

Слава Риму!

Glory to Rome, 2005

2-5 игроков, 60 минут

В 64 г. н. э. после римского пожара император Нерон приказал восстановить город. Кто из патрициев окажется самым успешным строителем и получит наибольшее влияние в империи?

Состав игры

208 карт:

- 159 карт приказов (44 вида)
- 36 карт строительных участков (на которых строятся здания соответствующего цвета)
- 6 джокеров
- 1 карта первого игрока
- 6 призовых карт за наибольшее количество материала данного вида

5 планшетов игроков

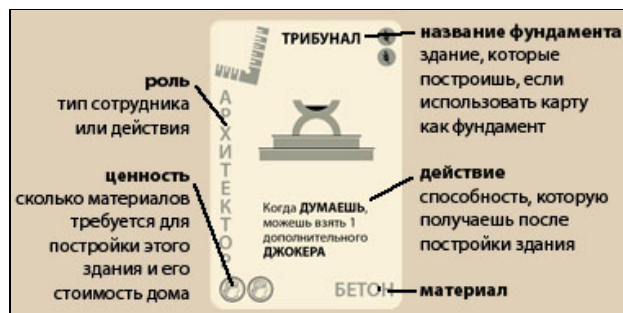
1 карта «Рим трезубет!»

Цель игры

Игроки выполняют роли патрициев, восстанавливающих Рим. За строительство зданий и принесённые в дом материалы игроки получают победные очки.

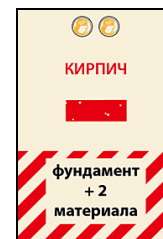
Карты приказов

Основную часть игры составляют 159 карт приказов. Эти карты появляются в вашей руке как приказы Нерона, но в соответствии с вашими планами в ходе игры могут стать сотрудниками, материалами, зданиями или победными очками.



Карты строительных участков

36 карт участков обозначают места в Риме, на каждом из которых можно возвести фундамент какого-либо здания. Цвет здания должен совпадать с цветом участка. Когда свободных участков не осталось, Рим считается полностью восстановленным и игра заканчивается.



Карта первого игрока

Показывает, чей сейчас ход. Свой ход вы можете начать либо каким-то ролевым действием, либо подумать и взять из колоды карты.

Джокер

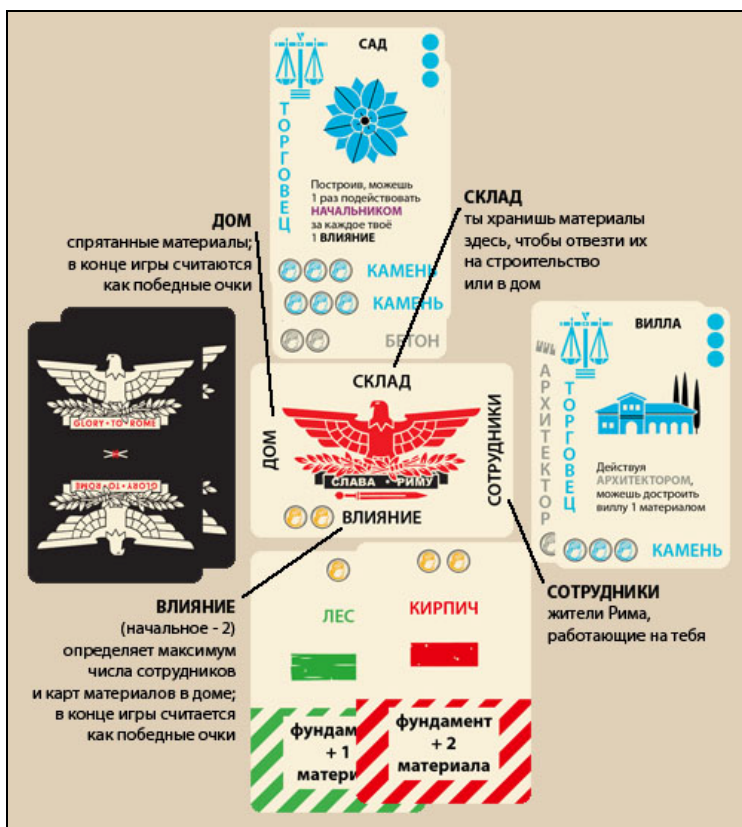
Обозначает римского плебея. Может выполнять любую роль.

Призовые карты

Обозначают, что игрок собрал в своём доме наибольшее количество материалов данного вида. Выдаются в конце игры при подведении её итогов и ценятся в 3 победных очка.

Планшет игрока

Во время игры вы нанимаете сотрудников и собираете материалы, что построить здания Рима и повесить благополучие своего семейного клана. Ваш планшет помогает организовывать карты ваших сотрудников и материалы и показывает рост влияния вашего клана.



Прежде, чем вы начнёте...

К игре необходимо немного привыкнуть. У карт приказов есть 5 разных состояний (роль, сотрудник, материал, победные очки, здание) и 6 разных видов действий, у каждого из которых свои фазы хода, и в первые несколько ходов это может вас запутать. Кроме того, в игре появляются здания – более 40 разных видов – и каждое сильно влияет на ход игры.

С первых же ходов у вас будет выбор из нескольких возможных действий, что повлияет на дальнейшую игру, но без чёткого понимания основной механики игры и того, как на неё влияют различные построенные здания, вы не сможете делать свой выбор.

Обучение новых игроков

В этой игре неприменим способ «Давайте просто начнём играть». Объясните главные принципы игры, начиная с карт, затем расскажите про планшет игрока и завершите разборкой стадий строительства здания: строительный участок – фундамент – материалы – влияние.

Также полезно сыграть несколько ходов с открытыми картами, чтобы новые игроки увидели механику игры в действии. Постарайтесь при этом сыграть все 6 ролей, чтобы показать их различия.

Освоение игры с помощью правил

Обучаясь самостоятельно, по правилам, играйте первую партию без учёта эффекта зданий, не более чем с 3 строительными участками каждого вида и с половиной колоды карт приказов.

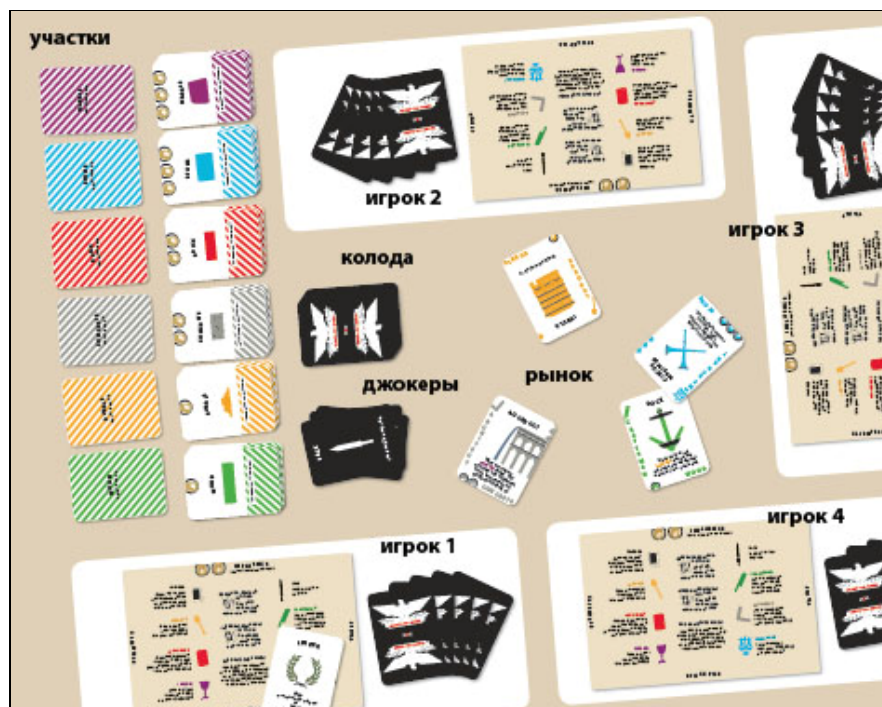
Далее, в тексте правил, советы для первой, тренировочной, игры будут написаны этим цветом.

Подготовка к игре

Каждый игрок получает **планшет игрока** и кладёт его перед собой. Поместите на стол карту «Рим требует» и стопку карт джокеров. Перемешайте карты приказов (*далее – карты*), создайте из них колоду (*далее – колода*) и раздайте каждому игроку **начальную руку** (5 карт).

Разложите **карты строительных участков по видам** и создайте открытые стопки карт участков с числом карт, равным количеству игроков. Игроки должны видеть, сколько и каких карт участков осталось в стопках. Оставшиеся закрытые части стопок положите рядом: это – пригород Рима.

Определите первого игрока, открывая за каждого игрока по одной карте из колоды: начинает игрок, чья карта считается первой по алфавиту (в случае равенства возьмите из колоды дополнительные карты). Дайте ему карту первого игрока, а из открытых карт сформируйте **рынок**.



В тренировочной игре используйте не более 3 строительных участков каждого вида и только половину колоды.

Ход игры

Игра состоит из **раундов** и в каждом новом раунде первым игроком становится игрок, находящийся слева от действующего первого игрока. В каждый раунд происходит следующее:

- 1) Выбор первого игрока.** Первый игрок выбирает одно из двух:
 - **думает** и берёт дополнительные карты (*см. ниже*); в этом случае раунд заканчивается немедленно,
 - **действует**, играя карту приказов с руки и кладя её на свою карту игрока; эта карта определяет **роль** на весь раунд.
- 2) Выбор остальных игроков.** Если первый игрок выбрал роль, то каждый игрок по очереди, по часовой стрелке, выбирает для себя одно из двух:
 - **думает** и берёт дополнительные карты (*см. ниже*),
 - **поддерживает**, играя карту приказов с той же ролью, что и первый игрок.

- 3) **Действия первого игрока.** Первый игрок может выполнить **по 1 действию** за выбранную роль и за каждого имеющегося у него **такого же** сотрудника.
- 4) **Действия остальных игроков.** Каждый игрок по очереди, по часовой стрелке, может выполнить 1 действие за выбранную роль (**если он поддержал** первого игрока) и по 1 действию за каждого имеющегося у него такого же сотрудника.
- 5) **Конец раунда.** Положите все сыгранные карты приказов на **рынок**.

Джокер

В свой ход можно сыграть джокера вместо любой **роли**. В конце раунда все сыгранные джокеры возвращаются в свою стопку. Нельзя брать или играть джокеров в качестве материалов или сотрудников.

Петиция

В свой ход можно сыграть две карты одинаковой роли (одного цвета) в качестве джокера. Но нельзя играть два джокера в качестве джокера.

Думать

Если игрок выбрал это, он может сделать **одно** из трёх:

- взять одного **джокера** (если он есть),
- взять из колоды карты, чтобы дополнить руку до начального размера (5 карт),
- взять из колоды одну дополнительную карту (независимо от числа карт в руке).



Пример хода

- 1) **Выбор первого игрока.** Игрок 1 является первым игроком и он играет жёлтую карту, собираясь действовать **РАБОЧИМ**.
- 2) **Выбор остальных игроков.** Игрок 2 играет **джокера**, поддерживая действие **РАБОЧИМ**. Игрок 3 решает не поддерживать первого игрока, а **думает** и сразу же добирает карты из колоды в руку до 5 карт. Игрок 4 тоже решает не поддерживать, но у него в руке уже 5 карт, поэтому он берёт из колоды 1 карту. Теперь у него в руке 6 карт.
- 3) **Действия первого игрока.** У игрока 1 среди сотрудников есть 1 **РАБОЧИЙ**. Поэтому он выполняет 2 действия **РАБОЧИМ** – 1 за решение действовать, и ещё 1 – за своего сотрудника.
- 4) **Действия остальных игроков.** Игрок 2 выполняет 1 действие **РАБОЧИМ** за поддержку действия первого игрока – у него нет **РАБОЧЕГО** среди сотрудников. У игрока 3 среди сотрудников есть 2 **РАБОЧИХ**. Он не поддерживал первого игрока, но может выполнить 2 действия **РАБОЧИМ** своими сотрудниками. У игрока 4 среди сотрудников нет **РАБОЧЕГО**, поэтому он ничего не делает.
- 5) **Конец раунда.** Жёлтая карта, сыгранная игроком 1, кладётся на рынок, а **джокер** игрока 2 – в стопку джокеров. Раунд закончен и первым игроком в следующем раунде становится игрок 2.

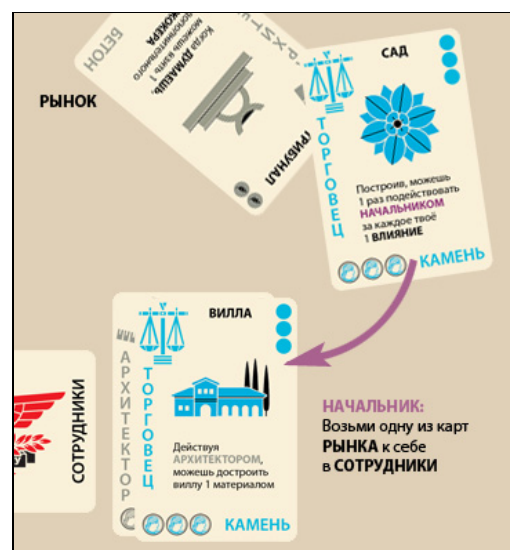
НАЧАЛЬНИК

Действуя **начальником**, вы берёте карту с **рынка** и кладёте её рядом со своим **планшетом** – в **сотрудники**. Общее число сотрудников ограничено вашим **влиянием**. В начале игры влияние равно 2.

Все ваши **сотрудники** могут действовать, если в раунде заявлена их роль, даже если вы не **поддержали**, а выбрали **думать**.

Пример: Среди ваших сотрудников есть 2 рабочих. Первый игрок выбрал действие рабочим. Вы можете поддержать его, сыграв третьего рабочего с руки или немедленно подумать, но позже всё равно использовать способности двух своих рабочих.

Новые **сотрудники** не могут действовать в ход, когда их наняли. Для этого следует дождаться следующего раунда, в котором будет заявлена их роль.



РАБОЧИЙ

Действуя **рабочим**, вы берёте карту с **рынка** (если на нём есть карты) и кладёте её рядом со своим **планшетом** – на **склад**. Теперь она считается **материалом** и может использоваться для строительства **зданий** или перемещения в **дом**.

Игроки действуют своими **рабочими** по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Если карт на **рынке** не осталось, игрок не берёт ничего.

Имейте в виду: карты, сыгранные как роль, ещё не находятся на **рынке**, и брать их в качестве **материала** нельзя.



АРХИТЕКТОР / СТРОИТЕЛЬ

С помощью **архитектора** или **строителя** вы закладываете фундамент **здания**, которое собираетесь построить ради восстановления былого могущества Рима.

Обычно строительство **здания** занимает несколько ходов. Вы можете одновременно строить несколько зданий, даже в один ход, однако вы не можете пользоваться преимуществами здания, пока оно не будет полностью построено.

Действуя **архитектором** или **строителем**, вы кладёте карту с руки перед собой: это – фундамент здания. Возьмите открытую **карту строительного участка** соответствующего цвета и положите её под сыгранную карту так, чтобы она была видна.

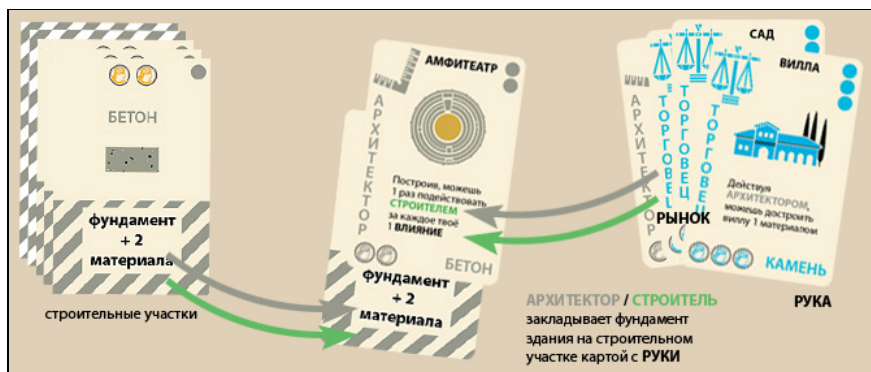
Вы **не можете** закладывать фундамент нового здания, если:

– нет карт строительных участков нужного цвета,

– у вас уже есть здание такого же названия.

Вы можете построить здание того же названия, что и у другого игрока.

Чтобы построить здание на **загородном участке** (карты строительных участков, лежащие рубашкой вверх), вам требуется 2 действия **архитектором** или **строителем** в один и тот же раунд.



С помощью **архитектора** или **строителя** вы достраиваете начатое **здание**. Это можно делать и в тот же раунд, в котором был заложен его фундамент. **Материал**, используемый для строительства, должен быть того же цвета, что и **здание**.

Строитель берёт карту нужного материала с **руки**, **архитектор** – со **склада**. Добавленная карта материала кладётся под карту строительного участка так, чтобы она была видна.



Чтобы закончить строительство **здания**, вы должны добавить к нему указанное на **карте участка** количество материала – 1, 2 или 3.

Когда вы закончите строительство **здания**, возьмите его **карту строительного участка** и положите её рядом со своим **планшетом** – она увеличивает ваше **влияние** на указанную на карте величину – 1, 2 или 3. Уве-

личивая своё **влияние**, вы получаете возможность нанимать больше **сотрудников** и приносить больше материалов в **дом**. Карты материалов остаются под картой здания.
 Построенное **здание** даёт эффект, указанный на карте здания (см. приложение) и увеличивает ваше **влияние**. И то, и другое происходят немедленно после завершения строительства, и вы используете это в том же самом раунде.

В тренировочной игре не учитывайте эффекты построенных зданий.

ЛЕГИОНЕР

Действуя **легионером**, выполните следующее:

- Откройте карту **руки** (не джокера) и положите её на карту «Рим требует!»
- Скажите: «Рим требует (назовите материал, указанный на карте)!»
- Если на рынке есть карты этого материала, возьмите одну из них и положите рядом с **планшетом** на **склад**.
- Если у ваших соседей (игрок слева и игрок справа от вас) есть карты этого материала, они обязаны дать вам одну из них – и вы так же кладёте их рядом со своим **планшетом** на **склад**.
- Если у соседа нет карт такого материала, он говорит: «Слава Риму!» и вы от него ничего не получаете.
- Заберите свою открытую карту с карты «Рим требует!» назад в **руку**.



В игре двух игроков у вас только один сосед.

Если вы в один раунд выполняете несколько действий **легионером**, вы должны открыть все карты требуемых материалов одновременно. Вы можете спрашивать любые материалы, в том числе и несколько материалов одного вида, если у вас есть несколько карт одного цвета. Сосед выполняет ваше требование, насколько он может.

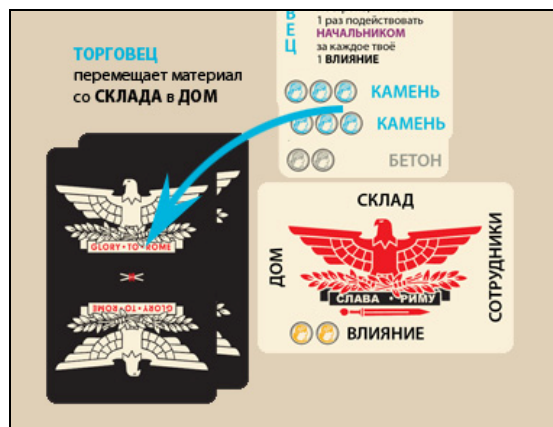
Если у вас в **руке** карт меньше, чем вы выполняете действий **легионером**, все лишние действия пропадают. Количество карт у каждого игрока – открытая информация для всех игроков.

ТОРГОВЕЦ

Действуя **торговцем**, вы берёте одну карту материала со своего **склада** и переносите её в свой **дом** рубашкой вверх. Ценность всех карт, находящихся в **доме**, в конце игры даёт вам **победные очки**.

Количество карт в **доме** игрока – открытая информация для всех игроков, как и значение карты, которую игрок кладёт в дом, но – только в тот раунд, когда это происходит. В последующие раунды смотреть карту в **доме** нельзя – даже игроку, положившему её.

Общее число карт в доме ограничено вашим **влиянием**. В на-



чале игры оно равно 2.

В конце игры каждый игрок открывает все карты, находящиеся в его **доме**. За каждый вид материала игрок, имеющий наибольшее его количество в своём доме, получает 3 очка. При равенстве этого показателя у нескольких игроков никто из них призовых очков за этот вид материала не получает.

Окончание игры

Игра немедленно останавливается, игроки не заканчивают текущий раунд, и в игре не происходит больше никаких действий, если:

- заканчивается **колода** (игроки могут пересчитывать количество оставшихся в ней карт),
- игрок кладёт в фундамент **здания** последнюю карту **строительного участка** (не загородную); это здание никогда не будет закончено,
- построены **катакомбы** (см. приложение),
- любой игрок построил **римский форум** (см. приложение) и среди его **сотрудников** есть все виды сотрудников, а на **складе** – все виды материалов,
- все игроки по какой-либо причине решили **сдаться** одному из игроков.

Поскольку в тренировочной игре эффекты построенных зданий не учитываются, условия с катакомбами и римским форумом не используются.

Подсчёт очков и определение победителя

В случае строительства **римского форума** или сдачи игроков победил определяется сразу, и никакого подсчёта очков не происходит.

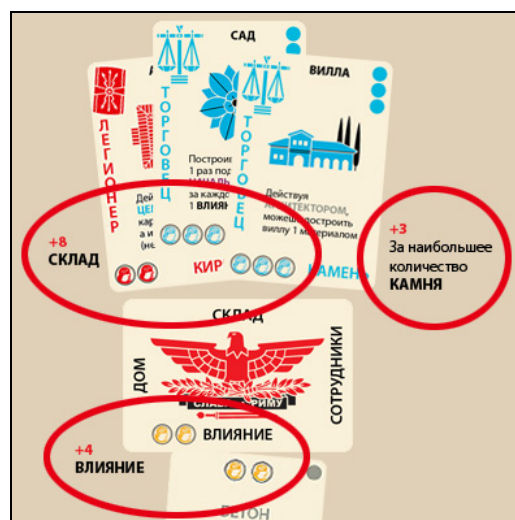
Во всех остальных случаях игроки получают **победные очки**:

Игра немедленно останавливается, игроки не заканчивают текущий раунд, и в игре не происходит больше, которые начисляются:

- по 1 очку за каждое **влияние** у игрока,
- общая стоимость материалов в **доме** игрока,
- по 3 очка за наибольшее количество материалов каждого вида в **домах** игроков.

Некоторые **здания** после завершения также приносят **победные очки**.

Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество победных очков. В случае равенства набранных очков у нескольких игроков победителем считается тот из них, у кого в руке больше карт.



Приложение. Здания

В тренировочной игре эффекты построенных зданий не учитываются, поэтому дальше можно пока не читать.

Академия

Вы можете 1 раз **подумать** в конце любого хода, в котором вы выполнили хотя бы 1 действие **строителем**, даже если это **строитель** из числа ваших сотрудников. Вы можете пользоваться свойством **академии** в ход её завершения.

Пример: У вас есть **академия** и два сотрудника **строителя**. В руке у вас карт нет. Игрок справа решил играть **строителем**. Вы спасовали, решив **подумать**, и взяли из колоды 5 карт. Игрок справа подействовал **строителем**. Вы подействовали двумя своими сотрудниками **строителями**, сыграв две карты с руки в качестве фундаментов новых **зданий**. Теперь вы используете свойство **академии** и берёте из колоды 2 карты, завершая свой ход с 5 картами в руке.

Акведук

Максимально разрешённое число сотрудников у вас удваивается. Это удвоение действует и на добавку, которую вы получили за **акведук**.

Пример: У вас уже есть **офис** (+2 сотрудника). Теперь вы построили **акведук** и величина вашего влияния увеличилась до 5. Максимальное количество сотрудников, которое вы можете себе позволить: 5, плюс 2 за **офис**, умножить на 2 за **акведук** – всего 14.

Каждый раз, когда вы действуете **начальником**, вы можете нанять дополнительного сотрудника с руки. Чтобы иметь возможность это сделать, вы не обязаны перед этим брать сотрудника с **рынка**.

Пример: У вас есть **акведук** и сотрудник **начальник**. На **рынке** – 1 **торговец**. Вы решаете играть **начальником**. Другие игроки не стали вас поддерживать, решив **подумать**. Вы берёте карту **торговца с рынка** себе в **сотрудники**, а затем – тоже в **сотрудники** – карту **легионера с руки**. Затем, в качестве действия **сотрудником начальником**, берёте себе в **сотрудники** ещё одного **легионера с руки**.

Амфитеатр

Когда вы завершили строительство **амфитеатра**, вы можете немедленно 1 раз подействовать **строителем** за каждое 1 **влияние**, которое есть у вас, включая ту добавку, которую вы получили за **амфитеатр**.

Пример: **Амфитеатр** – первое **здание**, которое вы построили. У вас теперь 4 **влияния**. Теперь у вас есть одноразовая немедленная возможность 4 раза подействовать **строителем**. Вы решаете 2 действиями а) положить **фундамент склепа с руки**, а затем б) добавить в его строительство 1 **кирпич**, тоже с **руки**.

Арка

Когда вы действуете **архитектором**, вы можете брать материал для строительства не со **склада**, а с **рынка**.

Если вы действуете **архитектором** более одного раза, вы можете брать материалы и со **склада**, и с **рынка**, по своему усмотрению. Вы не можете использовать карты с **рынка** для закладки фундамента **здания**.

Пример: У вас есть **арка** и сотрудник **архитектор**. У вас заложен фундамент **ворот**. На вашем **складе** есть **кирпич**, как и на **рынке**. Вы решаете действовать **архитектором**, а все другие игроки поддерживают вас. Вы берёте **кирпич с рынка** и используете его для строительства **ворот**. Затем вы берёте **кирпич со склада** и завершаете строительство **ворот**.

Атриум

Когда вы действуете **торговцем**, вы можете брать карту не со **склада**, а из **колоды**, а затем класть её в **дом**, не глядя на неё. Если вы действуете **торговцем** более одного раза, вы можете брать карты и со **склада**, и из **колоды**, по своему усмотрению.

Пример: У вас есть **атриум** и сотрудник **торговец**. На **складе** у вас лежит **камень**. Игрок справа решает действовать **торговцем**. Вы поддерживаете его **джокером**. Он берёт **бетон со своего склада** и перемещает его в свой **дом**. Вы решаете взять **камень со своего склада** и неизвестную карту из **колоды**, чтобы положить обе карты в свой **дом**.

Базар

Ваша максимальная величина **дома** увеличивается на 2. Это – помимо той добавки, которую вы получили за **базар**.

Пример: Вы построили своё первое **здание** – **базар**. Теперь у вас 3 **влияния** и **победных очка**, а также место для 5 **материалов в доме**. Но вы можете нанять только 3 **сотрудников**.

Базилика

Когда вы действуете **торговцем**, вы можете взять дополнительную карту с **руки** и положить её в **дом**. Чтобы иметь возможность это сделать, вы не обязаны перед этим класть материал со **склада** в **дом**. Вы не показываете противникам карту, которую кладёте таким способом в **дом**.

Пример: У вас есть **базилика** и сотрудник **торговец**. На вашем **складе** **кирпич**, а в **руке** 2 **бетона** и **джокер**. Вы решаете действовать **торговцем**, играя **джокером**, а остальные игроки вас поддерживают. В качестве своего первого действия **торговцем** вы перемещаете **кирпич со склада в дом**, а затем **бетон с руки в дом**. В качестве второго действия – просто перемещаете второй **бетон с руки в дом**.

Баня

Когда вы наняли нового сотрудника, вы можете сразу выполнить действие нового сотрудника. Это действие должно быть завершено до того, как будет нанят новый сотрудник, хотя разрешается объединить два одинаковых действия для закладки **фундамента** загородного **здания**. Если действие сотрудника завершает строительство **здания**, вы можете использовать свойство **здания** при последующих действиях **начальником** в этот же ход.

Пример: У вас есть **баня**. На **рынке** есть **рабочий**, **архитектор**, **торговец** и **начальник**. Игрок справа от вас решает действовать **начальником**. Вы и игрок слева от вас поддерживаете. Игрок справа берёт с **рынка архитектора**. Вы берёте **начальника** и получаете возможность выполнить им ещё одно действие **начальником**. Вы берёте **рабочего** и выполняете им действие, перемещая **камень (торговца) с рынка на свой склад**. Игрок слева от вас не может выполнить своё действие **начальником** – **рынок пуст!**

Баня + сад

Если у вас есть **баня** и вы завершаете строительство **сада** (*Построив, можешь 1 раз подействовать **НАЧАЛЬНИКОМ** за каждое твоё 1 **ВЛИЯНИЕ***), то каждый только что нанятый вами сотрудник может выполнить своё действие.

Бар

Когда вы действуете **начальником**, вы можете нанять дополнительного **сотрудника** из **колоды**. Чтобы иметь возможность это сделать, вы не обязаны перед этим брать сотрудника с **рынка**, но, взяв карту из **колоды**, вы не можете в это действие отказаться от неё и решить брать сотрудника с **рынка**. Количество ваших сотрудников по-прежнему ограничено вашим **влиянием**.

***Пример.** У вас есть **бар**. У игрока слева тоже есть **бар** и сотрудник **начальник**. На **рынке** – 3 **строителя** и **легионер**. Игрок справа решает действовать **начальником**. Вы и игрок слева от вас поддерживаете его. Игрок справа берёт с **рынка строителя**. Вы берёте **легионера** с **рынка**, а затем вытягиваете из колоды **архитектора**. Игрок слева решает не брать **строителя** с **рынка**, а сразу тянет карту из **колоды**. Ему попадается **легионер**. В качестве своего второго действия, сотрудником **начальником**, он снова решает брать только из **колоды** и получает **торговца**. У него теперь 3 сотрудника и больше брать он не может, поскольку его **влияние** тоже 3.*

Башня

Вы можете использовать **щебень** в любых строительствах. Вы можете закладывать **фундамент здания** на загородном строительном **участке**, используя одно действие **строителем** или **архитектором**, вместо обычных двух. Вы можете пользоваться свойством **башни** в ход её завершения.

***Пример:** У вас есть **башня** с 1 **бетоном**. У вас есть 2 сотрудника **архитектора**. Свободных каменных **участков** больше нет. На **складе** у вас – **бетон** и **щебень**. Вы решаете действовать **архитектором**. В качестве своего первого действия вы завершаете **башню бетоном** со **склада** и можете использовать её свойства. Своим вторым действием вы закладываете **фундамент канализации (камень)** на загородном строительном **участке**, а третьим – перемещаете на неё **щебень** со своего **склада**. Для завершения **канализации** вам ещё требуется два **камня** или **щебня**.*

Вилла

Если у вас есть **фундамент виллы**, вы завершаете её, когда действуете **архитектором** и кладёте на **виллу** материал.

***Пример:** У вас есть **фундамент виллы** без материалов. На **складе** – **камень**. Вы решаете действовать **архитектором**, а другие игроки вас **поддерживают**. Вы берёте **камень** со **склада**, перемещаете его на **виллу** и тем самым завершаете её. За **виллу** вы получаете 3 **влияния** (всего у вас 5), и теперь у вас 5 **победных очков**, место для 5 сотрудников и место для 5 материалов в **доме**.*

Ворота

Вы можете использовать свойства своих **зданий** из **мрамора** сразу же после закладки их **фундамента**. Вы не получаете увеличения своего **влияния** за счёт этих **зданий** до тех пор, пока они не закончены.

***Пример:** У вас есть **фундамент храма**, под которым пока нет никаких карт **материалов**. Вы заканчиваете строительство **ворот** и можете немедленно использовать свойство **храма** (максимум **руки** +4). Максимальное количество карт в вашей **руке** теперь – 9.*

Ворота + дорога

Если у вас помимо **ворот** есть ещё и **дорога** (*Можешь использовать любой материал для построек из **КАМНЯ***), то добавив в какое-то своё **здание** из **камня мрамор**, вы уже можете использовать его свойства. Свойство **здания**, которое используется 1 раз при завершении строительства, по-прежнему действует 1 раз – только после завершения строительства **здания**.

Дворец

Вы можете **действовать** или **поддерживать** сразу несколькими картами одной **роли**, включая **джокеры**, и выполнять по 1 действию за каждую сыгранную карту.

***Пример:** У вас есть **дворец** и сотрудник **торговец**. В **руке** у вас 3 **торговца**, **рабочий** и **джокер**. Вы решаете действовать **торговцем** и играете сразу 3 **торговцами** и **джокером**. Другие игроки поддерживают вас. Вы выполняете 5 действий **торговцем**, перемещая со **склада** в **дом** 5 материалов.*

Дорога

Вы можете использовать любой **материал** для строительства **зданий** из **камня**. Вы можете пользоваться свойством **дороги** в ход её завершения.

Пример: У вас есть **фундамент дороги** без материалов, а также **катакомбы**, на строительство которых уже потрачен 1 **камень**. У вас есть сотрудник **архитектор**, а на **складе** – **щебень** и 2 **леса**. Противник решает действовать **архитектором**. Вы **поддерживаете** картой **архитектора** с **руки**. В свой ход вы можете выполнить 2 действия **архитектором**. Первым вы перемещаете карту **щебня** со **склада** на **дорогу**, заканчивая её строительство и получая возможность использовать её свойство. Поэтому вторым действием вы продолжаете строить **катакомбы** картой **леса** со **склада**. Теперь, чтобы завершить **катакомбы**, вам необходимо ещё 1 любой материал.

Забор

Вы не отдаёте карты игрокам, которые действуют **легионером**, хотя при желании можете это сделать. Если вы забыли о том, что у вас есть **забор**, и отдали карты, вы не можете вернуть их обратно.

Пример: У вас есть **забор**, а в руке – **легионер** и **начальник**. На **рынке** – 2 **мрамора**. Игрок справа от вас решает играть **легионером**. Вы **поддерживаете**. Он требует **мрамор**, показывая карту **начальника (мрамор)**. Он берёт **мрамор** с **рынка** и у игрока, сидящего справа от него, и кладёт добычу на свой **склад**. Он не берёт **мрамор** у вас, потому что у вас есть **забор**. Вы выполняете своё действие **легионера** и тоже требуете **мрамор**, показывая карту **начальника (мрамор)**. Вы получаете **мрамор** с **рынка**, от игрока справа и от игрока слева от вас.

Ипподром

Когда вы **действуете** или **поддерживаете**, вы можете подействовать повторно каждым своим требуемым **сотрудником**.

Пример: У вас есть **ипподром**. У игрока слева от вас тоже есть **ипподром**. У каждого из вас – по 2 сотрудника **торговца**. Вы решаете действовать **торговцем**. Игрок слева не поддерживает. Игрок справа не поддерживает. Вы выполняете 1 действие **торговцем**, плюс 2 действия за своих сотрудников, плюс 2 действия за счёт **ипподрома** и совпадения сотрудников с ролью раунда – всего 5 действий. Игрок слева действует 2 раза за 2 своих сотрудников. Он не получает дополнительных действий за **ипподром**, поскольку **не поддержал** ваше решение действовать **торговцем**.

Канализация

В конце каждого круга вы можете положить свои карты, использованные для **действия** или **поддержки**, на свой **склад**.

Пример: У вас есть **канализация**. Игрок справа решил действовать **торговцем**. Вы поддержали картой **торговца** с **руки**. В конце круга его карта **торговца** как обычно отправляется на **рынок**, а вы можете положить свою карту на свой **склад** как **камень**.

Катакомбы

При завершении строительства **катакомб** игра немедленно заканчивается и определяется победитель. Вы не продолжаете свой ход.

Пример: У вас есть фундамент **катакомб** и в его строительство уже добавлено 2 **камня**. У вас есть 2 сотрудника **строителя**. Игрок справа от вас решает действовать **строителем**. Вы не поддерживаете его, а берёте из колоды карты до полной руки. Игрок слева от вас поддерживает. Первый игрок закладывает **фундамент здания**. Теперь вы можете выполнить 2 действия **строителем**. Своим первым действием вы решаете добавить в **катакомбы** **камень** с **руки**. За завершение **катакомб** вы получаете 3 **влияния**, и на этом игра немедленно заканчивается. Вы не можете выполнить своё второе действие **строителем**, как и игрок слева от вас.

Колизей (империя)

Когда вы действуете **легионером**, в дополнение к его обычному действию вы можете дополнительно брать требуемых **сотрудников** противников и бросать их львам на арене (класть карты в свой **дом**). Если в вашем **доме** нет места, вы не можете брать карты, и сотрудники противников останутся живы. Если место есть, но не для всех, вы сами выбираете, кого из противников пощадить. Съеденные **легионеры** противников не выполняют свои действия. **Заборы** и **стены** защищают от **колизея**. **Мост** позволяет игнорировать **забор**.

Пример: Вы – один из 3 игроков. У вас построено всего 1 **здание** – **колизей**. В руке у вас 2 **легионера**, **торговец** и **начальник**. На **рынке** – 2 **мрамора**. В **сотрудниках** у вас **легионер** и 3 **архитектора**. У игрока справа от вас в **сотрудниках** **легионер** и **торговец**, у игрока слева – **легионер** и **архитектор**.

Игрок справа решает действовать **легионером**. Вы **поддерживаете**. Игрок слева пасует и берёт **джокера**. Первый игрок открывает с **руки** 2 карты и требует 2 **мрамора**. Вы даёте ему 1 **мрамор**, который у вас есть в руке, он кладёт его на свой **склад**, и туда же кладёт 2 **мрамора**, которые он взял с **рынка**. Вы открываете

те 2 карты своей руки – **кирпич (легионер)** и **камень (торговец)** – и требуете их у игроков. Игрок слева даёт вам **камень**, который вы кладёте на свой **склад**. Используя свойство **колизея**, вы забираете в свой **дом** сотрудников: у игрока справа – **легионера** и **торговца**, у игрока слева – **легионера**. Игрок слева не выполняет своё действие **легионера**, поскольку сотрудника **легионера** у него больше нет.

Кран (республика)

Вы можете использовать любую карту с руки, чтобы **действовать** или **поддерживать архитектором**, как если бы она была серой.

Пример: У вас есть **кран**. Игрок справа от вас положил **джокер**, решив действовать **архитектором**. Вы кладёте **рабочего**, объявляя, что **поддерживаете**. Выполните действия роли **архитектора**, как если бы обе карты действительно были серыми.

Лестница

Каждый раз, когда вы действуете **архитектором**, вы можете также решить переместить соответствующий **материал** в законченное **здание** любого противника, тем самым делая его свойства доступным для всех игроков. Положите вашу карту под небольшим углом, под низ **здания**, так, чтобы её видели все игроки. Владелец **здания** не получает свойства этого **здания** второй раз. Любые свойства, происходящие только в момент завершения строительства, повторно не срабатывают. Вы можете использовать дополнительное перемещение, даже если не действовали **архитектором** на себя.

Пример: У вас есть **лестница** с 2 материалами. У противника есть **арка** и **склеп**. У вас есть сотрудник **архитектор**, а на **складе** – **мрамор** и **кирпич**. Вы решаете действовать **архитектором**, а другие игроки вас **поддерживают**. Вы достраиваете свою **лестницу мрамором** со **склада** и сразу же получаете возможность использовать её свойства. Вы перемещаете **кирпич** со своего **склада** на **арку** противника, делая её свойства (Действуя **АРХИТЕКТОРОМ**, можешь брать материал для строительства не со **СКЛАДА**, а с **РЫНКА**) доступными для всех игроков. Вы не используете своё второе действие **архитектором**, но пользуетесь свойством **арки**, чтобы переместить **кирпич** с **рынка** на **склеп** противника. Теперь, благодаря **склепу** (Максимум **РУКИ** +2), вы тоже можете добирать свою **руку** до 7 карт.

Литейная

Когда вы завершили строительство **литейной**, вы можете немедленно 1 раз подействовать **рабочим** за каждое 1 **влияние**, которое есть у вас, включая ту добавку, которую вы получили за **литейную**.

Пример: На **рынке** – **лес**, 2 **кирпича** и 2 **мрамора**. Вы решили действовать **строителем**, и все игроки **поддержали** вас. Действуя **строителем**, вы завершили строительство своего первого **здания** – **литейной**. Теперь у вас 4 **влияния**. У вас есть одноразовая немедленная возможность 4 раза подействовать **рабочим**. Вы перемещаете на свой **склад** с **рынка** 2 **кирпича** и 2 **мрамора**.

Мост

Когда вы действуете **легионером**, вы можете требовать материалы даже у противников с **забором**. В игре 4 и 5 игроков вы требуете материалы у всех противников, а не только у соседей. Помимо выдачи материала с **руки**, противники должны также выдать вам материал со своего **склада**. Игроки со **стеной** защищены от ваших действий.

Пример: У вас есть **мост**. Играют 4 игрока. У игрока слева от вас есть **забор**, у игрока справа – **стена**. Вы решаете действовать **легионером**, но никто из игроков вас не поддерживает. Вы открываете карту **римского форума** с руки и требуете **мрамор**. Вы получаете 1 **мрамор** с **рынка**, по 1 **мрамору** с **руки** от игроков слева от вас и напротив, а также по 1 **мрамору** со **складов** этих игроков. Полученные 5 карт **мрамора** вы кладёте на свой **склад**, а карту **римского форума** возвращаете в свою **руку**.

Особняк (республика)

Каждый раз, когда вы выполняете действие **легионера**, вы можете дополнительно выбрать у каждой своей жертвы по 1 **фундаменту здания** (без материалов под ним) требуемого цвета. Положите карту фундамента на свой **склад**, а участок – во **влияние**.

Пример: У вас есть **особняк**. Картой **легионера** вы поддержали действие **легионером**. Вы открыли красную карту **руки** и требуете 1 **кирпич**. Один из игроков, у которого на руке есть **кирпич**, уже заложил **фундамент школы**, но ещё не положил туда ни одной карты материала. Забрав его **кирпич** с **руки**, вы также забираете карту **школы** на свой **склад** (как **кирпич**), а красную карту строительного **участка**, на котором стоял **фундамент школы**, кладёте в своё **влияние**, увеличивая его на 2.

Офис

Ваше максимальное количество **сотрудников** увеличивается на 2. Это – помимо той добавки, которую вы получили за **офис**.

Пример: Вы построили своё первое здание – **офис**. Теперь у вас 3 **влияния** и **победных очка**, а также место для 5 **сотрудников**. Но в **доме** вы можете разместить только 3 **материала**.

Подвал

Каждый ваш сотрудник может в любое время действовать как сотрудник **рабочий**, вместо своей обычной роли.

Пример: На **рынке** – **камень** и 4 **кирпича**. У вас есть **подвал**. Ваши сотрудники – **рабочий**, **строитель** и **начальник**. Вы решаете действовать **рабочим**, остальные игроки **думают**. Вы считаете **строителя** и **начальника рабочими**, и получаете возможность совершить 4 действия **рабочим**. Вы перемещаете с **рынка** на свой **склад** **камень** и 3 **кирпича**.

Порт

Каждый раз, когда вы выполняете действие **рабочего**, вы можете дополнительно взять 1 карту с **руки** и положить её на свой **склад**. Чтобы иметь возможность это сделать, вы не обязаны перед этим класть материал с **рынка** на **склад**.

Пример: У вас есть **порт** и сотрудник **рабочий**. На **рынке** – 2 **леса**. Игрок справа от вас решил действовать **рабочим**, а вы поддержали. Игрок справа забрал на свой **склад** 1 **лес** с **рынка**. Своим первым действием вы берёте с **рынка** 1 **лес** и с **руки** 1 **кирпич**, и кладёте всё это на свой **склад**. Вторым своим действием вы кладёте с **руки** на **склад** ещё 1 **кирпич**.

Римский форум (республика)

Вы немедленно выигрываете, когда у вас есть **сотрудники** всех видов и **материалы** на **складе** всех видов.

Пример: У вас и у игрока слева от вас есть **сотрудники** всех видов, **материалы** на **складе** всех видов, и **форум** с 2 материалами под ним. Вы решаете действовать **строителем**, а все игроки вас поддерживают. Вы кладёте с **руки** под **форум** карту **мрамора**, завершая его. Вы выиграли, а игрок слева – нет.

Римский форум + лестница

Если постройка **римского форума** делает доступным – из-за **лестницы** (Действуя **АРХИТЕКТОРОМ**, можешь добавить материал в законченное здание противника, чтобы сделать его эффект доступным для всех игроков) – условие победы с помощью **римского форума** сразу для нескольких игроков, то для определения победителя среди них используется обычный подсчёт очков.

Римский форум + подвал

Если вы построили **римский форум** и **подвал** (Все сотрудники считаются **РАБОЧИМИ**), то любой ваш сотрудник вместо обычной своей роли может считаться **рабочим** – для удовлетворения условий победы с помощью **римского форума**. Сотрудники не могут считаться и тем, и другим одновременно.

Римский форум + школа гладиаторов

Если вы построили **римский форум** и **школу гладиаторов** (Каждый **ТОРГОВЕЦ** может считаться любым сотрудником), то каждый ваш сотрудник **торговец** может считаться как сотрудник одного из видов, требуемых для удовлетворения условий победы с помощью **римского форума**.

Сад

Когда вы завершили строительство **сада**, вы можете немедленно 1 раз подействовать **начальником** за каждое 1 **влияние**, которое есть у вас, включая ту добавку, которую вы получили за **сад**.

Ваши новые сотрудники не выполняют никаких дополнительных действий в этот ход (в отличие от зданий, сотрудники не приносят никаких выгод в тот ход, когда они появились у игрока).

Пример: У вас нет никаких сотрудников. На **рынке** – 2 **легионера**, **строитель** и 2 **начальника**. Вы решили действовать **строителем**, и все игроки поддержали вас. Действуя **строителем**, вы завершили строительство своего первого здания – **сада**. Теперь у вас 5 **влияний**. У вас есть одноразовая немедленная возможность 5 раз подействовать **начальником**. Вы решаете подействовать 4 раза и нанимаете с **рынка** 2 **легионеров**, **строителя** и **начальника**, оставляя в запасе ещё 1 вакантное место для сотрудника.

Сенат (империя)

В конце каждого раунда вы можете взять в свою руку любых **джокеров**, которых сыграли ваши противники. Вы можете не брать, брать некоторых или всех сыгранных **джокеров**. Вы можете пользоваться свойством

сената в ход его завершения. Если в игре несколько **сенатов**, их владельцы пользуются свойствами **сената** в порядке своей очереди в данном раунде.

Пример: У вас есть **сенат**. У игрока слева от вас – тоже. Вы решили действовать **начальником**, сыграв **джокера**. Оба противника поддержали вас **джокерами**. В конце раунда вы забираете в свою **руку** обоих **джокеров**, сыгранных противниками. Игрок слева забирает себе в **руку джокера**, сыгранного вами.

Склеп

Ваше максимальное количество карт на **руке** увеличивается на 2.

Пример: Вы построили своё первое **здание** – **склеп**. Теперь вы можете добирать в **руку** до 7 карт.

Скрипторий

Вы можете завершать строительства любых своих **зданий**, действуя **строителем** или **архитектором**, и используя **мрамор**. Вы можете пользоваться свойством **скриптория** в ход его завершения.

Пример: У вас есть 2 сотрудника **строителя**, а на **руке** – **лес**, **камень** и 2 **мрамора**. У вас есть **скрипторий** с 2 **камнями**, **стена** без материалов и **храм** с 1 **мрамором**. Вы выбираете действовать **строителем**. Остальные игроки вас **поддерживают**. У вас – 3 действия **строителем**. Своим первым действием вы завершаете **скрипторий камнем** с **руки** и получаете возможность пользоваться его свойствами. Вторым действием вы завершаете **стену мрамором** с **руки**, а третьим – завершаете **храм мрамором** с **руки**.

Статуя

Вы можете размещать **фундамент статуи** на строительном **участке** любого вида. **Статую** можно достроить материалом, соответствующим виду **участка** или **фундамента (мрамор)**. Для завершения строительства требуется количество материалов, указанное на карте **участка**. После завершения строительства вы получаете **влияние**, указанное на карте **участка**. В конце игры завершённая **статуя** дополнительно даёт 3 **победных очка**.

Пример: У вас в **доме** нет ни одного материала. Вы заканчиваете строительство своего первого **здания** – **статую** на **красном участке** – потратив на это 1 **кирпич** и 1 **мрамор**. Теперь у вас уже 7 **победных очков** – 4 за **влияние** плюс 3 дополнительных очка за законченную **статую**.

Стена

В конце игры вы получаете по 1 **победному очку** за каждые 2 материала, которые есть у вас на **складе**, помимо 2 **победных очков** за увеличение вашего **влияния** при завершении **стены**.

Пример: К концу игры у вас построено всего 2 **здания** – **стена** и **туалет**. На **складе** у вас 5 материалов, а в **доме** их нет совсем. Ваше общее количество **победных очков** – 7: 5 за **влияние** плюс 2 очка за свойство **стены**.

Вы не отдаёте карты игрокам, которые действуют **легионером**, хотя при желании можете это сделать. Если вы забыли о том, что у вас есть **стена**, и отдали карты, вы не можете вернуть их обратно. Свойство **стены** аналогично свойству **забора**, но **стена** также защищает вас от **моста** (Действуя **ЛЕГИОНЕРОМ**, берёшь карты и со **СКЛАДОВ** - у всех противников. Игнорируешь **заборы**).

Пример: У вас есть **стена**, а у противника – **мост**. У вас в **руке** – **легионер (кирпич)** и **торговец (камень)**. На **рынке** ничего нет. Игрок справа от вас решает играть **легионером**. Вы **поддерживаете**. Он требует **камень**. Вы говорите: «Слава Риму!» Вы тоже требуете **мрамор** и берёте **камень** с его **руки**, перемещая его на свой **склад**.

Трибунал (республика)

Когда вы **думаете**, вы можете после обычного действия «**думаю**» взять 1 дополнительного **джокера**.

Пример: У вас есть **трибунал**. У вас 2 карты в **руке** и вы решаете **думать**. Вы можете взять 3 карты, а затем ещё 1 **джокера**, или просто взять 2 **джокера**.

Туалет

Перед тем, как **думать**, вы можете сбросить 1 карту с **руки** на **рынок**.

Пример: У вас есть **туалет** и 4 **легионера** в **руке**. Игрок справа от вас решает действовать **архитектором**. Вы пасуете, сбрасываете на **рынок** с **руки** 1 карту, а затем берёте из **колоды** 2 карты, добирая **руку** до максимума – 5 карт.

Тюрьма

Построив **тюрьму**, вы можете выбрать построенное **здание** противника и поместить его на вашу **тюрьму**.

Теперь вы получаете все свойства, которыми обладает украденное **здание**, как если бы вы только что сами его построили, а бывший владелец этого **здания** теряет доступ к свойствам этого **здания**. Взамен вы

должны отдать ему 3 своих **влияния** – карту строительного **участка**, на котором построена **тюрьма**. Остальные **здания, рука, сотрудники и материалы в доме** бывшего владельца **здания** остаются без изменения, даже если их наличие невозможно без свойств украденного **здания**.

Вы можете украсть **здание**, которое ранее было украдено с помощью **тюрьмы** другого игрока. Вы не можете украсть **здание** с тем же названием, что и **здание**, которое уже есть у вас. Вы не можете закладывать **фундамент здания** с тем же названием, что и украденное с помощью **тюрьмы здания**. Все свойства **здания**, которые срабатывают при его завершении, срабатывают и для нового владельца украденного **здания**.

Пример: Вы построили **тюрьму** и украли у противника **башню** (Можешь использовать **ЩЕБЕНЬ** в любых строительствах. Закладка **УЧАСТКА** за городом по обычной цене), дав ему взамен 3 **влияния**. Теперь вы можете использовать **щебень** в строительстве любого своего **здания**. У противника есть **храм**, на строительство которого он потратил **мрамор** и **щебень**. Они там и остаются, но достроить **храм** противник может только с помощью **мрамора**.

Фойе

Перед тем, как **думать**, вы можете сбросить все карты с **руки**.

Пример: У вас есть **фойе**, а также 3 **начальника** и **джокер в руке**. Игрок справа от вас решает действовать **архитектором**. Вы пасуете, сбрасываете на **рынок** с **руки** 3 карты, а **джокер** – в стопку **джокеров**. Затем вы берёте из **колоды** 5 карт.

Фонтан

Когда вы действуете **строителем**, вы можете брать карту из **колоды**, а не с **руки**. Посмотрев на взятую карту, вы можете а) положить её в качестве **фундамента** нового **здания**, б) используя ещё одно действие, положить её в качестве **фундамента** нового **загородного здания**, в) положить её как **материал** в одно из своих строящихся **зданий**, г) взять эту карту в **руку**. Свойство **фонтана** начинает действовать сразу после завершения его строительства.

Пример: У вас 2 **сотрудника строителя**. У вас есть **фонтан**. Вы решаете действовать **строителем**, а другие игроки вас поддерживают. Своим первым действием вы берёте карту из **колоды**. Это – **забор**. Вы кладёте карту как **фундамент** на один из свободных **участков**. Своим вторым действием вы берёте из **колоды** ещё одну карту. Это – снова **забор**, и вы используете карту как **материал** для завершения постройки своего **забора**. Третьим действием вы берёте из **колоды** ещё одну карту. Это – ещё один **забор**, и вы берёте его в свою **руку**.

Форум (империя)

Вы немедленно выигрываете, когда у вас есть **сотрудники** всех видов.

Пример: У вас и у игрока слева от вас есть **сотрудники** всех видов и **форум** с 2 материалами под ним. Вы решаете действовать **строителем**, а все игроки вас поддерживают. Вы кладёте с **руки** под **форум** карту **мрамора**, завершая его. Вы выиграли, а игрок слева – нет.

Храм

Ваше максимальное количество карт на **руке** увеличивается на 4.

Пример: Вы построили своё первое **здание** – **храм**. Теперь вы можете добирать в **руку** до 9 карт.

Цирк (империя)

Вы можете сыграть 2 карты одной **роли** в качестве **джокера**. Ни одна из этих карт не может быть **джокером**.

Пример: У вас в **руке** **торговец** и 2 **строителя**. У вас есть **цирк**. Вы решаете действовать **начальником**, выкладывая при этом на свой **планшет** 2 карты **строителя**. Другие игроки поддерживают роль **начальника**.

Школа

Когда вы завершили строительство **школы**, вы можете немедленно 1 раз **подумать** за каждое 1 **влияние**, которое есть у вас, включая ту добавку, которую вы получили за **школу**.

Пример: У вас на **руке** – 2 карты. Вы завершили строительство своего первого **здания** – **школы**. У вас – 4 **влияния** и одноразовая немедленная возможность до 4 раз **подумать**. В свой первый раз вы добываете карты из колоды – до 5 карт в **руке**. Вторым действием вы берёте **джокера**. Третьим – ещё одного **джокера**. Четвёртым действием вы берёте ещё 1 карту из **колоды**. Вы заканчиваете свой ход с 8 картами в **руке**.

Школа гладиаторов

Каждый ваш сотрудник **торговец** может считаться **сотрудником** любого вида. Как и для всех **зданий**, свойство **школы гладиаторов** может использоваться сразу после завершения её постройки.

Пример: У вас есть сотрудники **строитель** и **торговец**. В вашей **школе гладиаторов** – 2 **мрамора**. Вы решаете действовать **строителем**, другие игроки вас поддерживают. У вас есть два действия **строителем**. Первым своим действием вы кладёте карту **мрамора** с руки, достраивая **школу гладиаторов**. Ваш сотрудник **торговец** теперь может считаться сотрудником любого вида, в том числе и **строителем**, давая вам ещё одно действие **строителем** в этот же ход. Своими двумя действиями **строителем** вы играете с руки картой **офиса**, закладывая его **фундамент**, а затем картой **щебня** с руки завершаете его.

Республика и империя

Игра содержит два варианта игры – «республика» и «империя». Карты разных вариантов отмечены значком.

Не смешивайте их, а используйте те из них, в какой вариант игры вы играете.

Все правила изложены применительно к варианту «республика». Играя в вариант «империя», используйте два изменения в правилах:

- начальные руки игроков содержат 4 карты и 1 джокер,
- для петиции требуется 3 карты.

Вариант «империя» считается более кровожадным, что может нравиться одним игрокам, и не нравится другим. Начинаящим игрокам лучше начинать играть в более дружелюбный вариант «республика».

Об авторе

Карл Чудик в 1997 году окончил Массачусетский технологический институт, получив степень бакалавра в математике. На волне интернет-бума он вместе с друзьями перебрался в Калифорнию, но, разочаровавшись, вернулся в Массачусетс. Он три года работал курьером, параллельно занимаясь придумыванием новых игр и играя в настольные игры со студентами института. После игры «Слава Риму» (Glory to Rome) Карл выпустил ещё несколько игр, в том числе коммерчески успешную настольную игру «Изобретения» (Innovation).