



ФАБРИКА  
ИГР



# ВО СЛАВУ РИМА

Правила игры

Авторы текста:  
Вангелис Эфтимии  
Антониос Яннопулос

Иллюстратор:  
Эван Скейл





## Рим, 44-й год до нашей эры

День мартовских ид прошёл,  
и свершилось предсказанное: в оный день был убит Цезарь.  
Он пал на беломраморные ступени Сената, обгаренный двадцатью тремя ранами,  
каждая из коих была нанесена руками разных заговорщиков.



Восстаньте, граждане Рима!  
Судьба империи висит на волоске.  
Марк Антоний берет на себя роль миротворца.  
Вместе с Гаем Октавианом и Эмилием Лепидом  
он формирует новый триумвират и назначает заговорщиков префектами,  
даровав им амнистию за совершенное преступление.  
Вражда погашена... на время.



Однако сие единство очень хрупко.  
Каждый участник триумвирата хочет стать победителем —  
выстроить свою собственную империю, расширить торговлю  
и развить сельское хозяйство ради личной выгоды,  
получить большинство голосов в Сенате и избавиться от убийц Цезаря.  
Вражда заставит некоторых из них плести интриги против своих соперников,  
а вера сподвигнет их строить памятники своим богам.



Независимо от того, какой путь выберет каждый,  
только одному из них удастся стать императором или императрицей  
новой славной эпохи Рима.



# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Персонажи</b>	4
<b>Состав игры</b>	6
<b>Подготовка</b>	8
<i>Планшеты игроков</i>	9
<i>Карты заданий</i>	10
<b>Об игре</b>	10
<b>Общие правила</b>	10
<i>Шкала славы</i>	10
<i>Вехи / Ситуация при ничьей</i>	11
<b>Ход игры</b>	12
<b>Фаза интриг</b>	12
<i>Карты событий</i>	12
<i>Активация интриг</i>	12
<b>Эффекты интриг</b>	14
<b>Фаза строительства</b>	15
<i>Здания</i>	15
<i>Медали</i>	16
<b>Фаза действий</b>	16
<i>Размещение сторонников</i>	16
<i>Военное дело</i>	17
<i>Политика</i>	18
<i>Торговля</i>	20
<i>Карты товаров</i>	21
<i>Религия</i>	22
<i>Земледелие</i>	22
<i>Колизей</i>	22
<i>Действие интриги</i>	23
<b>Фаза дохода</b>	24
<i>Вращение игрового поля</i>	24
<b>Итоговый подсчет очков</b>	25
<i>Подсчет очков на шкале славы</i>	25
<i>Подсчет очков за военное дело</i>	25
<i>Подсчет очков за политику</i>	26
<i>Подсчет очков за торговлю</i>	26
<i>Подсчет очков за задания</i>	26
<i>Подсчет денариев</i>	26
<b>Варианты</b>	28
<i>Шпионы и союзники</i>	28
<b>Соло Императора</b>	29
<b>Условные обозначения</b>	30
<b>Достижения</b>	31

ФАБРИКА  
ИГР

TEETOTUM  
GAME STUDIOS

# ВО СЛАВУ РИМА

Авторы:

Вангелис Эфтимии  
Антониос Яннопулос

Иллюстратор:

Эван Скейл

Графика, дизайн игрового поля,  
разработка прототипов и многое другое:

Джордж Димитриу

CUSTOM WORKS

Хочется поблагодарить некоторых очень  
важных для нас людей, которые помогли  
нам довести игру «Во славу Рима»  
до ее окончательной формы.

Благодарим Айолуса и Вантона из Dreamcraft  
Games за их вклад в процесс разработки.

Благодарим Майкла и Петроса  
из MOB Vanguard за их познания  
и помощь с лицензированием.

И самое главное – благодарим наших  
бэкеров и и всех, кто нас поддерживал,  
кто давал нам энергию на протяжении всего  
процесса создания игры «Во славу Рима».

Мы не смогли бы сделать все это без ВАС!

Teetotum Game Studios



## Марк Антоний

Близкий друг и полководец Цезаря.

Друзья, римляне, соотечественники! Поверьте мне: при виде безжизненного тела нашего любимого Цезаря среди вас наибольшую боль испытал я. Ибо я был ему ближе всех. Я был ему дороже всех. Я должен был бы отомстить за его смерть; только это могло бы принести мне хоть толику покоя.

И я спрашиваю, о народ Рима, неужели мое умиротворение важнее мира в Риме? Эгоистичный порыв лидера предаться мщению может привести Рим к полному разрушению. Не совершайте этой ошибки. Рим нуждается в нашем единстве.

7 монет, 1 лист, 2 фиолетовых фиалки, 7 бутылок, 4 желтых камня, 1 значок с стрелой вниз



## Эмилий Лепид

Близкий сподвижник Цезаря.

Я сражался бок о бок с Цезарем. Долгие годы я служил ему верой и правдой. За это время мне довелось увидеть крови и смертей больше, чем способен вынести взгляд человеческий. И вот я стою перед вами со смиренной просьбой: подумайте о том, что будет лучше для Рима.

Как легко мог бы я заявить, что после смерти Цезаря мне больше некому служить. Но это неверно. Рим все еще существует. Рим будет существовать всегда. И я присягаю ему.

7 монет, 1 лист, 3 фиолетовых фиалки, 6 бутылок, 5 желтых камня, 1 значок с стрелой вниз



## Фульвия

Жена и советница Марка Антония

Дорогие римляне, собратья, наш обожаемый Цезарь мертв. Труссы и интриганы убили его — на их клинках ещё свежа его кровь. Но для нас не время предаваться скорби.

Дорогие римляне, собратья! Как римлянка и жена Антония клянусь вам: я не успокоюсь, покуда кровь Цезаря не будет смыта двойною мерой, покуда Рим не будет освобожден от его коварных врагов.

6 монет, 2 листа, 2 фиолетовых фиалки, 7 бутылок, 4 желтых камня, 1 значок с стрелой вниз



## Юния Секунда

Жена Лепида и достойная политическая деятельница.

Сегодня все мы скорбим. Цезарь был не только могущественным и многоопытным императором, он был честным и сострадательным отцом для всех нас. Он любил Рим, а мы, римляне, были его чадами. Даже в смертный миг, я уверена, он предстал перед клинками своих детей, понимая их.

Но мне этого не понять. Я буду сражаться, чтобы оградить Рим от подобных отвратительных деяний. Свет памяти о Цезаре укажет нам путь к возвращению для Рима былого величия.

5 2 2 5 5



## Гай Октавиан

Внучатый племянник Цезаря и его законный наследник.

Большинство из вас считает меня юнцом, недорослем, не более чем избалованным ребёнком, состоящим в дальнем родстве с Цезарем. Но сам Цезарь думал иначе. Он верил в меня. Во мне он видел будущее Рима. Вот почему он назвал меня своим преемником, и я намерен преумножить его наследие.

Большинство из вас полагает, что я слаб и что мне не хватит сил противостоять врагам Цезаря, врагам Рима. Но истина в том, что наши враги уже трепещут предо мною. Они замыслили держать меня подальше от Рима, но вот я здесь — и я сокрушу их одного за другим за пролитую ими кровь Цезаря.

5 3 2 6 4



## Ливия Друзилла

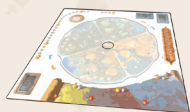
Жена Октавиана и влиятельная матрона.

Я вижу сомнение в ваших глазах, дорогие римляне. В конце концов, я из стана убийц. По вашему мнению, я и сама могла бы заколоть Цезаря. Вероятно, вы думаете, что я ночи напролёт планировала его смерть. Холодные и тихие ночи, которые, как вы полагаете, я посвятила интригам.

Но если бы я могла говорить свободно, я бы сказала вам, дорогие римляне, что выступать против Цезаря я была вынуждена — не по своей воле. Таково было решение моего отца, и я не имела права не повиноваться. И вот я перед вами; я готова искупить грехи своего отца, служа Риму.

5 2 3 6 4

# Состав игры



1 шт.  
Игровое поле



1 шт.  
Поле провинций



1 шт.  
Ось игрового поля



4 шт.  
Счетчики населения



4 шт.  
Оси крепежа счетчиков



45 шт.  
Здания



6 шт.  
Планшеты игроков



4 шт.  
Планшеты Пантеона



5 шт.  
Памятки



1 шт.  
Блокнот для подсчета очков



8 шт.  
Жетоны дипломатии



12 шт.  
Жетоны достижений



3 шт.  
Маркеры вех



1 шт.  
Маркер раунда



1 шт.  
Жетон первого игрока



11 шт.  
Жетоны вражды



12 шт.  
Жетоны усиления



30 шт.  
Монета 1 денарий



20 шт.  
Монета 5 денариев



10 шт.  
Монета 10 денариев



5 шт.  
Медали



4 шт.  
Маркеры игроков



18 шт.  
Карты событий



23 шт.  
Карты заданий



33 шт.  
Карты товаров



3 шт.  
Карты товаров



12 шт.  
Карты битвы



15 шт.  
Карты Кассия



23 шт.  
Фигурки легионов



20 шт.  
Фигурки сторонников



20 шт.  
Фишки голосов



23 шт.  
Части Пантеона



12 шт.  
Жетоны интриг



4 шт.  
Маркеры славы



## Вражда



Вражда.  
Сколько этого бремени  
может взвалить на себя человек,  
пока плечи не сломит от тяжести?  
Насколько хватит человека, чтобы привести его к триумфу  
до того, как тёмная пелена вражды вконец ослепит его?  
Как глупо.  
Мы стараемся забыть простую истину:  
что посеешь — то пожнешь.  
И ни крупицей больше.  
Мне следовало быть умнее.



Вражда.  
Это глубокая темная червоточина  
в душе человека.  
Тварь ненасытная, что угрызает нутро,  
кружит и кружит,  
образуя огненное кольцо,  
что, сжимаясь, подталкивает в спину,  
не дает остановиться.  
Мне следовало быть умнее.



Вражда.  
Даже если от нее избавиться,  
даже если контролировать ее,  
даже если научиться жить с ней —  
никто не перестанет думать о ее жестокой силе.  
Силе, что прокладывает дорогу к славе.  
Силе, возводящей на трон императоров.  
Все мы, глупцы,  
так старательно не замечаем  
того, что прямо у нас перед глазами.  
Не видим ничего, кроме лжи.  
Мне следовало быть умнее...  
но я был глуп.



# Подготовка к игре

Разместите на столе основное игровое поле (1), в его центре закрепите ось (2). Затем наложите поле провинций (3) на ось поверх основного игрового поля. Ориентируйте поле провинций таким образом, чтобы перед каждым из игроков оказалась провинция, либо выложите на столе маркеры игроков, чтобы отметить занятые ими при старте позиции.

*В партии на 2-х игроков перед игроками должны оказаться несмежные провинции.*

Поместите маркер раунда в ячейку (1) на шкале раундов (4). На счетчике населения (5) в каждой провинции выставьте значение (1).

Поместите здания (6) рядом с основным игровым полем в три ряда по пять штук в соответствии с их типом (Военное дело, Политика, Торговля, Религия и Земледелие) и уровнем: четыре здания I уровня, три здания II уровня и два здания III уровня.

*В партии на 2-х игроков уберите в коробку по одному зданию каждого типа, т.е. пять разных зданий уровня II (II) и пять разных зданий уровня III (III).*

На вершину каждой стопки зданий уровня III (III) поместите соответствующую медаль.

Поместите золотые, серебряные и бронзовые части Пантеона в две разные кучки (7) — одну для фундаментов и одну для храмов.

*В партии на 3-х игроков уберите в коробку 2 части Пантеона — один серебряный (C) фундамент и один бронзовый храм.*

*В партии на 2-х игроков уберите в коробку 4 части Пантеона — один серебряный и один бронзовый (B) фундамент, а также два бронзовых храма.*

Сложите денарии (8) рядом с основным игровым полем, чтобы создать запас денариев (8).

Каждый игрок берет одну памятку (9), один случайный планшет игрока (10), один планшет Пантеона (11), три жетона усиления (по одному каждого типа) и все игровые компоненты своего цвета. Каждый размещает свои компоненты на своем планшете игрока следующим образом:

- A 1 сторонник (A) на соответствующую ячейку.
- B 3 жетона интриг (B) лицевой стороной вниз — на соответствующие ячейки.

- B Фигурки легионов (B) (согласно своему персонажу) — на соответствующие ячейки.
- Г Фишки голосов (G) (согласно своему персонажу) — на соответствующие ячейки.
- A Каждый маркер усиления (A) — на соответствующее место.
- E Жетоны вражды (E) (согласно своему персонажу) — на крайние справа ячейки шкалы вражды поверх жетонов усиления, если таковые имеются.
- Ж Все прочие оставшиеся компоненты своего цвета игрок размещает рядом со своим планшетом.

Игроки, на чьих планшетах есть символ карты якоря (J), берут себе в руку карту якоря (12).

Игроки берут себе денарии (8) в количестве, указанном на планшетах их персонажей (13).

Игроки размещают свои маркеры славы (S) (14), стороной «+30» вниз на шкалу славы (15), на позиции, указанные на планшетах их персонажей.

Поместите все оставшиеся жетоны вражды рядом с основным игровым полем (16).

Поместите 3 маркера вех (V) на трех ячейках шкалы славы: 12, 21, 30.

Перетасуйте карты событий (E) (18) и положите их на основное игровое поле лицевой стороной вниз.

Перетасуйте карты товаров (T) (19) и положите их рядом с основным игровым полем лицевой стороной вниз.

*В партии на 2-х игроков уберите в коробку карты товаров с символом (M) и лишь затем тасуйте колоду.*

Любым удобным способом определите первого игрока — на свободное место в провинции, находящейся перед ним, выложите жетон первого игрока (P) (20).

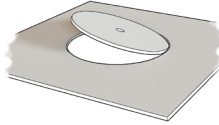
Перетасуйте карты заданий (D) и раздайте каждому игроку по три карты закрытую. Положите оставшиеся карты заданий на основное игровое поле лицевой стороной вниз (21). Игроки решают, какие две карты оставить себе, а невыбранные карты возвращают вниз стопки. Во время партии игроки должны держать свои карты заданий в тайне друг от друга вплоть до итогового подсчета очков.

*В партии на 2-х игроков уберите в коробку карты заданий с символом (X).*

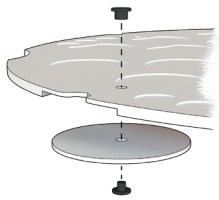


## Установка счетчиков населения

Аккуратно выдавите все 4 счетчика населения из листов картона, чтобы у вас в руках оказались только диски с отверстием посередине. Обе стороны счетчиков населения идентичны, поэтому не имеет значения, какой стороной вы их прикрепите:



Поместите счетчик населения под поле провинций так, чтобы отверстия в них совпали, а затем соедините две части оси крепежа таким образом, чтобы они защелкнулись внутри отверстия:





## Акриловые жетоны



Аккуратно разделите акриловые жетоны, слегка надавив на одну из их сторон, чтобы отломилась маленькая перемычка, удерживающая их вместе. Не забудьте снять защитную пластиковую пленку с обеих сторон жетонов.

## Планшеты игроков

Каждый игрок начинает партию с разным количеством легионов и голосов, очков славы и денариев, а у некоторых также может быть карта якоря.

Все игроки начинают с одним из пяти сторонников (одна позиция на планшете отмечена как активная — ) , а все остальные — как неактивные (  ).

Все ячейки на планшете игрока заполняются **справа налево**. Поместите соответствующий компонент в ячейку, если ее значок яркий, и оставьте ячейку пустой, если ее значок полупрозрачный. **Например:**

В начале партии у Марка Антония есть все **7** его легионов (  ) и **4** из **5** голосов (  ).

Также он начинает с **7** денариями, **1** очком славы, **2** жетонами вражды и **картой якоря** в руке.



**10**

**МАРК АНТОНИЙ**

**Легионы** 7/7 

**Голоса** 4/5 

**Сторонники** 1/5 

**Б** 

**Г** 

**А** 

**Е** 

## Карты заданий

Некоторые карты заданий дают особые очки славы за полностью выполненное задание (1), в то время как другие карты начисляют очки славы пропорционально уровню выполнения задания (2).

- А Название карты.
- Б Очки славы (🍃), которые карта принесет в конце игры.
- В Условия задания и/или пропорциональные очки Славы (🍃), которые можно получить в конце игры.
- Г Символ (⚡) означает, что эту карту нужно убрать в коробку **в партии на 2-х игроков**.



## Об игре

Партия длится девять раундов. Каждый раунд делится на четыре фазы:

### Фаза интриг

Карта события (🗨️) переворачивается и определяет порядок хода (👉, 👈, 👉, 👈).

Игроки, следуя порядку хода, могут активировать свои интриги (👊).

В этот момент поле еще не вращается по указанию стрелок, оно будет вращаться в **КОНЦЕ** раунда!

### Фаза строительства

Игроки, следуя порядку хода, могут совершить действия по строительству.

### Фаза действий

Игроки, следуя порядку хода, совершают действия по размещению сторонников (👤), пока не будет размещен каждый из доступных сторонников.

### Фаза дохода

Игроки получают доход (💰), затем вращают поле, как показано на открытой карте события.

В конце 9-го (IX) раунда игра переходит к итоговому подсчету очков.

Игрок с наибольшим количеством очков славы (🍃 + 🍃) становится победителем.

## Общие правила

### Шкала славы

В процессе партии в любой момент, когда игрок получает очки славы (🍃), он немедленно перемещает по шкале славы свой маркер славы на одну ячейку за каждое полученное очко (3, 4).

*Это правило не применяется, когда игрокам достаются очки славы, получаемые в конце игры, — они будут начислены только при итоговом подсчете очков.*

Если ваш маркер славы должен продвигаться дальше, а вы уже дошли до конца шкалы, переверните маркер вверх стороной «+30», затем поместите его снова на ячейку 1 и продолжайте двигать его вперед при получении очков славы (5, 6). Общая сумма ваших очков славы теперь равна 30, плюс число на ячейки шкалы, где находится ваш маркер.

Шкала славы начинается с единицы, и маркер славы ни при каких обстоятельствах не может опуститься ниже этой отметки. В соответствии с этим правилом нельзя использовать эффект интриги «1 очко славы» (1🍃) против игрока, чей маркер славы находится на ячейке 1. Аналогично игроки не могут использовать «двойной налог» (2🍃), если у них нет возможности передвинуть свой маркер славы на столько ячеек назад, сколько требуется.

## Вехи

Когда игроки продвигают свои маркеры славы по шкале славы, они минуют четыре вехи. Первый раз, когда игрок доходит до каждой из вех, он получает дополнительного сторонника (👤) в запас сторонников на своем планшете (стр. 9 — А). Вехи располагаются на шкале славы в ячейках 5, 12, 21 и 30. Каждый игрок минует свою первую веху в ячейке 5. Следующие вехи отмечены маркерами, выложенными поверх ячеек 12, 21 и 30, — эти маркеры перемещаются на одну ячейку вниз каждый раз, когда каждый из игроков впервые доходит до этого маркера (5). Каждая веха дает игрокам дополнительного сторонника только при первом ее пересечении этим игроком.

Например, Джек (🟡) первым достигает вехи в 12-й ячейке (7). Маркер вехи немедленно перемещается вниз, в 11-ю ячейку (8); а в 11-й ячейке находится маркер славы Мэри (🔴), поэтому она также получает одного дополнительного сторонника, что заставляет маркер вехи снова переместиться ниже, в 10-ю ячейку (9).

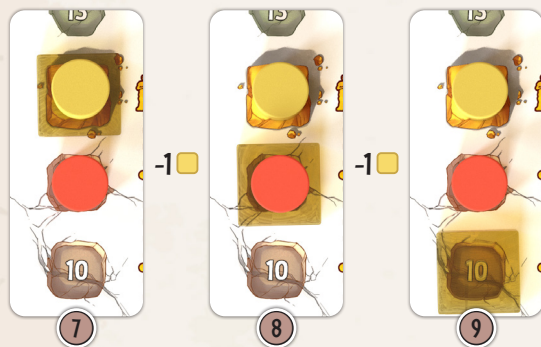
Если бы в 11-й ячейке вместе с Мэри находился ещё Генри (🟢) (10), они оба одновременно получили бы по одному дополнительному стороннику, а маркер вехи переместился бы сразу на две ячейки ниже (по одной за каждого из них) — в 9-ю ячейку (11).

На протяжении всей партии игроки будут двигаться вверх и вниз по шкале славы, получая и теряя очки славы. Как уже было сказано, игроки получают больше сторонников, минув вехи на шкале славы. Как только новый сторонник завербован (получен) путем прохождения вехи, он остается завербованным до конца игры.

Рассмотрим пример: Мэри получает 7 очков славы и, продвигаясь по шкале, минует веху в 5-й ячейке — она тут же получает сторонника. Допустим, позже в игре она понижает свой уровень славы, применяя двойной налог, — ее маркер спустится на четыре пункта вниз, в 3-ю ячейку. При этом полученный ею сторонник все равно остается у нее на планшете.

## Ситуация при ничьей

Когда согласно карте события награждается игрок с наибольшим или наименьшим количеством чего-либо и у нескольких игроков ничья по этому показателю, эту награду получают все данные игроки. Когда согласно карте задания награждается игрок с наибольшим или наименьшим количеством чего-либо и у нескольких игроков ничья по этому показателю, награду получает игрок, владеющий этой картой задания.




# Процесс игры



## Фаза интриги

















### **Карты событий** (Шаг 1)

Раскройте карту события и прочтите, какую награду она приносит. Выдайте награду игроку или игрокам, которые ее получили, и выложите карту события лицевой стороной вверх на основное игровое поле.

Положите жетон первого игрока ( стр. 9–20) так, как указывает стрелка, изображенная на раскрытой карте события. В течение этого раунда игроки будут совершать ходы по очереди, в указанном стрелкой направлении.

Помните, что жетон первого игрока указывает, кто ходит первым, и этот маркер остается на своем стартовом месте на протяжении всей партии. Он перемещается с вращением игрового поля, и игрок, в конкретный раунд управляющий (сидящий перед) провинцией с жетоном первого игрока, является первым игроком.



- А** Название карты.
- Б** Эффект и требования.
- В** Атмосферный текст.
- Г** Направление и количество поворотов поля провинций на 90 градусов в конце раунда. Синяя () — поворот по часовой стрелке, оранжевая () — против часовой. Количество стрелок указывает, сколько раз повернется поле провинций. Но поле не следует вращать раньше конца раунда.


 Повернуть по часовой стрелке на 90°			
 Повернуть по часовой стрелке на 180°			
 Повернуть против часовой стрелки на 90°			
 Повернуть против часовой стрелки на 180°			






### **Активация интриг** (Шаг 2)


(В первом раунде игры пропустите этот шаг)


Начиная с первого игрока и далее в направлении, указанном жетоном первого игрока () , все игроки по очереди активируют свои интриги (). Игрок в свою очередь может активировать несколько интриг, но те интриги, которые он решил не активировать, позже в текущем раунде уже нельзя будет активировать.


Вы можете активировать любые интриги, размещенные вами в предыдущих раундах в любой провинции кроме вашей. Целью интриги может быть только игрок, управляющий провинцией, в которой расположен жетон интриги ().

Когда вы активируете интригу, вы должны снять один жетон вражды () с самой крайней слева ячейки на вашей шкале вражды и разместить этот маркер на шкале вражды целевого игрока — в самой крайней справа открытой ячейке ().

Если у вас нет жетона вражды или если у целевого игрока нет хотя бы одной открытой ячейки на его шкале вражды, интрига остается размещенной, но не может быть активирована ().

Если на вашей шкале вражды открывается ячейка с усилением +1 () , то это усиление становится активным; соответственно, если ячейка с усилением +1 закрыта жетоном вражды, это усиление становится неактивным.

За каждую успешно активированную интригу вы можете выполнить одно из трех действий, изображенных на вашем планшете игрока ().

Когда интрига активирована, переверните жетон интриги вверх стороной с изображением (). Этот жетон возвращается на планшет игрока в конце фазы действий.

### НАПОМИНАНИЕ

Поле в конце раунда будет повернуто согласно указаниям карты события.

### Ситуация в предыдущих раундах

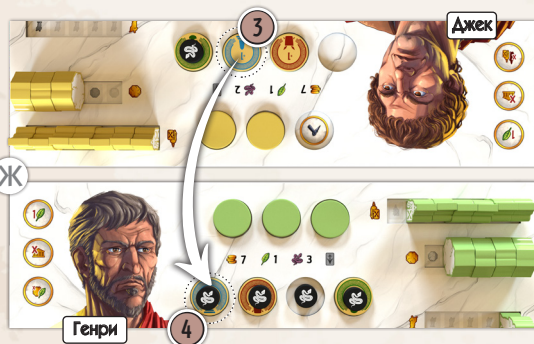


В одном из предыдущих раундов в фазе действий Джек (●) разыграл интригу в провинции, которая была перед ним, поместив на соответствующую позицию жетон интриги (▲) и своего сторонника (♣) поверх него (1). После окончания фазы действий Джек вернул сторонника на свой планшет, оставив интригу на выбранной позиции (2). В следующем раунде так же поступила и Мэри (●).

### Текущий раунд:



На начало текущего раунда Джек (●) смог бы воспользоваться в фазе действий только своим военным усилением, потому что все остальные позиции на его шкале вражды закрыты жетонами вражды. По той же причине Генри (●) смог бы воспользоваться только своим усилением политики. В этом раунде Джек делает ход раньше Мэри (●).



Провинция, в которой Джек поместил интригу раундом раньше, теперь находится перед Генри. У Джека есть возможность активировать свою интригу, чтобы повлиять на Генри.



Джек решает активировать интригу. Для этого он оплачивает активацию одним из своих жетонов вражды (♣) (при условии, что у Джека есть доступные маркеры на его шкале вражды — в данный момент есть (3), который он переносит на шкалу вражды Генри (●) (при условии, что у Генри есть доступная ячейка на его шкале — у него как раз была одна (4)).

*Шкала вражды — это место на планшете игрока, где хранятся жетоны усиления и вражды; доступными считаются усиления или пустые ячейки без жетона вражды.*



Джек (●) активирует оплаченную жетоном вражды интригу против Генри (●), перевернув жетон интриги, чтобы стало видно изображение (5), означающее, что она активна. Теперь он может активировать одно из 3-х действий интриг своего персонажа (6), чтобы повлиять на Генри. Джек решает удалить одну часть Пантеона Генри с недостроенного уровня (7).

Теперь Мэри (●), чья очередь ходить после Джека, не сможет активировать свою интригу против Генри, поскольку у Генри полностью заняты ячейками вражды все ячейки усиления (7).

Ну а Росс (●) в этом раунде вообще не смогла бы активировать интригу, даже если бы она где-то разместила ее жетон, — у Росс на шкале вражды нет жетона вражды, необходимого для оплаты активации (8).

С этого момента Джек (●) сможет использовать свое усиление политики, а Генри не удастся использовать ни одного из своих усиления.

## Эффекты интриг

Интриги — хороший способ навредить соперникам и получить дополнительные усиления, но последствием их розыгрыша становится потеря жетонов вражды.

Все игроки могут активировать две общие интриги и одну уникальную в соответствии со своими способностями и ролью. Все три интриги изображены в левой части соответствующего планшета игрока. Все интриги могут быть нацелены только на одного игрока и подробно расписаны ниже.

Если игрок не может применить против соперника ни один из трех своих эффектов интриги, то интрига (👤) не может быть активирована, и жетоны вражды (👤) не выплачиваются.

### Грязная клевета

Немедленно переместите маркер соперника на шкале славы на одну ячейку вниз. Эта интрига не может быть активирована, если маркер славы соперника находится в 1-й ячейке.

### Саботаж строительства

Удалите одну из фишек Пантеона соперника (ту, что окрашена в цвет игрока и является частью незавершенного уровня Пантеона).

### Отступничество

Выберите принадлежащий сопернику легион на любом поле битвы и уберите этот легион или замените его своим. Легион соперника возвращается на его планшет.

### Подложный приказ

Выберите два легиона соперника и переместите их на любое поле битвы.

### Повторное голосование

Уберите одну фишку голоса соперника из колонны Сената и поместите одну фишку собственного голоса на вершину этой колонны. Голос соперника возвращается на его планшет.

### Недействительное голосование

Уберите из колонны Сената одну фишку голоса соперника. Голос соперника возвращается на его планшет. Немедленно получите одно очко славы

### Продано!

Случайным образом выберите одну карту товара из руки соперника и сбросьте ее, немедленно получите 2 денария.

### Таможенные сборы

Случайным образом выберите одну карту товара из руки соперника и возьмите ее себе в руку, если у вас не максимальное количество карт.

## Фаза строительства

Построенные здания приносят игроку очки славы и медали.

Начиная с первого игрока и далее по указанию жетона первого игрока (♣) все игроки по очереди берут здания из стопок и размещают их на поле провинций.

Поле провинций разделено на четыре провинции:



Африка



Галлия



Испания



Италия

В течение этого раунда игрок может размещать здания только в провинции, находящейся прямо перед ним. Он может разместить здание 1-го уровня (I), если место для этого типа здания свободно. Если в этом или предыдущем раунде здесь уже было размещено здание 1-го уровня, игрок может разместить поверх него здание того же типа, но уже 2-го уровня (II). Аналогично, здание 3-го уровня (III) может быть размещено только поверх здания 2-го уровня того же типа.

Во время своего хода игрок может взять из стопки столько зданий, сколько захочет, если он в состоянии оплатить их стоимость в денариях (₪). За каждое здание, размещенное им на поле, игрок немедленно получает очки славы (♣) и добавляет единицу (+1) на счетчике населения (👤) провинции, находящейся перед ним, — это делается путем поворота счетчика на одно деление.

В группе чисел, изображенных на счетчике населения, первая цифра — это текущее население данной провинции, а вторая (красная) — штраф в очках славы. Это то количество ячеек, на которое игрок переместится вниз по шкале славы, если применит двойной налог в фазе дохода (♣ 2).



Население (👤): 1

+1



Население (👤): 2

## Здания

Всего в игре 5 типов зданий:



Военные



Политические



Торговые



Религиозные



Земледельческие

Каждый тип зданий имеет три уровня развития. Здания 1-го уровня (I) могут быть улучшены до 2-го уровня, а здания 2-го уровня (II) — до 3-го уровня (III). Здания 3-го уровня уже максимально развиты и более не развиваются.

На жетоне каждого здания красной цифрой указано, сколько денариев (₪) стоит его улучшение, и черной цифрой — сколько очков славы (♣) за это здание вы получаете немедленно. Здания размещаются на поле провинций в соответствующих пустых ячейках или поверх уже выстроенных зданий того же типа, но меньшего уровня.

Пустая ячейка под здание на поле провинций. Значок (I) слева показывает, что это место предназначено для здания религиозного типа, а значок (₪3) справа означает, что игрок должен заплатить 3 денария за размещение здания здесь. Значок (♣2) справа чуть выше сообщает, что игрок, выполнивший улучшение здания, немедленно получит 2 очка славы.



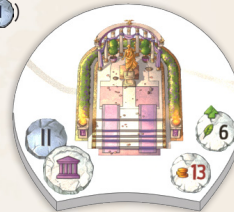
Религиозное здание 1-го уровня (I)

За развитие этого здания до 2-го уровня нужно будет заплатить 8 денариев (₪8), после чего игрок немедленно получит в качестве награды 4 очка славы (♣4) — то есть, передвинет свой маркер по шкале славы на 4 ячейки вверх.



Религиозное здание 2-го уровня (II)

За улучшение этого здания до 3-го уровня нужно будет заплатить 13 денариев (₪13), после чего игрок немедленно получит в качестве награды 6 очков славы (♣6) — то есть, передвинет свой маркер по шкале славы на 6 ячеек вверх.



Религиозное здание 3-го уровня (III)

Это здание достигло пика своего развития и более не нуждается в улучшениях. Первый игрок, который размещает здание 3-го уровня любого типа, получает медаль соответствующего типа.



## Медали

Первый игрок, улучшивший здание какого-то типа до 3-го уровня (III), награждается медалью соответствующего типа. Каждая медаль дает уникальную способность игроку, который ее получил:

### Медаль воина

Вы побеждаете при ничьих на полях битвы. Игрок или игроки, сыгравшие с вами вничью, занимают следующее доступное место (если таковое имеется).

### Медаль политика

Когда вы достигаете превосходства, вы получаете 3 очка славы (🍀), а не как обычно.

### Медаль торговца

Вы можете использовать карты драгоценностей (📄) в качестве джокеров (👉) (любой карты), чтобы сформировать наборы из трех карт (👉).

### Медаль священнослужителя

Вы можете заплатить 3 денария (💰), чтобы получить 1 очко славы (🍀) в любой момент игры. Даже если в этот момент не ваш ход.

### Медаль земледельца

Когда вы размещаете сторонника (👤) в сельскохозяйственном здании, вы получаете 2 денария (💰) вдобавок к тому, что получаете за раунд.

## Фаза действий

В этой фазе игроки совершают действия, пытаются получить очки славы.

### Размещение сторонников (👤)

Начиная с первого игрока и далее в направлении, указанном жетоном первого игрока (👉), игроки по очереди размещают по одному стороннику и выполняют соответствующее действие.

Игроки могут размещать сторонников только на жетонах зданий (🏠) и в ячейках интриг (🕵️) в провинции перед собой либо в Колизее (🏟️ / стр. 9 — 22). Сразу же после размещения сторонника игрок может совершить действие или воспользоваться преимуществом, которое дает выбранная локация, как объясняется на следующих страницах.

От уровня здания зависит максимальное количество сторонников, которых здесь можно будет разместить. Здания III могут вмещать до 3-х сторонников, здания II — до 2-х сторонников, а здания I — всего одного сторонника.



В здании III размещены 2 сторонника, один из которых был выставлен с помощью военного усиления. Это допустимая ситуация, потому что здание такого уровня может вмещать 3-х сторонников (или меньше). Даже если один из них выставлен с усилением.



Здание III вмещает до 3-х сторонников (трех или меньше), как и положено.



Здание II не может вмещать более 2-х сторонников, поэтому 3 сторонника здесь недопустимы.



Здание II вмещает до 2-х сторонников (два или меньше), как и положено.



Здание I вмещает только одного сторонника, как и положено.



Сторонников можно размещать только в построенных зданиях (🏠) или на интригах (🕵️), поэтому изображенное размещение недопустимо.





## Военные действия

Выбирая путь военных действий, в конце партии вы получите очки славы, если на полях битв будет больше ваших легионов.

Переместите на поле битвы один легион ( ) (при использовании военного усиления — две фигурки).  
(1 / стр. 9 — 23)

Игроки могут перемещать фигурки легионов либо со своего планшета на одно из полей битв основного игрового поля, либо с одного поля битвы на другое.

На каждом поле битвы может находиться любое количество легионов, принадлежащих любому количеству игроков. Чтобы поле битвы было взято (или завоевано), на нем должно оказаться общее количество легионов, равное числу, изображенному на щите этого поля битвы (2).

Игрок с наибольшим количеством легионов на взятом поле битвы получает первое место (1и) и в конце игры — соответствующие очки славы ( ), указанные на знамени (3) поля битвы. Игрок со вторым по величине количеством легионов получает второе место (2и) и в конце игры — соответствующие очки славы, и так далее.

Если между игроками ничья по количеству легионов, такие игроки получают свои призовые места, но не получают за них очков славы при итоговом подсчете.

Например, Джек ( ) и Мэри ( ) разместили по три своих легиона (4, 5) в Македонии, и это поле битвы было завоевано ( = ). Никто из них не получает очков за первое место, потому что у них ничья.

Генри ( ) тоже разместил один свой легион в Македонии (6). Из-за ничьей Джека и Мэри он оказывается на втором месте (вместо третьего места ) и получает очки за второе место.

**НО:** если бы у Джека была медаль воина ( ), которая дает превосходство в ничьей, он занял бы первое место, Мэри — второе, а Генри — третье.

Игрок выставляет два легиона на поле битвы, используя военное усиление (он размещает один легион, а второй добавляется благодаря усилению)

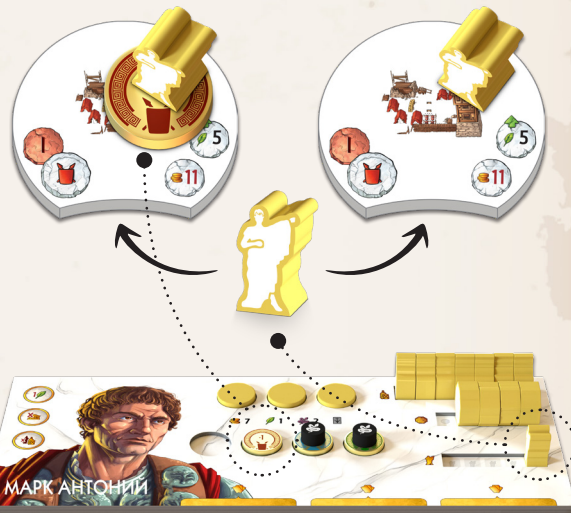


1+1

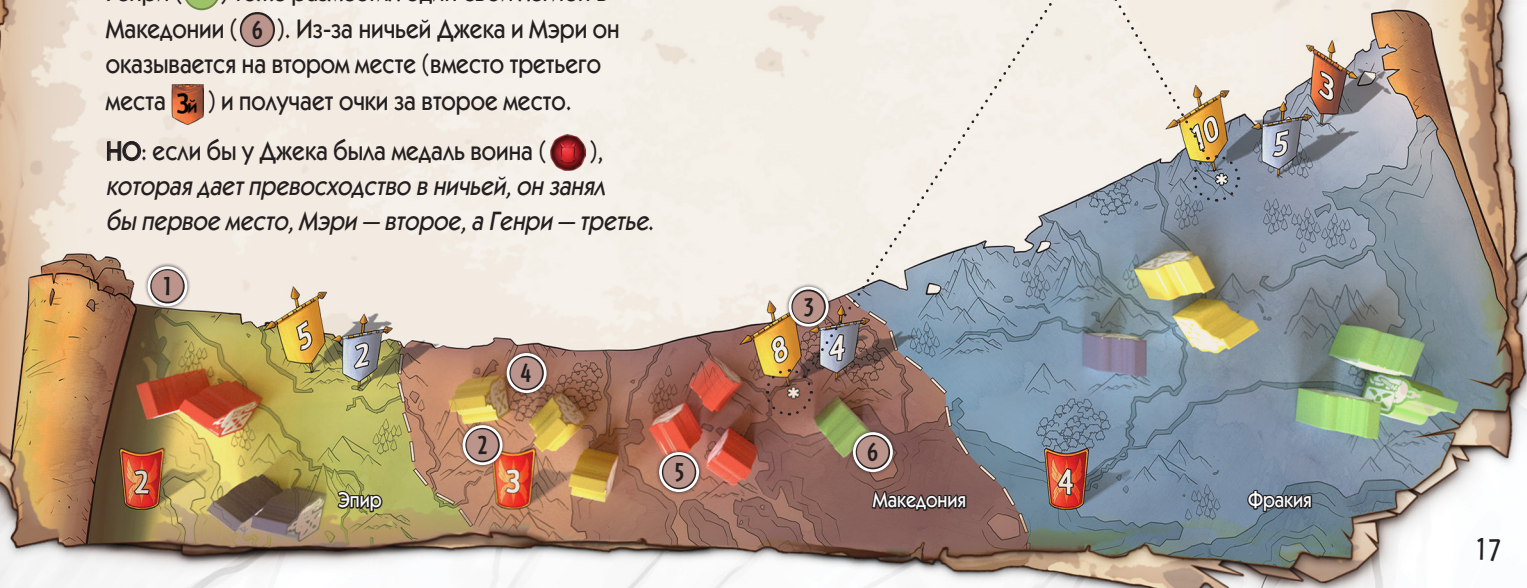
Игрок выставляет легион на поле битвы без использования военного усиления (он размещает только один легион)



1x



В партии на 2-х игроков символ (\*) под знаменем поля битвы означает, что эти знамена не учитываются при итоговом подсчете очков. Например, когда завоевана Фракия (синее поле битвы), тот, кто занял 1-е место, получит в конце игры 5 очков славы , а тот, кто занял 2-е, получит 3 очка славы вместо обычных 10 и 5 соответственно.





## Политика

Выбирая путь политических действий, вы можете получить очки славы в ходе всей партии, а также получить очки в конце игры в зависимости от позиции ваших голосов в Сенате.

Поместите на колонну Сената (на оси игрового поля) одну фишку голоса (●) (при использовании усиления политики — две фишки).

Голоса размещаются на оси игрового поля (● / стр. 9 — 2), создавая тем самым колонну Сената. Первый голос, помещенный на ось, создает колонну из одного голоса. Любой последующий голос помещается сверху, наращивая колонну до максимальной высоты в 5 голосов.

Когда размещается шестой голос, самая нижняя фишка голоса удаляется из колонны и возвращается на планшет ее владельца.

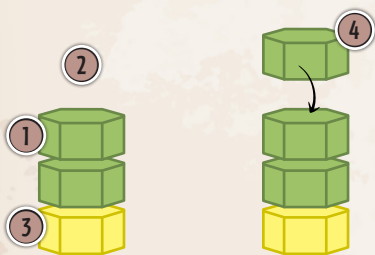
При итоговом подсчете очков все 5 голосов, составляющих на тот момент колонну Сената, приносят владельцам очки славы (●).

В фазе действия или фазе интриг игроки могут добиться превосходства в Сенате, сформировав последовательность из трех голосов подряд, причем исключительно размещая (но не при удалении) голоса в колонне.

У игрока на вершине колонны должно быть два голоса, поверх которых он помещает свой третий голос, формируя последовательность. Если игроку удастся таким образом создать превосходство, он немедленно получает 2 очка славы (●).

Игрок выкладывает два голоса на колонну Сената, используя усиление политики (он размещает один голос, а второй — добавляется благодаря усилению)

Игрок выкладывает голос на колонну Сената без использования усиления политики (он размещает только один голос)

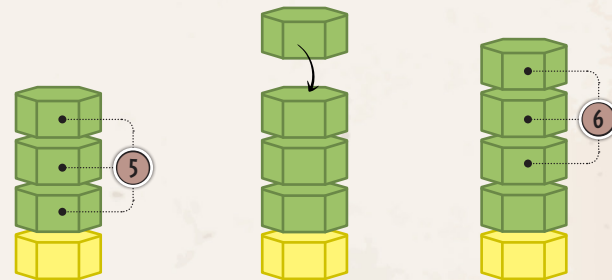


У Генри (●) уже есть два голоса подряд (1) в колонне Сената (2), и они выложены поверх голоса Джека (●) (3).

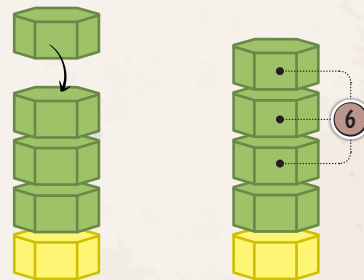


В фазе действий Генри выбирает разместить сторонника (●) в политическом здании (●), что позволяет ему выложить свою фишку голоса (●) (4) на вершину колонны Сената.

У Генри на планшете игрока имеется доступное усиление политики (●), которое Генри решает использовать при размещении своего сторонника. Он помещает усиления со сторонником поверх политического здания. Это позволяет ему выложить на колонну два голоса вместо одного.

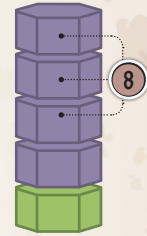
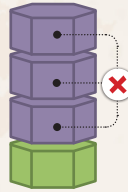
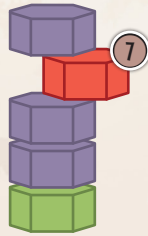
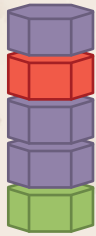


Разместив первый из этих двух голосов (●), Генри создает превосходство (5), поскольку на колонне оказывается три его голоса подряд. Это превосходство немедленно приносит Генри 2 очка славы (●).



Сразу же после этого Генри размещает свой второй голос, предоставленный ему усилением.

Генри снова создает превосходство, поместив голос поверх двух других своих же голосов, — и он снова получает 2 очка славы (●) за второе превосходство (6).



Росс (●) активирует интригу против Мэри (●) и убирает ее голос из колонны (7).

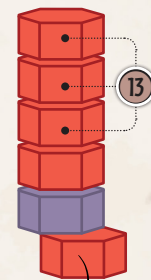
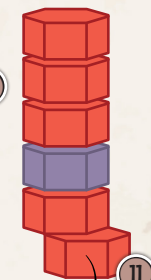
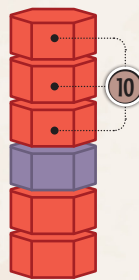
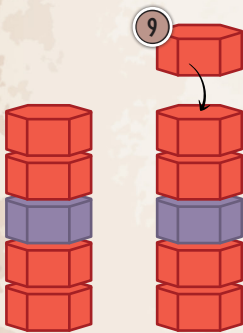
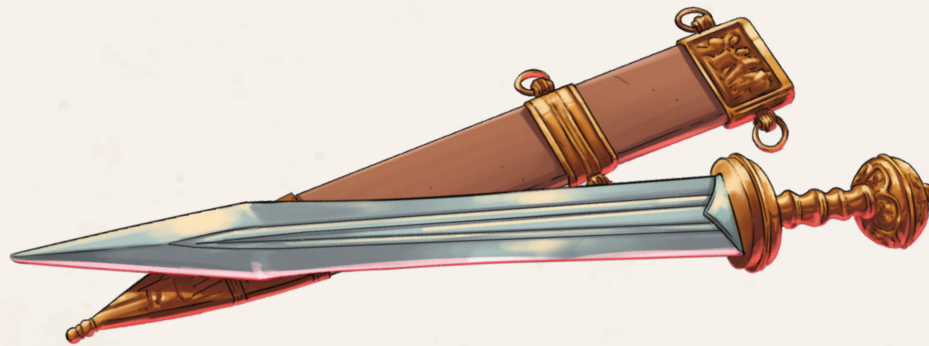


Уберите один голос соперника из колонны Сената и поместите один свой голос на вершину этой колонны. Голос соперника возвращается на планшет владельца.

Сейчас у Росс три голоса на вершине, но это еще не считается полученным превосходством. Ведь она удалила голос, а не разместила.

Однако эффект интриги Росс позволяет ей, помимо удаления голоса соперника, еще и поместить один свой голос на вершину.

А вот теперь Росс создает превосходство по всем правилам, размещая голос поверх двух других своих же голосов, — и теперь она получает 2 очка славы (●) за это (8).



Планшет игрока

Планшет игрока

Мэри (●) разыгрывает голосование с использованием усиления политики (она может разместить два голоса в этом раунде). Но у Мэри на планшете осталась только одна фишка голоса.

Мэри выкладывает на колонну первый из двух возможных голосов (9), и на вершине оказываются три ее голоса подряд, что означает созданное ею превосходство (10). Теперь все пять ее голосов разыграны.

При этом в колонне оказывается 6 голосов, что превышает ее максимальную высоту. В результате самый нижний голос (принадлежащий Мэри) удаляется из колонны и возвращается на планшет владелицы (11). Теперь у Мэри 4 голоса в колонне и 1 — на ее планшете.

Вот сейчас Мэри может выложить второй из своих возможных голосов (12). Поскольку на вершине вновь получается три ее голоса подряд, она снова создает превосходство (13). А затем она забирает свою нижнюю фишку голоса из колонны, возвращая на свой планшет.





## Торговля

Торговля может принести вам очки славы за собранные наборы карт товаров (в конце партии) ЛИБО полезные преимущества при розыгрыше карт товаров (в процессе партии).

Возьмите из стопки карт товаров ( ) одну карту (при использовании усиления торговли — две карты).

Карту товара можно использовать тремя разными способами: сыграть, чтобы активировать эффекты, указанные на карте, использовать для создания наборов из трех карт или продать за 1 денарий.

В любой момент игры вы можете держать в руке до пяти карт товаров ( ), включая карту якоря ( ). Если ваша рука переполнена, вы должны сыграть, продать или сбросить карту товара, прежде чем взять новую.

Карту якоря нельзя продать, она просто занимает место в вашей руке. Ее можно убрать из игры с помощью активации эффекта другой карты.

Карту товара можно разыграть немедленно, когда она получена по эффекту другой карты, — но только в случае, если карты имеют одинаковый тип условий. Аналогичным образом, эффекты карт товаров могут быть объединены в цепочку, только если объединенные карты имеют одинаковый тип условий.

### Разыграть карту товара

Игроки могут разыгрывать карты товаров ( ), чтобы активировать особые эффекты этих карт. Они сбрасывают карты товаров со своей руки, и эффекты карт активируются немедленно.

После того, как все карты были сброшены, разыгрывается само действие.

### Создать набор из трех карт ( )

Игроки могут сформировать набор из трех карт товаров одного типа. Всего таких типов четыре: инструменты ( ), оружие ( ), одеяния ( ) и украшения ( ). Джокеры ( ) могут образовывать набор с любым типом карт.

Когда игрок решает собрать набор ( ), он выкладывает необходимые карты лицевой стороной вверх перед своим планшетом. С этого момента эти карты больше нельзя ни разыграть, ни продать; за них при итоговом подсчете очков в конце игры будут начислены отдельные очки славы ( ). Каждый игрок может собрать максимум три набора карт товаров, если не указано иное.

Создание набора карт товаров — это бесплатное действие, и игроки могут выполнить его в любой момент своего хода.

### Продать карту товара ( )

В любой момент партии во время своего хода игрок может сбросить карту товара с руки, чтобы немедленно получить за нее 1 денарий.



## Карта товара

- А Название карты.
- Б Тип условия эффекта:
  - Когда вы активируете интригу ( )
  - Когда интрига ( ) была активирована в вашей провинции
  - Когда вы строите здание
  - Когда вы размещаете сторонника ( )
    - в любом месте
    - в Колизее ( )
    - в сельскохозяйственном здании ( )
  - Когда вы применяете двойной налог ( )
- В Эффект, активируемый игроком при розыгрыше этой карты.
- Г Атмосферный текст.
- А Очки славы в конце игры ( ), которые принесет набор карт этого типа, если он будет собран. Джокеры не дают дополнительных очков славы.
- Е Символ ( ) указывает на то, что не используется в партии на 2-х игроков.
- Ж Тип карты.





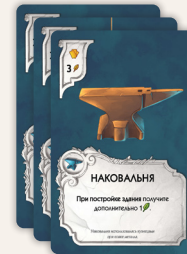
У Мэри в руке 4 карты товаров плюс карта якоря. Мэри хочет выполнить действие торговли с использованием усиления, но ее рука переполнена.

Она размещает своего сторонника в здании маяка и перед розыгрышем самого этого действия решает разыграть карту товара «Солнечные часы» – Мэри кладет ее в колоду сброса.

Разыгранная карта «Солнечные часы» позволяет Мэри взять еще одну карту товара – это оказывается карта «Циркуль», которую Мэри решает разыграть немедленно.

Благодаря эффекту карты «Циркуль» Мэри удаляет карту якоря из своей руки, и теперь у нее в руке всего три карты.

Мэри может взять две карты с помощью своего усиления торговли. Но Мэри не может немедленно разыграть их, потому что ее действие «размещение сторонника» уже было разыграно.



У Джека в руке 4 карты товаров, и он хочет выполнить действие торговли с использованием усиления, но он может взять в руку только одну карту.

Он размещает своего сторонника в здании маяка и перед розыгрышем эффекта этого действия решает разыграть карту товара «Булла» – Джек кладет ее в колоду сброса.

Теперь у него в руке три карты, и он берет еще две благодаря эффекту карты «Булла».

Он собирает набор товаров (👛) и кладет его перед своим планшетом.

Имея в руке всего две оставшиеся карты, Джек может взять две новые карты, выполняя действие торговли с усилением. Но Джек не может немедленно разыграть эти новые карты, потому что его действие «размещение сторонника» уже было разыграно.

Колода сброса



Росс разместила пять своих легионов (👤), шестой легион у нее на планшете, и седьмой легион еще не завербован, зато у нее в руке есть карта товара «Браслеты-змейки».

Она размещает своего сторонника в здании крепости с усилением и перед розыгрышем эффекта этого действия решает разыграть карту товара «Браслеты-змейки».

Эффект «Браслетов-змеек» позволяет Росс взять в руку верхнюю карту из колоды сброса товаров – это оказывается «Булла». Она берет карту амулета в руку и кладет в колоду сброса карту браслетов.

Росс решает немедленно разыграть карту «Булла» и благодаря ее эффекту берет еще две карты товаров.

Одна из взятых ею карт – «Спата», чей эффект Росс решает разыграть немедленно, – так она вербует 7-й легион и помещает его на свой планшет.

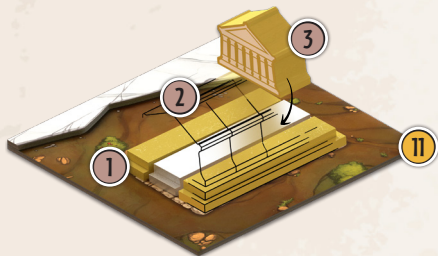
Теперь Росс завершает розыгрыш своего действия, разместив два своих легиона: один – в Эпире и один – в Македонии.



## Религия

Выбирая путь религиозного деятеля, в конце игры вы получите очки славы за каждую часть в построенном вами Пантеоне.

Поместите одну часть Пантеона (🏛️) на планшет Пантеона (II).



Используя пять фишек Пантеона своего цвета и две части из общего запаса (стр. 9 — 7), каждый игрок может построить Пантеон.

Пантеон состоит из двух уровней. Это фундамент (три прямоугольные части) (1) и храм (четыре части храма, выступающие поверх фундамента) (2).

Игроки начинают уровень, используя части Пантеона своего цвета (II), а заканчивают уровень, взяв одну часть из общего запаса (золотую — 3, серебряную — С или бронзовую — Б).

Первый игрок, взявший из общего запаса часть фундамента или храма, возьмет золотую часть нужного типа, второй — серебряную, а последующие игроки — бронзовые. Фундамент составляется из двух фишек цвета игрока и одной части из общего запаса; верхний уровень составляется из трех фишек цвета игрока и одной части из общего запаса.

Незавершенным уровнем считается уровень, на котором размещены не все части (на рисунке выше уровень фундамента завершен (1), а уровень храма (3) после размещения новой части не завершен).

В фазе интриги части Пантеона любого игрока могут стать целью удаления (подробнее см. стр. 14, Саботаж строительства). В этом случае могут быть удалены только части, окрашенные в цвет игрока и находящиеся на незавершенном уровне.

## Земледелие

Занимаясь земледелием, вы получаете дополнительные денарии, чтобы иметь возможность строить более дорогие здания.

Денарии (🪙) игроки получают немедленно и в зависимости от того, какой раунд идет.



Раунд 9  
Земледелие приносит 5 денариев (🪙).

Раунды 7, 8  
Земледелие приносит 4 денария (🪙).

Раунды 5, 6  
Земледелие приносит 3 денария (🪙).

Раунды 3, 4  
Земледелие приносит 2 денария (🪙).

Раунды 1, 2  
Земледелие приносит 1 денарий (🪙).



## Колизей

Разместив здесь своего сторонника, немедленно получите 1 очко славы (🌿). Игроки могут разместить здесь столько сторонников (👤), сколько захотят.

Когда каждый из игроков разместил всех своих сторонников, фаза действий заканчивается. Все жетоны усиления (👤) сторонников (👤) и жетоны активированных интриг (👤) возвращаются на исходные позиции на планшетах игроков.



## Действие интриги

Игрок берет один жетон интриги (4) со своего планшета и кладет его стороной с изображением вниз на пустую ячейку интриги (5) в провинции, находящейся прямо перед ним.

Затем необходимо поставить своего сторонника поверх этого маркера интриги, чтобы показать, что интрига размещена (6). Если во всех трех ячейках уже выложены жетоны интриг (7), игрок не может выполнить это действие, следовательно, он вообще не может размещать интриги в этом раунде.



## Об усилениях

Если на шкале усилений (она же шкала вражды) у игрока активно усиление +1 к войне, торговле или политике (👑, 👤, 👤), этот игрок может воспользоваться каждым усилением один раз за раунд.

Когда игрок решает воспользоваться усилением, он берет соответствующий маркер усиления со своего планшета и выкладывает его на здание, а поверх маркера ставит своего сторонника (👤).

Усиление считается активным, если на нем нет жетона вражды (👤). Такая ситуация может сложиться либо из-за отсутствия вражды в этой ячейке с самого начала партии (что зависит от характеристик каждого персонажа), либо из-за обмена жетонами вражды при активации интриг (👤).

Когда игрок решает сыграть усиленное действие, он в свой ход фактически совершает двойное действие. Например:

- Росс играет военное действие, используя усиление: размещает один из своих легионов в Македонии и перемещает легион из Фракии в Эпир.
- Мэри играет действие торговли, используя усиление: берет две карты торговли.
- Джек играет действие политики, используя усиление: помещает один из своих голосов на вершину колонны Сената и затем помещает второй голос опять-таки на вершину.

*Усиленные действия нельзя использовать ни для вербовки легионов или получения дополнительных голосов, ни для удаления карты якоря из игры.*



## Фаза дохода

Начиная с первого игрока и далее в направлении, указанном жетоном первого игрока (👉), каждый игрок выбирает, какой доход он хочет получить с провинции, находящейся перед ним.

Игрок может беспрепятственно собрать по одному денарию (1 🪙) с каждого человека, населяющего провинцию (👤). Или же может выбрать двойной налог — сбор двух денариев (2 🪙) с каждого человека, но при этом подвергнуться штрафу в виде немедленной потери очков славы (🍃) в количестве, указанном на счетчике населения (1).

Черная цифра на счетчике населения показывает текущую численность населения провинции, а красная цифра правее — штрафные очки славы (2), которые игрок должен выплатить при сборе удвоенной суммы денариев (двойного налога).

Помните, что игроки не могут применить двойной налог, если по какой-то причине не могут переместить свой маркер по шкале славы назад на указанное в штрафе количество ячеек.

## Вращение поля провинций

После того, как все игроки соберут доход, поверните поле провинций на 90 градусов в соответствии со стрелкой на открытой карте события (👉, 👈, 👉, 👈), в направлении, указанном жетоном первого игрока (👉).

### ПРИМЕЧАНИЕ

Вы не теряете сторонников, если, двигаясь назад по шкале славы, спускаетесь ниже вехи.

### НАПОМИНАНИЕ

Если вы забыли увеличить численность населения в фазе строительства, быстро исправьте это, просто сложив уровни каждого здания и прибавив единицу.








До сбора налога (фаза дохода)	Африка	Галлия	Испания	Италия	После сбора налога (фаза дохода)
Джек (🟡) Обычный налог	Генри (🟢) Двойной налог	Мэри (🔴) Двойной налог	Росс (🟣) Обычный налог		
1 🍃 → 1 🍃 2 🪙 → +3 🪙 → 5 🪙	3 🍃 → -2 🍃 → 1 🍃 1 🪙 → +6 🪙 → 7 🪙	7 🍃 → -4 🍃 → 3 🍃 3 🪙 → +12 🪙 → 15 🪙	5 🍃 → 5 🍃 10 🪙 → +5 🪙 → 15 🪙		
3 👤 x 1 = 3 🪙 Без штрафа	3 👤 x 2 = 6 🪙 Штраф в 2 очка	6 👤 x 2 = 12 🪙 Штраф в 2 очка	5 👤 x 1 = 5 🪙 Без штрафа		
У Джека не получится собрать двойной налог, потому что он не может переместить свой маркер славы на 2 ячейки вниз по шкале славы, как того требует штраф на счетчике населения.	Генри, видя, что обладает наименьшей суммой денариев, решил в текущей фазе дохода применить двойной налог, чтобы собрать удвоенную сумму (6 вместо 3), потеряв при этом 2 очка славы в качестве штрафа.	Мэри, опережающая других игроков по славе и обладающая скромной суммой денариев, также решила применить двойной налог — и получила 12 денариев ценой потери 4-х очков славы.	Росс, имеющая в распоряжении достаточное количество денариев, решила, что в данный момент ей невыгодно терять 4 очка славы ради сбора двойного налога.		



# ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

По истечении 9 раундов приходит пора определить, кто же оказался достойным возглавить империю и начать новую эпоху во славу Рима. Победителем становится игрок, чья сумма очков славы, набранных в ходе партии (🍃) + в конце игры (🍃), оказывается больше всех.

В случае ничьей по очкам побеждает игрок с наибольшим количеством денариев (👛). В случае ничьей по денариям равноуспешные игроки считаются победителями и соправителями. Очки игрокам начисляются по следующим показателям:

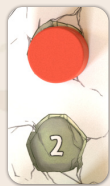
-  Шкала славы
-  Военное дело
-  Политика
-  Торговля
-  Религия
-  Задания
-  Денарии

При подсчете очков убедитесь, что вы добавляете их в соответствии с порядком, указанным на листе подсчета очков.

Листы подсчета очков для распечатки вы можете найти в нашей группе Вконтакте: <https://vk.com/fabricaigr>

## Подсчет очков на шкале славы

Каждый игрок получает очки славы в количестве, указанном на ячейке шкалы славы, на которой стоит его маркер славы.



На рисунке слева показано, что маркер славы Мэри на момент окончания партии находился на 3-й ячейке шкалы славы. Это означает, что Мэри за свое положение на шкале славы в конце игры получит только 3 очка славы (🍃).



Достигнув ячейки под номером 30 и получив после этого еще одно очко славы, Джек занимает 31-ю ячейку (находясь при этом в ячейке 1, но с маркером игрока, перевернутым на сторону «+30»). Таким образом, Джек за свое положение на шкале славы в конце игры получит 31 очко славы (31 🍃).

## Подсчет очков за военное дело

Игроки в конце игры получают очки славы в соответствии с местом, которое они заняли на каждом завоеванном поле битвы.

Цифры в таблицах ниже показывают, сколько очков славы в конце игры получает игрок, занимая соответствующее место на завоеванном поле битвы.

Поля битв, которые не были завоеваны, не приносят славы.

Партия на 3-4-х игроков

1я	5	8	10
2я	2	4	5
3я	-	-	3
	2	3	4

Партия на 2-х игроков или в соло-режиме

1я	5	4	5
2я	2	-	3
3я	-	-	-
	2	3	4



У Мэри (🔴) и Росс (🟡) ничья на поле битвы в Эпире. Однако у Росс имеется медаль война, поэтому у нее преимущество в ничьей, она занимает 1-е место и получает 5 очков славы в конце игры (🍃).

Мэри занимает 2-е место и получает 2 очка 🍃.

Джек (🟢) и Мэри (🔴) не получают очков славы в Македонии, потому что у них ничья, и ни у кого из них нет медали война, способной дать перевес в чью-то пользу.

Только Генри (🟠), занявший на поле битвы в Македонии 2-е место, получает 4 очка славы в конце игры (4 🍃).

Для завоевания поля битвы во Фракии необходимо 4 легиона. Игроки разместили суммарно 6 легионов, и поле было завоевано. Генри получает 10 🍃 за наибольшее количество легионов (их у него 3), Джек получает 5 🍃 за 2-е место, а Росс зарабатывает 3 🍃.

Когда между игроками ничья, им очки славы не начисляются (если только у кого-то из них не окажется медаль война).

## Подсчет очков за политику

Каждый голос игрока в колонне Сената получает очки славы в зависимости от его позиции.



## Подсчет очков за задания

Игроки раскрывают свои карты заданий ( ). Если игроку удалось выполнить требования карты задания, в конце игры он получает очки славы ( ), указанные на карте задания.

## Подсчет денариев

В конце партии каждый игрок получает по 1 очку славы ( ) за каждые свои 4 денария (или за 3, если у него есть медаль священнослужителя). Все денарии, обмененные на очки славы, возвращаются в запас денариев (стр. 9 — 8).

## Подсчет очков за торговлю

Наборы товаров получают очки славы в зависимости от типа входящих в них карт.

Инструменты	Синие	3
Оружие	Красные	4
Одеяния	Желтые	5
Украшения	Зеленые	6
Сундуки	Оранжевые	Джокеры

## Подсчет очков за религию

Игроки получают очки славы за каждую часть Пантеона, размещенную на их планшете Пантеона, в зависимости от цвета части.

З	Золотая	Взятая из общего запаса	4
С	Серебряная	Взятая из общего запаса	3
Б	Бронзовая	Взятая из общего запаса	2
П	Цвета игрока	Взятая из запаса игрока и окрашенная в цвет игрока	1

## Пример подсчета очков

После подсчета всех очков славы выясняется, что большинство из них набрал Генри — он становится новым Императором, который будет править во славу Рима.

	Джек ( )	Генри ( )	Мэри ( )	Росс ( )
Позиция на шкале славы	29	26	27	23
Военное дело	5	14	2	8
Политика	2	3	6	6
Торговля	0	9	4	6
Религия	1	11	6	7
Задания	0	3	0	6
Слава за денарии	3	0	2	2
	40	66	47	58



7

Джек	Генри	Мэри	Росс
12	3	6	10
12 / 4  = 3		6 / 3  = 2	10 / 4  = 2

Итоговые позиции игроков на шкале славы

Росс 22      Генри 24      Мэри 25      Джек 28

3

Джек: 2

Мэри: 1 + 5

Генри: 3

Росс: 6

5

Пантеон Джека	Пантеон Генри	Пантеон Мэри	Пантеон Росс
1 П = 1	1 З = 4 1 Б = 2 5 П = 5	1 З = 4 2 П = 2	1 С = 3 4 П = 4
	} 11	} 6	} 7

4

<b>Рука Джека</b>	<b>Рука Генри</b>	<b>Рука Мэри</b>	<b>Рука Росс</b>	
Нет наборов товаров	С помощью медали торговца (  ), позволяющей использовать карты украшений (  ) в качестве джокеров (  ), Генри собрал 2 набора товаров (  ). Карты украшений в этом случае не приносят очков славы, поэтому он получает за наборы оружия (  -  ) и одеяний (  -  ).	1 набор оружия (  -  ) Набор товаров (  )	1 набор украшений (  -  ) Набор товаров (  )	
	1  = 4 1  = 5	1  = 4	1  = 6	
	} 9			

6

**Задание Генри**

Получите 3 за каждое поле битвы, на котором вы заняли 1-е место.

Генри занял 1-е место только во Фракии (синее поле битвы), поэтому он выполнил свое задание и в конце партии получил: 1 x 3 = 3 .

**Задание Росс**

**Заслужите медаль воина ( )**

Росс заслужила медаль воина, поэтому в конце партии она получила 6 очков славы .

2

У Мэри ( ) и Росс ( ) ничья на поле битвы в Эпире. Росс благодаря своей медали воина имеет преимущество в ничье и получает 5 за свое 1-е место. Мэри получает 2 за свое 2-е место.

Генри ( ) получает 4 , поскольку на поле битвы в Македонии занял 2-е место. А находящиеся там же Джек ( ) и Мэри ( ) не получают очков славы, потому что у них ничья.

Во Фракии Генри получает 10 за 1-е место, Джек получает 5 за 2-е место, а Росс получает 3 за 3-е место.

Джек: 5   
Генри: 4 + 10 = 14   
Мэри: 2   
Росс: 5 + 3 = 8



# Варианты

После обычной партии вы можете попробовать сыграть в один из приведенных ниже вариантов:

## Шпионы и союзники

Этот вариант доступен только для 2-4-х игроков.

### Игровые компоненты:

2 жетона дипломатии каждого цвета игрока — 1 шпионаж (🕵️) и 1 альянс (🤝), выложенных лицевой стороной вверх).

### Как играть:

В фазе интриг (👉), еще до активации любой интриги, игроки по очереди кладут свои жетоны дипломатии лицевой стороной вниз в здание в любой провинции, которой играет оппонент, а поверх этого жетона добавляют денарии (💰), которые предлагаются для сокрытия сделки. И игроку, и его оппоненту разрешается торговаться о количестве денариев.

Если оппонент принимает сделку, он забирает денарии себе и переворачивает жетон дипломатии:

- Если это союз, то и игрок, и оппонент немедленно получают очки славы (👑) в количестве, равном уровню этого здания.
  - Если это шпионаж, то только игрок может выбрать, что ему сделать: либо получить очки славы (👑) в количестве, равном уровню этого здания, либо немедленно совершить действие этого здания (без усиления, даже если оно активно на планшете игрока).
- Если оппонент отказывается от сделки, жетон просто переворачивается:

- Если это союз, игрок забирает свои денарии.
- Если это шпионаж, денарии игрока переходят в общий запас денариев.

Жетон дипломатии возвращается в руку игрока и не может быть снова использован в этом же раунде.

### Примеры:

Джек кладет свой жетон дипломатии и пять денариев (5 💰) на крепость перед Мэри, и она принимает предложение. Мэри берет пять денариев, а жетон Джека переворачивается:

### 1. Союз (🤝)

Если изображено рукопожатие, то и Джек, и Мэри перемещают свои маркеры славы по шкале славы на три ячейки выше (+3 👑).

### 2. Шпионаж (🕵️)

Если изображен шпион, то Мэри оставляет себе пять денариев, а Джек может либо получить три очка славы, либо совершить бесплатное действие крепости, тем самым разместив один из своих легионов (👮) на поле битвы или переместив один из легионов на полях.

Теперь наступает очередь Мэри, и она кладет свой жетон дипломатии и три денария на маяк перед Джеком, рассчитывая ответить любезностью на любезность. Но Джек подозревает недобрые намерения с ее стороны и отказывается от дипломатии. Жетон Мэри переворачивается:

### 1. Союз (🤝)

Если изображено рукопожатие, Мэри получает свои денарии обратно.

### 2. Шпионаж (🕵️)

Если изображен шпион, Мэри теряет свои денарии, которые возвращаются в общий запас.

## Перемирие

Это более легкая и щадящая версия игры, которая также сокращает время партии.

Игроки не размещают и не активируют интриги (👉), но они сохраняют свои стартовые жетоны вражды (👊) на своих планшетах. Также убираются из игры карты заданий «Разжигание вражды» и «Неусыпная вражда».

## По ходу часов

Эта версия игры делает партию более предсказуемой и позволяет больше планировать наперед.

Вместо того, чтобы поворачивать поле провинций в направлении, указанном картой событий, каждый раз поворачивайте ее на 90 градусов по часовой стрелке.

## Герои

В этой версии игры строительство является более стратегическим, поскольку здесь нет гонки за медалями.

Удалите из игры все медали. Также уберите карты заданий: Подношения, Дикая торговля, Первый в голосовании, Черная работа, Самый украшенный и Последний кирпич в стене.

## Суровые времена

Этот вариант разнообразит вашу игру и заставит вас тщательнее планировать стратегию.

Добавьте в колоду событий шесть карт (🗡️) с негативными эффектами и тщательно все перетасуйте. Положите колоду на основное игровое поле лицевой стороной вниз и продолжайте игру по стандартным правилам.

Вы можете даже комбинировать вышеуказанные варианты для получения совершенно нового игрового опыта.

## Соло Императора

*В этом режиме вы ни с кем не соревнуетесь, вместо этого вам нужно выполнять задачи. Помните, что этот режим является скорее тренировочным руководством; желаете более соревновательной одиночной игры — попробуйте сценарий «Нападение Кассия».*

### Цель игры

Ваша цель — выполнить как можно большее количество задач из нижеуказанных:

- Набрать 51 очко славы (🌿) на шкале славы.
- Заслужить не менее 3 медалей.
- Завоевать не менее 2 полей битвы.
- Разместить в Сенате не менее 4 голосов (🗳️).
- Собрать не менее 2 наборов товаров (📦).
- Построить Пантеон (🏛️).
- Завершить не менее 2 заданий (🔧).

### Подготовка к игре

Подготовьте все так, как будто вы играете партию на 2-х игроков, за исключением того, что будет только один планшет игрока, — прямо перед вами.

Если вы хотите повысить уровень сложности, добавьте карты негативных событий из варианта «Суровые времена».

## Процесс игры

### Фаза интриг:

Откройте карту события (🗡️), но не берите за нее наград, вместо этого получите по одному денарию (1 🪙) за каждого завербованного сторонника (👤). Если вы добавили карты негативных событий, при открытии негативной карты не берите никаких наград.

Выложите жетон первого игрока (👤) так, чтобы он указывал направление, изображенное на карте события. В этом режиме игры интриги (🗡️) не могут быть размещены; при этом вы сохраняете любые жетоны вражды (👤) на своем планшете игрока.

### Фаза строительства:

Следуйте стандартным правилам строительства.

### Фаза действий:

Следуйте стандартным правилам совершения действий (за исключением интриг).

### Фаза дохода:

Следуйте стандартным правилам, чтобы получить доход и повернуть поле провинций.

## Итоговый подсчет очков

После окончания 9-го (IX) раунда перейдите к итоговому подсчету очков. Если вам удалось выполнить:

- **4-5 задач:** считайте себя правящим Претором.
- **6 задач:** несомненно, вы властительный Император!
- **7 задач:** без колебаний объявляем — вы божественное дитя Юпитера.

# Условные обозначения

	Поле провинций		Сторонник		Переголосовка
	Провинция		Легион		Лишение права голоса
	Жетон первого игрока		Голос		Продано!
	Здание		Пантеон		Таможенные сборы
	Задание		Колизей		Часть Пантеона цвета игрока
	Поворот на 90° по часовой стрелке		Военное дело		Бронзовая часть Пантеона
	Поворот на 90° против часовой стрелки		Политика		Серебряная часть Пантеона
	Поворот на 180° по часовой стрелке		Торговля		Золотая часть Пантеона
	Поворот на 180° против часовой стрелки		Религия		Сундук (карта товара)
	Карты заданий		Земледелие		Одеяние (карта товара)
	Карты событий		Здание 1-го уровня		Украшение (карта товара)
	Карты якоря		Здание 2-го уровня		Инструмент (карта товара)
	Карты товара		Здание 3-го уровня		Оружие (карта товара)
	Карты Кассия		Медаль война		2 легиона защитников
	Карты битвы		Медаль политика		3 легиона защитников
	Удалите в партии на 2-х игроков/соло		Медаль торговца		4 легиона защитников
	Удалите в партии на 2-х игроков/соло		Медаль священнослужителя		1-е место на поле битвы
	Набор товаров		Медаль земледельца		2-е место на поле битвы
	Джокер		Провинция Африка		3-е место на поле битвы
	Очки славы (получить немедленно)		Провинция Галлия		Любое усиление
	Очки славы (получить в конце игры)		Провинция Испания		Усиления войны
	Денарии		Римская провинция		Усиления политики
	Доход		1 Грязная клевета		Усиления торговли
	Население		Саботаж строительства		Жетон шпионажа
	Интрига		Отступничество верных		Жетон альянса
	Вражда		Подложный приказ		

# ДОСТИЖЕНИЯ

В каждой партии у игроков будет шанс преуспеть в достижении некоторых игровых целей. Если это удастся, им будут выданы жетоны достижений, которые нужно хранить как римские наградные медальоны-фалеры. Выдавите из картона картона соответствующий жетон достижения и вручите его триумфатору. Отличный повод сфотографировать игру и свои достижения, чтобы похвастаться перед друзьями!

Можете ли вы представить себе лучший способ запугать своих противников?



Наберите 100+ очков славы



Заслужите все пять медалей



Соберите 2 набора украшений



Достигните 61+ ячейки на шкале славы



Соберите 3 набора украшений



Займите 1-е место на всех трех полях битв



Наберите 90+ очков славы в соло-режиме «Нападение Кассия»



Получите 12+ очков на колонне Сената



Постройте золотой Пантеон



Завершите 4 задания



Завершите партию без вражды на вашем планшете



Добейтесь лучшего итога создателей игры (113 очков славы)

ФАБРИКА  
ИГР

TEETOTUM  
GAME STUDIOS

# ВО СЛАВУ РИМА

**Авторы текста:**

Вангелис Эфтимии  
Антониос Яннопулос

**Иллюстратор:**

Эван Скейл

**Графика, дизайн игрового поля, разработка прототипов и многое другое:**

Георг Димитриу

CUSTOM WORKS

**Русскоязычное издание**

**Руководитель проекта:**

Олег Раптовский

**Отдельная благодарность:**

Евгению Сенкевичу

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

© 2022 Teetotum Game Studios G.P., все права защищены.  
Teetotum Game Studios находится по адресу: Vrodismeni, Ioannina, GR 44003.

Никакая часть данного продукта или его компонентов не может быть воспроизведена без специального разрешения. Готовые компоненты могут отличаться от изображенных. Сделано в Китае.



# ВО СЛАВУ РИМА

Рим, 44-й год до нашей эры

День мартовских ид прошёл, и свершилось предсказанное: в оный день был убит Цезарь. Он пал на беломраморные ступени Сената, обгаренный двадцатью тремя ранами, каждая из коих была нанесена руками разных заговорщиков.

Восстаньте, граждане Рима! Судьба империи висит на волоске. Марк Антоний берет на себя роль миротворца. Вместе с Гаем Октавианом и Эмилием Лепидом он формирует новый триумвират и назначает заговорщиков префектами, даровав им амнистию за совершенное преступление. Вражда погашена... на время.

Однако сие единство очень хрупко. Каждый участник триумвирата хочет стать победителем — выстроить свою собственную империю, расширить торговлю и развивать сельское хозяйство ради личной выгоды, получить большинство голосов в Сенате и противостоять убийцам Цезаря. Вражда заставит некоторых из них плести интриги против своих соперников, а вера сподвигнет их строить памятники своим богам.

Независимо от того, какой путь выберет каждый, только одному из них удастся стать императором или императрицей новой славной эпохи Рима.



**ФАБРИКА  
ИГР**

Авторы текста:  
**Вангелис Эфимиу  
Антониос Яннопулос**

Иллюстратор:  
**Эван Скейл**

