

ROMOLO ☉ REMO?

Около 753 года до Р.Х., Центральная Италия: множество новых деревень были основаны в регионе Лацио. Эта земля процветает, и сильный город в этих краях может легко контролировать торговлю между Этрусскими городами Севера и Греческими колониями Юга.

Этот регион также богат на соляные пруды, а ведь соль в те времена ценилась дороже золота!

Нет лучшего места для нового города!

Внуки Короля Альбалонга, близнецы Ромул и Рем, потомки Елены Троянской, не хотят упустить возможность властвовать в регионе и, действуя друг против друга, пытаются основать два города недалеко от реки Тибр. Ноша их нелегка: Король Антемнии и Король Крустумериума тоже готовы сражаться за эти земли! Кто из них победит?

В этой игре вам придется выступать Королями новых городов в Лацио и конкурировать с соперниками, чтобы получить контроль над всем регионом. Кто выстроит сильнейший город? Кто станет основателем новой цивилизации, а возможно Империи?

В «Romolo o Remo?» игроки управляют своими королевствами и населением. Два важнейших элемента: жители, так как рост числа жителей увеличивает вариативность действия игроков; и территории, так как контроль над территориями может существенно поспособствовать победе при финальном подсчете очков. Если население растёт, то игроки могут совершить больше действий, но в то же время им придется содержать своих подданных. Деньги, ресурсы, торговля, постройки и специальные персонажи увеличивают игровые возможности. И что немаловажно армия, наемники и война могут изменить расклад сил в любой момент.

СОДЕРЖАНИЕ КОРОБКИ

16 складов



20 стен



8 храмов



5 акведуков



5 рынков



5 гаваней



16 ферм



8 лесопилок/каменоломен



4 крепости



24 рабочих



16 войнов



8 наемников



4 исследователя



24 коричневых куба



24 белых куба



24 желтых куба



12 синих кубов



12 розовых кубов



19 гексов полей



10 гексов холмов



10 гексов лесов



15 гексов воды



24 жетона персонажей



6 штрафных жетона



6 жетона множителей



9 жетонов битвы



40 серебряных монет



12 золотых монет



9 бронзовых монет



5 маркеров рынка



24 жетона кубика



1 кубик

1 поле рынка

1 книга правил

4 памятки игроков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберете цвета игроков и случайно определите Первого игрока. Положите 9 водных тайлов стопкой лицевой стороной вверх – это **Водный пул**.

Начиная с Первого игрока и по часовой стрелке каждый игрок берет 2 гекса полей и тайно выбирает либо гекс леса, либо гекс холмов. Сложите все оставшиеся гексы, перемешайте их и положите их стопкой лицевой стороной вниз – это **пул Территорий**.

Возьмите необходимое количество гексов из территориального пула и выложите их на стол лицевой стороной вниз, как это указано на рисунке внизу желтыми гексами (количество гексов зависит от количества игроков). В игровом порядке (первый игрок и по часовой стрелке) каждый игрок выкладывает, как он хочет, 3 свои тайла лицевой стороной вверх на любые соседние **три стартовые пустые места**, обозначенные серым цветом на рисунке внизу. После чего случайным образом отберите и выложите в закрытую **Жетоны множителей** по одному на каждый центральный тайл, обозначенный красным кругом ● на рисунке внизу (эти жетоны увеличивают ценность гекса).

Возьмите все Тайлы персонажей и разделите их на 1, 2 и 3 тип, обозначенные на их тыльной стороне. Случайным образом выложите на стол в три стопки столько тайлов каждого типа, сколько указано в таблице внизу.

Тип тайла				
1 тип	1	2	3	4
2 тип	6	6	7	8
3 тип	2	1	3	5

Уберите лишние тайлы в коробку. Перемешайте каждую стопку тайлов и сформируйте из них единую стопку лицевой стороной вниз следующим образом: тайлы первого типа кладутся в самый низ, тайлы второго типа в середину и тайлы третьего типа наверх – это **Пул персонажей**. После этого, переверните 5,6,7,8 тайлов для 1,2,3,4 игроков соответственно,

выложите их на стол лицевой стороной вверх сформировав таким образом **набор доступных персонажей**.

На **Поле рынка** выложите по одному маркеру рынка на каждую из пяти колонок ресурсов на деление с ценой «1»: эти маркеры обозначают текущую рыночную стоимость каждого ресурса.

Создайте игровой **Банк** в соответствии с числом игроков, как это указано в таблице:

Фишки				
Стены	5	10	15	20
Фермы	4	8	12	16
Склады	4	8	12	16
Храмы	2	4	6	8
Каменоломни/Лесопилки	2	4	6	8
Акведуки	2	3	4	5
Рынки	2	3	4	5
Гавани	2	3	4	5
Наемники	2	4	6	8
Жетоны битвы	3	5	7	9

Добавьте в Банк все монеты и все кубики ресурсов.

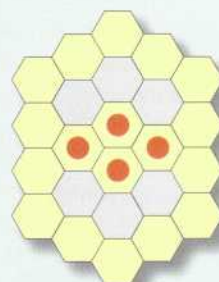
Каждый игрок берет из **Коробки** следующие предметы своего цвета: 1 крепость, 6 рабочих, 4 солдата, 1 путешественника и 6 жетонов кубика (после чего каждый сразу же убирает в коробку один из этих 6 жетонов). Жетон должен быть сброшен случайно и втайне от других игроков.

После этого каждый игрок берет из **Банка**: 1 ферму, 1 склад, 2 зерна , 2 дерева , 2 камня , 2 серебряные монеты и 1 ресурс на свой выбор (любой).

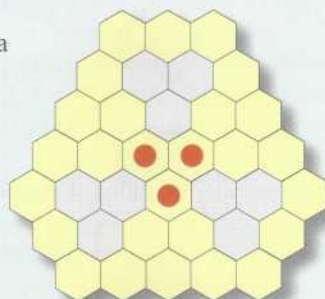
1 игрок



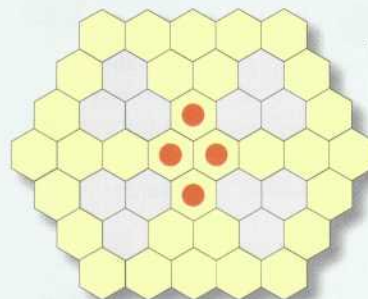
2 игрока



3 игрока



4 игрока



Начиная с Первого игрока и по часовой стрелке каждый игрок **выставляет** из руки 2 рабочих, 1 крепость, 1 ферму и 1 склад на свои стартовые гексы Полей, как он хочет. Расположение крепости определяет Столицу игрока.

ФАЗЫ ИГРЫ

Игра состоит из Раундов. Каждый раунд включает в себя Ход каждого игрока, начиная с Первого и по часовой стрелке. Ход каждого игрока включает в себя Три фазы в приведенном порядке (первый игрок выполняет 3 фазы, потом второй игрок выполняет 3 фазы и т.д.):

Фаза действий: Юниты Игрока выполняют свои действия

Фаза битвы: разрешаются Битвы

Фаза содержания: Игрок получает ресурсы и выплачивает содержание своих Юнитов

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В свободном порядке Игрок активирует всех или часть своих Юнитов (рабочих, исследователей, солдат и наемников) для совершения различных действий. Если игрок решает пропустить эту фазу (никто из его юнитов не выполняет действий) он получает **1 серебряную монету** из Банка. Солдаты, наемники и рабочие имеют каждый по **2 действия**, а исследователь имеет **3 действия**.

- Любое действие «не движение» завершает фазу действия этого юнита. Например, рабочий может переместиться и переместиться, переместиться и построить или только построить. Когда Юнит выполнил свои действия, он кладется **лицевой стороной вниз** - плашмя.
- Наемники, солдаты и исследователи могут выполнять только действия движения. Рабочие с Штрафным Жетоном (смотрите ниже) или находясь в гексе с Вражескими Юнитами также могут выполнять только действия движения.

Вражеские юниты: когда активный Юнит находится в гексе с Юнитом другого игрока, последний выбирает враждуют они или нет и, следовательно, будет он препятствовать действиям игрока или нет.

ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ

Юнит может переместиться на соседний гекс.

- Юнит находящийся в гексе с вражеским Юнитом (Юнитами) может двигаться только в сторону своей Столицы (отступление). Если они уже находятся в гексе Столицы, Юнит может двигаться в любую сторону. После отступления Юнит может выполнить только Действие Движения в текущей Фазе действий.

- Юнит получает Штрафной жетон  когда пересекает Защитную стену.



Если Желтый Юнит движется от A к B пересекая Стену — он получает Штрафной жетон. С другой стороны, если Юнит движется через гекс C, ничего не происходит.

Штрафные жетоны запрещают все Действия не движения и дают штраф в Битве. Они снимаются: 1) в конце битвы с вражеским Юнитом(ами) или 2) немедленно, когда юнит движется снова в свой следующий Ход.

- Юнит может двигаться по Водным гексам только если на воду он переместился из гекса с Гаванью или из другого гекса Воды. Примечание: юнит может в любом месте переместиться из Водного гекса на гексы Земли.
- Исследователь может использовать 1 действие движения чтобы тайно увидеть 1 соседний гекс перевернутый лицевой стороной вниз (или 2 действия движения, чтобы увидеть 2 гекса или 3 действия движения, чтобы увидеть 3 гекса) вместо действия движения. Он также увидит жетон Множителя из этого гекса, если он есть.
- Когда Юнит перемещается на гекс перевернутый лицевой стороной вниз происходит Исследование: Таил переворачивается лицевой стороной вверх и Юнит заканчивает Ход (кладется плашмя). Если исследованный гекс — гекс Воды, Юнит возвращается назад (плашмя) на гекс где он был до начала движения исследования. Если на исследованном гексе есть жетон множителя, он также должен быть открыт.

Правило реки: Если в результате действия Исследования гекс Воды становится соседним только с одним гексом перевернутым лицевой стороной вниз, то этот соседний закрытый гекс немедленно сбрасывается и заменяется на открытый (лицевой стороной вверх) гекс Воды, который берется из Пула Воды.

ЗАЩИТНЫЕ СТЕНЫ

Стены строятся на краю гекса и считаются построенными на этом гексе. Они имеют направление действия: они действуют только с внешней стороны к внутренней. Когда стены действует ее называют «защитной», а гекс на котором она установлена «защищенным».



Гекс B имеет стену. Эта стена действует только в направлении желтой стрелки: например дает штрафной жетон юнитам, которые двигаются из гекса A к гексу B, но не юнитам, которые двигаются из B в A (зеленая стрелка).



1. Гекс А исследуется – это поле. Так как этот гекс соседствует с гексом воды С, игрок запускает правило Реки: гекс С имеет два соседствующих закрытых гекса (D-E), поэтому ничего не происходит.



2В. После выполнения Правила реки гекс В заменен на Водный гекс: он соседствует только с одним закрытым гексом (С), поэтому игроки немедленно заменяют гекс С на водный гекс.



2А. Гекс А исследован: это Вода. Включается Правило Реки: гекс А соседствует только с одним закрытым гексом (В), поэтому игроки должны немедленно заменить гекс В на гекс Воды из Водного пула.



2С. После повторного исполнения правила Реки гекс С заменен на водный: гекс С соседствует с двумя неисследованными гексами, следовательно ничего не происходит.

Если в результате такой замены Гекса какой-то другой гекс Воды становится соседним только с одним закрытым (лицевой стороной вниз) Гексом, то такой закрытый Гекс также заменяется на гекс Воды. Далее, если в результате второй замены Гекса, какой-то другой гекс Воды становится соседним только с одним закрытым гексом, этот закрытый гекс тоже заменяется. Таким образом, возможно заменить до трех тайлов в результате одного Исследования. Эта процедура пропускается, если водный пул пуст.

ДЕЙСТВИЯ СТРОИТЕЛЬСТВА

ПОСТРОЙКА

Фишки построек берутся из Банка и устанавливаются на гекс действующего Работника. Игрок должен заплатить стоимость постройки в ресурсах в банк и территория гекса должна быть подходящей для данного типа постройки. Перечень всех возможных построек с указанием их цены и типа подходящей территории указан в таблице ниже.

- В одном Гексе может располагаться **не больше 4 Построек**. Это **ограничение** уменьшается на 1 в



Гекс А имеет пространство еще для 2 построек, так как сейчас в нем 2 склада. Гекс В не имеет места под постройки: в нем располагаются 3 склада и 1 Ферма. Гекс С тоже не имеет места под постройки: в нем 2 Фермы, 1 склад и 3 Стены.

- За каждый Храм в гексе с Активным рабочим стоимость постройки уменьшается на 1 (любой) ресурс. Однако, один ресурс заплатить необходимо.

Постройка	Цена	Территория	Способность
Ферма	1 1	Поле	Кормит 2 Юнитов, в том числе на соседних гексах
Склад	1 2	Поле	Складировать ресурсы, в том числе с соседних гексов
Гавань	3 2	Поле, на стороне смежной с гексом воды	Юнит может двигаться на водный гекс из гавани, + 1 обмен на Рынке
Храм	2 1	Поле	Стоимость построек уменьшается на 1
Лесопилка	4 1	Лес	Позволяет производить на 1 дерево больше
Каменоломня	1 4	Холмы	Позволяет производить на 1 камень больше
Акведук	4 2	Поле	В этом и соседних гексах можно возводить на 1 постройку больше
Рынок	3 2	Поле	Бонус в монетах на рынке
Стена	1 or 1	Сторона любого не водного гекса	Защита. Дает штрафные жетоны пересекающим Юнитам.
Крепость	n/a	Поле	Останавливает распространение влияния. Столица. Производит войска. Действует как Юнит с СЗ 4, когда Столица атакована.

ДЕМОНТАЖ

Удалите из игры Постройку из гекса с действующим Рабочим. Игрок получает 1 ресурс из цены Постройки (на выбор игрока).

ПЕРЕУСТРОЙСТВО

Постройка в гексе с действующим Рабочим удаляется и новая постройка устанавливается. Игрок выплачивает полную стоимость новой постройки. Старая Постройка удаляется из игры.

ДЕЙСТВИЯ ПРОИЗВОДСТВА

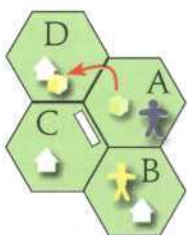
ПРОИЗВОДСТВО

Когда Рабочий производит ресурс, кубик ресурса берется из Банка и кладется на Склад: положите кубик или кубики произведенных ресурсов рядом с фишкой Склада. Вид производимого Ресурса зависит от типа Гекса, на котором располагается Рабочий:

Поля производят 1 кубик пшеницы 
Холмы производят 1 кубик камня 
Леса производят 1 кубик леса 
Водные гексы производят 1 кубик соли 

Примечание: для производства соли из Гекса Воды рабочий должен быть расположен на соседнем не Водном Гексе.

- За каждую лесопилку на гексе производство дерева увеличивается на 1
- За каждую каменоломню на гексе производство камня увеличивается на 1
- Действие Производство может быть произведено один раз в ход на каждом гексе. Чтобы запомнить, что на гексе уже выполнено действие производство, после его выполнения положите рабочего плашмя.
- Принимающий Склад должен быть пустым и располагаться на Гексе с действующим Рабочим или на соседнем с ним Гексе.
- Принимающий Склад должен быть на Гексе без Вражеских Юнитов и не отделен Защитной стеной.



Ресурс произведенный в гексе А может быть перемещен только в гекс D: склад в гексе В недоступен так как там есть вражеский Юнит; склад в гексе С не доступен, так как отделен Защитной стеной.

- Принимающий Склад запасает продукцию **Одного Рабочего** независимо от количества произведенных им ресурсов.



Рабочий в гексе А произвел 2 дерева, так как в гексе имеется Лесопилка: игрок кладет два коричневых кубика на склад в гексе В. Рабочий из гекса В производит 1 зерно и игрок кладет его на свободный склад в этом гексе. В этом случае рабочий из гекса С не может произвести ресурсы, так как нет доступных свободных Складов.

СБОР

Игрок собирает в руку все ресурсы, складывающиеся на Складе на гексе действующего Рабочего, не дожидаясь Фазы Содержания. Склад после опустошения может быть использован снова.

ПЕРЕРАБОТКА

Игрок меняет 2 ресурса одного типа из своей руки и/или из гекса с действующим Рабочим на 1 переработанный Ресурс из Банка. Новый ресурс кладется в руку игрока.

ДЕЙСТВИЯ РАЗВИТИЯ

ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ЮНИТАМ

Количество Рабочих и Военных Юнитов (Войнов и Наемников), которым Игрок может владеть Зависит от Силы Столицы Игрока.

Если по какой-то причине сила Столицы уменьшается, игрок должен немедленно удалить своих лишних Юнитов с поля.

Сила Столицы	Рабочие	Войны+Наемники
1-3	3	2
4	4	3
5	5	4
6	6	5

СОЗДАНИЕ РАБОЧЕГО

Фишка нового Рабочего цвета Игрока кладется плашмя на гекс действующего Рабочего (он может начать действовать со следующего Раунда). Игрок должен заплатить 3 зерна.

СОЗДАНИЕ ВОЙНА

Фишка нового Война цвета игрока кладется плашмя на гекс Столицы (он может быть использован начиная со следующего Раунда) и действующий Рабочий возвращается в руку игрока. Игрок должен заплатить 2 переработанных ресурса.

ЭТА ПОСТРОЙКА МОЯ?

Исключая Крепость игроков, Постройки являются общей собственностью. Каждый игрок может использовать их свойства: кто их построил и где они расположены — не имеет значения. Например, рабочий может использовать Ферму или Склад построенную другим Игроком. Однако, существуют некоторые ограничения Действий на вражеской территории (смотрите жетоны штрафов и присутствие вражеских юнитов).

- Это действие возможно произвести только в гексе Столицы

СОЗДАНИЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

Фишка **Исследователя** цвета игрока кладется плашмя на гекс Столицы (он может быть использован со следующего Раунда). Игрок должен заплатить 2 зерна.

- Можно превратить Исследователя в Рабочего в начале хода Исследователя заплатив 1 Зерно. Эта замена идет в зачет Ограничения по количеству Юнитов и новый Рабочий кладется плашмя (он может быть использован начиная со следующего раунда). Фишка исследователя в таком случае удаляется из Игры.

НАЕМ НАЕМНИКОВ

1-2 фишки Наемников берутся из Банка и кладутся в гекс с действующим Рабочим. Игрок должен заплатить 1 серебряную монету за каждого взятого Наемника. Цена может быть уплачена ресурсами по текущему курсу Рынка. Новые наемники могут действовать в той же фазе в которой они были выложены.

Примечание: запомните, что Наемники не могут быть наняты в гексе, где есть **вражеские юниты**.

Примечание: в редких случаях, когда много наемников оказываются на одном гексе, чтобы запомнить где чей наемник положите кубик своего цвета рядом со своими юнитами.

НАЕМ ПЕРСОНАЖЕЙ

Игрок берет **жетон Персонажа** из набора доступных персонажей на столе и кладет его перед собой. Немедленно выложите нового персонажа из пула в набор доступных персонажей. Если пул персонажей пуст персонаж не выкладывается в набор. Игрок должен уплатить стоимость персонажа в монетах: 2 и на 1 монету больше за каждого последующего Персонажа, которого он наймет. Например: первый персонаж будет стоить 2, второй 3, третий 4 и т.д.

Каждый Персонаж дает игроку специальный бонус, один из которых на выбор игрока **может быть использован один раз за Ход**. Полное описание персонажей в конце книги правил.

- Каждый игрок может нанять только 1 Персонажа за Ход.

СИЛА СТОЛИЦЫ

Сила столицы (и любого Гекса) определяется количеством построек в этом Гексе, за исключением Ферм. Она оказывает влияние на различные аспекты игры.

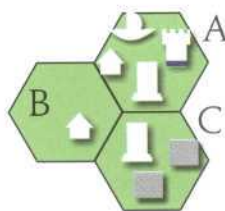
Цвет построек позволяет быстро визуально определить силу Столицы или Гекса: фермы серые, а все другие постройки белые.

ТОРГОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ПРОДАЖА

Рабочий игрока продает 1 фишку ресурса из руки или из гекса действующего Рабочего в Банк и получает Рыночную Цену за ресурс в монетах.

- Если рыночная цена ресурса равна 0, то это действие не может быть выполнено.
- Каждая **Гавань** в гексе позволяет продать 1 дополнительный ресурс.
- Если в гексе есть Рынок, Игрок может получить дополнительные деньги. Этот бонус добавляется к цене ресурса независимо от количества продаваемых ресурсов и размер бонуса зависит от силы Гекса: +1 монета при силе 4, +2 монеты при силе 5, +3 монеты при силе 6+. Каждый дополнительный Рынок в гексе или в соседнем гексе увеличивает бонус на +1.



Благодаря гавани рабочий продает 2 зерна за одно Торговое действие. Зерно стоит 2 монеты, поэтому игрок получает 6 монет: 2 (за 1ое зерно) + 2 (за 2ое зерно) + 2 бонус Рынка = 6. Бонус Рынка формируется так: +1 монета за Силу гекса 4 и +1 за рынок на соседнем гексе.

Проданный кубик Ресурсов должен быть помещен на Планшет Рынка над колонкой одного из Ресурсов по выбору игрока: эта цена ресурса **изменится** во время следующего Развития Рынка в Фазу Содержания.

- Выбранная колонка Ресурса должна отличаться от проданного ресурса и не должна содержать больше чем 2 ресурса.



Сила Столицы А равна 3: 1 крепость + 2 Склада = 3. Сила столицы В равна 3: 1 Крепость + 2 Склада = 3 (ферма не считается). Сила Столицы С равна 2: 1 Крепость, 1 группа из 3 стен (фермы не считаются).



Например, если игрок продает кубики ресурса «зерно», он не может положить их в колонку зерна. Так же, он не может положить их в колонку Дерева, так как там уже лежит два ресурса. Другие колонки доступны.

ПОКУПКА

Рабочий игрока покупает 1 ресурс по рыночной цене из Банка, и игрок добавляет его в свою руку.

- Если цена ресурса равна 0, игрок получает 2 ресурса вместо одного, заплатив за них 1 бронзовую монету.
- За каждую Гавань в гексе Рабочего, можно приобрести на 1 ресурс больше.

ФАЗА БИТВЫ

Активный игрок становится Атакующим и может использовать любых своих **стоящих (не лежащих плашмя) Юнитов** для атаки (Рабочих, Исследователя, Воинов, Наемников). Атаковать не обязательно. Целью атаки могут быть любые вражеские Юниты или Постройки, которые находятся в одном Гексе с вашими Юнитами.

ВЫБРАТЬ ОБОРОНЯЮЩИХСЯ ЮНИТОВ

Целевой Гекс с Юнитами одного единственного игрока. Защищающийся Игрок обладает всеми этими Юнитами и все они участвуют в Битве.

Целевой Гекс с Юнитами более чем одного Игрока. Атакующий выбирает, кто будет Защищающимся игроком, и только его Юниты будут участвовать в Битве.

Целевой Гекс без Юнитов. Битвы не происходит. Атакующий может уничтожить одну постройку за каждую положительную единицу Силы Атаки (смотри далее).

Примечание: **Крепость** – особая Постройка и она действует как Юнит. Когда гекс с Крепостью под атакой: она может защищаться, но не может двигаться (или отступать).



Когда началась Фаза Битвы желтый игрок имел два активных (стоящих) юнита: рабочего в гексе А, и Воина в гексе В. Оба Юнита могут атаковать: рабочий в гексе А может разрушить Склад, а Воин в гексе В может сразаться с рабочим красного игрока.

ОПРЕДЕЛИТЬ СИЛУ АТАКИ/ЗАЩИТЫ (СА/СЗ)

Воины имеют **Боевую Силу** равную 3 (БС 3), Наемники имеют БС 2, Рабочие БС 1, Исследователь БС 0, и Крепость, когда находится под атакой, БС 4.

Сосчитайте **Силу Атаки (СА)**, которая равна сумме БС всех атакующих Юнитов, и **Силу Защиты (СЗ)**, которая равна сумме БС всех защищающихся Юнитов. Если какой-то защищающийся или атакующий Юнит имеет 1 или больше Штрафных Жетонов, примените штраф – 3 к общей СА или СЗ.

ОПРЕДЕЛИТЬ ФИНАЛЬНУЮ СА/СЗ

Атакующий и Защищающийся Игроки тайно выбирают 1 из своих **Жетонов Кубика**. Потом оба жетона одновременно вскрываются.

Как вариант: игроки могут выбрать использовать Игровой Кубик вместо Жетонов Кубика, как описано в желтой рамке ниже.

Символ на жетоне указывает применяющийся эффект:

Символ	Значение
x2	СА/СЗ * 2
+3	СА/СЗ + 3
меч	+ 1 жертва
щит	- 1 жертва
отступ	отступление
пусто	ничего

Эффект **Отступления** не обязателен. Игрок может выбрать отступить всеми своими Юнитами Участвующими в Битве, после того как его оппонент покажет свой Жетон Кубика. Примечание: Если оба игрока применяют эффект Отступления, атакующий должен действовать первым. Если игрок выбрал не отступать, он принимает исход Битвы без каких либо иных СА/СЗ модификаторов. Если игрок выбрал отступить (смотри действие Движения, Отступление), он проигрывает Битву и отступает всеми своими Юнитами участвующими в Битве на 1 гекс. Хотя Юниты не получают повреждений и избегают потерь, оппонент может использовать своих Юнитов для атаки на Постройки в гексе, как будто здесь и не было защищающихся юнитов (смотри «Целевой Гекс без Юнитов»).

С КУБИКОМ ИЛИ БЕЗ КУБИКА?

В начале каждой игры, игроки должны решить, будут ли они использовать **игровой кубик** вместо жетонов кубика. Игра с кубиком становится быстрее и исход битвы будет частично зависеть от удачи. При подготовке к игре не вытаскивайте Жетоны Кубика и просто бросайте кубик каждый раз, когда это необходимо: символ выпавший на кубике определяет применяющийся эффект.

Использованный жетон кубика убирается в коробку и не может быть использован снова, пока игрок не потратит все свои жетоны: в этом случае он берет все свои жетоны в руку, случайно убирает 1 из них в коробку и сохраняет остальные. Какие жетоны лежат в коробке — держится в секрете.

Очки модифицированы с помощью Жетонов кубика обозначают **финальную СА/СЗ**.

РЕЗУЛЬТАТ БИТВЫ

Игрок с наибольшей финальной СА/СЗ, или игрок, который остался в гексе Битвы, если другой Игрок отступил, считается победителем. Он берет 1 **Жетон Битвы из Банка** (если они есть в наличии): этот жетон приносит 1 Победное Очко (ПО) в конце игры.

Кроме этого, разница между финальными СЗ/СА может привести к жертвам:

Разница	Жертвы
0-2 очка	0 жертв
3-5 очков	+1 жертва
6-8 очков	+2 жертвы
9+ очков	+3 жертвы

К этим жертвам должны быть прибавлены модификаторы с Жетонов кубика.

*Синий игрок атакует желтого игрока с СА 9. Желтый игрок защищается с СЗ 6. Синий игрок использует жетон кубика +3, тем временем Желтый игрок использует *2. В результате финальная СА равна $9 + 3 = 12$ (синий), СЗ равна $6 * 2 = 12$ (желтый). $12 - 12 = 0$, следовательно, ничего не происходит.*

Красный игрок, СА 5, атакует Коричневого игрока, СЗ 1. Красный игрок использует жетон кубика «отступление», а Коричневый использует 1. Если Красный решит отступить ничего не произойдет, но Коричневый игрок получит 1 Жетон битвы. Если Красный решит не отступать, то результат битвы будет $5 - 1 = 4$ в пользу красного: 1 жертва согласно таблице разниц СА/СЗ. Но Коричневый также уничтожит 1 Юнита Красного, т.к. использовал Жетон кубика 1: таким образом, в результате битвы будет по 1 жертве у каждого игрока и Красный игрок получает 1 Жетон битвы.

ОПРЕДЕЛИТЕ ЖЕРТВ

После каждой Битвы, каждый игрок выбирает жертв, убитых у противника из всех Юнитов участвовавших в Битве: сначала атакующий, потом защищающийся.

Если у какого-то игрока больше жертв, чем юнитов участвовавших в Битве, он может использовать свои **Постройки**, которые находятся в том же Гексе: за каждую жертву может быть уничтожена 1 Постройка, исключая Крепость, которая оценивается в 2 жертвы (положите штрафной жетон под Крепость, чтобы напомнить о частичном ее повреждении при необходимости).

Желтый игрок атакует используя двух Воинов с СА 8. Синий игрок защищается рабочим с СЗ 1. В гексе Битвы есть Склад и Храм. Желтый игрок использует модификатор «+3». Синий игрок использует жетон 1. В результате $8 + 3 = 11 - 1 = +10$ в пользу Желтого; 3 жертвы у Синего,

1 жертва у Желтого (за жетон 1):

Желтый игрок победил и получает 1 Жетон битвы. Желтый игрок удаляет с поля рабочего Синего и применяет оставшиеся 2 жертвы на Храм и Склад, разрушая их, удаляя из игры. Синий игрок выбирает жертвой 1 Война Желтого.

Желтый игрок атакует с СА 6. Синий игрок защищается рабочим с СЗ 1. В гексе Битвы есть Склад. Желтый игрок использует пустой Жетон Кубика, в то время как Синий игрок использует Жетон Кубика с эффектом «отступление». Финальная СА Желтого игрока остается равна 6. А финальная СЗ Синего остается 1. Синий игрок также должен выбрать отступить или нет: если он отступит, то Желтый игрок сможет разрушить постройку и получит 1 Жетон Битвы. Если он решит не отступать, Желтый игрок выиграет Битвы $6 - 1 = +5$, получит 1 жетон Битвы и убьет рабочего Синего.

Убитые Рабочие или Воины возвращаются в руку игрока. Убитые Исследователи или уничтоженные Постройки удаляются из игры и больше не могут использоваться. Убитые Наемники кладутся на стол перед нанявшим их игроком.

ПОТЕРЯ ВСЕХ РАБОЧИХ

Если игрок потерял всех своих рабочих, он может продолжить игру (без выполнения любых действий Рабочего) или сдаться. В последнем случае, удалите его Крепость из игры.

ПРОИГРЫШ В ИГРЕ

Если Крепость Игрока уничтожена или удалена игрок **проигрывает**.

В этом случае, все Юниты, Крепость и жетоны Персонажей проигравшего удаляются из игры, а его деньги и ресурсы достаются игроку, который уничтожил Крепость проигравшего. Если игрок сдается, его деньги и ресурсы удаляются из игры.

КОНЕЦ БИТВЫ

Юниты участвующие в Битве против других Юнитов теряют свои **Штрафные жетоны**. Атакующие Юниты кладутся плашмя.

ФАЗА СОДЕРЖАНИЯ

Активный игрок должен в четком порядке совершить следующие действия:

1) ПОЛУЧЕНИЕ РЕСУРСОВ

Игрок берет в руку все кубики Ресурсов с любых Складов.

2) ПЛАТА НАЕМНИКАМ

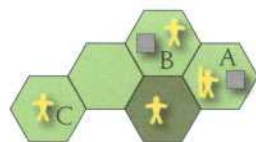
Игрок должен заплатить вознаграждение своим Наемникам, включая наемников, которые лежат на столе перед ним (убитых Наемников). Вознаграждение рассчитывается так: 1 ресурс соли за первого Наемника, 2 ресурса за второго, 3 за третьего и так далее. Например, если у игрока 4 Наемника, он должен заплатить: $1+2+3+4=10$ ресурсов соли. Игрок также может заплатить вознаграждение (или его часть) в **монетах** или **ресурсах** по Рыночному курсу к Цене соли. Если цена Соли равна 0, игрок должен заплатить 1 бронзовую монету за каждый требующийся ресурс соли. Если Игрок не имеет достаточного количества монет и ресурсов для выплаты вознаграждения Наемникам, он должен выбрать по 1 Постройке в своей Столице за каждого неоплаченного Наемника и удалить их из игры. Если в Столице нет построек кроме Крепости, Игрок выбывает из игры! После этого, неоплаченные Наемники должны быть уволены.

3) УВОЛЬНЕНИЕ НАЕМНИКОВ

Игрок может уволить 1 или больше Наемников. Уволенные Наемники и Наемники лежащие на столе перед Игроком удаляются из игры и больше не могут быть доступны.

4) КОРМЛЕНИЕ НАСЕЛЕНИЯ

Рабочие и Войны должны быть накормлены. Игрок может накормить Юнитов, которые в находятся в Гексе с Фермой или в Гексе соседним с Фермой. Это становится не возможно, если в Гексе с Фермой есть Вражеский юнит(ы) или если Ферма отделена **Защитной стеной**. Каждая Ферма может накормить 2 Юнитов. За каждого ненакормленного Юниты игрок должен отдать 1 ресурс Зерна или удалить этого Юнита из игры к себе в руку.



Две фермы в А и В могут накормить трех желтых юнитов вокруг них. Рабочий в С находится вне зоны досягаемости Ферм и игрок должен заплатить 1 , чтобы накормить его или удалить его.

5) РАЗВИТИЕ РЫНКА

Это процедура производится только если на Поле Рынка лежат 4 или больше Кубика Ресурсов. Цена ресурсов не может стать больше 5 или меньше 0 монет.

1. Цена каждого Ресурса увеличивается на одно деление, за каждый кубик в его колонке. Например, если на поле Рынка 2 кубика

лежат в колонке Зерна, 1 кубик в колонке Камня^г и 1 кубик в колонке Соли, то цена Зерна увеличится на два деления, а цена Камня и Соли на одно.

2. Цена Ресурса уменьшится на одно деление за каждый кубик Ресурса того же цвета на поле Рынка. Например, если на поле Рынка лежат 2 коричневых кубика, 1 желтый кубик и 1 белый кубик, то цена дерева уменьшится на два шага, а зерна и камня на 1.

3. Удалите все кубики ресурсов с поля Рынка и верните их назад в Банк.

6) ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Игрок восстанавливает всех своих лежащих плашмя Юнитов.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

КОНТРОЛЬ ГЕКСОВ

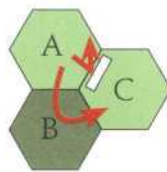
Каждый игрок распространяет свое Влияние на соседние Гексы, сила которого зависит от Силы Столицы и Войнов Игрока. Игрок, чья сила Влияния на Гексе больше – Контролирует этот Гекс. Если два или более Игрока имеют равную силу Влияния на Гексе, то он считается нейтральной территорией.

- Игроки всегда Контролируют Гекс своей Столицы.

Столица каждого Игрока распространяет 1 единицу Влияния на расстояние в Гексах, зависящее от Силы Столицы.

Сила	Расстояние
Сила 1-3	не распространяется
Сила 4	на 1 гекс (соседние гексы)
Сила 5	на 2 гекса
Сила 6+	на 3 гекса

- Водные Гексы, закрытые Гексы** (не исследованные) и **Защитные Стены** блокируют распространение Влияния и должны быть обойдены соответственно.



Если Влияние распространяется с Гекса А, то оно блокируется Стеной в Гексе С. Однако Влияние может распространиться на С, через Гекс В. Видно, что это произойдет, только если Сила Столицы в Гексе А, будет равна или больше 5.

- Каждый **Воин** приносит 1 единицу Влияния в Гексе, в котором он находится.



Столица Красного игрока (А), Сила Столицы равна 4, распространяет 1 единицу Влияния на все соседние Гексы В-С-Д. Синий игрок имеет 1 Война в Гексе D (1 единица Влияния). Таким образом, гексы В-С под контролем Красного игрока, а гекс D – нейтральная территория.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СКЛАДОВ

Рабочие всегда могут использовать все или некоторые Ресурсы хранящиеся на Складах в гексах с Рабочим. Если Склад опустел, то он может быть использован снова.

Например, если на Складе в гексе с Рабочим хранится 2 кубика дерева, рабочий может использовать их с 1 кубиком камня из руки игрока для постройки нового Склада.

ДОСТУПНОСТЬ И ВИДИМОСТЬ ФИШЕК/ЖЕТОНОВ

Постройки/Наемники, которых нет в Банке, не доступны для строительства/найма. Рабочие, Войны или Исследователи, которых нет в руке Игрока, не могут быть приобретены. Кубики Ресурсов и монеты безлимитны и должны быть заменены чем-нибудь, если они закончились в Банке.

Все фишки/жетоны в руках игроков должны быть видны. Единственным исключением являются Жетоны Кубика и монеты, которые могут держаться в секрете.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце Хода игрока, если происходит что-то из ниже указанного:

1. Только один игрок (или команда) остались в игре.
2. Все Жетоны Персонажей приобретены.
3. Три или более видов Фишек больше нельзя приобрести в Банке. Это касается следующих Фишек: храмы, акведуки, склады, стены, фермы, порты, каменоломни/лесопилки, рынки, наемники, жетоны битвы.

В первом случае, игрок или команда оставшиеся в игре считаются победителями. В других двух случаях начинается **Завершающая Стадия**.

ЗАВЕРШАЮЩАЯ СТАДИЯ

Начиная с игрока, следующего за тем, кто запустил Завершающую Стадию, каждый игрок должен решить будет ли он выполнять свой Ход или закончит игру немедленно.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Победные очки выдаются за:

1) ЖЕТОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Игрок получает 1 ПО за каждый свой Жетон Персонажа. Примечание: некоторые Жетоны Персонажей, дают специальные бонусы в ПО.

2) КОНТРОЛЬ ГЕКСОВ

Игрок получает 1 ПО, за каждый контролируемый им Гекс (или 2 ПО, если Гекс имеет Жетон Множителя $\times 2$ или 3 ПО за Жетон $\times 3$). Примечание: вы можете использовать кубики Ресурсов цветов игроков для удобства определения силы Влияния игроков на Гексах.



3) ДОМИНИОН ИГРОКА

Каждый игрок должен выбрать один Гекс Поля, соседний с его столицей. Этот Гекс должен быть под контролем Игрока. Игрок получает ПО в размере Силы этого гекса, плюс Сила Столицы.



4) НАСЕЛЕНИЕ

Каждый игрок получает 1 ПО за каждую пару своих рабочих и 1 ПО за каждого своего Война.

5) БИТВЫ

Каждый игрок получает 1 ПО за каждый свой Жетон Битвы.

6) ДЕНЬГИ

Каждый игрок получает 1 ПО за каждый набор монет общей ценностью 4. Примечание: для Мажоритарного Бонуса в этой категории, не учитывается общее количество денег в собственности.

7) МАЖОРИТАРНЫЙ БОНУС

Определите Игрока, который выиграл и получил второе место в каждой категории (Персонажи, Контролируемые Гексы, Доминион, Население, Битвы и Деньги): игрок победивший в категории получает 6 ПО, за второе место Игрок получает 2 ПО (при игре вдвоем победитель в категории получает 4 ПО). При ничьей в одной Категории между двумя или более игроками, просуммируйте доступные ПО и разделите их между ними. Например, при игре втроем, синий и желтый игроки получили по 3 ПО в категории Население, а Красный игрок только 2 ПО в этой категории. Синий и Желтый игрок получают по 4 ПО Мажоритарного Бонуса ($(6+2=8/2=4)$), в то время Красный получает 0 ПО.

Игрок, набравший больше всех ПО, побеждает в игре. Ничья разбивается в следующем порядке: Доминионы Игроков, население, Контролируемые Гексы, Деньги, Жетоны Битв и Персонажей.