



## ПРАВИЛА ИГРЫ



Агора кипит. Граждане, толпящиеся на площади, обмениваются слухами. То тут, то там слышны возгласы удивления. Шум всё нарастает, и вот собравшимся уже приходится кричать, чтобы быть услышанными.

- Спарта? Ха! Да что Спарта может нам сделать? Коринф – вот кого надо опасаться! Говорят, у них появились новые торговые связи на Востоке. Нужно действовать незамедлительно!
- Если бы только мы не истратили все собранные налоги, наши сограждане ни в чём бы сейчас не нуждались!
- Прежде чем собираться в военный поход, неплохо было бы подумать о городе! Храм Зевса совсем обветшал!

Вы внимательно прислушиваетесь к развернувшимся дебатам. Ваш город процветает. Что вы сделаете, чтобы приумножить его славу?

## ЦЕЛЬ ИГРЫ И ЕЁ КРАТКИЙ ОБЗОР

В игре «Хора: Становление империи» каждый участник — глава процветающего древнегреческого города.

В свой ход вы можете выполнить 2 из 7 возможных действий: заняться философией, законодательством, культурой, торговлей, военным делом, политикой или развитием города. Выбирайте те действия, которые соответствуют вашей стратегии, но учитывайте результаты, выпавшие на кубиках.

Вам придётся постоянно адаптировать стратегию, а также расширять свои возможности, передвигая фишки по трекам экономики, культуры и военной мощи.

Продвигайтесь вверх по треку налогов, чтобы пополнять казну бесценными драхмами, по треку войск, чтобы отправлять их в экспедиции и получать жетоны открытий, и по треку славы, чтобы извлечь из своих открытий выгоду, прославив свой город в веках.




Получайте достижения, наберите к концу 9-го раунда больше очков, чем ваши соперники, — и вы будете увенчаны лаврами победы!



# СОСТАВ ИГРЫ И ПОДГОТОВКА

## I КАЖДЫЙ ИГРОК ВЫБИРАЕТ ЦВЕТ И ВЫПОЛНЯЕТ СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ:

### A Положите перед собой один **планшет игрока**.

На каждом планшете есть четыре области: слева находится ячейка, куда помещается планшет города, посередине — три трека прогресса (трек экономики , трек культуры  и трек военной мощи ) с делениями от 1 до 7, справа — памятка, поэтапно описывающая один раунд игры, а снизу — иллюстрация трёх способов использования жетонов философии.


### B Выберите случайным образом один из семи предложенных городов и вложите **планшет города** в ячейку на планшете игрока.

На каждом планшете города вы найдёте иллюстрацию и название города, а также четыре стадии развития с пустыми ячейками слева. По мере того как город будет развиваться, по этим ячейкам вы будете передвигать деревянную фишку, обозначающую текущую стадию развития.

### B Возьмите компоненты своего цвета: **деревянные фишки, жетоны достижений, жетон «90» и кубики**.

Положите фишки ,  и  в ячейки первого уровня соответствующих треков на планшете игрока.


Положите фишку развития в нижнюю ячейку на планшете города.


Положите один игральный кубик в квадратную ячейку на треке  на планшете игрока.


**Жетоны достижений и жетон «90»** положите рядом с планшетом игрока, а оставшиеся фишки отложите пока в сторону.

Во время игры вы будете использовать фишки, чтобы отслеживать положение своего города на семи треках, три из которых расположены на планшете игрока, а остальные четыре — на игровом поле. Жетоны достижений потребуются, чтобы отмечать на игровом поле полученные достижения.

Хотя у каждого игрока 3 кубика, в начале игры один из них недоступен (он должен лежать в ячейке на планшете игрока). Кубики нужны, чтобы выполнять действия.

 Трек экономики позволяет вам зарабатывать драхмы, когда вы выполняете действие «Торговля». Продвижение вверх по этому треку увеличивает количество населения и даёт очки.

 Трек культуры позволяет вам зарабатывать очки, когда вы выполняете действие «Культура». Продвижение вверх по этому треку увеличивает налоги и позволяет разблокировать третий кубик.

 Трек военной мощи позволяет вам увеличить войска, когда вы выполняете действие «Военное дело». Продвижение вверх по этому треку увеличивает славу.

### Г Возьмите **7 жетонов действий** своего цвета и положите их рядом с планшетом игрока.

Жетоны действий пронумерованы от 0 до 6. Эффект, описанный на жетоне, применяется на этапе действий.



### Г





**Д** Выберите 5 карт политики (🗳️): перемешайте колоду политики и вскрытую раздайте каждому игроку 5 карт. Затем используйте метод **драфта** (см. врезку справа), чтобы распределить карты. Оставшуюся колоду положите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

Существует три типа карт политики: жёлтые — с мгновенным однократным эффектом (⚡), фиолетовые — с длительным эффектом (∞) и красные — вступающие в силу в конце игры (🏆). На каждой карте есть название и описание эффекта, а на некоторых также требование, которому нужно соответствовать, или стоимость, которую следует оплатить, чтобы сыграть эту карту.

## МЕТОД ДРАФТА

Все игроки одновременно выбирают по одной карте с руки и кладут её лицевой стороной вниз перед собой. Остальные карты каждый игрок передает игроку слева. Процесс повторяется до тех пор, пока все карты не будут разобраны.



	ЭКОНОМИКА	КУЛЬТУРА	ВОЕННАЯ МОЩЬ
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 🌿

**ЖЕТОНЫ ФИЛОСОФИИ**

**А** 🏆 > 🦉 > 🌿

**Г** 🎲 > 🏆 > 🦉 > 🌿

**Д** 🏆 > 🦉 > 🌿

### РАУНД ИГРЫ

**А** **Объявление события**  
Первый игрок переворачивает верхнюю карту колоды событий. Эффекты события применяются на этапе **Е**.

**Б** **Сбор налогов**  
Получите количество 🏆, равное вашему уровню 🦉.

**В** **Бросок кубиков**  
Бросьте 🎲 и выберите действия.

**Г** **Действия**  
Выполните действия, выбранные на предыдущем этапе.

**Д** **Прогресс**  
Можете повысить уровень 🏆 или 🦉 на 1, оплатив указанную стоимость.

**Е** **Розыгрыш события**  
Примените эффекты карты события, раскрытой на этапе **А**.

**Ж** **Достижения**  
Игроки, получившие достижения в этом раунде, получают 1 🏆 или 🌿, если возможно.

**Е** Возьмите 4 драхмы (🦉). Остальные драхмы положите рядом с полем — это общий запас. Существуют жетоны двух номиналов. В любой момент игры вы можете поменять 5 жетонов номиналом в 1 драхму на 1 жетон номиналом в 5 драхм или наоборот.

🦉 бывают нужны, чтобы оплатить стоимость, позволяющую сыграть карты политики, выполнить действие «Развитие» или переместить фишку вверх по треку 🏆 или 🌿 на этапе прогресса.





## II РАЗЛОЖИТЕ ОСТАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ:

**А** Разместите в центре стола **игровое поле**.

У игрового поля есть несколько областей: слева расположены четыре трека — трек населения трек налогов трек славы и трек войск ; над ними — блок достижений; справа — область экспедиций с ячейками для жетонов открытий; по периметру игрового поля — счётчик победных очков.

**Б** Разложите 36 **жетонов открытий** по соответствующим ячейкам на правой половине игрового поля. Оставшиеся жетоны малых открытий сложите рядом с игровым полем, сформировав запас (жетонов великих открытий в игре ровно столько, сколько соответствующих ячеек).

Есть два вида жетонов открытий: без лаврового венка — жетоны малых открытий, с лавровым венком — жетоны великих открытий. И те и другие могут быть трёх разных цветов — красные (с изображением амфоры), синие (с изображением шлема) и зелёные (с изображением лиры). По одному жетону великих открытий каждого вида нужно поместить в ячейку «Персеполис».

**В** Каждый игрок должен положить свою **фишку населения** на третьё деление трека , а свои **фишки налогов, славы и войск** — на нулевые деления треков и .

Во время игры эти фишки нужно будет передвигать вверх и вниз по треку. Когда вы получаете соответствующий ресурс, передвиньте фишку вверх, когда теряете — вниз.

Ресурс «Население» позволяет выполнить действие в том случае, когда выпавшего на кубике значения недостаточно. Количество населения увеличивается с продвижением по треку экономики, а также при выполнении действия «Законодательство».

Ресурс «Налоги» позволяет получать драхмы на этапе сбора налогов. Продвижение по треку культуры и получение достижений увеличивает налоги.

Ресурс «Слава» влияет на количество очков, которые игрок получит в конце игры. Продвижение по треку военной мощи и получение достижений увеличивает славу.

Ресурс «Войска» нужен, чтобы получать жетоны открытий, выполняя действие «Военное дело». Это же действие позволяет увеличить количество войск.

**Г** Поместите **фишку подсчёта очков** на нулевое деление счётчика очков, а **жетон «90»** — рядом с игровым полем.

Фишка подсчёта очков показывает, сколько игрок набрал победных очков на текущий момент игры. Когда чей-то счёт доходит до 89 очков, он кладёт на деление «0» жетон «90», а его фишка начинает движение по второму кругу.

**Д** Сформируйте **колоду событий**:


- Возьмите все 16 карт событий и отложите в сторону карты «Прирост населения» и «Поход на Персию».
- Положите карту «Поход на Персию» рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.
- Перемешайте оставшиеся 14 карт и случайным образом выберите из них 7. Положите их лицевой стороной вниз на карту «Поход на Персию».
- Положите карту «Прирост населения» лицевой стороной вниз на получившуюся колоду.

Каждый ход в игре происходит событие, которое может помочь или навредить одному или нескольким игрокам. Конкретный эффект описан на карте. События первого и последнего раунда заданы заранее и не меняются от игры к игре.








**Е** Положите **жетоны философии** рядом с жетонами драхм.


*Жетоны философии можно использовать несколькими способами: за один жетон можно получить 3  или повторно переместить фишку на этапе прогресса, а два жетона философии могут заменить жетон малого открытия.*

**Ж** Каждый игрок должен прочитать нижнюю надпись на своём планшете города (первая стадия развития) и выполнить то, что там написано. В некоторых городах происходят мгновенные перемены. Если вам надо переместить фишку по какому-либо треку, связанные с этим перемены также происходят мгновенно (см. «**Перемены**», стр. 13).

**З** Случайным образом выберите игрока, который начнёт игру.







### ПРИМЕР

Игрок, выбравший город Милет, в начале игры может бесплатно переместить свою фишку на 1 ячейку вверх по треку . Он достигает второго уровня  и получает при этом 3 .

В начале игры бесплатно переместите фишку на 1 ячейку вверх по треку .



Милет

-  Получите 15 .
- Каждый раз, когда вы выполняете «Перемены», получите 1 .
- Выберите два трека  или  и платите переместить фишку на 1 ячейку по каждому из них.
- В начале игры бесплатно переместите на 1 ячейку вверх по треку .



**В**

**В**

**Б**

**Е**





## ХОД ИГРЫ



Партия в «Хору» длится 9 раундов. После окончания 9-го раунда происходит подсчёт очков. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, побеждает (см. «[Конец игры](#)», стр. 15).

## ОБЗОР ЭТАПОВ РАУНДА

Каждый раунд делится на 7 этапов, следующих друг за другом в строгом порядке:

А. ОБЪЯВЛЕНИЕ СОБЫТИЯ

Б. СБОР НАЛОГОВ

В. БРОСОК КУБИКОВ

Г. ДЕЙСТВИЯ

Д. ПРОГРЕСС

Е. РОЗЫГРЫШ СОБЫТИЯ

Ж. ДОСТИЖЕНИЯ





## А. ОБЪЯВЛЕНИЕ СОБЫТИЯ

Первый игрок раскрывает верхнюю карту колоды событий и читает описание события вслух. Затем он кладёт карту лицевой стороной вверх рядом с колодой событий. Описанный эффект обычно применяется на этапе «РОЗЫГРЫШ СОБЫТИЯ», но есть одно исключение. Эффект карты «Прирост населения» применяется на этапе «Бросок кубиков» (что указано в описании события).

Переходите к этапу **СБОРА НАЛОГОВ**.



Раскройте верхнюю карту колоды событий и прочтите описание грядущего события.

## Б. СБОР НАЛОГОВ

Каждый игрок получает . Количество равно текущему значению на треке . Возьмите жетоны из общего запаса и положите их перед собой.

Переходите к этапу **БРОСКА КУБИКОВ**.



Получите количество , равное вашему уровню .

## В. БРОСОК КУБИКОВ

Все игроки одновременно выполняют следующие шаги в описанном порядке:

### 1. Бросьте кубики

В начале игры на этом этапе вам будет доступно всего два , но как только вы дойдёте до четвёртого уровня , то сможете использовать третий . Бросок можно делать только один раз за раунд. После броска поставьте кубики перед собой выпавшими значениями вверх.

Сложите значения, выпавшие на кубиках. Игрок с наименьшим суммарным результатом назначается первым. Если результаты нескольких игроков равны, первым станет претендент, сидящий ближе всего к тому, кто был первым до этого (если отсчитывать по часовой стрелке).

### 2. Выберите действия

Каждый игрок связывает по одному действию с каждым из своих и кладёт соответствующие жетоны рядом с лицевой стороной вниз, не показывая другим. Каждое действие можно связать только с одним .

### 3. Раскройте жетоны действий

После того как все игроки решили, какие действия хотят выполнить, переверните выбранные жетоны действий лицевой стороной вверх, показав их остальным.

### 4. Переместите фишку по треку населения

Сравните значения на жетонах действий со значениями на , с которыми вы связали эти действия.

- Если значение на больше или равно значению на жетоне, вы сможете применить его эффекты на этапе «ДЕЙСТВИЯ». Оставьте жетон и перед собой.
- Если значение на меньше, чем значение на жетоне, вам придётся пожертвовать , чтобы применить его эффекты. Количество пожертвованного равно разнице между значениями на жетоне и кубике. Если вам хватает , переместите свою фишку вниз по треку на соответствующее число делений и оставьте жетон и перед собой. Если вам не хватает или вы не хотите его терять, уберите жетон в стопку невыбранных жетонов действий.

Переходите к **ЭТАПУ ДЕЙСТВИЙ**.

Бросьте кубики и свяжите по одному жетону действия с каждым из них. Раскройте жетоны одновременно с другими игроками. Пожертвуйте , если значение на жетоне выше выпавшего на кубике результата.

## ПРИМЕР

У вас два , на которых выпали значения «2» и «4». Вы решили связать действие «Культура» (2) с «2», и действие «Развитие» (6) с «4». Чтобы на следующем этапе выполнить оба действия, вы должны переместить фишку на 2 деления вниз по треку , поскольку значение на жетоне «Развитие» на 2 больше, чем значение на связанном с ним .



- драхма
- кубик
- культура
- население
- налоги



## Г. ДЕЙСТВИЯ

Выполните то, что указано на выбранных вами жетонах, в порядке возрастания номеров на жетонах.

На этом этапе игроки выполняют то, что написано на выбранных ими жетонах действий. Действия выполняются в возрастающем порядке в зависимости от номера, начиная с «Философии» (0) и заканчивая «Развитием» (6).

В большинстве случаев игроки, которые хотят выполнить одинаковые действия, могут делать это одно-

временно. Исключение составляет «Военное дело» (4). Все игроки, которые в данном раунде выбрали действие «Военное дело», выполняют его по часовой стрелке, начиная с игрока, который был назначен первым на предыдущем этапе (см. «Бросок кубиков»).

Все эффекты выбранных действий необязательны. Игроки сами решают, применять их или нет.

### ПРИМЕР

В игре принимают участие трое.

Один играет оранжевыми — он выбрал действия «Философия» (0) и «Военное дело» (4). Другой играет чёрными — он выбрал действия «Военное дело» (4) и «Политика» (5). Третий играет зелёными — он выбрал действия «Философия» (0) и «Торговля» (3).

Первыми будут применены эффекты жетонов «Философии» (0) — оранжевый и зелёный. Оба игрока могут выполнить действия одновременно. Затем по возрастающей будет применён эффект зелёного жетона «Торговли» (3). Следующими идут жетоны «Военное дело» (4). Их два, но в отличие от жетонов «Философии» их нельзя сыграть одновременно. Сперва будет ходить участник, играющий чёрными, поскольку он сидит ближе к первому игроку, если считать по часовой стрелке. И последним будет применён эффект чёрного жетона «Политики» (5). Жетоны «Развития» (6) были бы сыграны после «Политики», но никто из игроков не выбрал это действие в данном раунде.



Ниже даны пояснения к жетонам действий:

#### 0 Философия



Количество [жетоны] у одного игрока не ограничено. Их можно потратить тремя способами (см. «Жетоны философии», стр. 14).

#### 2 Культура



Когда счёт игрока достигает 89 [жетон], он должен положить свой жетон «90» на нулевое деление счётчика очков, после чего этот игрок может перемещать фишку по второму кругу. Таким образом, его счёт может превысить 90 [жетон].

#### 1 Законодательство



Игрок может выйти за пределы трека [жетоны], временно получив больше 15 [жетоны]. Лишнее [жетоны] можно использовать в этом раунде. По окончании этапа все игроки, у которых всё ещё больше 15 [жетоны], теряют лишнее [жетоны] и должны поставить фишку на деление «15» трека [жетоны]. Количество [жетоны] на руке у одного игрока не ограничено.





## 3 Торговля



Игрок может приобрести из запаса, лежащего рядом с игровым полем. Потраченные 5 он возвращает в запас. Приобретённые игрок должен положить на видное место перед собой.

Один игрок может приобрести только один за одно действие, однако общее количество у игрока не ограничено.

Запас и не ограничен. Если у вас закончились соответствующие жетоны, используйте любые предметы, которые могут их заменить.

## 4 Военное дело



На этапе действий игрок может выйти за пределы трека , временно получив больше 15 . Лишние можно использовать для экспедиций в этом раунде. По окончании данного этапа все игроки, у которых всё ещё больше 15 , теряют все лишние и должны поставить фишку на деление «15» трека .

За одно действие можно отправить войска только в одну экспедицию, получив при этом жетоны из одной ячейки открытий. Как правило, в одной ячейке лежит один жетон. Исключение составляет ячейка «Персеполис», из которой можно получить сразу три жетона великих открытий.

Чтобы отправить войска в экспедицию, выполните следующие шаги:

- ▶ Выберите на игровом поле любую ячейку открытий, в которой ещё лежит жетон.
- ▶ Справа от жетона указано два значения — и . Вы можете выбрать только ту ячейку, значение которой меньше или равно вашему текущему количеству .
- ▶ Значение определяет потери ваших войск. Переместите свою фишку на делений вниз по треку .
- ▶ Возьмите жетон открытий и положите его перед собой на видное место. Кроме того, в вашем городе происходят перемены, указанные рядом с той ячейкой, из которой вы взяли жетон (см. «Перемены», стр. 13).

## ПРИМЕР

Вы выбрали действие «Военное дело». В начале раунда ваши фишки стоят на 2-м делении трека и на 4-й ячейке трека . Это значит, что на этапе действий вы передвигаете свою фишку на 6-е деление . Затем вы можете отправить войска в экспедицию и открыть любую ячейку из тех, что обведены рамкой на изображении снизу. Допустим, вы выбрали жетон великих открытий, рядом с которым указаны значения 6 и 3 . Вы забираете этот жетон, передвигаете свою фишку на 3 деления вниз по треку и получаете 2 .

Если бы в начале раунда ваши фишки стояли на 13-м делении и 4-й ячейке то, выполнив действие «Военное дело», вы вышли бы за пределы трека и получили 17 что вполне допустимо. После этого вы могли бы в обычном порядке выбрать любой доступный жетон открытий и отправить войска в экспедицию, но если по завершении этапа у вас всё ещё было бы больше 15 вы потеряли бы все лишние .



— жетон философии

— очки

— карта политики

— население

— драхма

— жетон открытий любого цвета

— войска

— военная мощь



## 5 Политика



Чтобы сыграть карту политики, выполните следующие шаги:

- ▶ Проверьте, достаточно ли у вас жетонов открытий нужных цветов (великих или малых, не имеет значения), — требование указано в верхней части карты справа. Если у вас недостаточно жетонов, вы не можете сыграть карту. Жетоны при этом не расходуются, то есть один и тот же жетон можно использовать, чтобы разыгрывать карты в последующих ходах.
- ▶ Проверьте, достаточно ли у вас — требование указано в верхней части карты слева. Некоторые карты можно сыграть бесплатно. Если у вас недостаточно , вы не сможете сыграть карту. Оплатите стоимость, вернув соответствующее количество в общий запас.
- ▶ Положите сыгранную карту перед собой лицевой стороной вверх. Существует три типа карт политики:
- ▶ — жёлтые карты с мгновенным эффектом. Сыграв такую карту, выполните то, что на ней указано. Карта остаётся у вас, но её эффект применяется только один раз.
- ▶ — фиолетовые карты с длительным эффектом. Можете выполнять то, что указано на карте, каждый раз, когда предоставляется такая возможность. Эффект действует до конца игры, если только карта не выйдет из игры по какой-то причине.
- ▶ — красные карты, вступающие в силу в конце игры. Эффект применяется один раз в конце игры при подсчёте .

## ПРИМЕР

Вы выбрали действие «Политика» и хотите сыграть карту «Вербовка наёмников». Эту карту можно сыграть бесплатно, но у неё есть требование: в вашем распоряжении должен быть по меньшей мере 1 жетон открытий красного цвета. У вас он есть. Вы кладёте карту перед собой лицевой стороной вверх. «Вербовка наёмников» — жёлтая карта с мгновенным эффектом, поэтому вы сразу выполняете то, что на ней указано: поскольку у вас 5-й уровень , вы получаете 5 . Однако у вас изначально было 13 , а максимальное количество — 15 , поэтому вы передвигаете фишку только на два деления вверх — до 15 .



## 6 Развитие



За всё время игры это действие можно выполнить только три раза. Каждый раз фишка развития будет перемещаться на одну ячейку вверх. Справа от каждой ячейки указано требование, которому надо соответствовать, и стоимость, которую нужно оплатить, а также эффект, который вступит в силу после развития. Есть три типа эффектов, которые можно отличить по символу справа от описания самого эффекта:

- указание выполняется один раз, как только вы переходите на эту стадию;
- указание выполняется каждый раз, когда предоставляется такая возможность;
- указание выполняется один раз в конце игры при подсчёте очков.

Выполните следующие шаги в указанном порядке:

- ▶ Проверьте, достаточно ли у вас жетонов открытий (великих или малых, не имеет значения). Если у вас недостаточно жетонов, вы не сможете перейти на новую стадию развития. Жетоны при этом не расходуются, то есть один и тот же жетон можно использовать повторно при следующем развитии города.
- ▶ Оплатите стоимость, вернув соответствующее количество в общий запас. Некоторые стадии развития не требуют платы. Если у вас недостаточно , вы не сможете перейти на новую стадию развития.
- ▶ Переместите фишку развития.

После этого эффект развития вступает в силу. Длительные эффекты предыдущих стадий развития также продолжают действовать.

Переходите к этапу **ПРОГРЕССА**.





## ПРИМЕР

Вы играете за город Аргос и собираетесь выполнить действие «Развитие», перейдя на вторую стадию. Для этого требуется два синих жетона открытий. Поскольку они у вас есть, вы перемещаете фишку развития во вторую ячейку снизу. Эффект вступает в силу мгновенно, поэтому вы сразу выполняете всё, что написано справа от фишки.



## Д. ПРОГРЕСС

На этом этапе все игроки по очереди, начиная с первого и далее по часовой стрелке, могут повысить уровень на одном треке (🏠, 🏛️ или 🏹) в своём городе.

Для этого игрок должен оплатить стоимость в 🏠, указанную в ячейке следующего уровня, и переместить туда свою фишку. В его городе также происходят перемены, указанные справа между уровнями (см. «Перемены», стр. 13).

В некоторых случаях игрок может повысить уровень 🏠, 🏛️ или 🏹 несколько раз за раунд, иногда даже выбирая при этом разные треки. Это позволяют делать жетоны философии и некоторые карты политики.

Переходите к этапу «РОЗЫГРЫШ СОБЫТИЯ».

Повысьте уровень 🏠, 🏛️ или 🏹, оплатив стоимость в 🏠 и переместив фишку в соответствующую ячейку на планшете игрока.

## ПРИМЕР

Вы хотите повысить уровень 🏠 в своём городе до 3. Вам нужно заплатить 2 🏠, что указано в ячейке 3-го уровня. Оплатив стоимость и переместив фишку, вы получаете 3 🏠.



## Е. РОЗЫГРЫШ СОБЫТИЯ

Эффекты карты события, раскрытой на этапе А. ОБЪЯВЛЕНИЕ СОБЫТИЯ, вступают в силу. Выполните то, что указано на карте события.

➤ Если эффект касается игрока с наибольшим или наименьшим количеством 🏹, только он выполняет указание. Если таких игроков несколько, каждый из этих игроков выполняет указание. Если у всех игроков одинаковое количество 🏹, каждый игрок применяет все эффекты карты сверху вниз.

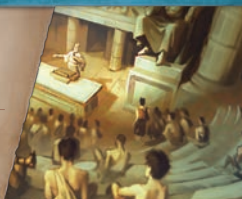
➤ В остальных случаях все игроки выполняют указание.

Переходите к этапу ДОСТИЖЕНИЙ.

### Зарождение Академии

Игрок с наибольшим количеством 🏹 получает 1 🏛️.

Игрок с наименьшим количеством 🏹 теряет все 🏛️.





Примените эффекты карты события.

- 🏠 — драхма
- 🏛️ — очки
- 🏠 — экономика
- 🏹 — войска
- 🏛️ — культура
- 🏹 — военная мощь
- 🏠 — население



## Ж. ДОСТИЖЕНИЯ

На игровом поле есть пять ячеек достижений, расположенных слева над треками  и . Каждая ячейка соответствует одному достижению, которое игроки могут получить во время игры. Достижения можно получать только на данном этапе раунда. Каждое из достижений может быть получено только один раз, но его могут получить одновременно несколько игроков, если все они в текущем раунде выполнили условие. Игроки, которые выполняют то же самое условие в следующих раундах, достижения уже не получают. Один игрок может получить несколько достижений в течение одного раунда.

Для получения достижений необходимо выполнить следующие условия:



Достигнуть хотя бы деления 10 на треке победных очков.



Достигнуть хотя бы уровня 12 на треке населения.




Достигнуть хотя бы уровня 6 на треке войск.



Достигнуть хотя бы уровня 4 на треке экономики.







Выложить перед собой хотя бы 3 карты политики.

На игровом поле условия выполнения достижений отмечены символом  вокруг соответствующих значений на треках.

Если вы выполнили условие какого-либо достижения в этом раунде и в предыдущие раунды это достижение ещё не было никем получено, положите один из своих жетонов достижений в соответствующую ячейку на игровом поле.





Вы получаете следующую награду:

► Если вы единственный игрок, получивший данное достижение в текущем раунде, вы получаете либо 1 , либо 1 . Переместите свою фишку на 1 деление вверх по выбранному вами треку.

► Если несколько игроков выполнили одно и то же достижение в текущем раунде, каждый из них получает 1 . Переместите вашу фишку на 1 деление вверх по треку .

Полученного достижения нельзя лишиться, даже если город игрока в следующих раундах перестанет удовлетворять условию этого достижения.

## ПРИМЕР

На этапе достижений у вас 12 , а у вашего соперника 14 . В предыдущих раундах никто ещё не получал достижения за количество . Вы оба должны поместить жетон достижений на соответствующую ячейку. Затем вы оба передвигаете свои фишки на 1 деление вверх по треку .



По завершении 9-го раунда переходите к разделу «КОНЕЦ ИГРЫ» ниже, в противном случае возвращайтесь к этапу **ОБЪЯВЛЕНИЯ СОБЫТИЯ**, чтобы начать новый раунд.

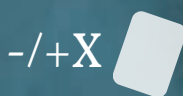


## ПЕРЕМЕНЫ

Ниже приведён список перемен, которые могут произойти в городе в результате события, прогресса, экспедиции, развития или розыгрыша карты политики.



Игрок получает или теряет столько , сколько указано. Переместите фишку на соответствующее число делений вверх или вниз. У игрока не может быть больше 15 .



Игрок берёт на руку из колоды политики или сбрасывает с руки столько , сколько указано. Если вам нужно сбросить больше карт, чем у вас на руке, достаточно сбросить те, что есть.



Игрок получает или теряет столько , сколько указано. Переместите фишку подсчёта очков на соответствующее число делений вперёд или назад.

Количество не может опуститься ниже 0.



Игрок получает или теряет столько , сколько указано.

Если у вас меньше , чем нужно, вы теряете то, что есть. Никаких долгов не остаётся.



Игрок получает или теряет столько , сколько указано. Переместите фишку на соответствующее число делений вверх или вниз. У игрока не может быть больше 10 .



Игрок получает или теряет столько , сколько указано. Переместите фишку на соответствующее число делений вверх или вниз. У игрока не может быть больше 10 .



Игрок получает или теряет столько , сколько указано.

Если у вас меньше , чем нужно, вы теряете то, что есть. Никаких долгов не остаётся.



Вы можете переместить фишку на указанное число ячеек, если оплатите стандартную стоимость в , указанную на треке.



Игрок получает или теряет столько , сколько указано.

Если у вас меньше , чем нужно, вы теряете то, что есть. Никаких долгов не остаётся.



Вы можете переместить фишку на указанное число ячеек, если оплатите стандартную стоимость в , указанную на треке.



Игрок получает или теряет столько , сколько указано. Переместите фишку на соответствующее число делений вверх или вниз. У игрока не может быть больше 15 (о временном превышении см. «4 Военное дело» на стр. 9).



Вы можете переместить фишку на указанное число ячеек, если оплатите стандартную стоимость в , указанную на треке.



Возьмите третий кубик из ячейки на планшете города. С этого момента на этапе броска кубиков вы можете бросать сразу три кубика.

— население

— очки

— слава

— драхма

— жетон философии

— войска

— карта политики

— жетон открытий любого цвета

— налоги

— экономика

— культура

— военная мощь





— кубик





## ЖЕТОНЫ ФИЛОСОФИИ

Есть три способа использовать , каждый из которых применяется на разных этапах раунда:









На этапе **В. БРОСОК КУБИКОВ** (шаг 4: «Переместите фишку по треку населения») вы можете потратить столько , сколько хотите. За каждый  вы получаете 3 . Переместите фишку на соответствующее число делений вверх. Вы можете совершить обмен, даже если не тратили  в этом раунде.



На этапе **Г. ДЕЙСТВИЯ**, выполняя действия «Политика» или «Развитие», вы можете потратить столько , сколько хотите. Каждые два потраченных  позволят вам игнорировать один жетон открытий в требованиях для розыгрыша карты политики или перехода на новую стадию развития города в текущем раунде. Сами жетоны открытий вы не получаете.



На этапе **Д. ПРОГРЕСС** вы можете потратить столько , сколько хотите. Каждый потраченный  позволит вам повысить уровень ,  или  на 1. Для этого оплатите стоимость в , соответствующую новому уровню. Таким образом вы можете передвинуть фишку на один или несколько уровней по одному треку или по нескольким разным трекам.












# КОНЕЦ ИГРЫ





По завершении 9-го раунда игра заканчивается. После этого необходимо распределить дополнительные очки, а потом определить победителя.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подводя итог, добавьте себе  в следующих случаях:

- если на планшете вашего города открыты стадии развития, награда за которые включает , добавьте столько , сколько указано на планшете города;
- если перед вами выложены карты политики, награда за которые включает , добавьте столько ,
- если у вас есть жетоны великих открытий, умножьте их количество на ваше значение  и добавьте столько , сколько получилось.

Побеждает игрок, у которого больше всего ! В случае ничьей побеждает тот из претендентов, у которого больше всего . Если и таких несколько, они делят победу.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



**Прототип игры:** Improvement of the Polis

**Создатели прототипа:** Head Quarter Simulation Game Club

**Издатель прототипа:** Asobition Ltd.

**Иллюстраторы:** Давид Шапуле и Жослин Мийе

**Руководитель проекта:** Людовик Папан

**Художник-оформитель:** Венсан Мугено

**3D-эффекты:** Ленег Бургуэн

**Редактор:** Ксавье Таверн

**Корректор:** Вильям Ниблинг

**Переводчик на английский:** Дэнни Лоу

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ООО «МИР ХОББИ»



**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:**  
Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Юлия Колесникова

**Переводчик:** Ольга Уткина

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дмитрий Ворон

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.


© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.


Версия правил 1.0


[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)





Играть интересно


 — жетон философии


 — население


 — жетон открытий любого цвета

 — экономика

 — культура

 — военная мощь

 — очки

 — драхма

 — слава



# ХОРА: ИСТОРИЯ

В процессе создания игры «Хора» мы не раз обращались к трудам по истории Древней Греции. Мы хотели, чтобы исторические реалии нашли отражение в элементах нашей игры, и стремились к тому, чтобы ценность той или иной карты и сила того или иного эффекта были продиктованы не столько нашими представлениями об игровой механике, сколько важностью события или явления в истории.

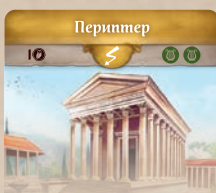
Прототип игры «Хора» был разработан в Японии и издан под названием «Improvement of the Polis» (англ. «Развитие полиса»). Словом «полис» в Древней Греции называли города, и это на-

звание прекрасно подходит данной игре. Однако мы обнаружили, что существует уже несколько игр с подобным названием, и не хотели вносить путаницу, лишая таким образом игру заслуженного внимания публики. Мы стали искать другое подходящее название и в конце концов остановились на слове «хора». В Древней Греции так называли территорию, которую контролировал полис, включающую окружающие поля и деревни. Эта концепция показалась нам наиболее близкой к игре, которую мы собирались выпустить.

## ИСТОРИЧЕСКИЙ ПЕРИОД

Игра «Хора» охватывает период истории Древней Греции с V века до н. э. (включая Ионийское восстание, Пелопоннесскую войну и т. д.) до конца IV века до н. э. В названиях карт вы найдёте немало прямых отсылок к политическим, культурным, экономическим и военным реалиям этого времени.

## КАРТЫ ПОЛИТИКИ



Периптер

### Периптер

Периптер — это здание, окружённое колоннадой со всех четырёх сторон. Этот тип сооружений первым приходит на ум при упоминании Древней Греции.



Эвпалинов тоннель

### Эвпалинов тоннель

Тоннель, проложенный в VI веке до н. э. под горой Кастро. Он использовался в качестве акведука для снабжения водой города Самоса, расположенного на одноимённом острове. Длина тоннеля составляла чуть больше километра. Акведук имел важное стратегическое значение для города, поскольку пролегал под землёй и враг не мог его разрушить, оставив город без воды.



Диолк

### Диолк

Диолк — это мощённая каменными плитами дорога, по которой суда могли сократить часть пути, преодолев его волоком по суше. Самый знаменитый диолк пересекал Коринфский перешеек, соединяя Коринфский и Саронический заливы, благодаря чему путь между ними составлял всего около 6 километров.



Коринфский ордер

### Коринфский ордер

Колонны коринфского ордера отличались тем, что их капители были украшены листьями аканта.



Расписная стоя

### Расписная стоя

Стоя — крытая галерея-портик со стенами по одну из длинных сторон и колоннадой по другую. Такие сооружения использовались в качестве общественных пространств — рынков, форумов, мест проведения фестивалей и т. п.



Просцениум

### Просцениум

Площадка для игры актёров в древнегреческих театрах.

## КАРТЫ СОБЫТИЙ

### Тридцать тиранов

По окончании Пелопоннесской войны Афины были вынуждены согласиться на мирные переговоры со Спартой, чтобы не попасть в рабство. Одним из условий капитуляции стало формирование правительства из тридцати магистратов, которые находились под сильным влиянием спартанского гарнизона.

### Поставки из Лидии

Лидия — древнее государство в Малой Азии, известное плодородными землями. Последним царём Лидии был Крез, при котором страна достигла необычайного расцвета, но вскоре была завоёвана персидским царём Киром, став частью его империи.

### Элевсинские мистерии

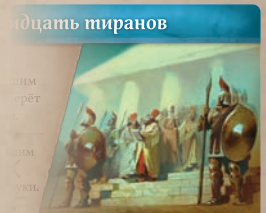
Обряды инициации в культах Деметры и Персефоны, которые проводились ежегодно в городе Элевсине.

### Афинская чума

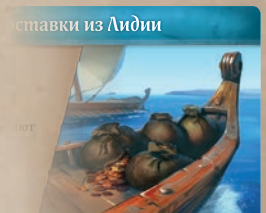
Эпидемия, начавшаяся в Афинах, распространилась по близлежащим территориям Древней Греции в 430–426 гг. до н. э. Болезнь унесла жизни около четверти населения Афин, что оказало влияние на исход Пелопоннесской войны, дав Спарте серьёзное преимущество.

### Поход на Персию

Александру Македонскому удалось объединить Грецию в походе на её старого врага — Персию. Войско покинуло Грецию в 334 г. до н. э. и в ходе завоевательной войны дошло до реки Инд на востоке и Египта на юге. Александр не возвращался в Грецию вплоть до своей смерти в 323 г. до н. э.



Тридцать тиранов



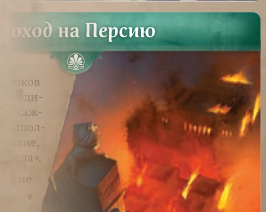
Поставки из Лидии



Элевсинские мистерии



Афинская чума



Поход на Персию