ИСТОКИ
ВОСХОД ЦИВИЛИЗАЦИЙ
ПРАВИЛА

Они выбрали нашу планету, и здесь они выбрали вас — архонтов. Они возвысили ваших подданных и пообещали процветание. Они предложили свою мудрость и свои ресурсы чтобы ваши города тянулись к небесам. Они обучили вас искусству, науке и военному ремеслу. Приведите свой народ к победе под чутким надзором внеземных советников и постройте первые цивилизации.

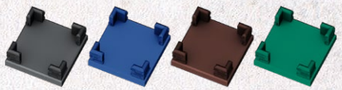
СОСТАВ ИГРЫ

1 игровое поле

5 пластиковых звездолётов

60 ярусов башен
по 12 каждого цвета

49 кубиков
4 белых кубика ораторов и 9 кубиков жителей по 5 каждого цвета*
**Значения на сторонах кубиков ораторов: 2/2/3/3/4/5*



24 пластиковые подставки для жителей
по 6 каждого цвета

4 пластиковые фигурки архонтов
по 1 каждого цвета

20 дисков игроков
по 5 каждого цвета:
- *3 диска зодиака*
- *1 диск военной силы*
- *1 диск победных очков*

4 планшета игроков

75 жетонов зданий
по 15 каждого цвета

4 жетона площадей

4 жетона дворцов

12 жетонов зодиака

5 жетонов бонусных действий

20 жетонов превосходства

1 жетон первого игрока

80 жетонов ресурсов
по 16 жетонов камня, мудрости, еды и золота номиналом 1
и по 4 жетона камня, мудрости, еды и золота номиналом 5

4 жетона +100/+200 победных очков

45 карт районов

12 карт зодиака

4 памятки

ЦВЕТОВЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ОСОБЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ
Голубые заметки содержат самые важные правила, о которых часто забывают.

ПОЯСНЕНИЯ
Серые заметки поясняют предшествующие им правила.

ПРИМЕРЫ
Фиолетовые заметки — это примеры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле в середину стола.
2. Положите все ресурсы (золото, мудрость, еду и камень) рядом с игровым полем. Это называется общим запасом 2A. Если вы играете вдвоём, верните в коробку по 2 кубика жителей каждого цвета, а если втроём — по 1 кубику. Положите оставшиеся кубики жителей рядом с игровым полем 2B.
3. Перемешайте жетоны бонусных действий и положите по 1 случайному жетону под каждую зону контакта на игровом поле в открытую 3.

Жетоны бонусных действий расположите под зонами контакта.

4. Положите по 1 звездолёту на каждую зону контакта в соответствии с цветом жетона бонусного действия и установите их значение на 1 4.

Чтобы установить значение звездолёта, поверните его так, чтобы стрелка указывала на нужное значение на звездолёте.

5. Перемешайте карты зодиака и положите по 1 из них на каждую шкалу храма в открытую. После этого положите на эти шкалы жетоны зодиака, соответствующие лежащим под ними картам (5). Уберите в коробку все остальные карты и жетоны зодиака.

Карты зодиака располагаются в области храмов на игровом поле. Каждая шкала отмечена соответствующим жетоном зодиака.

6. Разделите жетоны зданий по цветам, перемешайте их по отдельности и сложите получившиеся стопки взакрытую на клетки для зданий на игровом поле (6).
7. Возьмите верхние жетоны из каждой стопки зданий, перемешайте их, затем положите по 1 зданию в открытую на каждую клетку ряда зданий (7) на игровом поле. Переверните верхние жетоны зданий в каждой стопке.

См. изображение на следующей странице. Жетоны зданий случайным образом выложены на ряд зданий (7A); стопки зданий лежат на левой стороне игрового поля с выложенным в открытую верхним жетоном (7B).

Возьмите по 1 кубику жителей каждого цвета (всего 5) и бросьте их. Если на некоторых из них выпало 6, перебрасывайте эти кубики, пока на них не выпадет значение от 1 до 5. Положите эти кубики, не переворачивая, на шкалу жителей на поле в порядке увеличения их значений. Если на нескольких кубиках выпали одинаковые значения, посмотрите на ряд зданий и положите левее тот кубик, чей цвет совпадает со зданием, находящимся ниже остальных.

При определении порядка выкладывания кубиков с одинаковыми значениями, кладите слева тот кубик, цвет которого совпадает с цветом здания, находящегося ниже остальных. Если у вас выпали следующие значения:

Положите синий кубик на самую левую клетку. Чтобы определить порядок красного, оранжевого и жёлтого кубиков, сравните положения зданий соответствующих цветов на ряде зданий (8).

Так как ниже всех находится красное здание, вторым кладется красный кубик. Следующим положите оранжевый кубик, затем — жёлтый. Последним положите фиолетовый кубик, потому что на нем выпало самое большое значение. В итоге кубики жителей лежат следующим образом (8):

8. Если игроков 2/3/4, бросьте 2/3/4 белых кубика ораторов соответственно и положите их в ряд ораторов на игровом поле. Уберите неиспользуемые кубики ораторов в коробку.

При игре втроём бросьте 3 кубика ораторов и положите их в ряд ораторов на игровом поле (9).

9. Перемешайте карты районов. Если игроков 2/3/4, возьмите 4/5/6 карт районов соответственно, положите их в открытую рядом с игровым полем. Затем положите по 2 золота над каждой из этих карт. Уберите неиспользуемые карты районов в коробку.

При игре втроём раскройте 5 карт районов и положите их в открытую рядом с игровым полем (10).

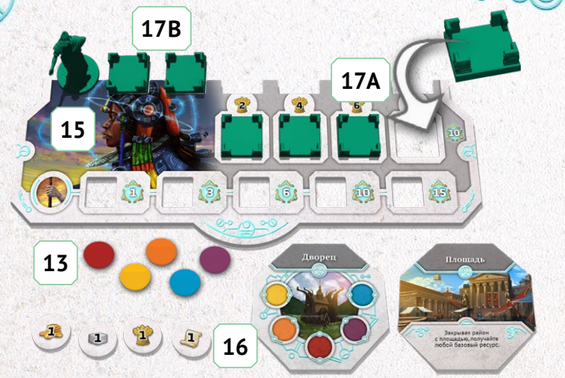
10. Возьмите по 1 ярусу башен каждого цвета и положите их в области соответствующего цвета на игровом поле (11).
11. Добавьте по 1 ярусу башен соответствующего цвета за каждую башню, указанную на картах районов (12).

Изначально в запасе ярусов башен есть по 1 ярусу каждого цвета:

Затем положите по 1 ярусу башни соответствующего цвета за каждое изображение башни на картах районов:

В итоге запас ярусов башен выглядит следующим образом:

12. Раздайте каждому игроку по 1 неиспользуемому ярусу башен каждого цвета (13) (см. стр. 8).
13. Уберите остальные ярусы башен в коробку.
14. Каждый игрок берёт планшет игрока, все подставки, диски и фигурку архонта выбранного цвета (15).
15. Также каждый игрок берёт памятку, по 1 ресурсу каждого вида (1 золото, 1 камень, 1 еда и 1 мудрость), 1 жетон площади и 1 жетон дворца (16).
16. Каждый игрок кладёт свои подставки и диски следующим образом:
    - по 1 подставке на каждую клетку шкалы населения на своём планшете (17A);
    - 2 подставки рядом с планшетом (17B);



Зелёный игрок кладёт по 1 подставке на каждую клетку населения на своём планшете и оставляет 2 подставки рядом с планшетом.

- 1 диск военной силы на начальную клетку шкалы военной силы на игровом поле (17C);

Диски военной силы на начальной позиции на игровом поле.

- по 1 диску зодиака на начальные клетки каждой шкалы храма зодиака (17D);

Диски зодиака на начальной позиции на игровом поле.

- 1 диск победных очков (далее ПО) на клетку «0» шкалы ПО на игровом поле (17E).

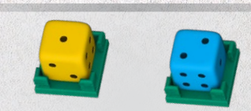
17. Каждый игрок кладёт жетон площади рядом со своим планшетом, затем кладёт над ним жетон дворца.

Оставьте свободное место вокруг жетонов зданий рядом со своим планшетом, чтобы вы смогли присоединять новые жетоны во время игры.

18. Каждый игрок кладёт все свои ярусы башен на соответствующие клетки на жетоне дворца.

Ярусы башен на жетоне дворца в начале игры.

19. Случайным образом выберите первого игрока и вручите ему жетон первого игрока.
20. Возьмите по 2 кубика жителей каждого цвета (всего 10 кубиков) и бросьте их. Если на некоторых из них выпало 6, перебрасывайте эти кубики, пока на них не выпадет значение от 1 до 5.
21. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки по очереди выбирают ровно один кубик жителя.
22. Когда каждый игрок выбрал 1 кубик жителя, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, игроки по очереди выбирают ещё 1 кубик жителя.
23. Каждый игрок кладёт оба полученных кубика жителя в подставки — теперь эти кубики считаются гражданами.



Зеленый игрок положил эти кубики жителей в свои подставки, поэтому они считаются гражданами.

Теперь вы готовы играть в «Истоки. Восход Цивилизаций»!

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

В игре действует несколько основных принципов. Ниже вы найдёте их описание.

БАЗОВЫЕ РЕСУРСЫ И ЗОЛОТО

В игре используется 3 базовых ресурса: камень, еда и мудрость. Золото используется в качестве джокера: его можно потратить вместо любого другого ресурса. В конце игры каждое золото в вашем запасе принесёт вам 1 ПО.

Примечание: количество ресурсов не ограничено. Если вам не хватает ресурсов, используйте любую удобную замену.

Этот символ означает любой базовый ресурс (камень, еду или мудрость). Когда в стоимости указан такой символ, используйте для оплаты любой базовый ресурс или золото. Когда вы должны получить ресурсы, обозначенные таким символом, берите камень, еду или мудрость. Золото таким образом взять нельзя.

РАСШИРЕНИЕ ГОРОДА

Каждый игрок начинает партию с городом, состоящим из двух зданий: площади и дворца. По ходу игры вы будете расширять и развивать свои города, добавляя в них новые здания. Получить новые здания можно, выполнив действие «Построить здание» на игровом поле или использовав эффект карты или здания. Как только вы приобрели новое здание, добавьте его в свой город и выполните особые эффекты добавления здания в город и завершения района («Закрыть район», с. 18).

Анатомия жетона здания

Большинство зданий содержат следующую

информацию:

1. Название.
2. Цвет здания (красный, жёлтый, оранжевый, синий или фиолетовый). Ваши начальные здания (площадь и дворец) серые.
3. Цена постройки (1–3 камня). На начальных зданиях нет цены.
4. Эффект здания. На жетоне дворца нет эффекта: вместо этого на нем есть место для ярусов башен.

Если ваши здания образовали группу 2×2,

(это называется районом), вы можете выполнить действие «Закрыть район» и положить один из своих доступных кубиков жителей в середину этой группы (это называется центром власти). Теперь вы сможете использовать эффекты соседних зданий, цвет которых совпадает с цветом кубика. Если форма района совпадает с изображенной на карте района, вы можете получить дополнительные ПО. В конце игры каждый ваш центр власти приносит ПО по значению находящегося в нем кубика, умноженному на уровень башни соответствующего цвета на вашем жетоне дворца.

Жетон дворца с башнями 1. На рисунке выше уровень оранжевой башни равен 3, а уровень фиолетовой башни равен 2. Уровень остальных башен равен 1.

Карта района разделена на две части. Верхняя часть 2 используется для определения количества башен во время подготовки игры. Нижняя часть 3 карты показывает схему расположения жетонов зданий в районе, за создание которого вы можете получить ПО в конце игры.

Район — это группа ровно из 4 зданий, которые полностью окружают находящийся между ними квадрат. Эта область (помечена голубым цветом на рисунке выше) называется центром власти. Все 4 окружающих его здания считаются соседними к центру власти.

ШКАЛА ВОЙНЫ

В центральной части игрового поля находится шкала войны. Она показывает военную силу каждого игрока. Различные эффекты позволяют продвигаться по шкале войны или атаковать. Продвижение по шкале войны увеличивает награды, получаемые при атаке, а также повышает шанс стать первым игроком. Атака приносит вам бонус, указанный рядом с клеткой, на которой находится ваш диск военной силы, а также ПО за каждого игрока, военная сила которого меньше вашей, и за каждый рубеж, который ваш диск преодолел.

Шкала войны состоит из нескольких элементов:

1 Начальная клетка для диска военной силы. Если несколько дисков стоят на одной клетке, то военная сила их владельцев считается равной.

2 Рубежи шкалы войны.

3 Последняя клетка шкалы войны.

Каждый рубеж отделён от другого тремя клетками. Рядом с каждой клеткой (кроме начальной, первой и последней) указан бонус.

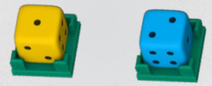
Последняя клетка шкалы войны 3 отличается от остальных. Когда ваш диск военной силы оказывается на этой клетке, немедленно получите 9 ПО. Теперь ваш диск военной силы не может никуда двигаться, независимо от того, сколько движений вы ещё можете сделать.

ВАШИ ЖИТЕЛИ

Для выполнения большинства действий вам понадобятся жители. Все жители делятся на три типа.

ГРАЖДАНЕ

Гражданин — это кубик жителя на подставке. В начале игры у вас есть 2 гражданина (2 кубика жителей на подставках).



Каждый гражданин обладает значением (от 1 до 6) и цветом (красный, оранжевый, жёлтый, синий и фиолетовый).

Когда вы выполняете любое действие гражданином, переносите его вместе с подставкой. Вы можете получить новые кубики жителей из ряда жителей или при помощи свойства здания. Чтобы получить больше подставок для жителей, увеличивайте своё население («Увеличить население», с. 19).

Когда вы получаете кубик жителя, у вас должна быть свободная подставка. Иначе вы не можете получить новый кубик жителя.

ОРАТОРЫ

Ораторы — кубики жителей, которых вы можете получить при помощи бонусного действия. Оратор остаётся у вас, пока вы не используете его для выполнения действия. Ораторы никогда не ставятся в подставки для жителей. Ораторы не обладают цветом, а только значением.

АРХОНТЫ

В отличие от граждан и ораторов, архонты не имеют значения и игнорируют все ограничения на значения кубиков. Также архонты не имеют цвета, но в ходе игры могут принять один или несколько цветов («Особое свойство архонта», с. 20).

УВЕЛИЧЕНИЕ ЗНАЧЕНИЯ ГРАЖДАН И ОРАТОРОВ

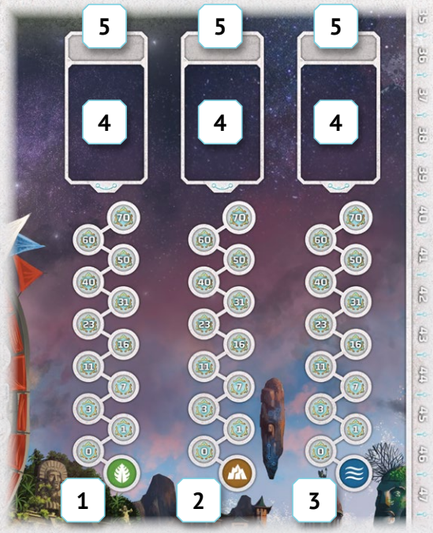
Во время игры значения граждан и ораторов могут изменяться. Если значение гражданина должно увеличиться с 6 или значение оратора с 5, то происходит соответствующее действие:

- кубик гражданина становится советником («Советники», с. 20);
- кубик оратора нужно перебросить и положить обратно в ряд ораторов на игровом поле.

КАРТЫ ЗОДИАКА И ХРАМЫ

Область храмов на игровом поле разделена на три шкалы, каждая из которых относится к определённому храму: Лесному, Горному и Морскому. Эти шкалы могут принести ПО в конце игры, но учитываются только две шкалы с наименьшими значениями.

Во время подготовки к игре на каждый храм выкладывается случайная карта зодиака и соответствующий жетон зодиака. Карта зодиака позволяет своему владельцу использовать её уникальное свойство.



Область храмов на игровом поле состоит из трех шкал: Лесного храма 1, Горного храма 2 и Морского храма 3. Во время подготовки к игре на места для карт кладутся карты зодиака 4, а соответствующие жетоны зодиака кладутся на место для жетонов 5.

Свойства карт зодиака часто противоречат остальным правилам игры. В этом случае свойство карты зодиака имеет приоритет.

ХОД ИГРЫ

Партия в «Истоки» делится на раунды и продолжается, пока не будет выполнено одно из условий окончания игры. В течение раунда, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки по очереди выполняют действия. Раунд заканчивается, когда каждый игрок спасует. Если условия конца игры не выполнены, начинается следующий раунд. В конце побеждает игрок, набравший больше всех ПО.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

В свой ход вы должны выполнить одно из следующих действий:

- Посетить зону контакта;
- Закрыть район;
- Построить уровень башни;
- Увеличить население;
- Спасовать.

ПОСЕТИТЬ ЗОНУ КОНТАКТА

Вы можете посещать зону контакта своими жителями, чтобы получить ресурсы, кубики жителей и ораторов, подняться по шкалам зодиакальных храмов и демонстрировать военную силу, поднимаясь по шкале войны.

В зоне контакта может быть сколько угодно жителей. Игроки могут отправлять жителей в зону контакта, даже если там уже есть другие жители.

Чтобы выполнить это действие, положите своего архонта, гражданина или оратора в зону контакта на игровом поле. Если вы выбрали гражданина, перенесите его кубик вместе с подставкой.

После этого сравните значение выбранного кубика со значением выбранной зоны контакта.

- Если значение вашего кубика равно или больше значения в зоне контакта, вы можете выполнить действие.
- Если значение вашего кубика меньше значения в зоне контакта, вы должны потратить столько мудрости, сколько необходимо для того, чтобы сравнять эти значения. Если вы не хотите или не можете тратить мудрость, то вы не можете отправить сюда кубик.
- Если вы выбрали архонта, вы в любом случае выполняете действие.

Поместив архонта или кубик в зону контакта, добавьте 1 к значению звездолёта в этой зоне контакта. Если значение звездолёта было «6», оно меняется на «1».

ПРИМЕР:

Вы отправляете своего синего гражданина со значением «2» (состоит из кубика и подставки) в зону контакта 1. Поскольку значение в зоне контакта «3» 2, вы должны потратить 1 мудрость 3, чтобы выполнить это действие.

Затем вы должны выбрать одно из действий выбранной зоны контакта (верхнее или нижнее) и выполнить его. Если цвет вашего кубика совпадает с цветом жетона бонусного действия, вы можете дополнительно выполнить действие на этом жетоне. Бонусное действие можно выполнить как до, так и после основного действия.

Примечание: у кубиков ораторов нет цвета, поэтому они не позволяют выполнять бонусные действия. Фигурки архонтов тоже не имеют цвета (цвет игрока не считается), но в ходе игры у них могут появиться цвета, и тогда вы сможете с их помощью выполнять бонусные действия («Особое свойство архонта», с. 20).

ГРАЖДАНИН СО ЗНАЧЕНИЕМ «6»

Выставив в зону контакта гражданина со значением «6», вы можете выполнить оба основных действия в любом порядке. Если при этом вы получили бонусное действие, то можете выполнить его до, после или между основными действиями.

ЗОНА КОНТАКТА. ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Получить ресурсы

Получите 3 изображённых ресурса. Запас ресурсов считается бесконечным: если какие-либо жетоны кончились, используйте любую замену.

Получить 1 еду, камень или мудрость + 1 золото.

Получить 1 камень, 1 мудрость и 1 еду.

Продвинуться по шкале войны

Когда действие или свойство позволяет вам продвинуться по шкале войны, передвиньте свой диск военной силы на соответствующее количество клеток.

При этом вы можете обгонять диски других игроков и останавливаться на клетке с диском другого игрока. Останавливаясь на клетках с дисками других игроков, кладите свой диск поверх остальных. Все игроки, диски которых занимают одну клетку, имеют равную военную силу. Расположение дисков определяет будущий порядок хода («Конец раунда», с. 21). Каждый раз, когда ваш диск пересекает рубеж, вы получаете жетон превосходства. Вы можете использовать такой жетон один раз в ход, чтобы выполнить ещё одно основное действие («Жетоны превосходства», с. 20).

ПРИМЕР:

Вы передвигаете свой диск (зелёный) на 2 по шкале войны.

Ваш диск проходит через синий диск и попадает на клетку, занятую коричневым диском. Вы кладёте свой диск на коричневый диск 1 *. Также вы получаете жетон превосходства* 2 *за то, что ваш диск пересёк рубеж* 3 *.*

Провести атаку

Когда действие или свойство позволяет вам провести атаку, выполните следующие шаги:

1. Получите награду, указанную рядом с клеткой, которую занимает ваш диск военной силы.

1 › 1	Потратьте 1 базовый ресурс (камень, еда или мудрость), чтобы получить 1 золото.
1	Получите 1 камень.
1	Получите 1 еду.
1	Получите 1 мудрость.
1 2	Получите 1 или 2 золота соответственно.
1 1 1 1 1 1 1 1	Получите 1 базовый ресурс (камень, еда или мудрость) и 1 указанный ресурс (камень, еда, мудрость или золото).
	Награды нет.

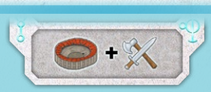
2. Получите 1 ПО за каждый диск, находящийся позади вашего на шкале войны. Также получите 1 ПО за каждый пройденный вами рубеж.

ПРИМЕР:

Вы (зелёный игрок) решили провести атаку. Вы сразу получаете 1 мудрость (награда за положение вашего диска на шкале войны 1 *). Также вы получаете в сумме 3 ПО:*

- *2 ПО за два пройденных рубежа* 2 *.*
- *1 ПО за синий диск, находящийся позади вас* 3 *.*

Помните: вы не получаете ПО за диски на одной клетке с вашим (в примере это коричневый диск).



Когда вы получаете возможность продвинуться по шкале войны и атаковать (+), вы можете выполнить эти действия в любом порядке (или не выполнять одно из них).

Купить здание

Как правило, вы покупаете здание из ряда зданий на игровом поле. Когда действие или свойство позволяет вам купить здание:

1. Выберите жетон здания из ряда зданий.
2. Потратьте столько мудрости, сколько указано рядом с выбранным жетоном.
3. Потратьте столько камня, сколько указано на самом жетоне.
4. Возьмите выбранный жетон и разместите его в своём городе, не поворачивая («Размещение зданий», с. 16).
5. Сдвиньте оставшиеся в ряду жетоны зданий вверх так, чтобы нижняя ячейка для жетона осталась пустой.
6. Возьмите верхний жетон здания из стопки жетонов цвета только что купленного здания и положите его в пустую ячейку. Затем переверните верхний жетон здания в той же стопке.

ПРИМЕР:

Вы решили купить оранжевое здание 1 *. Вы тратите указанное количество мудрости (2)* 2 *и камня (2)* 3 *. Затем вы берёте этот жетон из ряда и сдвигаете красный и фиолетовый жетоны вверх, чтобы нижняя ячейка осталась пустой* 4 *. Теперь вы берёте верхний жетон из стопки оранжевых жетонов и выкладываете его в пустую ячейку* 5 *. Наконец, вы переворачиваете верхний жетон оранжевой стопки* 6 *.*

Размещение зданий

Каждый раз, когда вы получаете жетон здания, вы должны разместить его в своём городе. Изначально в вашем городе два жетона: площадь и дворец. Выложите жетон на пустое место в своём городе, присоединив его одной стороной к другому жетону здания.

Два жетона зданий считаются соседними, если соприкасаются своими горизонтальными или вертикальными сторонами. В примере выше два серых жетона считаются соседними (1). Более того, верхний серый жетон соседствует с красным жетоном (2). В свою очередь, красный жетон соседствует с верхним серым жетоном (2) и с фиолетовым жетоном (3), а фиолетовый жетон — с красным (3) и жёлтым (4). Жёлтый жетон здания соседствует только с фиолетовым жетоном здания.

Жетоны могут соприкасаться друг с другом только вертикальными и горизонтальными сторонами! Поворачивать жетоны нельзя!

В примере выше все места, где можно разместить новый жетон здания, отмечены зелёным цветом (V). Места, где новый жетон разместить нельзя, отмечены красным цветом (X).

Разместив новый жетон здания в своём городе, вы можете применить его эффект. Если не указано иное, эффект жетона здания можно применить только в следующих случаях:

а) сразу после размещения жетона;
б) сразу после закрытия района, если кубик жителя в центре власти совпадает по цвету со зданием («Закрыть район», с. 18).

Применяя эффект здания, затрагивающий другие здания, всегда включайте также последнее построенное здание.

Если эффект жетона здания противоречит правилам, эффект имеет приоритет.

Строительство фермы

Когда вы покупаете новое здание, вы можете построить вместо него ферму. Это делается по тем же правилам, что и строительство зданий, со следующими исключениями:

1. Не тратьте мудрость и камень за выбранный жетон. Ферма всегда стоит 0 мудрости и 0 камня.
2. Перед размещением жетона здания в своём городе переверните его рубашкой вверх. Считается, что у этого жетона нет цвета и эффекта.

Хотя фермы не имеют своего цвета и эффекта, некоторые жетоны зданий и карты зодиака взаимодействуют именно с фермами.

ПРИМЕР:

Вы решили построить ферму и выбрали для этого оранжевый жетон здания (1). Вы не тратите 2 мудрости и 2 камня. Вместо этого вы берёте выбранный жетон, переворачиваете его и размещаете в своём городе (2).

Продвинуться по шкале храма

Потратьте 1 камень, чтобы продвинуть свой диск зодиака в любом храме на 2 клетки вверх и получить карту зодиака этого храма. Вы можете двигать только один диск, даже если первым движением он достиг вершины шкалы.

Вы берёте карту зодиака, даже если ваш диск после продвижения оказался ниже дисков других игроков.

Получить кубик жителя

Чтобы получить кубик жителя:

1. Выберите кубик из ряда жителей.
2. Потратьте столько мудрости, сколько указано рядом с выбранным кубиком.
3. Возьмите этот кубик и поместите его в любую из ваших незанятых подставок, не меняя значение на нём.
4. Сдвиньте остальные кубики влево так, чтобы крайняя правая ячейка осталась пустой.
5. Найдите в запасе новый кубик жителя цвета только что купленного кубика, бросьте его и положите в пустую ячейку (если выпало «6», перебросьте кубик).

Если у вас нет свободных подставок, это действие для вас недоступно.

Потратить еду, чтобы увеличить значение гражданина или продвинуться по шкале войны

Потратьте 1, 2 или 3 еды. За каждую потраченную еду выберите одно из двух:

- Увеличьте на 1 значение своего кубика гражданина рядом с планшетом.
- Продвиньтесь на 1 по шкале войны.

ЖЕТОНЫ БОНУСНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Если при выполнении действия цвет вашего гражданина совпал с цветом жетона бонусного действия, вы можете выполнить это действие до или после основного.

Потратьте 1 камень, чтобы продвинуться на 1 по шкале любого храма. В отличие от основного действия, вы не получаете карту зодиака.

Потратьте 1 еду, чтобы купить жетон здания здания (не забудьте потратить мудрость и камень). Затем разместите этот жетон в своём городе.

Потратьте 1 мудрость и выберите одно из двух:

- Продвинуться на 1 по шкале войны;
- Провести атаку.

Выполните любое из этих действий по обычным правилам.

Возьмите кубик из ряда ораторов (если в нём есть кубики). Помните, что кубики ораторов не нужно помещать в подставки.

Получите 1 базовый ресурс (камень, еда или мудрость).

ЗАКРЫТЬ РАЙОН

В качестве основного действия вы можете закрыть район в своём городе. Так вы можете получить ПО (и, возможно, золото) за выполнение условий на карте района, а также применить эффекты некоторых зданий и получить ПО в конце игры. Количество ПО в конце игры зависит от цвета кубика, который вы использовали для закрытия района, и высоты вашей башни соответствующего цвета.

Чтобы закрыть район:

1. Выберите своего гражданина рядом с планшетом (вы не можете выбрать архонта, оратора, жителя в зоне контакта или кубик в центре власти).
2. Поместите выбранный кубик в центр власти. Подставка остается рядом с вашим планшетом. Позже вы сможете поместить туда новый кубик гражданина.
3. Проверьте, приносят ли вам бонусы доступные карты районов.
4. Примените эффекты всех жетонов зданий, которые выполняют два условия: 1) находятся по соседству с центром власти; 2) совпадают по цвету с кубиком в этом центре власти (включая площадь, если она находится в этом районе).

Вы получите дополнительные награды за район, если он соответствует какой-либо из раскрытых карт района. Для этого три здания в районе 1, который вы закрываете, должны соответствовать схеме, изображённой на карте района 2. Если на карте изображено пустое здание 3, то это место в вашем районе может занимать любой жетон здания (включая серое начальное здание или ферму).

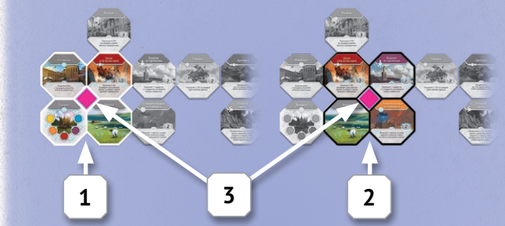
Рисунок на карте района можно поворачивать 4 и/или отражать.

Как только вы выполнили условия одной или нескольких карт района, сразу выберите одну из них и получите указанное на ней количество ПО. Если над выбранной вами картой района было золото, возьмите это золото себе.

Награду за каждую карту района могут получить сколько угодно игроков сколько угодно раз. Однако если в первый раз вы получаете за карту района максимальное количество ПО, то ккаждый следующий раз эта карта будет приносить вам меньше ПО.

ПРИМЕР:

Вы решили закрыть район. В вашем городе 2 района: первый отмечен белым цветом 1, второй — черным 2. В каждом из этих районов есть свободный центр власти (отмечен розовым квадратом 3).



Выбрав один из центров власти, вы помещаете красный кубик гражданина 4, который находится рядом с вашим планшетом, в выбранный район. Расположение зданий в этом районе не соответствует ни одной из раскрытых карт района, поэтому вы не получаете ни ПО, ни золото. Наконец, вы используете эффект соседнего красного здания.

Как только кубик жителя оказывается в центре власти, вы больше не можете его использовать и он не учитывается для эффектов, которые влияют на кубики жителей или граждан (если на карте зодиака или в описании эффекта здания не указано иное).

ПОСТРОИТЬ УРОВЕНЬ БАШНИ

Башни приносят ПО в конце игры в зависимости от своей высоты и кубиков того же цвета в центрах власти. Чтобы построить уровень башни, возьмите ярус башни из запаса и потратьте столько золота, сколько ярусов уже есть в вашей башне соответствующего цвета. Затем положите новый ярус башни на дворец в своём городе поверх других ярусов того же цвета.

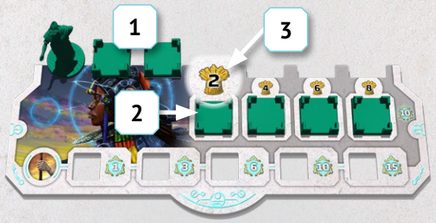
ПРИМЕР:

Вы решили построить уровень оранжевой башни, которая на данный момент состоит из 3 ярусов 1. Вы берёте из запаса оранжевый ярус, тратите 3 золота 2 и кладёте его на предыдущие три 3.

УВЕЛИЧИТЬ НАСЕЛЕНИЕ

В игре «Истоки» население обозначают подставки, в которые вы кладёте кубики жителей («Ваши жители», с. 11). Кубик жителя в подставке считается гражданином. Подставка освобождается, когда кубик жителя со значением «6» возвращается из зоны контакта («Советники», с. 20) или когда вы отправляете жителя в центр власти. В иных случаях, чтобы получить незанятую подставку, вам нужно потратить количество еды, обозначенное над крайней левой подставкой на вашем планшете. Как только вы забираете с планшета последнюю подставку, вы получаете 10 ПО.

В начале партии у вас есть 2 подставки 1, в которые вы на этапе подготовки кладёте кубики жителей. Третья подставка 2 будет стоить вам 2 еды 3.



Последняя подставка стоит 8 еды (максимальное значение на планшете 4). Как только вы ее возьмёте, вы получите 10 ПО (это указано на планшете 5).

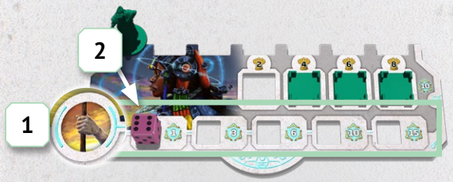
СПАСОВАТЬ

Если в текущем раунде вы больше не можете или не хотите выполнять действия, вы должны спасовать. Это означает, что до конца этого раунда вы не сможете выполнять действия (даже с помощью жетона превосходства). Как только вы пасуете, вы переворачиваете памятку стороной, на которой написано «ПАС». Затем верните с поля своего архонта и всех граждан одного за другим. Увеличьте на 1 значение своих кубиков граждан со значением от «1» до «5». Кубики, значение которых до этого равнялось «6», становятся советниками.

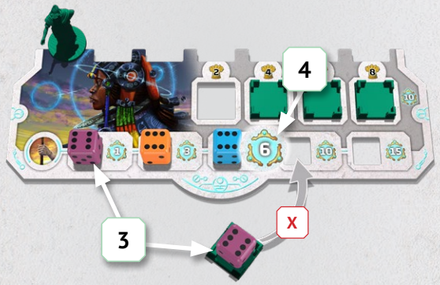
СОВЕТНИКИ

Если вы должны увеличить значение своего гражданина со значением «6», он становится советником. Его подставка освобождается: впоследствии вы сможете положить в неё новый кубик жителя. Советники могут принести ПО сразу при получении, а также в конце игры.

Когда житель впервые становится советником, поместите его в крайнюю левую незанятую ячейку шкалы советников 1 на своём планшете.



Первого советника вы должны поместить на шкалу советников 2.

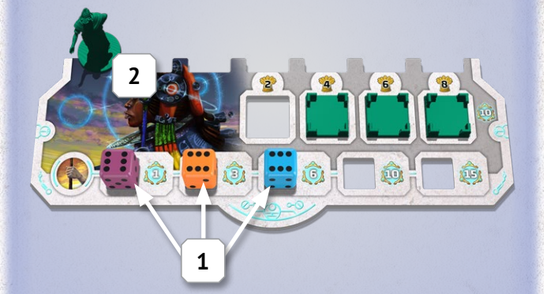


Каждого следующего советника вы можете поместить на планшет, только если его цвет НЕ совпадает с цветами других советников на этой шкале. Если же цвет совпадает 3, вы получаете количество ПО, обозначенное в крайней правой занятой ячейке шкалы советников 4. Затем верните кубик совпадающего цвета в запас X.

ОСОБОЕ СВОЙСТВО АРХОНТА

В начале игры считается, что ваш архонт не имеет цвета. Однако каждый советник на вашем планшете придаёт вашему архонту свой цвет, позволяя выполнять бонусные действия при посещении зоны контакта.

В данном примере 1 ваш архонт 2 обладает фиолетовым, синим и оранжевым цветами. Он может выполнять дополнительные действия на жетонах таких же цветов.



ЖЕТОНЫ ПРЕВОСХОДСТВА

После выполнения любого основного действия, кроме паса, вы можете потратить жетон превосходства, чтобы выполнить еще одно любое основное действие, даже если вы получили жетон превосходства в этом ходу.

Вы можете потратить только один жетон превосходства в ход. Потратив жетон, вы можете сразу спасовать, не дожидаясь следующего хода.

КОНЕЦ РАУНДА

Как только все игроки спасовали, раунд заканчивается.

1. Верните все кубики ораторов с поля в ряд ораторов. Увеличьте значения всех ораторов, которые в этом раунде выполняли действия (если значение кубика оратора равнялось «5», вместо этого перебросьте его).
2. Игрок, чей диск находится впереди всех на шкале войны, получает жетон первого игрока. Если таких дисков несколько, жетон первого игрока достается владельцу нижнего диска в стопке.
3. Начиная с ближайшего к началу шкалы войны диска, передвиньте все диски назад таким образом, чтобы каждый диск оказался на соседней клетке с последним пройденным рубежом. Диски, лежащие в стопке, передвигаются вместе без изменения их порядка. Если в одну клетку попадают несколько дисков, то диски, передвинутые раньше, кладутся сверху.

ПРИМЕР:

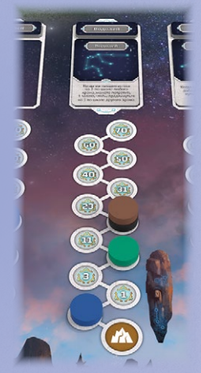
Владелец коричневого диска получил жетон первого игрока 1. Теперь каждый диск, начиная с ближайшего к началу шкалы, нужно передвинуть к последнему пройденному рубежу. Чёрный диск уже находится на нужной клетке 2, поэтому его двигать не нужно.

Следующим двигается синий диск 3, за ним — стопка из зелёного 4 и коричневого 5. Все они попадают на одну клетку перед последним рубежом, который они проходили 6. Синий диск кладётся поверх коричневого и зелёного, поскольку он был ближе к началу шкалы.

4. Начиная с Лесного храма и далее, каждый игрок, диск которого находится впереди других на шкале того или иного храма, получает соответствующую карту зодиака. Если впереди находятся несколько дисков, карта достается владельцу нижнего диска в стопке.

ПРИМЕР:

Карта зодиака «Водолей» из Горного храма должна достаться одному из игроков. Владельцы чёрного и коричневого дисков находятся впереди всех на одной клетке. Чёрный диск лежит под коричневым диском, поэтому карта зодиака достается владельцу чёрного диска.



5. Проверьте, выполнены ли условия конца игры («Конец игры и подсчет очков», с. 22). Если выполнено хотя бы одно из них, игра сразу же завершается. В ином случае начинается следующий раунд, в котором первым ходит владелец жетона первого игрока.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается в конце раунда, если выполнено одно из следующих условий:

- Все 3 диска зодиака одного игрока находятся на верхних клетках каждого храма.
- Над картами районов не осталось золота.
- В общем запасе осталось 3 или меньше цветов ярусов башен.
- В общем запасе нет кубика жителя того цвета, который нужно добавить в ряд жителей.

Объявление о завершении игры

Это больше совет, чем правило, но мы считаем правильным объявлять всем игрокам о выполнении одного из условий окончания игры, как только это произойдет. Тогда завершение игры в конце раунда не застанет никого врасплох. Но вы можете играть так, как вам удобно.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После окончания последнего раунда игроки считают свои ПО:

- Получите 1 ПО за каждое оставшееся у вас золото.
- Получите ПО, указанные рядом с самым правым своим кубиком жителя на шкале советников.
- Сравните положение своих дисков на шкалах храмов. Игнорируйте диск, находящийся выше остальных, и сложите ПО за положение обоих оставшихся дисков.
- Каждый ваш кубик жителя в центре власти приносит количество ПО, равное своему значению, умноженному на уровень башни (на вашем жетоне дворца) соответствующего цвета.

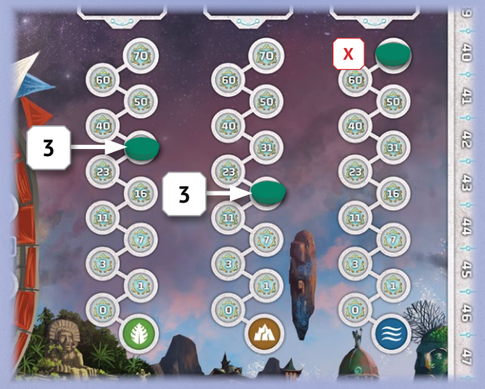
Игрок, заработавший больше всех ПО, объявляется победителем. В случае равенства побеждает игрок, у которого больше зданий в городе. Если и в этом игроки оказались равны, побеждает дружба.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ:

В конце игры вы получаете:

1 ***+4 ПО*** *за золото (4 золота приносят по 1 ПО).*

2 ***+6 ПО*** *за шкалу советников (значение, указанное рядом с синим кубиком жителя).*



3 ***+47 ПО*** *за шкалы храмов (игнорируйте 70 ПО за диск, находящийся выше остальных X, и сложите значения ПО, указанные под двумя остальными дисками: 31 и 16).*

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ (продолжение):

4 ***+12 ПО*** *за оранжевый кубик жителя в центре власти вашего города (значение кубика, равное 6, умножаем на 2 по уровню оранжевой башни на вашем жетоне дворца).*

5 ***+3 ПО*** *за красный кубик жителя в центре власти вашего города (значение кубика, равное 3, умножаем на 1 по уровню красной башни на вашем жетоне дворца).*

Итого вы заработали 72 ПО. Добавьте их к ПО, заработанным во время игры.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ ДЛЯ ТРЕНИРОВКИ

Для игры в одиночку подготовьте игру по обычным правилам со следующими изменениями:

- Используйте компоненты только для одного игрока (для себя). Возьмите диск игрока другого цвета и положите его на начальную клетку шкалы войны.
- Выложите 3 карты районов (а также 2 золота над каждой) и используйте их для подготовки запаса ярусов башен.
- Вместо разбора начальных кубиков (шаги 21-23 подготовки к игре) просто бросьте по 1 кубику каждого цвета (и перебросьте шестерки), затем уберите 2 кубика с самыми большими значениями (при равенстве вы выбираете сами), затем возьмите 2 из 3 оставшихся кубиков.
- Только вы совершаете ходы. Когда вы посещаете зону контакта, вы должны увеличить значение соседней зоны контакта (слева или справа).
- Крайняя левая и крайняя правая зоны контакта соседствуют только с 1 зоной контакта.
- Вы не можете увеличить значение соседней зоны контакта выше 6 (тем самым установив ее значение на 1). Если значения обеих соседних зон контакта равно 6, пропустите этот шаг.
- Жетоны превосходства обладают новым свойством. Вы можете потратить жетон превосходства, чтобы не увеличивать значение зон контакта во время своего хода (включая посещаемую).
- Вы играете 5 раундов, никакие условия конца игры не применяются.
- В начале 2-го раунда продвиньте нейтральный диск военной силы на клетку перед вторым жетоном превосходства; в начале 3-го раунда — на клетку перед третьим жетоном превосходства и так далее. Когда проводите атаку, считайте, что этот диск принадлежит сопернику.
- В конце каждого раунда верните все свои карты зодиака, кроме одной, на игровое поле. Вы получите карты зодиака, выполняя соответствующее действие.
- Вы побеждаете в конце 5-го раунда, если заработали хотя бы 180 ПО. При подсчёте прибавьте себе по 20 ПО за выполнение каждого из следующих условий:
  - Красный жетон бонусного действия находится в первой зоне контакта;
  - Фиолетовый жетон бонусного действия находится во второй зоне контакта;
  - Синий жетон бонусного действия находится в третьей зоне контакта;
  - Оранжевый жетон бонусного действия находится в четвёртой зоне контакта.

Пройдя тренировочный режим, вы можете бросить вызов могущественному Уфоботу, созданному Дэвидом Турци. Скачайте PDF-файл с сайта Board&Dice (www.boardanddice.com)

ПРИЛОЖЕНИЕ

Здесь вы найдете детальные описания всех зданий и карт зодиака.

КАРТЫ ЗОДИАКА

Название	Описание	Дополнительная информация
СТРЕЛЕЦ	Когда вы берёте новый кубик жителя или оратора, можете добавить к его значению 1 (но не выше 6 и 5 соответственно).	Значение кубика жителя со значением «6» и оратора со значением «5» не может быть увеличено.
РЫБЫ	Когда вы используете бонусное действие, можете считать его бонус за «Получите 1 золото».	Вам всё равно нужен гражданин с кубиком совпадающего цвета или архонт с советником совпадающего цвета, чтобы получить бонусное действие.
КОЗЕРОГ	Когда вы строите уровень башни, можете добавить 2 к значению одного своего любого гражданина (но не выше 6).	Значение кубика со значением «6» нельзя увеличить. Кубик со значением «5» увеличивается до «6». Значение кубиков в центрах власти нельзя изменить («Закрыть район», с. 18).
ВОДОЛЕЙ	Когда вы продвигаетесь на 2 по шкале любого храма, можете потратить 1 золото, чтобы продвинуться на 1 по шкале другого храма.	Свойство этой карты срабатывает только при выполнении основного действия продвижения по шкале храма на два шагаили при срабатывании эффекта жетона здания храма (Горный храм, Лесной храм, Морской храм).
ТЕЛЕЦ	Когда вы покупаете здание или жителя из ряда, тратьте на 1 мудрость меньше.	Это свойство не может уменьшить цену ниже нуля. Это свойство можно использовать вместе со свойством карты «Весы».
РАК	Когда вы пасуете, бесплатно берите кубик жителя из ряда, если у вас есть свободная подставка.	Это свойство срабатывает, как только вы объявляете пас: до ухода граждан на пост советника. Чтобы выполнить это свойство, у вас должна быть подставка для жителя на момент паса.
ВЕСЫ	Когда вы закрываете район, можете взять кубик жителя из ряда, заплатив за него мудрость.	Это свойство срабатывает только после того, как вы полностью выполните действие «Закрыть район» (вы закрыли район, получили за него очки и активировали здания).
ОВЕН	Когда вы проводите атаку, получайте по 1 ПО за каждый свой красный кубик жителя (как граждан, так и кубики в центре власти).	Это свойство учитывает ваших граждан рядом с планшетом и граждан на игровом поле. Если у вас есть красный советник, не учитывайте его.
ЛЕВ	Когда вы закрываете район, добавляйте 2 к значению кубика, выставляемого в центр власти (но не выше 6).	Значение кубика со значением «6» нельзя увеличить. Кубик со значением «5» увеличивается до «6».
БЛИЗНЕЦЫ	Когда вы пасуете, получайте 1 любой базовый ресурс за каждый отступ по шкале войны.	Если ваш диск отступил на 1 клетку до ближайшего рубежа, получите 1 любой базовый ресурс. Если он отступил на 2 клетки, можете взять 2 любых базовых ресурса (одинаковых или разных).
ДЕВА	При строительстве вы можете выставить здание на ферму. Если вы сделали это, не платите мудрость и камень за здание.	Удалите жетон фермы и положите его взакрытую под низ стопки на игровом поле.
СКОРПИОН	Когда вы закрываете район или обязаны увеличить значение кубика со значением «6», получайте 1 мудрость.	Это свойство срабатывает, когда житель со значением «6» должен уйти на пост советника. Оно не срабатывает, когда другое свойство позволяет увеличить значение кубика.

ЖЕТОНЫ ЗДАНИЙ

Астериск на жетоне здания обозначает, что его свойство объяснено ниже.

Название	Эффект здания и примечания
Амбар	Получите 1 еду + 1 еду за каждую свою ферму.
Гавань	Получите 2 ПО за каждое своё жёлтое здание.
Рынок	Получите 4 ПО за каждого своего жёлтого гражданина.
Монетный двор	Получите 1 золото.
Каменоломня	Получите 1 камень + 1 камень за каждую соседнюю пустую ячейку.
Мастерская	Получите 1 любой базовый ресурс (еда, камень или мудрость).

Название	Эффект здания и примечания
Арсенал	Продвиньтесь на 2 по шкале войны и/или проведите атаку. **Примечание:** вы можете атаковать до или после получения военной силы.
Поле для колесниц	Получите 2 ПО за каждое своё красное здание и каждого своего красного гражданина.
Аванпост	Продвиньтесь на 1 по шкале войны или проведите атаку.
Ристалище	Продвиньтесь на 2 по шкале войны и получите 1 камень или 1 еду за каждого игрока позади вас на этой шкале.
Цитадель	Продвиньтесь на 1 по шкале войны за каждое своё красное здание.
Ветеранская община	Выберите 1 своего красного гражданина рядом с вашим планшетом, получите ПО, равное его значению, затем уменьшите его значение на 1.

Название	Эффект здания и примечания
Замок	Получите 1 ПО + 3 ПО за каждый закрытый район в вашем городе.
Строительная площадка	Возьмите 1 здание из ряда зданий, не платя мудрость, и положите рядом со своим планшетом игрока. Вы можете построить его позже во время действия строительства, заплатив камень по обычным правилам. Таким образом вы сможете построить два здания за раз.
Суд	Поменяйте цвет 1 своего гражданина рядом с планшетом, не меняя его значение.
Усадьба	Бесплатно возьмите 1 жителя из ряда жителей.
Форум	Бесплатно возьмите любого одного оратора с поля.
Капище	Получите 0/1/3/6/10 ПО за 1/2/3/4/5 зданий разных цветов в своём городе.

Название	Эффект здания и примечания
Лесной храм	Продвиньтесь на 2 по шкале Лесного храма. Вы можете потратить 1 золото, чтобы продвинуться на 1 по шкале любого другого храма.
Горный храм	Продвиньтесь на 2 по шкале Горного храма. Вы можете потратить 1 золото, чтобы продвинуться на 1 по шкале любого другого храма.
Обелиск	Получите 1/2/4/7 ПО за 1/2/3/4 или больше обелисков в своём городе, включая только что построенный.
Святыня	Получите 3/6/10 ПО за 1/2/3 свои карты зодиака.
Морской храм	Продвиньтесь на 2 по шкале Морского храма. Вы можете потратить 1 золото, чтобы продвинуться на 1 по шкале любого другого храма.
Статуя	Продвиньтесь на 1 по шкале любого храма.

Название	Эффект здания и примечания
Галерея	Получите по 3 ПО за каждый уникальный цвет своих граждан.
Башня астронома	Получите 1 мудрость + 1 мудрость за каждого своего советника.
Фонтан мудрости	Получите 1 мудрость и установите значение любого звездолёта на «1».
Ритуальные врата	Добавьте 0, 1 или 2 к значению одного любого гражданина рядом с вашим планшетом.
Поместье целителя	Получите 1 ПО + 1 ПО за каждого своего гражданина.
Башня мага	Используйте эффект любого из соседних зданий.

ДЕЙСТВИЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

3	Получить 3 камня.
	Продвинуться по шкале войны и/или провести атаку (в любом порядке).
3	Получить 3 еды.
	Купить здание.
3	Получить 3 мудрости.
1 › 2	Заплатить 1 камень, чтобы продвинуться на 2 по одной выбранной шкале храма и получить его карту зодиака.
1 1	Получить 1 базовый ресурс (камень, еду или мудрость), а также 1 золото.
	Получить кубик жителя из ряда жителей.
1 1 1	Получить 1 камень, 1 мудрость и 1 еду.
1-3 › /	Потратить 1, 2 или 3 еды. За каждую потраченную еду увеличить значение одного гражданина рядом с вашим планшетом на 1 или продвинуться по шкале войны.

ЖЕТОНЫ БОНУСНЫХ ДЕЙСТВИЙ

1 › 1	Заплатить 1 камень, чтобы продвинуться на 1 по шкале храма, не получая его карту зодиака.
1 ›	Заплатить 1 еду, чтобы купить здание.
1 › /	Заплатить 1 мудрость, чтобы продвинуться на 1 по шкале войны или провести атаку.
	Получить 1 оратора.
1	Получить 1 базовый ресурс (камень, еду или мудрость).

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

«Истоки. Восход цивилизаций»

Автор игры: Адам Квапинский

Разработка игры: Андрей Новак, Блажей Кубацкий, Давид Турци, Малгожата Митура, Райнер Альфорс

Одиночный режим для тренировки: Давид Турци

Художники: Александр Завада, Збигнев Умгельтер

Графический дизайн: Збигнев Умгельтер

Вёрстка: Агнешка Копера

Буклет правил: Блажей Кубацкий

Редактура правил: Эмануэла и Роберт Пратт

Примечание автора:

Как и большинство других игр, «Origins: First Builders» — результат труда многих людей, благодаря которым эта игра оказалась в ваших руках. Конечно, нужно отдать должное команде издательства. Я по-настоящему благодарен всем сотрудникам Board&Dice — за то, что они вложили свой труд и душу в этот проект. Именно разговор с Андреем Новаком и Кубой Польковским стал главным вдохновением для этой игры.

Сообщество авторов настольных игр относительно небольшое, поэтому зачастую наша профессиональная жизнь оказывается переплетена с личной. Именно поэтому, несмотря на то, что я уже о нём говорил, я снова хочу упомянуть Кубу Польковского. Но в этот раз не как сотрудника издательства, а как человека, который поддерживал мои начинания в течение многих лет. Кроме того, мы провели с ним много времени за разговорами и за игрой.

Куба, спасибо тебе за это. Увидимся за столом!

Люди, которых авторы и Board&Dice хотят поблагодарить за тестирование, советы и отзывы:
Борыс Белясь, Малгожата Борычка, Йоанна Глень, Мацей mat_eyo Матейко, Каролина Потакевич, Якуб Василевский, Данель Дубель, Дейв Хейз, Гжесек Лущек, Михал Мазурек, Конрад Сульжицкий, Лукаш Юрас, Пшемыслав Голюс, Вероника Ногась, Виктория Матыя, Юрий Иванов, Анна Чарнацкая, Дарюш Шипула, Доминик Vykk Паньчик, Эмилйя Козарская, Рафал Стефаняк, Ивона Яворовская, Ян Скорнович, Януш Смола, Юлия Гауза, Кшиштоф Видера, Людвика Майхшак, Мацей Простак, Марцин Бернацяк, Марцин Магдзяж, Марек Манько, Мариа Юзвик, Марта Шпадерская, Матеуш Мырха, Михал Цесликовский, Михал Гурецкий, Патрык Ольберт, Рафал Шимашек, Себастьян Боровчик, Норалия Любберс, Даниеле Ташини.

Board&Dice

Исполнительный директор: Андрей Новак

Директор производства: Александра Менио

Директор по маркетингу: Филип Гловач

Директор по продажам: Иренеуш Хуща

Художественный руководитель: Куба Польковский

Директор по развитию: Блажей Кубацкий

Не хватает деталей или они повреждены?
Мы усердно следим за тем, чтобы каждая игра была полноценно укомплектована. Но из-за ошибок в процессе производства в вашей коробке может недоставать некоторых деталей или какие-то составные части могут быть повреждены. В этом случае свяжитесь с нами, чтобы мы могли принести свои извинения и как можно скорее это исправить. Служба поддержки: https://boardanddice.com/customer-support/

© 2020-2021 Board&Dice. All rights reserved.
For more information about *Origins: First Builders* please visit
WWW.BOARDANDDICE.COM

Над локализацией игры работали:

Проект-менеджер: Дарья Мартыщук
Перевод: Александр Савенков
Корректура: Софья Еркушова
Генеральный директор: Михаил Пахомов
Главный редакор: Максим Верещагин
Арт-директор: Виктор Забурдаев
Продакшен: Сергей Морозов, Андрей Незнамов
Менеджер по продвижению бренда: Неонила Усманова

www.cosmodrome.games
/cosmodrome.games