



XORA™

РОЗКВІТ ІМПЕРІЇ

ПУТІВНИК ПО ГРІ

Агора гуде: ширяться чутки між громадянами. Здивовані вигуки іскрами спалахують у гаморі натовпу.

Гомін усе наростає, заглушуючи окремі голоси.

– Спарта? Та годі! Спарта проти нас безсила! Нехай нападає! Аби тільки не коринфяни! Вони ж бо прокладають нові торговельні шляхи на Схід. Мусимо діяти!

– Якби ж ми не витратили всі зібрані податки, наше місто процвітало б!

– Перш ніж вирушати на війну, варто подбати про рідне місто! Храм Зевса мало не в руїнах.

Нашоросивши вуха, ви прислухаєтеся до суперечок, що точаться між вашими людьми.

Яке ж рішення ви ухвалите?

ОГЛЯД ТА МЕТА ГРИ

«Хора» пропонує кожному гравцеві стати на чолі квітучого міста-держави у Стародавній Греції.

Під час кожного ходу ви маєте обрати 2 з 7 дій: філософія, законотворчість, культура, торгівля, війна, політика або поліпшення. Обирайте ті дії, що суголосні вашій стратегії, але водночас збігаються із кидком кубика.

Вам доведеться постійно адаптувати свою стратегію до ситуації та підсилювати дії, пересуваючи маркери вгору

по своїх вертикалях економіки, культури та військової сили.




Підіймайтеся по вертикалі податків, щоб збирати такі жадані для всіх драхми, по вертикалі вояків, щоб досліджувати і збирати жетони знання, а також по вертикалі слави, щоб мати зиск зі свого знання.

Розблокуйте досягнення і — найголовніше — подбайте про те, щоб мати найбільше очок наприкінці 9-го раунду: тоді вашу голову увінчає лавровий вінок переможця!

КОМПОНЕНТИ І ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

I КОЖЕН ГРАВЕЦЬ ОБИРАЄ КОЛІР І БЕРЕ ВІДПОВІДНІ КОМПОНЕНТИ:


A Один **планшет міста**, покладіть його перед собою.

Планшет міста складається з чотирьох зон: ліворуч — ділянка для плитки міста, посередині — три вертикалі прогресу (економіка , культура  і військова сила  з позначками від 1 до 7, праворуч — короткий опис фаз кожного раунду, а знизу — підказки щодо трьох можливих способів використання жетонів філософії.


B Одну **плитку міста**, вибрану навмання з 7 доступних плиток: покладіть її у зону, розташовану в лівій частині вашого планшета міста.

Кожну плитку міста прикрашає ілюстрація, під якою — 4 поліпшення. Біля кожного поліпшення є отвір, у якому розміщується дерев'яний маркер, що дозволяє відстежувати ваші поліпшення, щойно ви їх розблокуєте.

B Дерев'яні маркери, жетони досягнень, плитку переможних очок і кубики обраного кольору.

Покладіть свої маркери ,  та  у комірки 1-го рівня.


Покладіть маркер поліпшення в отвір біля найнижчого поліпшення на своїй плитці міста.


Покладіть один зі своїх кубиків у порожню комірку під своєю вертикаллю .


Поки що тримайте **жетони досягнень** і **плитку переможних очок** перед собою.

Ви використовуватимете ці маркери на вертикалях центрального поля і свого планшета міста, а також для досягнень, які розблокували.

Кожен гравець починає з 2 кубиками та протягом гри може отримати 3-й. Кубики дозволяють вам виконувати дії. Третій кубик знаходиться у комірниці під вашими вертикалями прогресу.

 Вертикаль економіки дає змогу заробляти драхми, коли ви виконуєте дію торгівлі. Підйом по цій вертикалі дає вам громадян або переможні очки.

 Вертикаль культури дає змогу заробляти переможні очки, коли ви виконуєте дію культури. Підйом цієї вертикалі дає вам податки або 3-й кубик.

 Вертикаль військової сили дає змогу заробляти вояків, коли ви виконуєте дію війни. Піднімаючись цієї вертикалі, ви здобуваєте славу.

Г 7 **плиток дії** свого кольору: покладіть їх перед собою.

Плитки дії пронумеровані від 0 до 6. Ви можете застосовувати описані на них ефекти під час фази дії.



Г



B



Г 5 карт політики (🗳️): перетасуйте усі карти політики, роздайте кожному гравцеві по 5 карт навмання долілиць. Після цього кожен гравець має **здійснити відбір** карт у руку (див. пояснення праворуч). Решту карт складіть долілиць у стос біля центрального поля.

Карты політики поділяються на три типи: жовті карти мають миттєвий ефект (⚡), пурпурові — тривалий ефект (∞), а червоні — прикінцевий ефект (🏁). Кожна з них має власну назву, ефект, часом — вартість, яку потрібно сплатити і/або умову, яку потрібно виконати, щоб розіграти карту.

ВІДБІР КАРТ

Усі гравці одночасно вибирають по одній карті зі своєї руки, кладуть її долілиць перед собою, а решту карт передають гравцеві ліворуч. Повторюйте ці кроки з новими картами, які отримуєте, аж доки вам не дістанеться одна-єдина карта, яку ви мусите залишити собі. Тоді відбір карт завершується.



	ЕКОНОМІКА	КУЛЬТУРА	ВІЙСЬКОВА СИЛА
7	4 ▲ +10 🗳️	7 ▲ +2 🦉	9 ▲ +2 🗳️
6	4 ▲ +5 🦉	7 ▲ +1 🦉	7 ▲ +1 🗳️
5	3 ▲ +5 🦉	6 ▲ +1 🦉	5 ▲ +1 🗳️
4	3 ▲ +5 🗳️	6 ▲ +1 🎲	4 ▲ +1 🗳️
3	2 ▲ +3 🦉	4 ▲ +1 🦉	3 ▲ +1 🗳️
2	2 ▲ +3 🦉	4 ▲ +1 🦉	3 ▲ +1 🗳️
1	2 ▲ +3 🦉	4 ▲ +1 🦉	3 ▲ +1 🗳️

ЖЕТОНИ ФІЛОСОФІІ

ПЕРЕБІГ РАУНДУ

А Оголошення події
Перший гравець зачитує текст з верхньої карти зі стосу політи. Й ефект ще не спрацював.

Б Податки
Отримайте 🗳️ домірні ринцеві вашого 🗳️.

В Кубики
Киньте 🎲 та оберіть дії.

Г Аби
Розіграйте дії, обрані під час фази В.

Г Прогрес
Оберіть одну вертикаль (🗳️, 🦉, 🎲 або 🏁) і підніміть по ній та наступний рівень, заплативши відповідну ціну.

Δ Звершення події
Застосуйте ефект карти події.

🏁 Досягнення
Гравці, що здобули досягнення, отримують 🗳️ або 🦉, якщо це можливо.





Δ 4 драхми (🦉).
Сформуйте запас із решти жетонів драхм і покладіть його так, щоб усім було зручно їх брати. Під час гри ви будь-якої миті можете поміняти 5 монет із цінністю 1 на 1 монету з цінністю 5 і навпаки.

🦉 використовуються для оплати деяких карт політики і дій поліпшення або для підйому по вертикалі під час фази прогресу.







II ПІДГОТУЙТЕ РЕШТУ КОМПОНЕНТІВ ТАКИМ ЧИНОМ:

- A** Розгорніть **центральне поле** і покладіть його посеред столу.


Це поле має низку окремих елементів: ліворуч — вертикалі громадян , податків , слави  і вояків , над ними — зона досягнень, а праворуч — зона дослідження із комірками для жетонів знання. Смужка рахунку іде по зовнішньому периметру поля.


- B** Покладіть 36 **жетонів знання** у відповідні комірки з правого боку поля. Розташуйте жетони звичайного знання, що лишилися, біля поля.


Є 2 види жетонів знання: звичайне знання (без лаврових вінків) і увінчане знання (з лавровими вінками). Вони поділяються на три кольори: червона амфора, синій шолом і зелена ліра. Три з них потрібно покласти у секцію Персеполіса праворуч у нижній частині поля.


- B** Усі гравці кладуть свої **маркери громадян** на рівень 3 на вертикалі , а **маркери податків** , **слави**  і **вояків**  — на відповідних вертикалях, на рівень 0.

Протягом гри ці маркери спускатимуться і підійматимуться по вертикалях, відображаючи прогрес гравців у кожній із галузей.


 Громадяни дають змогу виконувати більш потужні дії, коли кидок кубика не допомагає. Пересуваючись угору вертикаллю економіки або виконуючи дію законотворчості, ви збільшите кількість своїх громадян.

 Податки дозволяють вам заробляти драхми під час кожної фази податків. Пересуваючись угору своєю вертикаллю культури або розблоковуючи досягнення, ви збільшите свої податки.

 Слава пов'язана із переможними очками, які ви заробите наприкінці гри. Пересуваючись угору вертикаллю військової сили або розблоковуючи досягнення, ви збільшите свою славу.

 Вояки потрібні для того, щоб здобувати жетони знання під час дії війни. Ця дія є також основним способом для збільшення кількості ваших вояків.

- G** Поставте свій **маркер переможних очок** на позначку 0 на смужці рахунку. Покладіть свою **плитку переможних очок** поруч із полем, біля позначки 0 на смужці рахунку.

Цей маркер вказує на кількість переможних очок , які ви заробили протягом гри. Плитка використовуватиметься, якщо ви перетнете позначку 89 на смужці рахунку.

- G** Створіть стос **карт подій**:

- Візьміть усі 16 карт подій і відкладіть карти «Зростання населення» та «Завоювання Персії».
- Покладіть «Завоювання Персії» долілиць біля центрального поля.
- Перетасуйте решту 14 карт, витягніть випадковим чином 7 з них і покладіть їх долілиць на «Завоювання Персії».
- Після цього на утворений стос покладіть долілиць карту «Зростання населення».

Під час кожного раунду відкриватиметься одна нова подія, що залежно від описаних критеріїв принесе певним гравцям надбання або втрати. Події для першого та останнього раундів лишаються однаковими для кожної партії.



А Сформуйте запас **жетонів філософії** та покладіть його так, щоб усім було зручно брати (поруч із запасом драгм).

Жетони філософії можна використовувати по-різному. Вони дозволяють піднятися на 3 рівні по вертикалі громадян, отримати жетон звичайного знання або вдруге піднятися під час фази прогресу.

Б Тепер усі гравці втілюють у життя опис їхнього першого (розблокованого) поліпшення: деякі міста отримують миттєвий зиск. Якщо ви підіймаєтеся вертикалі, то також отримуєте надбання для нового рівня (див. «Надбання» на стор. 13).

Є Оберіть навмання першого гравця.

ПРИКЛАД

На початку гри Мілет отримує змогу безкоштовно піднятися на 1 рівень по вертикалі . Ваш маркер розташовано на 2-му рівні цієї вертикалі, тому ви отримуєте 3 .

На початку гри підніміться на 1 рівень по вертикалі безкоштовно.



БОЯКИ

15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2

СЛАВА

10
9
8
7
6
5
4
3
2

В **В**

ПЕРСЕПОЛІС

×15 **15**

А



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра в «Хору» триває 9 раундів. Наприкінці 9-го раунду підрахуйте свій остаточний результат, щоб визначити переможця (див. «Кінець гри» на стор. 15).

ПЕРЕБІГ РАУНДУ

Кожен раунд складається із 7 фаз, які розігруються у такому порядку:

А. ОГОЛОШЕННЯ ПОДІЇ

Б. ПОДАТКИ

В. КУБИКИ

Г. ДІЯ

Ґ. ПРОГРЕС

Д. ЗВЕРШЕННЯ ПОДІЇ

Е. ДОСЯГНЕННЯ



А. ОГОЛОШЕННЯ ПОДІЙ

Перший гравець відкриває верхню карту зі стосу подій, кладе її горілиць на стіл, а тоді зачитує текст вголос. Наразі ця подія не несе жодного ефекту. Її наслідки проявляються під час фази **Д. ЗВЕРШЕННЯ ПОДІЙ**. Проте є один виняток: подія «Зростання населення» набуває чинності під час фази кубиків, а не під час звершення подій, протягом раунду, коли її відкрили.

Перейдіть до фази **ПОДАТКІВ**.



Відкрийте і прочитайте наступну карту події зі стосу подій.

Б. ПОДАТКИ

Кожен гравець отримує 1 монету, домірні рівневі, на якому перебуває його маркер на вертикалі. Візьміть 1 монету із запасу і покладіть їх перед собою.

Перейдіть до фази **КУБИКИ**.



Отримайте 1 монету відповідно до вашого рівня на вертикалі.

В. КУБИКИ

Усі гравці одночасно виконують ці кроки в такому порядку:

1. Киньте усі свої кубики.

На початку гри під час цього кроку ви матимете 2 доступні кубики. Досягнувши 4 культур, ви розблокуєте свій 3-й кубик. Кидати кубики можна тільки 1 раз за раунд.

Гравець, на якого найменша сума, буде першим гравцем у цьому раунді. Якщо кілька гравців мають однакові низькі суми, першим гравцем стає той з них, хто сидить найближче до першого гравця попереднього раунду, якщо лічити за годинниковою стрілкою.

2. Оберіть свої дії.

Кожен гравець таємно закріплює одну зі своїх семи плиток дії за кожним зі своїх кубиків. Кожну плитку можна закріпити тільки за одним кубиком, а кожен із ваших кубиків може отримати тільки одну плитку.

3. Розкрийте обрані дії.

Після того, як всі гравці закріпили плитку за кубиками, перегорніть плитку.

4. Відрегулюйте положення маркера громадян.

Порівняйте номер кожної плитки зі значенням її кубика (у будь-якому порядку).

- Якщо значення кубика менше за номер на плитці дії, ви повинні пересунути свій маркер униз по вертикалі на кількість рівнів, домірно різниці між номером плитку і значенням кубика. Відповідно відрегулюйте положення свого маркера громадян. Якщо ви не можете втратити необхідну кількість рівнів, то за цю плитку ви не втрачаєте жодного рівня, але мусите відкласти її до інших невикористаних плиток.
- Якщо значення кубика більше за номер на плитці дії або домірне йому, залиште плитку та кубик перед собою.

Перейдіть до фази **ДІЙ**.

Киньте свої кубики та закріпіть по плитці дії за кожним кубиком. Відкрийте їх одночасно. Втрачте рівні, якщо значення на кубіку менше за номер на плитці.

ПРИКЛАД

Ви кинули кубики — і вони показали 2 і 4. Ви вирішуєте закріпити плитку культури (2) за кубиком зі значенням 2, а плитку поліпшення (6) — за кубиком зі значенням 4. Коли ви відкриєте свої плитку, то будете змушені пересунути маркер громадян вниз на 2 рівні, адже плитку поліпшення на 2 одиниці дорожча, ніж значення вашого кубика.



- 1 монета Драхма
- 1 кубик Кубик
- 1 плитка Культура
- 1 маркер Громадянин
- 1 монета Податки

Г. Дії

Застосуйте ефекти плиток дії у порядку зростання.

Плитки дії розігруються у порядку зростання: від філософії (0) і далі. Усі гравці, що мають відповідні плитки, застосовують їх ефекти.

Щоб заощадити час, усі гравці з активними плитками можуть виконувати дії одночасно. Тільки застосовуючи плитку «Війни» 4, ви маєте

дотримуватися порядку ходу. У такому разі гравці виконують дії по черзі: починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою.

Застосування ефектів обраних дій необов'язкове: ви не мусите застосовувати ті ефекти, які не хочете.

ПРИКЛАД

Триває гра між помаранчевим, чорним і зеленим гравцями.

Помаранчевий обирає такі дії: філософія (0) та війна (4). Чорний відкриває війну (4) та політику (5). Зелений розраховує на філософію (0) і торгівлю (3).

Спершу помаранчевий і зелений одночасно розігрують дію філософії (0). Потім зелений виконує дію торгівлі (3). Далі помаранчевий та чорний розігрують дію війни (4). Гравці не можуть виконати цю дію одночасно, бо вибір одного гравця може вплинути на іншого. Оскільки за годинниковою стрілкою чорний сидить ближче до першого гравця, ніж помаранчевий, чорний першим розіграє свою дію. І, нарешті, чорний виконує дію політики (5). Якби хтось із гравців обрав дію поліпшення (6), то він би розігрував її останньою.



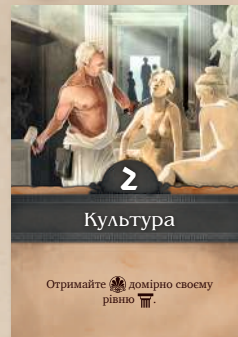
Кілька уточнень щодо дій:

0 Філософія



Ви можете володіти **необмеженою кількістю** . Їх можна використовувати трьома способами (див. «Жетони філософії» на стор. 14).

2 Культура



Якщо ваш маркер промине позначку 89 на смужці рахунку, покладіть плитку переможних очок перед собою, щоб не забувати, де знаходитесь. Тепер ви можете здобути понад 90 .

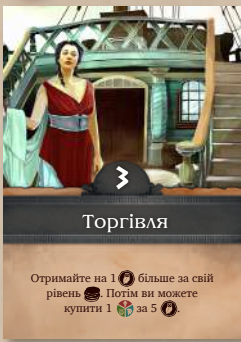
1 Законотворчість



Ви можете тимчасово піднятися вище за 15-й рівень на вертикалі і використати додаткових на інші дії цього раунду. Відрегулюйте кількість , якщо ви їх втрачатимете. Якщо наприкінці фази дії ваш маркер досі перебуває вище за 15-й рівень, ви мусите опустити його до 15. Кількість , які ви можете тримати в руці, **необмежена**.



3 Торгівля

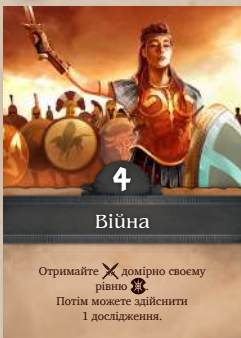


Ви можете придбати звичайне будь-якого кольору із запасу біля поля, заплативши 5 у запас. Візьміть жетон знання і покладіть його перед собою.

За одну дію ви маєте право придбати тільки один жетон , але кількість жетонів знання, якими ви можете володіти, необмежена.

Запаси та жетонів знання необмежені. Якщо раптом під час гри у вас закінчаться потрібні жетони, ви можете використати будь-який замітник.

4 Війна



Ви можете тимчасово піднятися вище за 15-й рівень 15 на вертикалі і використати додаткові на дослідження. Завершивши дослідження, відрегулюйте кількість . Якщо наприкінці фази дії ваш маркер досі перебуває вище за 15-й рівень, ви мусите опустити його до 15.

Щоб досліджувати, виконайте такі кроки в зазначеному порядку:

- Оберіть жетон знання, наявний на центральному полі.
- Ваш рівень має бути більшим за значення праворуч від жетона знання або дорівнювати йому. Якщо ваш рівень недостатній, ви не можете досліджувати обраний жетон знання.
- Витратьте на вертикалі відповідно до значення .
- Візьміть жетон знання і покладіть його перед собою. Також отримайте надбання, зазначені під коміркою жетона (див. «Надбання» на стор. 13). Ви можете виконувати дослідження тільки раз на дію, щоб отримати 1 жетон знання. Виняток: дослідження Персеполя дає вам змогу взяти звідти усі 3 жетони увічненого знання водночас.

ПРИКЛАД

Ви виконуєте дію війни. На початку раунду у вас було 2 і ви перебували на 4-му рівні вертикалі . Виконання дії збільшує до 6. Тепер ви можете досліджувати будь-який жетон знання із виділеної нижче ділянки. Ви хочете взяти жетон увічненого знання, для якого мусите мати 6 . Ви втрачаєте 3 з них, берете жетон і заробляєте 2 .

Якщо ви почали раунд із 13 і 4-го рівня , то, обравши цю дію, матимете 17 . Оскільки ви перевищуєте припустимий максимум, після завершення дослідження ви все одно мусите мати не більше 15 .



- Жетон філософії
- Переможне очко
- Карта політики
- Громадяни
- Драхма
- Жетон знання будь-якого кольору
- Вояки
- Військова сила

5 Політика



Щоб розіграти карту політики, виконайте ці кроки у зазначеному порядку:

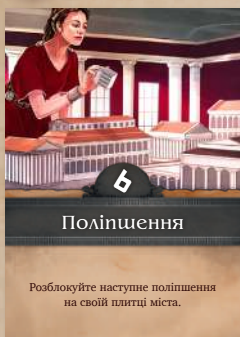
- **Перевірте, чи є у вас необхідні жетони, зазначені на карті вгорі праворуч.** Немає значення, маєте ви жетони увінчаного чи звичайного знання. **Зберігайте ці жетони перед собою.** Один жетон може використовуватись для багатьох карт. Якщо у вас немає потрібних жетонів для карти, ви не можете її розіграти.
- **Заплатіть необхідну кількість жетонів, зазначену на карті вгорі ліворуч.** Поверніть жетони до запасу. За деякі карти не потрібно платити жетонів. Якщо у вас недостатньо жетонів для карти, ви не можете її розіграти.
- **Покладіть карти горілиць перед собою.** Карти політики поділяються на 3 види:
 - **Жовтий тло:** Карти із жовтим тлом мають миттєвий ефект. Щойно ви розіграли таку карту, застосуйте, наскільки це можливо, її ефект і лишіть карту горілиць перед собою.
 - **Пурпуровий тло:** Карти з пурпуровим тлом мають тривалий ефект. Розігравши таку карту, покладіть її горілиць перед собою. Ефект цієї карти лишається чинним до кінця гри (якщо тільки карта з якоїсь причини не залишить гру).
 - **Червоний тло:** Карти з червоним тлом вирізняються прикінцевим ефектом. Розігравши таку карту, лишіть її горілиць перед собою. Її ефект застосовується тільки під час фінального підрахунку очок: вона дасть вам додаткові очки.

ПРИКЛАД

Ви хочете розіграти карту *Вербування найманців*, виконуючи дію політики. Ця карта не має ціни в жетонах, але вимагає, щоб ви мали хоча б один червоний жетон знання. Оскільки ви його маєте, то можете розіграти цю карту, поклавши її горілиць перед собою. Ця карта має миттєвий ефект: ви перебуваєте на 5-му рівні вертикалі знання, тому здобуваєте 5 XP. Однак оскільки вже перебуваєте на 13-му рівні, то можете піднятися тільки до максимального 15-го рівня.



6 Поліщення



Щоб розблокувати наступне поліщення на вертикалі поліщення своєї плиткі міста, виконайте такі кроки у зазначеному порядку:

- **Перевірте, чи є у вас необхідні жетони знання, зазначені над наступним поліщенням.** Немає значення, чи у вас є жетони увінчаного або ж звичайного знання. **Зберігайте ці жетони перед собою.** Один жетон може використовуватись для багатьох поліщень. Якщо у вас немає необхідних жетонів, ви не можете розблокувати поліщення.
- **Заплатіть у запас необхідну кількість жетонів.** За деякі поліщення не потрібно платити жетонів. Якщо у вас недостатньо жетонів, ви не можете розблокувати поліщення.
- **Переставте маркер поліщення до наступної комірки.** Тепер ефект праворуч від маркера став активним, як і всі ефекти під маркером. Поліщення поділяються на 3 типи та вирізняються символом праворуч від тексту:
 - ⚡: Застосуйте цей ефект, щойно розблокуєте поліщення.
 - ∞: Застосовуйте цей ефект до кінця гри щоразу, коли активується відповідна умова.
 - 🌿: Застосуйте цей ефект під час фінального підрахунку.
- **За всю гру ви можете виконувати цю дію тільки 3 рази.**

Перейдіть до фази **ПРОГРЕСУ**.

ПРИКЛАД

Граючи за Аргос, ви виконуєте першу дію поліпшення. Для цього вам потрібно мати 2 синіх жетони знання (вони у вас є). Тепер переставте свій маркер у комірку наступного поліпшення. Це нове поліпшення має миттєвий ефект, тому ви одразу застосовуєте його.



Г. ПРОГРЕС

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець може на вибір вдосконалити одну вертикаль на своєму планшеті міста: , або .

Аби вдосконалити свою вертикаль і піднятися на наступний рівень, ви маєте заплатити ціну в , зазначену в комірці для наступного рівня. Тоді підніміть свій маркер на один рівень і здо-

будьте надбання, показані збоку від нього (див. «Надбання» на стор. 13).

Зауважте: деякі карти політики і жетони філософії, дозволяють вам протягом одного раунду підійматися по вертикалі більш ніж на 1 рівень, ще й іноді по різних вертикалях.

Перейдіть до фази **ЗВЕРШЕННЯ ПОДІЇ**.

Заплатіть вартість у , щоб підняти маркер на наступний рівень на одній вертикалі на вашому планшеті міста.

ПРИКЛАД

Ви хочете прогресувати на вертикалі . Наразі ви перебуваєте на 2-му рівні, тому маєте заплатити 2 , як і зазначено на планшеті. Ви пересуваєте маркер на 3-й рівень і здобуваєте 3 .



Д. ЗВЕРШЕННЯ ПОДІЇ

Застосуйте ефект карти події, відкритої під час фази **А. ОГОЛОШЕННЯ ПОДІЇ**.

➤ Якщо ефект зачіпає гравця з найнижчим або найвищим рівнем , тоді тільки цей гравець застосовує ефект. Якщо кілька гравців мають однакові показники, то всі ці гравці застосовують ефект.

➤ Якщо ефект стосується інших, відмінних від елементів, його застосовують усі гравці.

Перейдіть до фази **ДОСЯГНЕННЯ**.



Гравець із найвищим рівнем X отримує 1 .

Гравець із найнижчим рівнем X втрачає усі свої .

Застосуйте ефект карти події.

Драхма

Переможне очко

Економіка

Вояки

Культура

Військова сила

Громадяни

Е. ДОСЯГНЕННЯ

На центральному полі є п'ять областей досягнень, що відповідають різним досягненням, які гравці можуть спробувати здобути протягом гри. Кожне досягнення можна звершити лише раз і лише протягом цієї фази раунду. Але якщо критерієм досягнення відповідає не один гравець, а більше, то всі вони можуть його здобути.

Ось перелік критеріїв для кожного досягнення:



Набрати принаймні 10 переможних очок на смужці рахунку.



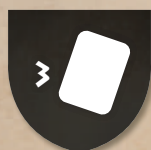
Досягнути принаймні 12-го рівня на вертикалі громадян.



Досягнути принаймні 6-го рівня на вертикалі вояків.



Досягнути принаймні 4-го рівня на вертикалі економіки.



Мати принаймні 3 розіграні карти політики (горілиць перед собою).

Символи на центральному полі нагадують про критерії для більшості досягнень.

Якщо ви здобули досягнення, протягом цієї фази покладіть один зі своїх жетонів досягнення у відповідну область на центральному полі. Тоді ви отримаєте такі нагороди:

► Якщо ви єдиний гравець, що здобув це досягнення протягом цієї фази, то можете отримати на вибір або 1 , або 1 . Поставте ваш маркер на 1 рівень вище на відповідній вертикалі.

► Якщо протягом цієї фази кілька гравців здобули це досягнення, кожен із них заробляє по 1 . Поставте ваш маркер на 1 рівень вище на відповідній вертикалі.

Здобути досягнення неможливо втратити, навіть якщо ви більше не відповідаєте їхнім критеріям. Якщо якийсь із досягнень здобуто і тепер на ньому лежать жетони одного чи кількох гравців, це саме досягнення уже не може здобути жоден із гравців протягом подальших раундів.



ПРИКЛАД

Під час цієї фази ваш маркер перебуває на рівні 12, а маркер вашого суперника — на 14. Протягом попереднього раунду ніхто ще не розблокував досягнення . Ви та ваш суперник разом кладете жетон досягнення на область цього досягнення і обоє підіймається на 1 рівень по вертикалі .





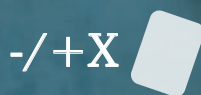
Якщо ви вже завершили 9-й раунд, перейдіть до КІНЦЯ ГРИ. Якщо ні, розпочніть новий раунд з фази **ОГОЛОШЕННЯ ПОДІЇ**.


НАДБАННЯ

Наводимо перелік надбань або втрат і їхні можливі ефекти під час звершення події, дослідження або активації карти політики чи поліпшення.





Втратьте або отримайте стільки , скільки показано. Пересуньте свій маркер по вертикалі  відповідно. Однак ви не можете піднятися вище за максимальне значення — 15 — по цій вертикалі.




Витягніть або скиньте стільки , скільки показано. Якщо вам бракує карт, які потрібно скинути, скиньте всю руку.





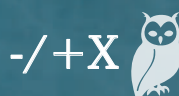
Втратьте або отримайте стільки , скільки показано. Пересуньте свій маркер по вертикалі  відповідно.





Втратьте або отримайте стільки  будь-якого кольору, скільки показано. Якщо вам бракує жетонів, не втрачайте жодного.






Втратьте або отримайте стільки , скільки показано. Пересуньте свій маркер по вертикалі  відповідно. Проте ви не можете піднятися по цій вертикалі вище за максимальне значення — 10.





Втратьте або отримайте стільки , скільки показано. Пересуньте свій маркер по вертикалі  відповідно. Однак ви не можете піднятися по цій вертикалі вище за максимальне значення — 10.






Втратьте або отримайте стільки , скільки показано. Якщо вам бракує , втратьте всі , що маєте.





Ви можете прогресувати на зазначену кількість рівнів на вертикалі , заплативши звичайну вартість у .






Втратьте або отримайте стільки , скільки показано. Якщо вам бракує , втратьте всі , що маєте.





Ви можете прогресувати на зазначену кількість рівнів по вертикалі , заплативши звичайну вартість у .
















Втратьте або отримайте стільки , скільки показано. Пересуньте свій маркер по вертикалі  відповідно. Наприкінці дії ваш маркер може перебувати не вище 15-го рівня, навіть якщо ви тимчасово можете підійматися вище (див.  «Війна» на стор. 9).



Ви можете прогресувати на зазначену кількість рівнів по вертикалі , заплативши звичайну вартість у .






Розблокуйте свій 3-й кубик. Відтепер використовуйте його разом із 2 іншими кубиками під час фази кубиків.

-  Громадяни
-  Переможне очко
-  Слава
-  Драхма
-  Жетон філософії
-  Вояки
-  Карта політики
-  Жетон знання будь-якого кольору
-  Податки
-  Економіка
-  Культура
-  Військова сила
-  Кубик

ЖЕТОНИ ФІЛОСОФІЇ


 можна використовувати трьома різними способами на різних етапах гри:





Під час фази В. КУБИКИ (крок 4. «Відрегулюйте положення свого маркера громадян») ви можете витратити стільки , скільки забажаєте. За кожен витрачений жетон отримайте 3 . Пересуньте свій маркер по вертикалі  відповідно.

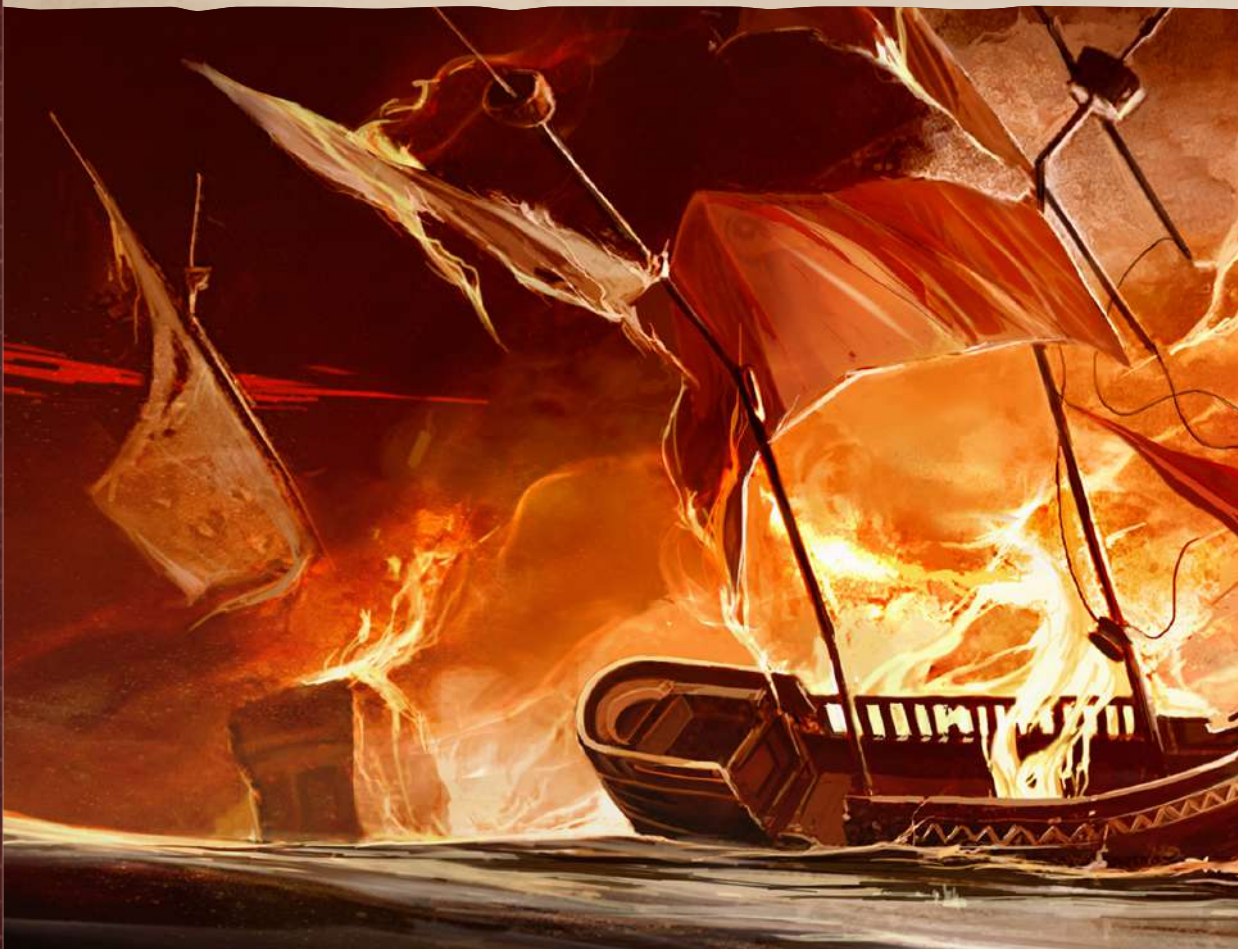
Ви можете витратити жетони, навіть якщо не витратите жодного громадянина протягом цього раунду.



Виконуючи дії політики або поліпшення під час фази Г. ДІЇ, ви можете витратити стільки пар , скільки забажаєте. За кожен витрачений жетон ви можете тимчасово ігнорувати один жетон знання, необхідний для розігрування карти чи розблокування поліпшення (але тільки під час цієї дії). Не беріть ці жетони знання.




Ви можете витратити стільки , скільки забажаєте, під час фази Г. ПРОГРЕС. За кожен витрачений жетон ви можете піднятися на один додатковий рівень по будь-якій вертикалі на ваш вибір, сплативши зазначену вартість у . Таким чином ви можете прогресувати на кілька рівнів на одній і тій самій вертикалі або прогресувати на різних вертикалях під час одного й того самого раунду.











КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується після 9 раундів. Саме час провести фінальний підрахунок.

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК

Кожен гравець додає  до свого поточного положення на смужці рахунку за:

- Будь-які  з  ефектів розблокованих поліпшень на плитці міста.
- Будь-які  з  ефектів розіграних карт політики, що лежать перед гравцем.
-  домірно рівню  і помножені на кількість жетонів увічненого знання, якими володіє гравець.

Гравець, що набирає найбільше , перемагає! Якщо в результаті виходить нічия, перемагає гравець із найбільшою кількістю . Якщо нічия зберігається, гравці ділять перемогу між собою.












ТВОРЦІ

Назва оригінальної гри: «Improvement of the Polis»
Розробники: Head Quarter Simulation Game Club
Перший видавець: Asobition Ltd.
Ілюстратори: Давид Шапуле і Жослін Мілле
Менеджер проекту: Людовік Папаїс
Графічний дизайнер: Венсан Мужено
3D графіка: Ленаїґ Бургвен

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ ГРИ
Видавництво: Kilogames
Керівник проекту: Олександр Полікарпов
Перекладачі: Катерина Пітик і Анатолій Пітик
Редакторка: Ольга Іванченко
Коректорка: Алла Костовська
Верстка: Євгенія Краніна



-  Жетон філософії
-  Громадяни
-  Жетон знання будь-якого кольору
-  Економіка
-  Культура
-  Військова сила
-  Переможне очко
-  Драхма
-  Слава

ХОРА: ТЕМА ТА ІСТОРІЯ

Розробка «Хори» потребувала особливого підходу. Крізь увесь творчий процес нас вела низка праць з історії Стародавньої Греції. Думка про те, щоб поставити ігрові рішення понад історією, була неприйнятною. Радше навпаки: ми прагнули, щоб історія сама підказувала, які карти й ефекти найважливіші.

Оригінальна японська версія гри називалася «Improvement of the Polis» («Вдосконалення поліса»). Слово «поліс» означає «місто», тож назва чудово пасувала б і до англійської версії

гри. Однак на той час існувало вже кілька інших ігор із такою ж назвою, тому, обравши таке ймення, ми б могли позбавити гру уваги, якої вона варта. Ми вирішили підібрати іншу назву і пошуки зрештою привели нас до «Хори». Старогрецькою мовою поняття *khōra* позначало територію поліса, тобто не лише місто, а і навколишні угіддя та села. Нам здалося, що ця назва чудово пасує до ігрового досвіду, який ми хочемо вам запропонувати.

ІСТОРИЧНИЙ ПЕРІОД

«Хора» охоплює значний період історії Стародавньої Греції: від V століття до н. е. (Іонічне повстання, Пелопоннеська війна...) до кінця IV століття до н. е. Карти у грі містять прямі посилання на цей період, розкриваючи його політичні, культурні, економічні та військові особливості.



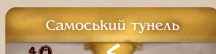
КАРТИ ПОДІЙ

КАРТИ ПОЛІТИКИ



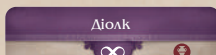
Периптер

Периптер — це типова для Стародавньої Греції споруда: прямокутна будівля, обрамлена колонадою.



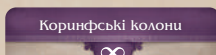
Самоський тунель

Цей тунель було побудовано у VI столітті до н. е. Він використовувався як акведук, що постачав водою місто Самос (на однойменному острові). Він сягав понад кілометр завдовжки і проходив під горою Кастро. Акведук відігравав важливу роль в обороні міста, оскільки лишався неприступним для ворогів і ті, своєю чергою, не могли завдати водопостачанню.



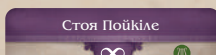
Діолк

Діолк — це волок, брукована дорога, якою перетягували кораблі через ділянки суходолу. Найвідоміший діолк, збудований у Коринфі, використовувався для перетягування човнів через перешийок. Вони могли потрапити з Коринфської затоки до Саронічної, здолавши всього 6–8 кілометрів.



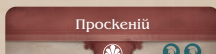
Коринфські колони

Грецькі колони коринфського ордеру вирізняються капітеллю, прикрашеною листям аканта.



Стоя Пойкіле

Йдеться про довгу колонаду-портик, де часто збиралися люди (на ринок, форум або свято).



Проскеній

Майданчик у давньогрецькому театрі, де виступали актори.

Тридцять тиранів

Наприкінці Пелопоннеської війни Афіни розпочали переговори зі Спартою, щоб уникнути рабства. Після перемовин було обрано колегію з тридцяти магістратів, на дії яких суттєво впливали спартанські гарнізони.

Постачання з Лідії

Лідія — це держава у Малій Азії, що славилася своєю заможністю. Її останнім царем був Крез. За його правління Лідію завоював Кир Великий і приєднав до Перської імперії.

Елевсінські містерії

Це обряд, який шанувальники хліборобського культу здійснювали у місті Елевсін.

Афінська моровиця

Розпочавшись в Афінах, моровиця ширилася Грецією з 430 по 426 рр. до н. е. Епідемія мала дуже серйозні наслідки: вона винищила від чверті до третини всього населення (особливо в Афінах). Моровиця також суттєво вплинула на перебіг Пелопоннеської війни, давши Спарті значну перевагу.

Завоювання Персії

Александр Македонському вдалося підняти всю Грецію на захист від спільного ворога — персів. Александр покинув Грецію у 334 році до н. е. й лишався на території Персії до самої смерті у 323 році до н. е. Він дійшов до берегів річки Інд на сході та до Єгипту на півдні.

Тридцять тиранів



Постачання з Лідії



Елевсінські містерії



Афінська моровиця



Завоювання Персії

