновременно открываются, и определяется число кубиков, которое будет бросаться с каждой стороной в данной схватке.

Число кубиков указано в верхнем левом углу карты юнита. Далее определите бонус, если он есть. Бонус выражается в дополнительных кубиках. Бонус обычно выражается в превосходстве одного юнита над определенным типом вражеского юнита. Например, надпись “+4 против летающих” говорит о том, что при атаке данного юнита против летающего существа к броску добавляется 4 кубика. Бонус так же может появиться из-за специальных свойств существа или из-за силы богов. Защитник получает дополнительные 2 кубика, если он обладает стеной или башней, и соответствующая зона подверглась атаке.

Шаг 3. После определения числа кубиков, совершается бросок. Результативным является число 6 на каждом кубике. Игрок, выкинувший на кубиках большее количество шестерок, выигрывает схватку. Юнит оппонента считается уничтоженным. Если оба игрока выбросят одинаковое количество шестерок, то они должны перебросить кубики.

Шаг 4. Если игроки желают продолжать битву, они вновь выбирают по одному доступному юниту и возвращаются к шагу 1.

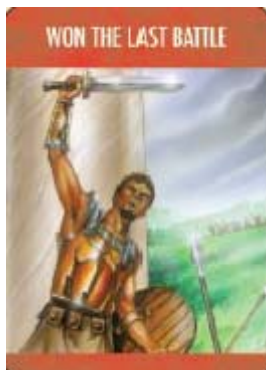
Битва продолжается, пока один из игроков не отступит или не потеряет все юниты, заявленные для битвы. Игрок, у которого в битве остались юниты, считается победителем. После окончания битвы все выжившие юниты возвращаются в зону владений. Победитель забирает все победные очки, выложенные в данный момент на карте “Выигрыш последней битвы”. Если победителем является игрок, сыгравший картой “Атака”, то он в зависимости от цели атаки может разрушить здание у проигравшего игрока, забрать карточку ресурса или 5 кубиков ресурсов.

## 6. Конец игры.

Игра немедленно заканчивается, если игрок отстраивает Чудо Света или в конце хода, в котором последнее победное очко было взято из банка и распределено среди победных карт (в этот ход пропускается фаза порчи ресурсов). Победные очки распределяются согласно победным картам. Далее игроки подсчитывают свои победные очки. Каждый красный кубик считается за 1 очко. Игрок, обладающий наибольшим количеством победных очков, объявляется победителем. Если несколько игроков обладают одинаковым числом победных очков, то игрок, обладающий наибольшим количеством ресурсов, объявляется победителем.

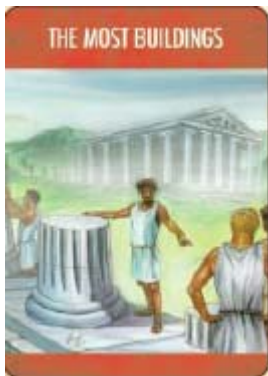
## 7. Победные очки.

Победные очки присуждаются в следующих ситуациях.



Выигрыш сражения.

Каждый раз, когда заканчивается битва, игрок, выигравший ее, забирает себе все победные очки, расположенные на этой карте и располагает их в своей зоне владений. Победные очки не могут быть отобраны у игрока.



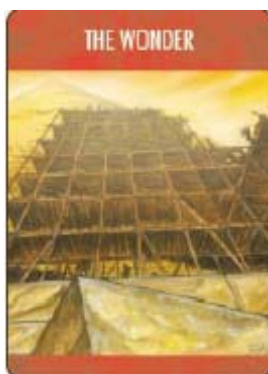
Наибольшее количество зданий.

Игрок, имеющий в своем городе наибольшее количество зданий, в конце игры забирает себе все победные очки, расположенные на этой карте и располагает их в своей зоне владений. В случае равенства, ни один из игроков не получает победных очков.



Самая большая армия.

Игрок, имеющий в своем распоряжении наибольшее количество военных юнитов, в конце игры забирает себе все победные очки, расположенные на этой карте и располагает их в своей зоне владений. В случае равенства, ни один из игроков не получает победных очков.



Чудо Света.

Игрок, построивший Чудо Света, забирает себе все победные очки, расположенные на этой карте и располагает их в своей зоне владений. Если ни один из игроков к концу игры не построил Чудо Света, то победные очки остаются нераспределенными.

Обмен в великом храме.

Игрок может обменять 8 кубиков милости богов на 1 победное очко в великом храме, сыграв картой торговли. Обычная торговля может быть произведена до обмена в великом храме. Любое количество победных очков может быть выкуплено, пока на это хватает ресурсов милости богов.

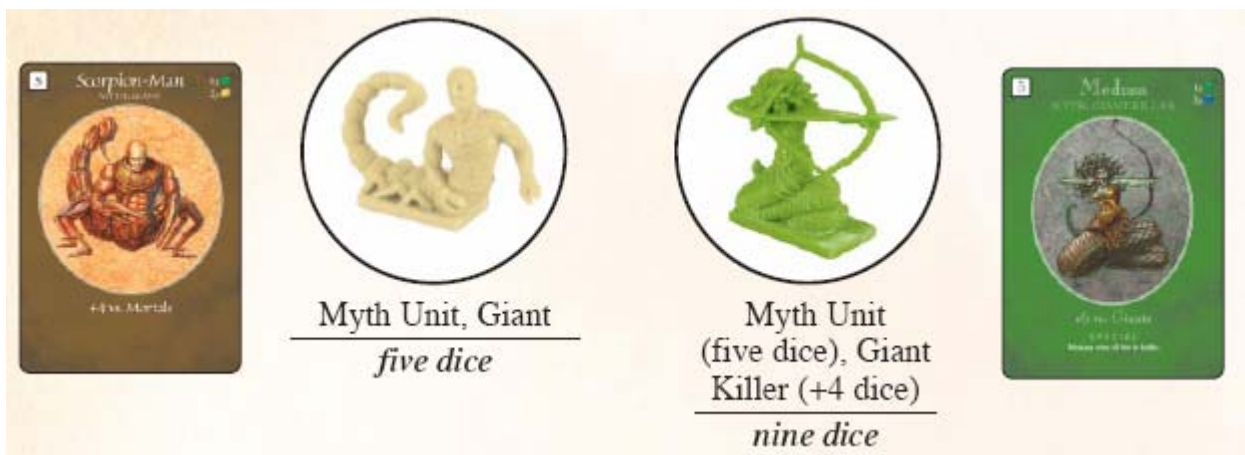
### Пример битвы.

Египтяне сыграли картой “атака -4” и заявили в качестве цели атаки греческого игрока, а точнее его зону производства. Каждая сторона в секрете друг от друга выбрала по четыре военных юнита для предстоящего сражения.



### Раунд 1.

Каждый из игроков секретно выбрал по одному юниту для схватки из тех юнитов, что были заявлены для битвы. Египтяне выбрали человека-скорпиона, а греки медузу. Сравнивая описания существ, видим, что медуза получает дополнительное преимущество в 4 кубика над человеком-скорпионом, так как человек-скорпион является гигантским существом, а медуза есть убийца гигантов. Медуза так же выигрывает все ничьи, т.е. равные значения 6 у обеих сторон.



Египтяне бросают 5 кубиков, греки 9 (5 плюс 4 дополнительных). Египтяне выкинули 1, 3, 4, 3, 5 – ни одного результативного броска. Греки выкинули 1, 2, 2, 2, 5, 5, 6, 6, 6 – три результативных очка. Греки выиграли схватку, человек-скорпион уничтожен.

### Раунд 2.

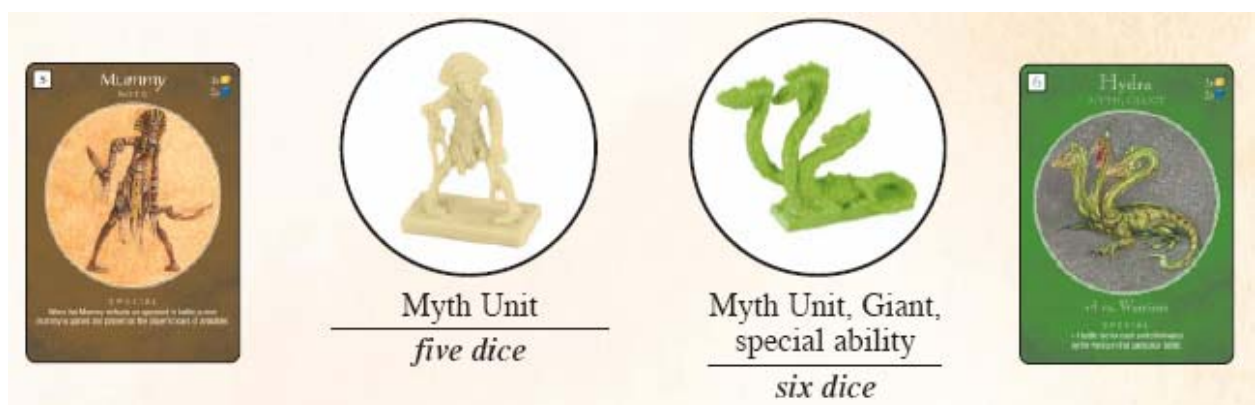
Ни один из игроков не собирается отступить, поэтому битва продолжается. Египтяне выбирают мумию, греки героя классической эры. Греки опять получают преимущество в 4 кубика, так как мумия мифологическое существо, а герой имеет перед мифологическими существами превосходство. Однако если мумия победит, то египтяне получают бесплатную мумию (враги, побежденные мумией, сами становятся таковыми).



Египтяне кидают кубики, результат 3, 3, 3, 4, 6. Греки выкинули 1, 1, 2, 2, 3, 3, 3, 4, 6. Результат ничейный. Стороны перебрасывают кубики. Египтяне выкидывают 4, 4, 6, 6, 6, а греки 1, 1, 2, 4, 4, 4, 5, 6, 6. Египтяне победили и уничтожили греческого героя. Новая бесплатная мумия появляется в зоне владений египтян.

### Раунд 3.

Бой продолжается, так как игроки не желают обступать. Египтяне вновь выставляют мумию, а греки гидру. Гидра имеет 6 кубиков атаки и свойство добавлять по одному кубику атаки за каждое уничтоженное гидрой существо. Это свойство действует до конца битвы или до уничтожения гидры.



Египтяне выкидывают 4, 5, 5, 6, 6. Греки выкидывают 1, 2, 4, 6, 6, 6 и выигрывают схватку. Мумия уничтожена, а гидра до конца битвы будет иметь не 6, а 7 кубиков атаки.

Раунд 4.

Египтяне выбирают для схватки героя-жреца, а греки циклопа. Жрец имеет преимущество в 5 кубиков над мифическими существами, к коим относятся и циклоп. Циклоп может попытаться за 3 дополнительных кубика не уничтожить жреца, а выкинуть его с поля боя обратно в зону владений египтян. Греческий игрок объявляет об этом.



Оба игрока бросают 9 костей (жрец 4+5 дополнительных, циклоп 6+3 дополнительных). Египтяне выкидывают 1 шестерку, а греки две. Жрец покидает бой.

Теперь египтяне остались с одним копьеносцем против мифических существ. Они решают отступить. Греки забирают победные очки с карты “выигрыш последней битвы” и одну карточку ресурсов с доски египтян.