

ОБЛАСТИ

2-6 игроков

12+

60-90 мин

Обзор игры

Стратегия про культурное развитие народов на ранних этапах становления государств.

Игровые механики: deckbuilding, placement, area control.

Ход игры

Каждый раунд состоит из двух фаз: ход игроков и ход государств.

В свой ход игроки разыгрывают карты на руке, чтобы увеличивать население, передвигать его по карте, добывать ресурсы и осваивать новые возможности.

Государства в свою фазу функционируют независимо от игроков, но их агрессивность во многом зависит от того, какие карты разыгрывали игроки на их территориях.

Комплектация

- 1 Игровое поле
- 2 Карты культуры
- 3 Карты чудес света
- 4 Карты государств
- 5 Жетоны государств
- 6 Фишки населения



Ключевые особенности

1. Ресурсы для покупки новых карт берутся в основном не с карт на руке, а с игрового поля.
2. Некоторые карты можно оставить на руке, а не сбрасывать в конце хода.
3. В игре существуют независимые сущности – государства, которые управляются картами событий. Игроки могут влиять на них только очень опосредованно.
4. Наличие государств и их автономность придают каждой партии неповторимый ход и наполняют атмосферным контекстом.