

СИД МАЙЕР

# ЦИВИЛИЗАЦИЯ

## НОВО НАЧАЛО



ПРАВИЛА НА ИГРАТА



FANTASMAGORIA  
GAMES



## ОБЩ ПРЕГЛЕД

“Всеки един от нас гравира камък, издига колона или изрязва парче витраж, създавайки нещо много по-голямо от нас самите.”

— Адриен Кларксон

Цивилизация на Сид Майер: Ново Начало е стратегическа настолна игра, в която двама до четирима играчи влизат в ролята на лидери на някои от най-известните цивилизации в историята. В процеса на игра те ще разширяват владенията си, ще разработват нови технологии и ще строят едни от най-великите чудеса на човечеството. Накрая една цивилизация ще се издигне над останалите, за да остави своята незаличима следа в историята.

## СПИСЪК С КОМПОНЕНТИ



8 Табла с лидери



16 Плочки от картата



1 Шайба на събитията  
(лице и стрелка)



80 фокус карти  
(по 20 на играч)



4 Технологични шайби  
(4 лица и 4 стрелки)



16 Карти  
Дипломация на  
градовете-държави



16 Карти Дипломация на  
играчите (по 4 на играч)



5 Карти за победа



24 Карти с чудеса  
на света



24 Маркера за  
чудесата на света



1 Маркер за посоката на  
варварите



4 Маркера на  
градовете-държави  
(двустрани)



8 Маркера за водни  
полета



4 Маркера за  
природни чудеса  
(двустрани)



124 Маркера за  
контрол (по 31 на  
играч)



44 Пластмасови фигури (по 1  
столица, 7 града и 3 фургона  
на играч)



32 Маркера с ресурси  
(по 8 от вид)



9 Маркера на  
варварите



34 Търговски  
маркера



2 Шестостенни  
зара

4 Фокус ленти  
(по 1 на играч)





## ПОДГОТОВКА НА ПЪРВАТА ИГРА

Играчите използват предварително определена карта (игрално поле) в първата си игра, за по-лесно разучаване на правилата. Преди да продължат към подготовката за игра на следващата страница, играчите формират картата, изобразена по-долу. Всяка плочка е маркирана с номер и буква. Номерата, посочени на картата долу, съответстват на номерата на плочките. При създаването на картата в първата си игра използвайте само страна **A** на плочките.

Играчите поставят първо плочките с червени очертания. Ако играят с поне трима участници, добавят и плочките с жълти очертания, а ако играят с четирима - и тези, очертани в синьо.

След формирането на игралното поле всеки играч избира фигурка на столица и я поставя върху съответния символ за столица, която е най-близо до него. Вместо да избират цвят в стъпка 1 от следващата страница, играчите използват цветовете на избраните столици за първата си игра.





# ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

За да подготвят игра на *Цивилизация на Сид Майер: Ново Начало*, играчите изпълняват следните стъпки:

- Изберете лидер и цвят:** Всеки играч взема на случаен принцип едно табло с лидер. След това всеки играч избира един от цветовете и взема всички градове, фургони, маркери за контрол, технологичната шайба, картите Дипломация и фокус карти от същия цвят. Накрая всеки играч завърта стрелката на технологичната си шайба на позиция "0".

Компоненти на синия играч



Технологична шайба

фокус карти



Маркери за контрол



Фургони



Градове



Карти Дипломация

- Формирайте фокус лентите:** Всеки играч поставя фокус лентата в своя цвят под таблото с лидера си. След това взема петте фокус карти, маркирани с "Т" на гърба и ги поставя с лицето нагоре на местата под фокус лентата си - таблото с лидера на всеки играч указва реда, в който следва да бъдат поставени те. След това всеки играч поставя фургон върху картата си "Външна търговия".



Началната подредба на фокус картите на Рим



- Формирайте картата:** Използвайте плочките от картата, за да образувате игралното поле. При първата си игра създайте картата спрямо инструкциите на стр. 3. За следващи игри използвайте правилата за напреднали на стр. 14.
- Заселете картата:** За всяко поле на картата, върху което има изобразен символ, играчите намират съответстващия маркер и го поставят на това поле. Върху всяко поле със символ на варварите се поставя маркер със съответстващата буква. Върху всяко поле със символ на град-държава се поставя маркер с град-държава, който има съответстващата икона и черна рамка (ромб или кръг) около иконата.
- Поставете картите на градовете-държави:** За всеки маркер на град-държава поставете двете копия на картите Дипломация на съответния град-държава една върху друга в близост до картата така, че да се виждат от всички играчи. Върнете неизползваните карти Дипломация на градовете-държави в кутията на играта.



Природно чудо (Гранд Меса)



Град-държава (Буенос Айрес: икона със зъбно колело, ромбовидна рамка)



Карти Дипломация на град-държава (Буенос Айрес)



Мрамор (ресурс)



Варварин "Т"



6. **Настройте маркера за посоката на варварите и шайбата на събитията:** Някой от играчите поставя маркера за посоката на варварите на произволен ръб на картата (без значение накъде сочат различните числа). След това същият играч поставя шайбата на събитията близо до таблото с лидера си, като стрелката трябва да сочи шлема със звезда. Играчът с шайбата на събитията е **СТАРТОВИЯТ ИГРАЧ** и ще изпълни първия ход в играта.



7. **Разделете картите с чудеса на света:** Разделете картите с чудеса на света на четири купчинки по вид. Видът е указан чрез цвета на картата и чрез иконата вляво от картинката на чудото.

- ♦ **Игра с трима:** Ако играете с трима играчи, върнете в кутията по една карта от Древността от всяка купчина на случаен принцип, без да ги гледате.
- ♦ **Игра с двама:** Ако играете с двама играчи, върнете в кутията по една карта от Древността и от Средновековието от всяка купчина на случаен принцип, без да ги гледате.

8. **Създайте тестета с чудеса:** За всяка купчина карти с чудеса, направете следното:

- а. Размесете картите от Модерната ера от съответния вид и ги поставете с лицето надолу;
- б. Размесете картите от Средновековието от съответния вид и ги поставете с лицето надолу върху тези от Модерната ера;
- в. Размесете картите от Древността от съответния вид и ги поставете с лицето надолу върху тези от Средновековието.
- г. Обърнете най-горната карта с лицето нагоре и поставете тестето така, че да се вижда от всички.

9. **Подредете маркерите на чудесата:** До всяко тесте с карти с чудеса поставете всички маркери, със съответстващи цвят и икона.



10. **Раздайте карти за победа:** Размесете картите за победа и поставете на случаен принцип три от тях близо до картата. Върнете останалите в кутията.

11. **Създайте общия запас:** Поставете търговските маркери и останалите ресурси на купчини близо до картата, за да създадете **ОБЩИЯ ЗАПАС**.





## ХОД НА ИГРАТА

Цивилизация на Сид Майер: Ново Начало се играе в серия от ходове. По време на своя ход, играчите използват картите си, за да изградят цивилизацията си от единични градове до огромни империи, изпълнени с чудеса и технологии.

Играчът, който държи шайбата на събитията, е **СТАРТОВИЯТ ИГРАЧ**; той изпълнява първия ход в играта. Играчите се редуват да изпълняват ходовете си по посока на часовниковата стрелка през цялата игра. Един играч печели, когато изпълни по едно условие от всяка карта за победа. Пълните правила за победа в играта са описани на страница 12.

По време на играта периодично се случват случайни събития, които оказват ефект върху картата и всички играчи, като например атаките на варварите. Преди всеки свой ход (с изключение на първия ход) стартовият играч завърта шайбата на събитията, с което може да породи някое от тези събития. Шайбата на събитията и нейните ефекти са описани по-късно, на страница 12.

## ФОКУС РЕДИЦАТА

Ходът на играча се върти около подредбата на **ФОКУС РЕДИЦАТА**. Това е редицата от пет карти под фокус лентата на играча. Фокус редицата символизира различните цели на една нация, като научен напредък, развитие на културата и военно производство. Всяка фокус редица има пет **ПОЗИЦИИ**, по една за всяка карта.

Първа позиция

Пета позиция



Картите във фокус редицата на един играч се местят в различни позиции, когато този играч изпълнява ходовете си. Една карта обикновено се измества към петата позиция, до момента, в който не бъде използвана, когато тя се мести обратно на първа позиция. От там тя отново започва бавно да се измества към пета позиция.

Този процес изобразява инвестицията във време - дадена карта, активирана на пета позиция, има по-голямо въздействие от карта, активирана на първа позиция. Ключова стратегия в играта е да знаете кога да активирате дадена карта, намираща се на ниска позиция, за да използвате ефекта ѝ веднага, и кога да изчакате с активацията, за да се възползвате от максималния ѝ ефект.

## ХОД НА ИГРАЧА

Ходът на един играч се състои от три стъпки:

1. **Избор на карта:** Играчът избира **една** от петте карти във фокус редицата си и я измества надолу, за да посочи коя карта е избран.



2. **Активация на картата:** Играчът изпълнява ефекта на избраната карта.



Ефект на фокус картата

3. **Преместване на картата:** Играчът взема избраната карта и измества всички карти от по-ниските позиции с една позиция надясно, след което поставя изиграната карта на първа позиция.



След като премести изиграната карта, ходът на играча завършва и започва ходът на следващия играч по посока на часовниковата стрелка.

Подробните правила за всяка от фокус картите са описани в секцията "фокус карти", която започва от страница 8, но преди да прочете тази секция, трябва да се запознаете с ключовите концепции на играта, описани на следващата страница.



## КЛЮЧОВИ КОНЦЕПЦИИ

За да разберете как работят фокус картите, трябва да се запознаете със следните понятия.

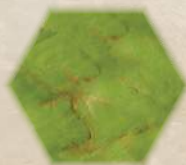
### ПОЛЕТА И ТЕРЕН

Всеки шестоъгълник на картата е **ПОЛЕ**. Полетата на картата съдържат **ТЕРЕН**, представен чрез илюстрация. Всеки от петте основни вида терен съответства на определена позиция от фокус лентата: пасище (1), хълмове (2), гора (3), пустиня (4) и планини (5). Числото на позицията на терена символизира неговата **ТРУДНОСТ**.

Теренът влияе на много аспекти от играта. Терен, който съответства на по-висока позиция, е по-труден за присъединяване или завладяване.

Шестият вид терен, водата, не присъства във фокус лентата. Трудността на водата е равна на **1**, но играчите стандартно не може да взаимодействат с нея, освен ако някоя карта не им го позволява изрично.

Когато изглежда, че върху дадено поле е изобразен повече от един вид терен, се счита, че теренът на полето е този, който покрива по-голямата част от него.



Пасище (1)



Хълмове (2)



Гора (3)



Пустиня (4)



Планина (5)



Вода (1)



### ПРИЯТЕЛСКИ И ВРАЖЕСКИ

Голяма част от правилата или текста върху картите се отнасят към полета или игрови компоненти като **ПРИЯТЕЛСКИ** или **ВРАЖЕСКИ**. Всички маркери за контрол и фигурки в цвета на играча са приятелски за този играч. Всички маркери за контрол и фигурки в други цветове са вражески за този играч. Аналогично полетата, които съдържат градовете или маркерите за контрол в цвета на играча, са приятелски за него, а полетата, които съдържат градовете и маркерите за контрол в други цветове, са вражески за него.

Фургоните **не** правят едно поле приятелско или вражеско.

### ПРАЗНИ ПОЛЕТА

Едно поле е празно, ако не съдържа каквито и да е маркери или пластмасови фигури.

### РЕСУРСИ И ПРИРОДНИ ЧУДЕСА

Ресурсите и природните чудеса спомагат за създаването на невероятни световни чудеса. Налице са 4 вида ресурси:



Мрамор



Живак



Петрол



Диаманти

Играчите може да събират тези маркери от картата и да ги изразходват при строежа на чудеса на света. Когато играч ползва ресурс, маркерът на този ресурс се връща в запаса.

Маркерите на природните чудеса може да се използват като ресурса, изобразен върху маркера. Когато едно природно чудо се използва обаче, маркерът му не се връща в запаса. Природното чудо може да се използва отново в следващи ходове, но не може да бъде употребено повече от веднъж на ход.



“Кратерно езеро”  
Природно чудо

Полетата с чудеса на природата нямат вид на терена - тяхната трудност на терена винаги е пет.

### ГРАДОВЕ И РАЗВИТИ ГРАДОВЕ

Градовете са центрове, около които се градят империи. Те позволяват на играчите да навлизат в нови зони от картата. Развитите градове са напълно разработени градове, които допринасят за благото на цивилизацията на собственика им. Те периодично генерират търговски маркери (които ще бъдат обяснени след малко) и играят ролята на нови стартови точки за фургони.

Един град е развит, когато всяко поле около него съдържа или приятелски маркер за контрол, или е вода. Градовете на ръба на картата може да се развият по-бързо, защото имат по-малко съседни полета.



Тъй като града на оранжевия играч е на ръба на картата, той има само четири съседни полета. Тези четири полета съдържат или приятелски маркери за контрол, или представляват поле с вода, тоест градът е развит.



## ФОКУС КАРТИ

Фокус картите са пет **вида**. Видът на фокус картата е маркиран с икона в горния ляв ъгъл. Фокус редицата на всеки играч съдържа по една карта от всеки вид.

Икона и вид на фокус картата



В процеса на игра играчите придобиват по-развити варианти на стартовите им фокус карти, които имат по-голямо влияние върху играта. По-развита карта се изпълнява по същия начин, както начална карта от този тип, но може да има допълнителни ефекти (например да позволява на фургоните да преминават през вода).

Следващите секции описват правилата за всеки вид фокус карти.

## КУЛТУРА



Културните фокус карти позволяват на играчите да поставят маркери за контрол, които увеличават територията им и присвояват ресурси. Позицията на картата във фокус редицата определя вида терен, върху който играчът може да постави маркерите за контрол.

За да постави маркер за контрол, играчът взема един от неизползваните си маркери и го поставя на поле, съседно на приятелски град. Ако това поле съдържа ресурс или природно чудо, играчът поставя маркера на този ресурс или чудо в близост до таблото с лидера си.

Играчът трябва да спазва следните правила:

- Играчът не може да постави маркера върху водно поле или върху поле, чийто терен съответства на по-висока позиция във фокус редицата от тази, в която е активирана културната карта. Счита се, че всички природни чудеса имат трудност на терена със стойност пет;
- Полето не може да съдържа маркер на варвари, град, град-държава или маркер за контрол;
- Маркерът трябва да бъде поставен на неподсилената си страна (тази без бял кръг около иконата си).



Ако червеният играч активира културната си карта на първа или втора позиция, той може да постави маркер за контрол в пасище или хълмове.

## НАУКА



Научната фокус карта придвижва напред технологичната шайба на играча, позволявайки откриването на нови технологии. Позицията на картата във фокус редицата определя с колко се придвижва шайбата.

За да придвижи технологичната си шайба, играчът завърта стрелката по посока на часовниковата стрелка с толкова полета (точки и числа), колкото е стойността на позицията на научната карта във фокус редицата.

Всяка фокус карта има **ТЕХНОЛОГИЧНО НИВО**, а някои полета на шайбата съответстват на определено технологично ниво:



Когато стрелката на шайбата се придвижи до (или премине през) поле на някое технологично ниво, играчът може да получи нова фокус карта. Той може да избира измежду всички карти във фокус тестето си, чието технологично ниво съвпада точно с достигнатото ниво на шайбата. Избраната карта замества картата от същия вид във фокус редицата на този играч. Заместената карта се връща в тестето.



Технологичната шайба на синия играч стига до поле с ниво IV. Играчът решава да вземе картата "Авиация", при което трябва да замени военната си карта във фокус редицата (която е "Металообработка").

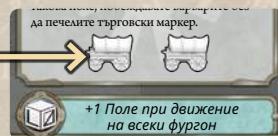
## ИКОНОМИКА



Икономическите фокус карти позволяват на играча да си взаимодейства с градове-държави и вражески градове чрез движение на фургоны. Позицията на картата във фокус редицата определя в какъв терен може да влизат фургоните му.

Всеки играч започва с един фургон на своята икономическа карта. В процеса на игра даден играч може да придобие по-добри икономически карти, които увеличават броя на фургоните му. Когато това се случи, той поставя отключените фургоны на икономическата си карта.

Брой на използваемите фургоны



За да премести фургон, играчът мести фигурата му поле по поле, като максималното разстояние е указано на картата. Фургон, намиращ се на икономическа карта, може да излезе от **столицата или развитите градове** на играча, все едно се е намирал на полето на съответния град. Ако фургон не достигне до град-държава или вражески град в един ход, той остава на игралното поле и може да се премести отново следващия път, когато играчът активира икономическата си карта.



Играчът трябва да спази следните правила:

- ♦ Играчът не може да постави или премести фургон в поле с вода или в поле, чийто терен съответства на по-висока позиция във фокус редицата от тази, в която е активирана икономическата карта;
- ♦ Полето не може да съдържа маркер на варвари;
- ♦ Играчът не може да придвижва повече от един фургон до един и същи град или град-държава в един ход.

Когато играч придвижи фургон в град-държава или във вражески град, той изпълнява следните стъпки според дестинацията:

1. Играчът връща фургона върху икономическата си карта.
2. Играчът получава два търговски маркера от запаса.
  - a. **Град-държава:** Тези маркери се поставят на картата от фокус редицата му, която е от същия тип като града-държава.
  - b. **Вражески град:** Маркерите се поставят на карти във фокус редицата, разпределени по желание на играча.
3. Играчът може да вземе една карта Дипломация.
  - a. **Град-държава:** Ако до игралното табло е останало копие от картата Дипломация на града-държава, той я поставя в близост до табло с лидера си. Играчът не може да вземе такава карта, ако вече има копие от нея.
  - b. **Вражески град:** Играчът избира една от наличните карти Дипломация на опонента си и я поставя до табло с лидера си. Ако играчът вече има една от картите Дипломация на същия опонент, той трябва да я върне, преди да вземе друга карта от този играч.

Градовете-държави, търговските маркери и картите Дипломация са описани на страница 13.

## ДВИЖЕНИЕ НА ФУРГОН

За да се възползва от близкия град Сеул, синият играч активира икономическата си карта "Външна търговия" на трета позиция.



1. Той поставя фургона си до столицата си; не може да го постави на съседната планина, защото тя изисква по-висока позиция във фокус редицата;
2. Играчът мести фургона си в полето с гора, а след това - в града-държава;
3. Играчът връща фургона на икономическата си карта и поставя два търговски маркера на научната си карта. Накрая взема една от картите Дипломация на Сеул.

## ИНДУСТРИЯ



Индустиалната фокус карта позволява на играча **или** да построи нов град, **или** едно от чудесата на света. При строеж на град позицията на картата във фокус редицата определя на какъв вид терен може да бъде поставен града. При строеж на чудо позицията във фокус редицата допринася за плащането на неговата цена.

### Строеж на градове

За да построи град, играчът взема една от неизползваните си фигурки и я поставя на **празно** поле в обсега на произволно приятелско поле. Максималното разстояние от приятелското поле, на което може да се построи града, е обозначено върху изиграната индустиална карта.

Играчът трябва да спазва следните правила:

- ♦ Играчът не може да строи на поле, което съдържа какъвто и да е компонент освен фургон или приятелски маркер за контрол. Ако бъде построен върху фургон, двете фигурки споделят полето. Ако бъде построен на приятелски маркер за контрол, маркерът се премахва от картата и се връща на собственика му;
- ♦ Играчът не може да строи на поле в съседство до град или град-държава;
- ♦ Играчът не може да строи или да брои разстояние през поле с вода или поле с вид терен, който съответства на по-висока позиция във фокус редицата от тази, в която е активирана индустиалната карта;
- ♦ Играчът не може да брои разстоянието през вражеско поле или през маркер на варвари.



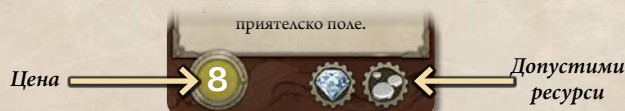
Ако червеният играч активира индустиалната си карта "Грънчарство" на втора позиция (хълмове или по-ниска), той може да строи само на указаните полета.



## Строеж на чудеса на света

Чудесата на света предоставят забележителни умения на играчите, които ги контролират.

**ЦЕНАТА** на едно чудо е обозначена с числото в долния ляв ъгъл на картата му. Ресурсите, които играчът може да изразходи, за да плати тази цена, се намират в долния десен ъгъл на картата.



За да построи чудо, играчът избира една от най-горните, отворени карти от тестетата с чудеса и плаща цената ѝ в **продукция**. Продукцията се образува като сбор от:

- ♦ Стойността на позицията на индустриалната карта във фокус редицата;
- ♦ По **2** продукция за всеки допустим ресурс, който играчът реши да изразходи;
- ♦ По **1** продукция за всеки търговски маркер, който играчът реши да изразходи от индустриалната карта.

Ако продукцията на играча е равна или по-голяма от цената на чудото, то бива построено. Играчът слага картата на чудото до таблото с лидера си и поставя съответстващия маркер на чудото под приятелски град, който няма такъв маркер. Накрая играчът разкрива следващото чудо от този вид, като обръща най-горната карта от съответното тесте с лицето нагоре.

Играч не може да построи чудо, ако всичките му градове имат маркер на чудо.

Чудесата на света са описани в детайли на страница 13.



## АРМИЯ



Военните фокус карти позволяват на играча **или** да подсили защитата си, **или** да атакува. Позицията на активираната карта във фокус редицата определя колко маркера за контрол може да бъдат подсилени или влияе на силата на атаката.

### Подсилване на маркери за контрол

Подсилените маркери за контрол са мощни защитни инструменти, които са полезни за отбрана на ценна територия и градове, в които има чудеса на света.

За да подсили маркери за контрол, играчът избира толкова от маркерите си за контрол, колкото е стойността на позицията на военната му карта. Играчът обръща тези маркери на подсилената им страна.



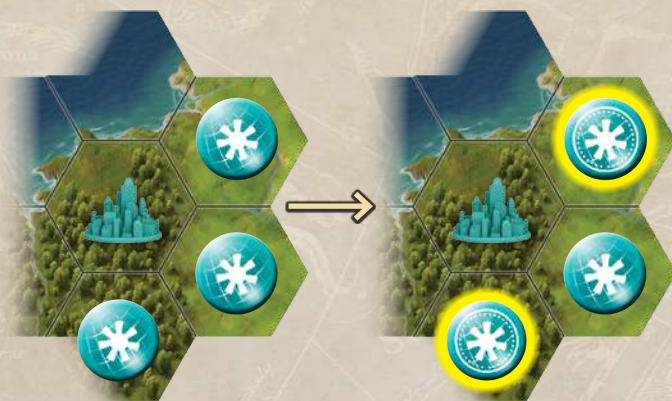
Неподсилена страна



Подсилена страна

Подсилените маркери за контрол служат и за защита срещу варварите. Когато варварин влезе в поле, което съдържа подсилен маркер за контрол, той се връща в полето, от което е дошъл, а маркерът се обръща на неподсилената си страна.

Когато играч се отбранява, той определя бойната сила (виж следващата страница) на защитавания обект. Подсилен маркер за контрол има собствена бойна сила **1** и наред с това увеличава бойната сила на всеки нападнат приятелски град или маркер за контрол в съседство с **1**. Тези бонуси се натрупват и могат да увеличат защитата драстично - град, обграден от няколко подсилени маркери за контрол е труден за завземане.



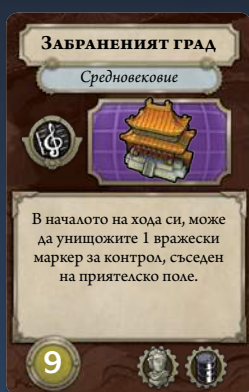
Ако синият играч активира военната си фокус карта на втора позиция, той може да обръне два от маркерите си за контрол по избор на подсилената им страна.

## СТРОЕЖ НА ЧУДО

Цената на Забраненият град е 9. За да го построи, играчът трябва да има девет продукция и град, който няма маркер на друго чудо.

Играчът активира индустриалната си карта на трета позиция от фокус редицата за 3 продукция. Той се нуждае от още 6 продукция, затова изразходва 1 ресурс мрамор и 2 ресурса петрол. Всеки маркер добавя по 2 продукция, увеличавайки общия сбор до 9.

Играчът построява Забраненият град, като поставя картата на чудото до таблото с лидера си, а маркера - под един от градовете си, който все още няма маркер за чудо.





## Атака

Играчите атакуват, за да сразяват варварите, да завладяват градовете-държави и да завоюват вражеската територия. За да атакува, играчът избира приятелско поле, от което да започне атаката си, и цел. Максималното разстояние между приятелското поле (източника на атаката) и целта на атаката е обозначено върху изиграната военна карта.

Играчът трябва да спазва следните правила:

- ♦ **Защитникът** (целта на атаката) трябва да е маркер на варвари, град-държава, вражески град или вражески маркер за контрол;
- ♦ Играчът не може да отброява разстоянието през поле с вода, вражеско поле или маркер на варвари. Играчът може да брои през всички останали видове терен, без значение позицията на военната му карта във фокус редицата;
- ♦ Играчът не може да атакува от поле, което е атакувал и завзел в същия ход.

След определяне на защитника, той и атакуващият играч хвърлят по един зар, за да определят **бойната си сила**. Ако защитникът е варварин или град-държава, играчът от дясно на атакуващия хвърля зара за защитника.

Бойната сила на атакуващия играч е равна на резултата от зара плюс стойността на позицията на военната карта във фокус редицата. Той добавя и всички други бонуси, които има от карти и таблото с лидера си.

Бойната сила на защитника е равна на резултата от зара плюс бонус, зависещ от вида на защитавания обект:

- ♦ **Град-държава:** Бонусът е равен на осем.
- ♦ **Варварин:** Бонусът е равен на трудността на терена в защитаваното поле.
- ♦ **Маркер за контрол:** Бонусът е равен на трудността на терена в защитаваното поле плюс всички други бонуси, които защитникът има от карти и таблото с лидера си. Бонусът се увеличава с едно за всеки приятелски маркер за контрол в съседство с нападнатия обект (включително и самия защитник, ако е подсилен маркер за контрол).
- ♦ **Град:** Бонусът е същият като този за маркер за контрол, но трудността на терена на защитаваното поле се удвоява. (напр. планината дава бонус от 10, вместо от 5).

След определяне на бойната сила на страните, атакуващият играч може да изразходи търговски маркери от военната си карта. След това защитникът може да изразходи търговски маркери от своята военна карта. За всеки похарчен маркер съответният играч увеличава бойната си сила с едно.

Играчът с по-голям общ сбор бойна сила печели атаката (защитникът печели равенствата). Ако защитникът спечели, не се случва нищо. Ако спечели атакуващият играч, се случва следното според целта на атаката:

- ♦ **Град-държава:** Атакуващият играч завзема града-държава, поставяйки маркера на града върху карта от фокус редицата си, която е от същия вид (градовете-държави са обяснени по-късно). След това атакуващият играч поставя един от своите градове на мястото на града-държава. И двете карти Дипломатия на града-държава се обръщат с лицето надолу и се оставят до игралното поле.

- ♦ **Варварин:** Атакуващият играч премахва варварина от игралното поле и поставя търговски маркер на някоя от картите във фокус редицата си.
- ♦ **Маркер за контрол:** Атакуващият играч заменя маркера с един от своите неизползвани маркери за контрол на неподсилената му страна. Ако маркерът се намира на поле с природно чудо, атакуващият играч взема маркера на това природно чудо от защитника.
- ♦ **Град (без столица):** Атакуващият играч заменя града с един от своите неизползвани градове. Ако полето е град-държава, атакуващият играч го завладява или освобождава (виж "Градове-държави" на стр. 13).
- ♦ **Столица:** Атакуващият играч взема до два търговски маркера от фокус картите на защитника и ги поставя на своите карти, разпределяйки ги както пожелае. Столиците не може да бъдат завладени! Фигурката на столицата на защитника остава на мястото си.

Ако атакуващият играч победи град, в който има маркер на чудо на света, маркерът остава в полето (под града на завоевателя), а атакуващият играч взема картата на съответното чудо. Ако градът е столица, атакуващият играч трябва да премести маркера в един от своите градове. Ако атакуващият играч не може да премести маркера, понеже всичките му градове имат маркер на чудо, той не може да вземе картата или маркера на чудото.

## ОСЪЩЕСТВЯВАНЕ НА АТАКА

Червеният играч атакува маркера за контрол на синия в близката гора. Той активира военната си карта "Металообработка" на втора позиция.



1. Червеният играч хвърля 5. Бойната му сила е 8 (2 от позицията във фокус редицата, 1 от бонуса на "Металообработка" и 5 от зара).
2. Синият играч хвърля 3. Бойната му сила е 9 (3 от трудността на гората, 1 заради подсиления маркер за контрол, 2 от съседните подсилени маркери и 3 от зара).
3. Червеният играч изразходва 2 търговски маркера от военната си карта. Синият няма търговски маркери на военната си карта, поради което червеният печели със сбор от 10.



## ПОБЕДА В ИГРАТА

Всяка карта за победа съдържа по две условия. Целта на играчите е да изпълнят по **едно** условие от **всяка** карта за победа до игралното поле. Значението на иконите на всички условия за победа е описано в края на тази книжка.

Когато играч изпълнява условие, той поставя един от маркерите си за контрол на картата за победа. Дори ако играчът спре да покрива изискванията на картата впоследствие, маркерът остава, а играчът не е необходимо да изпълнява отново условие от същата карта.

В началото на хода на стартовия играч, ако някой играч е изпълнил по едно условие от всяка карта за победа, този играч печели. В случай на равенство печели този играч, който притежава повече чудеса на света. Ако все още има равенство, печели играчът, който контролира повече приятелски полета.

## ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА

Тази секция съдържа допълнителните правила на играта.

### ШАЙБАТА НА СЪБИТИЯТА

Шайбата на събитията определя ефектите, които не са част от хода на играча, като действията на варварите например. Преди стартовият играч да започне всеки от ходовете си (с изключение на първия ход), той трябва да завърти стрелката на шайбата на събитията по посока на часовниковата стрелка към следващата позиция. Ако на тази позиция има икона, стартовият играч изпълнява ефекта на тази икона. След това стартовият играч започва своя ход. Всяка от иконите на шайбата е описана долу.

#### Движение на варварите

Варварите се скитат по картата в търсене на фургони, които да разграбят, и градове, които да сравнят със земята. Когато стрелката попадне върху тази икона, всички варвари на картата се движат. Стартовият играч хвърля зар, за да се определи в коя от шестте посоки, обозначени върху маркера за посоката на варварите, ще се придвижат те. Всеки варварин се движи с по **едно** поле в посоката, определена от резултата от зара.



Ако варварин се придвижи в поле, в което има компонент на играч, този играч осъществява един от следните ефекти:

- ♦ **Фургон:** Фургонът е унищожен и се връща на икономическата фокус карта на играча;
- ♦ **Неподсилен маркер за контрол или град (без столица):** Градът е унищожен и се връща на собственика му;
- ♦ **Подсилен маркер за контрол:** Маркерът се обръща на неподсилената си страна, а варваринът се връща в полето, от което е дошъл;
- ♦ **Столица:** Играчът избира и премахва общо два търговски маркера от картите във фокус редицата си.

Ако варварин се придвижи в поле с вода, той продължава да се движи в същата посока, докато стигне поле без вода. Ако варварин трябва да се придвижи извън картата, вместо това той се мести в обратната посока.

### ДВИЖЕНИЕ НА ВАРВАРИ

Първият играч хвърля 2 за движение на варварите. Всеки варварин се мести в посоката, означена с 2 на маркера за посоката на варварите.



1. Варварин "D" се придвижва в поле, съдържащо град на играч, унищожавайки този град;
2. Варварин "F" се придвижва в поле с вода. Понеже не може да спре в такова поле, той продължава движението си в същата посока.

#### Поява на варвари

Варварите се появяват регулярно на картата в процеса на игра. Когато стрелката на шайбата на събитията попадне върху тази икона, всеки победен маркер на варвари се връща обратно на картата.



Всеки маркер на варвари има латинска буква. Когато маркерът се появява повторно на картата, той се поставя в полето, което съдържа символ със същата буква.

Варварин се появява на картата повторно само ако полето с неговия символ е празно или в него има фургон (фургонът бива унищожен). В противен случай варваринът остава извън картата, изчаквайки следващата възможност да се появи.

#### Търговия

Развитите градове допринасят към разцвета на цивилизацията си с търговски маркери. Когато стрелката на шайбата на събитията попадне върху тази икона, всеки играч поставя търговски маркери от запаса върху картите във фокус редицата си, разпределяйки ги както прецени. Броят на търговските маркери, които получава един играч, е равен на броя на развитите градове, които той контролира.





## ГРАДОВЕ-ДЪРЖАВИ

Градовете-държави са малки независими държави, които са неутрални спрямо играчите. Градовете-държави са ценни търговски партньори, отплащащи се на играчите, които изпращат фургоните си там. Всеки град-държава има две карти Дипломация, които носят неговото име.

Когато играч придвижи фургон в град-държава, този играч поставя два търговски маркера на тази карта във фокус редицата си, която споделя вида на града-държава. Ако играчът няма картата Дипломация на този град, той взима една от тестето му до игралното поле и я поставя до таблото с лидера си. Играчът не може да вземе картата Дипломация на града-държава от друг играч.

Теренът на всички градове-държави е пасище, но защитният им бонус е осем.

Един играч не може да премести повече от един фургон в същия град или град-държава в рамките на един ход.

## Превземане и освобождаване на градове-държави

Играчите могат да получат някои от облагите на градовете-държави, като ги атакуват или освобождават от друг играч.

Когато играч атакува и превземе град-държава, този играч поставя един от неизползваните си градове на полето му и поставя маркера на града-държава на тази карта във фокус редицата си, която споделя вида на града-държава. След това **всички** карти Дипломация на града-държава се поставят с лице надолу до игралното табло.

Когато играч активира фокус карта, върху която има маркер на град-държава, той може да изразходи този маркер като търговски маркер. Маркерът остава на фокус картата, вместо да се върне в запаса, но не може да бъде използван повече от веднъж на ход.

Ако играч атакува и победи вражески град върху превзет град-държава, той може или да го завладее (както е описано на стр. 11), или да го освободи. Ако играчът реши да го освободи, то връща маркера на града-държава на мястото му на картата, вместо да поставя свой град. След това играчът обръща картите Дипломация на града-държава и взима една от тях.

## КАРТИ ДИПЛОМАЦИЯ

Картите Дипломация предоставят полезни бонуси на играчите, които изпращат фургоны до градовете-държави и до противниковите градове. Всеки играч има комплект карти Дипломация в своя цвят, а всеки град-държава има по две карти Дипломация.

Играчът **не получава бонус от собствените си карти Дипломация**, но може да използва картите Дипломация, които взима от градовете-държави и от другите играчи. Един играч не може да има повече от една карта от всеки град-държава и от всеки друг играч.

Ако играч атакува град-държава или вражеско поле, той трябва да върне всички карти Дипломация, които е взел от съответния град-държава или опонент.



Сеул, научен град-държава

## ТЪРГОВСКИ МАРКЕРИ



Търговски маркер

Търговските маркери подсилват ефектите на фокус картите. Играчите получават търговски маркери, като изпращат фургоните си до градове-държави и вражески градове и когато стрелката на шайбата на събитията попадне на икона с търговия.

Когато играч активира фокус карта, той може да изразходи колкото пожелае търговски маркера от тази карта. Всеки изразходен търговски маркер предоставя ефект, указан в долната част на фокус картата:



**Култура:** Може да бъде поставен един допълнителен маркер за контрол.



**Армия:** При атака или защита, бойната сила на играча се повишава с едно.



**Наука:** Технологичната шайба се придвижва с едно допълнително поле.



**Индустрия:** При строеж на чудо продукцията на играча се увеличава с едно.



**Икономика:** Всеки фургон може да се придвижи по едно допълнително поле.

При изразходване на търговски маркер той се връща в запаса.

На една фокус карта не може да има повече от **три** търговски маркера. Търговските маркери, в повече от три, веднага се връщат в запаса. Маркерите на градовете-държави не се броят при изчисляване на този лимит.

## ЧУДЕСА НА СВЕТА

Чудесата на света предоставят силни уникални умения на играчите, които ги контролират. Чудесата на света са четири вида: културни, икономически, научни и военни. Видът на чудото е указан на картата и на маркера му чрез икона и цвят. Видът на чудото определя към кое тесте принадлежи то.



Културно чудо  
икона и цвят



Играчите строят чудеса на света чрез индустриалната си фокус карта. Когато играч построи чудо, той поставя картата на чудото до таблото с лидера си и маркера на чудото под приятелски град, който няма чудо. След това играчът разкрива следващото чудо от същия вид, като обръща най-горната карта от тестето с лицето нагоре.

Играч контролира чудо на света, докато маркерът му е под приятелски град (или в редки случаи - под приятелски маркер за контрол). Друг играч може да атакува вражеско поле, в което има маркер на чудо, за да го завземе, както е описано на стр. 11.

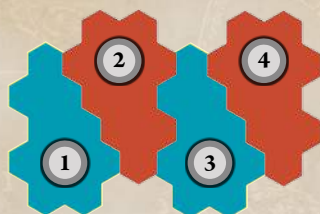
Ако варварин унищожи град, в който има чудо, маркерът на чудото остава в същото поле и някой играч може да поеме контрол над него, като постави там град или маркер за контрол.



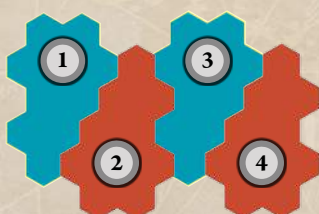
## ФОРМИРАНЕ НА КАРТАТА

Във всички игри, освен в първата, играчите използват правилата за създаване на картата за напреднали, за да създадат собствено игрално поле. Тези правила добавят още стратегия и осигуряват различна карта във всяка игра. Играчите създават първоначалната част от земя, наречена **ядро**, след което се редуват да добавят плочки към нея стратегически, така че да извлекат максимална полза от тях. За да създадете картата, следвайте тези стъпки:

1. Раздайте на всеки играч по една плочка със символ на столица (звезда) на случаен принцип. Върнете неизползваните плочки със столици в кутията;
2. На случаен принцип вземете две плочки с чудеса на природата на тях и отново на случаен принцип - две плочки с градове-държави. Разбъркайте всички плочки заедно - това са основните плочки (образуващи ядрото).
3. Всички основни плочки ще бъдат поставени на една и съща страна, за да определите коя, хвърлете зар. При резултат 1-3 използвайте страна А за всички основни плочки, а при друг резултат използвайте страна В.
4. Създайте ядрото, като изтеглите и поставите основните плочки една по една в средата на масата. Поставете плочките в реда и ориентацията, показани долу, за страната, която използвате. След това поставете търговски маркер на всяка от четирите плочки, за да напомнят на играчите, че това са основните плочки.

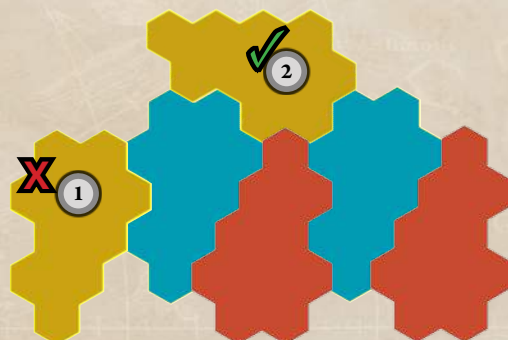


Основни плочки—страна А



Основни плочки—страна В

5. Разбъркайте останалите непоставени плочки и раздайте по две на играч. Върнете останалите в кутията на играта.
6. Започвайки от произволен играч и продължавайки по посока на часовниковата стрелка, всеки играч избира и поставя една от трите си плочки. Всяка плочка може да бъде поставена на **коя да е от страните си**, но играчите трябва да се съобразят със следните ограничения:
  - ♦ Плочката, която поставят, трябва да се допира до поне четири полета на плочки, които са вече на масата;
  - ♦ Плочката трябва да се допира до ядрото, дори да се налага да бъде обърната на определена страна. Ако не може да се допре до ядрото заради предишното ограничение, тя трябва да се постави до плочка, която се допира до ядрото;
  - ♦ Ако играч постави плочка със столица, той трябва да сложи столицата си върху символа на тази плочка;
  - ♦ Ако на картата се формира дупка, която е напълно обградена, играчите я запълват с маркери с вода.



Плочка 1 е поставена неправилно, защото не се допира до четири полета от картата. Плочка 2 е поставена правилно.

7. Играчите повтарят стъпка 6, докато поставят всичките си плочки. След това те премахват търговските маркери от ядрото и продължават с подготовката за игра.

## ИНДЕКС

активиране на фокус карта, 6  
атаки, 11  
бойна сила, 11  
варвари - маркер за посоката  
варвари - движение, 12  
подготовка, 5  
варвари  
като защитник, 11  
движение, 12  
поява на картата, 12  
вода, 7  
движение на варварите, 12  
развити градове, 7  
военна фокус карта, 10  
вражески, 7  
градове - строеж, 9  
градове-държави, 13  
атака, 11  
варвари, 15  
защитник, 11  
икономическа фокус карта, 8  
индустриална фокус карта, 9

карти Дипломация, 13  
културна фокус карта, 8  
лимит на компонентите, 15  
маркери за контрол  
поставяне, 8  
подсилване, 10  
научна фокус карта, 8  
общ запас, 5  
освобождаване на градове-държави, 13  
осъществяване на атака, 11  
победа в играта, 12  
подсилване, 10  
поле, 7  
празно поле, 7  
преместване на изиграна фокус карта, 6  
приятелски, 7  
продукция, 10  
развити градове, 7  
движение на фургон от, 8  
търговски маркери, 12

ресурси, 7  
стартов играч, 6  
столици 3  
загуба на чудо, 11  
фургон - движение от, 8  
строеж на чудеса на света, 10  
терен, 7  
трудност, 7  
технологично ниво, 8  
технологична шайба, 8  
превишаване на "24", 15  
едновременно достигане на няколко нива, 15  
търговски маркери, 13  
от градове-държави, 13  
от вражески градове, 13  
от търговия, 12  
лимит на фокус картите, 13  
изразходване, 13  
унищожен компонент, 15  
условия за победа  
икони - значение, 16

подготовка, 5  
победа в играта, 12  
фокус карти, 8  
фокус редица, 6  
позиции, 6  
формиране на картата, 14  
фургони  
движение, 8  
в градове-държави, 9  
във вражески градове, 9  
ход на играча, 6  
чудеса на природата, 7  
атака срещу маркери за контрол на, 11  
чудеса на света, 13  
атака на град с чудо, 11  
строеж, 10  
лимит на град, 10  
игра с трима, 5  
игра с двама, 5  
цена на чудесата, 10  
шайба на събитията, 12



## ПОЯСНЕНИЯ НА ПРАВИЛА

Тази секция дава пояснения относно ситуации, които може да възникнат в процеса на игра.

### Атакване

- ♦ Ако играч атакува целта си неуспешно, може да атакува същата цел отново в същия ход.
- ♦ Ако играч завладее град или град-държава и няма повече фигурки, които да постави, той поставя подсилен маркер за контрол. Ако този маркер е на мястото на град-държава и атакуващ играч го победи и завземе града-държава, той трябва да замени маркера с град, ако е възможно.
- ♦ Ако играч трябва да постави маркер за контрол (вместо град) на град-държава или маркер за чудо на света, се счита че той все пак е завзел града-държава или чудото.

### Варвари

- ♦ Ако варварин смени посоката си на движение при достигане на края на картата или подсилен маркер за контрол и влезе в поле с вода, той продължава да се движи, докато достигне земя.
- ♦ Докато варварин се намира в поле на град-държава, фургони не може да влизат в това поле и то не може да бъде атакувано.
- ♦ След движението на варварите, ако едно поле съдържа повече от един варварин, хвърлете зар и придвижете един от тях в посоката, указана от зара. Повтаряйте това, докато все още има полета с повече от един варварин.

### Фургони

- ♦ Фургоните може да се движат през градове-държави и вражески градове, но не може да спират и остават там.
- ♦ Когато фургон се придвижи в поле с превзет град-държава, той изпълнява ефекта на движение във вражески град.
- ♦ След като се завърне на икономическата карта, един фургон не може да се движи отново в същия ход.

### Маркери за контрол

- ♦ При поставяне на маркери за контрол играчът може да раздели тези маркери измежду няколко града.
- ♦ Ако играч трябва да постави маркер, но няма такъв, той може да премахне приятелски маркер от картата преди това.
- ♦ Ако маркер за контрол бъде премахнат от поле с природно чудо заради ефект на карта или варварин, маркерът на това чудо се връща на полето си.

### Фокус карти, редица и технологична шайба

- ♦ Когато играч заменя карта във фокус редицата си, всички търговски маркери от нея се преместват върху новата карта.
- ♦ Ако играч достигне повече от едно технологично ниво на шайбата в рамките на един ход, той може да смени съответния брой фокус карти.
- ♦ Ако технологичната шайба на играч се завърти след позиция 24, стрелката се премества директно на позиция е 15. Стрелката отново се върти към 24 и може да донесе още карти от ниво IV.
- ♦ Играч може да активира фокус карта без да изпълнява ефект.
- ♦ Ако всички играчи са съгласни, играта може да продължава, докато един играч избира фокус карти от тестето си.

### Други

- ♦ Всички компоненти, освен търговските маркери, са ограничени до количествата в кутията.
- ♦ Когато играч взима карта Дипломация от друг играч, цветът ѝ трябва да съвпада с цвета на играча и трябва да бъде в тестето му с карти Дипломация в момента на взимане.
- ♦ Унищожен компонент се връща на собственика му и може да бъде ползван отново.

## ВАРИАНТ “ЕПИЧНА ИГРА”

Ако опитни играчи искат да играят по-дълга игра, могат да използват правилото за “епична игра”. За целта те поставят четири карти за победа при подготовката (вместо три). Правилата за победа остават същите - играч трябва да изпълни по едно условие от всяка карта за победа.

## СЪЗДАТЕЛИ НА ИГРАТА - FFG

**Дизайн и разработка на играта:** Джеймс Книфен

**Продуцент:** Джейсън Уолдън

**Редакция:** Адъм Бейкър

**Корекция:** Крис Майер

**Графичен дизайн:** Уил Спрингър и Майкъл Силсби

**Мениджър графичен дизайн:** Браян Шомбърг

**Корица и илюстрации на полетата:** Андерс Финер

**Художествено направление:** Анди Кристенсен

**Скулптор:** Нийл Хагре

**Координатор на скулптиране:** Никлас Норман

**Художествен директор:** Мелиса Шелтър

**Координатор контрол на качество:** Зак Теуалтомас

**Старши ръководител на проект:** Джон Франц-Уилач

**Старши мениджър на продуктова разработка:** Крис Гербер

**Изпълнителен гейм дизайнер:** Кори Коничка

**Творчески директор:** Андрю Наваро

## ЕКИП НА ASMODEE NORTH AMERICA

**Лицензионен координатор:** Шери Аниси

**Лицензионен мениджър:** Симоун Елиът

**Мениджър на продукция:** Джейсън Бюдуан и Меган Дюен

**Издател:** Крисчън Т. Питърсън

## ЕКИП НА FIRAXIS

**Творчески директор:** Арн Шмид

**Маркетинг директор:** Линдзи Рийл

**Маркетинг мениджъри:** Питър Мъри и Кевин Шулц

## ЕКИП НА 2K & TAKE-TWO INTERACTIVE

**Директор, Маркетинг:** Мат Ноулс

**Директор онлайн продажби:** Макс Шенкайн

## ЕКИП ТЕСТОВИ ИГРАЧИ

Джъстин Биърс, Дейн Белтрами, Федерико Кастело, Крис Джей Дейвис, Пабло Еспиноза, Петра Екснарлова, Тино Гуврас, Майкъл Хърли, Натаниел Каплан, Ник Кингъри, Хънтър Люис, Федерико Мартинез, Ерик Монтаг, Робърт Паркинсън, Том Пари, Матю Райън, Дан Смит, Ей Джей Суонсън, Пол Уинчестър и Люк Уолашек.

*Специални благодарности на усърдните тестови играчи.*

Използвани са илюстрации от архивите на Firaxis. Благодарим на всички художници за приноса им.

© 2018 Take-Two Interactive Software, Inc. © 2018 Fantasy Flight Games. *Civilization* е търговска марка на Take-Two Interactive Software, Inc. Всички права запазени. Fantasy Flight Games и логото на FFG са регистрирани търговски марки на Fantasy Flight Games. Всички права запазени на съответните праводържатели. Компонентите може да се различават от показаните.

## ЕКИП ФАНТАСМАГОРИЯ ООД

**Превод:** Николай Жеков

**Редакция и оформление:** Леда Герова

+359 895 61 88 10

kingdom@fantasmagoria.bg

Онлайн магазин: [www.BigBag.bg](http://www.BigBag.bg)

facebook.com/fantasmagoria.bg



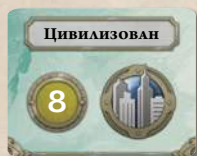
FANTASMA  
GAMES



## БЪРЗ СПРАВОЧНИК

Играчите трябва да държат този справочник под ръка за бързи справки по време на игра.

### УСЛОВИЯ ОТ КАРТИТЕ ЗА ПОБЕДА



Притежавайте 8 града на картата.



Контролирайте 2 икономически чудеса на света.



Победете 1 вражеска столица или контролирайте 2 завзети града-държави.



Контролирайте 2 военни чудеса на света.



Контролирайте 15 полета, намиращи се до вода или на ръба на картата.



Контролирайте 2 културни чудеса на света.



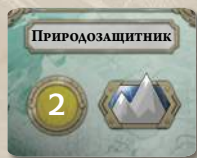
Достигнете "24" на технологичната си шайба.



Контролирайте 2 научни чудеса на света.



Контролирайте 5 развити града.



Контролирайте 2 чудеса на природата.

### ИКОНИ НА ШАЙБАТА НА СЪБИТИЯТА



Всеки играч поставя по един търговски маркер на карта във фокус редицата си за всеки развит град, който контролира.



Всеки победен варварин се появява върху полето, маркирано със символа със същата буква (освен ако там няма град или маркер).



Хвърлете зар и преместете всички варвари в посоката, указана от резултата на зара.

### СТРОЕЖ НА ЧУДО НА СВЕТА

Изберете 1 открита карта от тесте с чудеса и платете цената на продукцията ѝ, равна на:

- ♦ Стойността на позицията на индустриалната ти карта;
- ♦ +2 за всеки допустим ресурс, който изразходите;
- ♦ +1 за всеки търговски маркер, който изразходите от индустриалната си фокус карта.

Играчът трябва да притежава град, който няма маркер на чудо на света.

### ОСЪЩЕСТВЯВАНЕ НА АТАКА

- Избор на цел:** Атакующият играч избира поле, от което да атакува, и цел на атаката.
- Нападателят хвърля зар:** Атакующият играч хвърля зар и получава бонуси за следното:
  - ♦ Стойността на позицията на военната му карта;
  - ♦ Бонуси от карти и от таблото с неговия лидер.
- Защитникът хвърля зар:** Защитникът хвърля зар и получава бонуси според вида на нападнатия обект:
  - ♦ **Град-държава:** бонус = 8.
  - ♦ **Варварин:** бонус = трудността на защитаваното поле.
  - ♦ **Вражеско поле:** бонус = сборът от следното:
    - ♦ Трудността на защитаваното поле (удвоена при защита на град);
    - ♦ +1 за всеки съседен приятелски подсилен маркер за контрол;
    - ♦ +1, ако нападнатият обект е подсилен маркер за контрол;
    - ♦ Бонуси от карти и от таблото с лидера на защитника.
- Изразходване на търговски маркери:** Първо атакующият играч, а след това и защитникът, имат по един шанс да изразходват търговски маркери от военните си фокус карти. За всеки изразходен маркер те получават +1 към бойната си сила.
- Сравнение на бойната сила:** Играчът с по-голяма бойна сила печели (защитникът печели равенствата).