

TRIBUNE™

PRIMUS INTER PARES



**ПРАВИЛА
ИГРЫ**

TRIBUNE СВОД ПРАВИЛ

PRIMUS INTER PARES

Игра Карла-Ганса Шимеля

Добро пожаловать в самую развитую столицу древнего мира – Рим. Более 2000 лет назад Рим был городом активной светской жизни, в котором проживало множество людей, но все они не могли быть слишком разными, их объединяло одно важное качество – все они были Римлянами.

В *Tribune* игроки принадлежат большому и амбициозному роду патрициев Рима, жаждущих власти. Оказывая влияние на различные фракции города, они стремятся к самому высокому посту Республики - Трибуну.

Одержите ли вы победу над легионами, будете ли увенчаны лавровым венком, получите ли милость богов, станете ли трибуном? Будьте готовы отправить своих последователей на улицы города, чтобы заполучить влиятельных союзников. Время писать историю!

Состав



1 Игровое поле
Игровое поле делится на две основные области. В верхней располагаются семь фракций Рима. Нижняя показывает город Рим и делится на 8 регионов, каждый из которых пронумерован римскими цифрами.



100 карт фракций.
Это игровые карты. Далее они называются просто «карты». Подробнее с ними можно ознакомиться на стр. 5.



26 карт условий победы.
Карты условий победы шести типов, каждый из которых перечисляет набор отдельных задач, которые могут быть выбраны для данной игры. Подробнее с ними можно познакомиться на стр. 4.



10 вспомогательных карт.
(5 обзорных и 5 оценочных)
Обзорные карты содержат рекомендации выполнения индивидуальных условий победы. Оценочные карты показывают очки за различные достижения.



6 тайлов Трибун\Свиток.
Эти двухсторонние тайлы показывают политический успех игрока. Для игры необходимо всего 5 тайлов, остальные для замены.



6 тайлов Вечной милости богов.
Эти тайлы означают, что игрок имеет вечную милость богов. Для игры необходимо всего 5 тайлов, остальные для замены.



2 тайла Временной милости богов.
Эти тайлы означают, что игрок имеет временную милость богов. Для игры требуется только один тайл, второй для замены.



42 маркера фракций.
(по 6 на каждую фракцию)
Эти маркеры показывают 7 фракций Рима. Для игры необходимо по 5 на фракцию, остальные для замены.



60 динариев (различного достоинства).
Эти маркеры являются валютой в Риме и выпускаются достоинством 1, 5 и 10 динариев.



30 жетонов легионов.
Эти маркеры показывают, какую военную поддержку заработал игрок.



40 лавровых жетонов (различного достоинства).
Эти жетоны представляют собой честь и славу, заработанную игроком. Имеют значения 1 и 5 лавров.



5 листов рода.
Лист рода каждого игрока содержит общие правила, а также место куда игрок может поместить заработанные жетоны и тайлы. Подробнее с ними можно познакомиться на стр. 4.



30 Последователей (по 6 каждого цвета).
Последователи используются для поиска полезных союзников в Риме.



1 фишка проконсула.
Эта фишка в начале игры является нейтральной и становится Последователем игрока, который берёт на себя управление фракцией Патрициев.



1 монета первого игрока.
В каждом раунде игры, эту деревянную монету берёт игрок, начинающий раунд.



2 колесницы.
Колесница используется для блокирования захвата фракции в течение раунда. Для игры требуется только одна колесница, вторая для замены.

Начальное расположение

1. Разложите игровое поле как показано на рисунке ниже.
 - Отсортируйте маркеры фракций по типам и разложите их на соответствующие поля.
 - Поместите по одному лавровому венку на соответствующее поле каждой фракции.
 - Остальные венки поместите на Марсово поле.
 - Поместите жетоны легионов, динарии, тайлы Трибуна\Свиток, тайлы Вечной и Временной милости богов, колесницы и проконсула рядом с игровым полем.
2. Каждый игрок выбирает цвет и количество Последователей в зависимости от количества игроков. Оставшиеся возвращаются в коробку.

2-3 игрока	6 Последователей
4 игрока	5 Последователей
5 игроков	4 Последователя
3. Каждый игрок берёт лист рода выбранного цвета.

4. Каждый игрок берёт по одной обзорной и оценочной карте.
5. Перетасуйте карты фракций и сдайте по шесть каждому игроку. Каждый игрок сразу выбирает и сбрасывает две карты лицевой стороной вниз. После того как все игроки сбросили карты, они тасуются и кладутся рядом с игровым полем.
6. Выберите или вслепую вытяните карту условий победы, убедившись, что она рассчитана на количество участвующих игроков. Каждый игрок берёт копию карты и кладёт её рядом со своим листом рода. Если выбран «Alea Iacta Est», игроки должны выбрать между долгой (красные песочные часы) и короткой (зелёные песочные часы) игрой. Оставшиеся карты возвращаются в коробку.
7. Выберите игрока, который будет ходить первым, он берёт монету первого игрока.
8. Первый игрок берёт 12 динариев из банка как стартовый капитал. Игрок слева от него берёт 13 динариев, следующий 14 и т.д. пока каждый не возьмёт свой стартовый капитал.

Схема начального расположения



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Карта условий победы, выбранная на начальном этапе, определяет индивидуальные цели, которые игрок должен достичь для победы. Однако число целей может варьироваться в зависимости от выбранной карты и количества игроков. Некоторые цели являются необязательными.

На рисунке справа описаны основные элементы карты условий победы.

Обратите внимание, что существует 4 типа карт для 2-4 игроков, и 2 типа для 5 игроков. *Tribune* так же может быть сыграна в варианте *point-value* (см. стр. 13) когда карты условий победы не используются, а для игры необходимы только оценочные карты.

Описание карты условий победы

Заголовок карты. Все игроки берут карты с одинаковым заголовком

Цвет песочных часов определяет продолжительность игры (красный – длинная, жёлтый – средняя, зелёный – короткая)

«Обязательные» означает, что цель должна быть достигнута для победы

PECUNIA NON OLET



Количество целей, необходимых для победы. Варьируется в зависимости от количества игроков

Индивидуальные цели для победы

Описание листа рода

Каждый игрок берёт лист рода, цвету фона которого соответствует цвет Последователей. Каждый такой лист описывает функции различных регионов, преимущества различных фракций и содержит области, где игроки могут размещать свои тайлы, жетоны и маркеры.

Область маркеров фракций

Описание прибыли с фракций

Описание регионов

Название рода



Область тайлов Трибунов/Свиток

Область тайлов милости богов

Область жетонов Легиона

Область лавровых жетонов

Что такое трибун?

В Римской Империи трибуном назывался ряд схожих должностей с различными функциями и обязанностями.

Народный трибун избирался из числа плебеев. Выступал в качестве представителя масс. Он должен был бороться с несправедливостью и тиранией патрицианской аристократии.

Консулярный трибун мог быть выбран из плебеев и отвечал за выплаты в римских войсках. Данная должность была очень влиятельной. Консулярный трибун мог быть вызван в суд в качестве присяжного.

Военный трибун был высокопоставленным офицером римской армии, как правило, назначается консулами. В каждом легионе было шесть трибунов, которые по очереди командовали легионом. Важность этой должности варьировалась со временем. Занимать этот пост могли и патриции и плебеи.

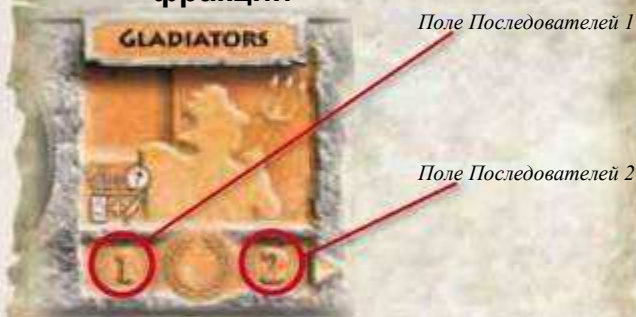
Пример размещения карт



Исторические неточности?

Для тех, кто знаком с историей Римской империи, будет очевидным, что не все факты, люди, события хронологически верны. При разработке Tribune были приняты некоторые допущения для облегчения игры и создания определённой атмосферы. К тому же многие термины, которые были использованы в игре, в ходе истории претерпели значительные изменения. Tribune не претендует на абсолютную историческую достоверность, но возможно она вызовет в Вас интерес к изучению истории древнего Рима!

Поля Последователей на поле фракции



Семь полей в верхней части игровой доски представляют собой разные фракции, над которыми игроки будут пытаться получить контроль на всём протяжении игры

Регионы, поля Последователей и карт



Восемь регионов на доске пронумерованы римскими цифрами. Понятие «регион» включает в себя все поля карт, обозначенные одной цифрой и прилегающие к ним поля Последователей

Описание карты фракций



Как играть

Tribune играется по раундам, каждый из которых состоит из 6 фаз:

- Фаза 1: Размещение карт
- Фаза 2: Размещение Последователей:
 - * В регионах
 - * В полях фракций
 - * В монетной чаше
- Фаза 3: Действия в регионах
- Фаза 4: Захват фракций
- Фаза 5: Прибыль с фракций
- Фаза 6: Торги за колесницу

Порядок, в котором действуют игроки, играет существенную роль только в фазе 2, в ней начинает игрок, который имеет «начальную» монету, и далее по часовой стрелке.

Когда все шесть этапов пройдены, монета переходит к следующему игроку по часовой стрелке и начинается новый раунд. Раунды продолжаются до тех пор, пока один из игроков полностью не выполнит все условия победы

Фаза 1: размещение карт

В фазе 1 карты из колоды располагаются на игровом поле в текстурированные мрамором прямоугольные поля, по нижеследующим правилам, в зависимости от конкретного региона. На предыдущей странице показан пример правильного размещения карт.

Карты должны быть размещены в регионах на игровом поле в указанном ниже порядке. Как правило, все карты располагаются лицевой стороной вверх в светлых полях, и лицевой стороной вниз в темных полях.

- I. **Thermae:** Положите по одной карте лицевой стороной вверх на каждом поле.
- II. **Forum Romanum:** Положите по одной карте лицевой стороной вверх на каждом поле.
- III. **Latrine:** Положите одну карту лицевой стороной вниз.

Curia: На каждое из трёх полей, положите по одной карте лицевой стороной вверх, пока сумма значений карт не составит 5 или больше, или пока не появится лидер, после которого никаких дополнительных карт не выкладывается.

Atrium Auctionorum: Положите одну карту лицевой стороной вниз на каждые три поля.

Catacombs: Положите пять карт лицевой стороной вниз.

Pantheon: Положите одну карту лицевой стороной вниз.

Field of Mars: нет карт.

Если колода заканчивается в эту фазу, тасуется сброс и формируется новая колода.

CESURA MAGNA

Если возникает ситуация когда нет карт ни в колоде ни в сбросе, срабатывает "cesura magna". Чаще всего это происходит в фазу размещения карт, но может также произойти в другую фазу.

Для решения cesura magna, каждый игрок, у которого более чем семь карт на руках должен немедленно сбросить лишние карты, оставив только семь. Кроме того, игрок, контролирующей фракцию с набором из четырех или более карт, должен отказаться от двух карт из набора с самым низким значением, игрок, контролирующей фракцию с набором из трёх карт должен отказаться от одной. (Игроки, контролирующие фракции с двумя картами карт не сбрасывают).

Фаза 2: Размещение Последователей

В эту фазу каждый игрок, с «начального» и далее по часовой стрелке, ставит на доску одного Последователя за раз, до тех пор пока все игроки не поставят своих Последователей.

При размещении Последователей, игрок может поставить его на специальное поле в регионе, на поле фракции или в монетную чашу в верхнем левом углу игровой доски. Обратите внимание, что каждое поле Последователя в регионах и фракциях могут содержать только одного Последователя. То есть, поле Последователя, которое уже занято, не может быть занято другим. Отметим также, что размещение Последователя на Pantheon включает дополнительное условие, см. ниже.

Размещение Последователей в регионах

Решение где размещать Последователей полностью остаётся за игроком, есть только некоторые ограничения (например нельзя размещать более одного последователя на одном поле). Как правило допускается размещение нескольких последователей в одном регионе (на разных полях).

Размещая Последователя в регионе игрок получает доступ к картам или возможностям, связанным с этим регионом, которые описаны в разделе «Фаза 3: Действия в регионах». Часто за это приходится платить динарии либо сбрасывать карты.

Во время второй фазы ничего кроме расстановки Последователей не происходит, за двумя исключениями:

Исключение I: Atrium Auctionorum

Atrium Auctionorum имеет два поля Последователя, обозначенных "1." и "2." Эти цифры указывают порядок, в котором на этих полях должны быть размещены Последователи (сначала "1.", затем "2."). Они не приводят к выплате динариев в фазу 3, как номера без точек в некоторых других регионах. Один игрок не может поставить своих Последователей на оба поля Atrium Auctionorum. Как только игрок ставит Последователя на поле "1.", он переворачивает любые две из трех карт Atrium Auctionorum лицевой стороной вверх. Когда другой игрок ставит Последователя на поле "2.", переворачивается третья карта.

Исключение II: Pantheon

Только игрок, у которого есть маркеры фракции Vestal Virgin, могут размещать Последователя на Pantheon. Когда игрок ставит Последователя на поле Pantheon, он (и только он) может сразу же посмотреть лежащую там лицевой стороной вниз карту.

Размещение Последователей на фракциях

При размещении Последователей игроки могут поставить их на два поля в каждом поле фракции. Этим самым они объявляют о своём намерении взять данную фракцию под контроль в Фазу 4: Захват фракций.

При размещении Последователей на поле фракции игрок сначала ставит своего Последователя на поле обозначенное «1», после чего другой игрок может поставить своего последователя на поле «2». После этого другие игроки не могут ставить своих последователей на эту фракцию.

Есть два универсальных ограничения на размещение Последователей на поле фракции:

- игрок не может ставить Последователя на фракцию, которую он уже контролирует.
- игрок не может ставить Последователей на оба поля в одной фракции.

Пример монетной чаши

Желтый игрок первым разместил своего Последователя на монетной чаше и получает за его размещение 7 динариев. Два красных и один белый Последователи были размещены своими игроками позднее и они получают по 5 динариев за каждого Последователя.



Размещение на монетной чаше

Игроки могут размещать Последователей на монетной чаше, чтобы получить динарии.

Игрок, первым разместивший своего Последователя на монетной чаше сразу получает 7 динариев из банка. Последующие игроки, которые ставят Последователей на чашу в этом раунде, получают по 5 динариев за каждого Последователя. Динарии также выплачиваются сразу после размещения.

Не существует ограничений на количество Последователей, которых игрок может поставить на монетную чашу.

Фаза 3: Действия в регионах

После того как все игроки расставили всех своих Последователей, начинается фаза 3. Для большинства регионов «действие» означает, что карты с этого региона тем или иным образом распределяются между игроками, которые разместили своих Последователей в данном регионе.

Восемь регионов оцениваются порядке нумерации. Если любое из полей Последователей к началу этой фазы оказываются незанятыми, соответствующие карты сбрасываются, а не берутся другими игроками. После того как регион был оценён, Последователи возвращаются игроку.

Поля таких регионов как Thermae, Forum Romanum и Sicilia оцениваются одновременно. Однако в некоторых ситуациях (например когда игрок не может заплатить за всех Последователей) приходится оценивать их в определённом порядке, тогда они оцениваются слева направо сверху вниз (например, см. действие в Forum Romanum ниже на странице).

Ограничений на количество карт на руках нет, кроме ситуации *cesura magna* (см. стр. 6).



I. Thermae

Римские термы или термальные ванны, датируются первым веком до н.э. Купание в них стало играть важную роль в социальной жизни древних римлян. Римские термы всегда строились с великолепными колонными коридорами и туалетами. Они были доступны для широкой публики бесплатно или за небольшую плату.

Игроки, которые разместили Последователей в Thermae, должны заплатить 1 динарий в банк за каждого последователя. В свою очередь, они берут карты, прилегающих к полям Последователей. Игрок, который не может оплатить стоимость карт не принимают их, эти карты сбрасываются.

II. Forum romanum

Римский форум являлся центром политической жизни в Римской империи. Построенный на болотистой почве, он объединил ряд важных римских учреждений. В последующие годы, при Августе, форум был перестроен и облицован мрамором. Ежедневно обсуждения проходили в соседней курии и на публичных площадках.

Игроки, которые разместили Последователей в Forum Romanum должны заплатить в банк по 3 динария за каждого Последователя. Затем, они берут карты, прилегающие к полям Последователей. Игрок, который не может оплатить стоимость данной карты не принимают их, эти карты сбрасываются.

III. Latrine

Рим был знаменит своими великолепными туалетами, где граждане могли разговаривать о делах и повседневной жизни в непринужденной обстановке. Во многих из них полы были украшены мозаикой, а стены облицованы мрамором или расписаны. Посещение туалета было тесно связано с медицинским уходом и гигиеной. Просторные помещения - иногда до 80 мест - регулярно очищались стоками воды из горячих источников и водопроводов.



Игрок, который разместил Последователя в Latrine переворачивает карту лицевой стороной вверх, после чего у него есть два варианта:

- I. Он может отказаться от карты и взять из банка сумму динариев, равную значению карты.
- II. Он может взять карты, заплатив в банк сумму динариев равную значению карты.

(Примечание: карту лидера, со значением 0, можно взять бесплатно).

IV. Curia

Курией называлось центральное место сбора в Риме. Гай Юлий Цезарь возвел большое кирпичное здание, где могли проводиться совещания сената. Это так называемая «курия Юлия», она находится рядом с Римским форумом, и могла вместить около 300 сенаторов.

Игроки, которые разместили своих Последователей в Curia, могут сбросить одну карту из своей руки за каждого Последователя. В свою очередь, они принимают все карты рядом с Последователем. Если игрок не хочет сбрасывать карты, он не получает соответствующие карты с игрового поля. Они сбрасываются.

V. Atrium Auctionorum

Самые ранние аукционы состоялись в древнем Риме после военных кампаний, чтобы избавиться от излишков добычи. Такие аукционы обычно проходил в Atrium Auctionorum, классический зал аукционов. Важнейшие аукционы - такие как аукцион предметов быта императора - были проведены там.

Помните: две карты из Atrium Auctionorum, которые перевернули, как только игрок ставит Последователя на "1.", а третья карта переворачивается, если после этого ставится Последователь "2." (см. «Фаза 2: Размещение Последователей» на стр. 6).

Пример Curia

Во время фазы Мишель поставила зеленого Последователя на первое поле Curia, а другого на третье. Джон поставил желтого Последователя на второе поле. В фазу 3, Мишель первой сбрасывает одну карту из руки и берёт карты с первого карточного поля. Затем Джон выбирает одну из своих карт, чтобы сбросить, и берёт три карты со второго поля. Затем снова настала очередь Мишель. Она сбрасывает легата значением 0, которого она взяла ранее, и берёт сенатора с третьего поля.

Curia всегда оценивается слева направо, поэтому Мишель смогла отказаться от легата, который ей был не нужен, вместо того, чтобы отказаться от более ценной карты.



Есть два варианта, рассматриваемых в фазу действий в Atrium Auctionorum:

Если поле "1." занято, а "2." нет, то игрок, чья фигура занимает поле "1." должен заплатить 1 динарий, а затем взять карты, лежащие лицевой стороной вверх. Карты, лежащие лицевой стороной вниз, сбрасываются.

Пример Atrium Auctionorum



Во время фазы 2 Джон ставит своего жёлтого Последователя на Atrium Auctionorum. Так как он ходит первым в этом раунде, он ставит его на поле «1.»



Джон сразу переворачивает две из трех карт, по своему выбору. Это оказались Senator и Praetorian. Третья карта остается лежать лицевой стороной вниз.



Если никто не занимает поле «2.», Джон может взять карты всего за 1 динарий во время фазы 3. Мишель не хочет, чтобы карты достались Джону так дешево, поэтому в свою очередь она ставит зеленого Последователя на поле "2."



После этого Мишель сразу переворачивает последнюю карту, которая оказывается Vestal Virgin.

- V. *Во время фазы 3 Джон и Мишель выбирают количество динариев, которое они готовы заплатить за три карты и удерживают их в закрытых кулаках над игровым полем. Одновременно разжав кулаки, они видят, что Джон предложил 9 динариев, а Мишель 5. Мишель возвращает свои деньги себе, а Джон берет все три карты, и отдает 9 динариев Мишель.*

Если и поля "1." и "2." заняты, то игроки проводят закрытый торг, чтобы определить, кто возьмёт все три карты. Это делается следующим образом:

- I. Каждый из двух игроков в тайне от другого берёт любое количество динариев в закрытый кулак. (Свою кучу монет лучше тоже скрыть, чтобы противник не смог вычислить сколько монет было взято).
- II. Когда оба игрока взяли монеты, они вытягивают руки над игровым полем и одновременно показывают свои заявки.
- III. Проигравший (тот, кто поставил меньше динариев) сохраняет свою ставку, возвращает монеты в свою кучу.
- IV. Победитель торгов (тот, кто поставил больше динариев) отдаёт своё предложение проигравшему но забирает все три карты с Auctionogum Atrium.

В случае ничьей, выигрывает игрок, занявший поле "1.".

VI. Catacombs

Катакомбы, позже названные Via Appia в честь римских терм, построенных на вулканической почве, были подземными склепами. Некоторые склепы были высечены в скалах. Катакомбы значительно расширились с распространением христианства, так как захоронения не разрешаются в пределах римской городской стены.

В начале фазы 3 в Catacombs должно лежать лицевой стороной вниз пять карт. Действие начинается с игрока, Последователя которого стоит на поле «4». Игрок смотрит карты, и может взять любую из них, заплатив 4 динария, поместив монеты в Колизей. (область в форме чаши рядом с Catacombs). Далее игрок, чей Последователь занимает поле «3», смотрит оставшиеся карты и выкупает любую из них за 3 динария, которые так же кладутся в Колизей. Наконец игрок, чей Последователь занимает поле «2», смотрит карты и выкупает любую из них за 2

динария, поместив их в Колизей. Остальные карты сбрасываются.

Обратите внимание, что монеты платятся не в банк, а в Колизей. Если игрок решил не брать карт из Catacombs, то динарии он не платит. Незанятые поля Последователей пропусаются.

VII. Pantheon

Пантеон – «храм всех богов» в Риме, памятник центрально-купольной архитектуры периода расцвета архитектуры Древнего Рима. Возможно он так же использовался как здание суда и как актальный зал императора. Он был построен в 120 году н.э. взамен старого храма, посвящённого планетарным богам.

Помните: Игрок должен иметь маркер рода Vestal Virgins на листе рода, чтобы иметь возможность поставить Последователя в Pantheon. Один игрок не может занять оба поля в Pantheon. Когда игрок ставит Последователя в

Пример Pantheon

В последнем туре Зои получила маркер Vestal Virgins. Теперь она хочет получить вечную милость богов. Поэтому во время фазы 2 она ставит Последователя в Pantheon. Сразу после этого она осторожно, чтобы не продемонстрировать другим игрокам, смотрит лежащую лицевой стороной вниз карту – Praetorian. По наступлении фазы 3 карта переворачивается на всеобщее обозрение, после чего Зои сбрасывает карты Praetorian с руки (из значение не играет роли) и получает тайл вечной милости богов.

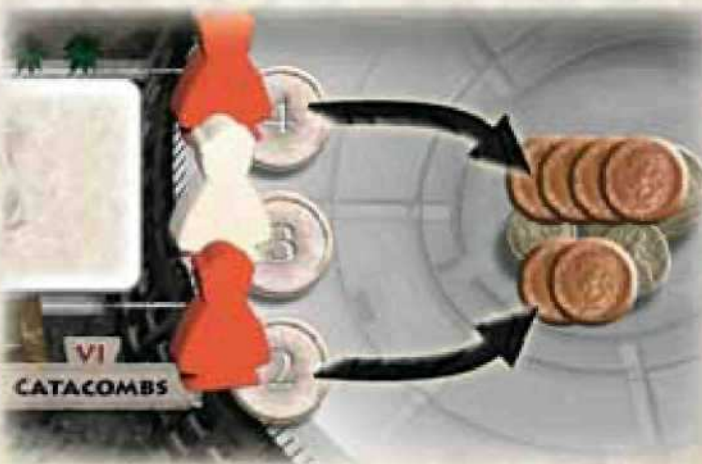
Пример Catacombs

Во время фазы 2, Майк поместил красных Последователей на поля "4" и "2", а Зои поместила белого Последователя на поле "3". В фазе 3, Майк первым просматривает карты, лежащие лицевой стороной вниз на поле. Он выбирает одну, берёт её в руку и платит 4 динария в Колизей.

Затем Зои смотрит оставшиеся четыре карты. Её не заинтересовала ни одна из них, поэтому она отказывается платить и ничего не берет.

Наконец, Майк выбирает одну из оставшихся карт (осталось четыре карты, так как Зои не сделала выбор), берёт её в руку, и на этот раз платит 2 динария в Колизей.

Обратите внимание, что на этапе 5, игрок, который контролирует фракцию Gladiators будет иметь возможность забрать все динарии из Колизея. Если это будет Майк, он вернёт деньги, которые заплатил в фазе 3.



Pantheon он может немедленно (и не демонстрируя другим) посмотреть карту лежащую лицевой стороной вниз.

В фазу действий в Pantheon карта переворачивается. Затем каждый игрок имеющий Последователей в Pantheon по своему желанию может сбросить одну карту в качестве жертвы богам. Значение жертвенной карты может быть любым, но она должна принадлежать той же фракции, что и лежащая там карта. Как только все игроки пожертвовали карту или отказались это делать, карты сбрасывается, а все игроки, принесшие жертву получают тайл вечной милости богов. Игроки отказавшиеся принести карту в жертву тайл не получают. Игрок имевший до этого тайл временной милости богов, должен отказаться от него.

VIII. Field of Mars

Марсовым полем или "Кампус Мартинс" называлась площадь римской земли, расположенной в непосредственной близости от города, находящейся в государственной собственности. Там начинались триумфальные марши и проводились полевые учения. Так же Марсово поле было местом, где останавливались иностранные послы при посещении города.

Каждый игрок, поставивший Последователя на Field of Mars, может выбрать и сбросить две карты одной фракции из руки во время фазы действий. Все игроки сбрасывают карты одновременно (например, сбрасывают лицевой стороной вниз, а затем переворачивают).

Пример Field of Mars

Джон (желтый игрок) и Мишель (зеленый игрок) поместили Последователей на Field of Mars в фазе 2. При действии в Field of Mars, Джон и Мишель имеют возможность сбросить две карты одной фракции, стараясь раскрыть свои карты одновременно. Джон выбирает Senator со значениями 6 и 4. Мишель выбирает Legate со значениями 4 и 2. Так как каждый из них сбрасывает правильную пару, каждый получает один венок. Джон также получает дополнительный венок, так как сумма значений его пары карт больше чем у Мишель



Каждый игрок, сбросивший карты, получает один лавровый венок, лежащий на Field of Mars. Игрок, поставивший более одного Последователя, может сбросить карты за каждого из них и, соответственно, взять по одному венку за каждого.

Дополнительный венок получает игрок, сбросивший карты с наибольшей суммой значений. Например игрок сбросил карты фракции Gladiator значениями 3 и 4, сумма значений 7. Если только один игрок поставил Последователя на Field of Mars, то он автоматически получает дополнительный венок, сверх того, что получит за сброшенные карты. Если два и более игрока сбросили одинаковую наибольшую сумму значений, то дополнительный венок не получает ни один из них.

Фаза 4: Захват фракций

В фазу 4, игроки, которые разместили Последователей на фракциях, пытаются захватить контроль над этими фракциями, играя картами из руки.

Попытки захвата всегда проводятся в том порядке, в котором они изображены на игровом поле слева направо. То есть сначала проводится попытка захвата фракции Gladiators, затем фракции Legates и т.д.

Выполнение захвата

Только игрок, который разместил Последователя на поле данной фракции во время фазы 2, может попытаться захватить эту фракцию в фазе 4. Тем не менее, игрок, который разместил Последователя на данной фракции, не обязан пытаться захватить её, он вполне может отказаться это делать.

Пытаясь захватить фракцию, игрок выкладывает набор карт лицевой стороной вверх из руки. Все карты в наборе должны принадлежать фракции, которую игрок пытается захватить. Кроме того, набор должен иметь как минимум две карты (неполный набор). Если фракция не контролируется другим игроком, любого правильного набора достаточно для захвата.

Если фракция находится под контролем другого игрока, и новый набор достаточен для захвата, то новый набор должен отвечать одному из следующих требований:

- I. Новый набор должен состоять из большего числа карт, чем набор текущего владельца (в этом случае значения карт не играют роли) или
- II. Сумма значений нового набора должна быть больше, чем сумма значений в наборе текущего владельца (в этом случае количество карт не играет роли).

Когда набора достаточно, чтобы захватить фракцию, набор остается лицевой стороной вверх на столе перед этим игроком, чтобы показать, что он контролирует фракцию. Он становится набором, который другие игроки должны бить в будущих раундах, чтобы захватить эту фракцию.

Примечание: можно попытаться захватить больше, чем одну фракцию, если игрок использовал нескольких Последователей для попытки захвата нескольких фракций.

Игрок, который теряет контроль над фракцией, сразу же сбрасывает битый набор карт.

Примечание: игрок, который в настоящее время контролирует данную фракцию не может пытаться захватить её и не может добавить дополнительные карты к набору.

Захват фракции пример 1

Зои контролирует Legate. Ее набор карт приведен ниже. Джон пытается захватить Legate. Он выкладывает набор из четырех карт, сумма значений которых (15) превышает сумму значений набора Зои (11).

Побитый набор Зои сбрасывается. Затем Джон осуществляет действие, описанное на карте, выполняемое при захвате фракции, для Legate это взять два лавровых венка с Field of Mars. Кроме того, Джон берет маркер фракции Legate так как пока его не имеет.

Этап 4 продолжается попыткой захвата Praetorian.

Зои

Предыдущий владелец



Джон

Пытается захватить



Захват фракции пример 2

Мишель контролирует Legate. Ее набор карт приведен ниже.

Майк пытается захватить Legate. Он выкладывает набор из карт, количество которых (4) превышает количество карт в наборе Зои (3). Несмотря на то, что сумма значений карт у него меньше чем у Зои (8 против 12), Майк захватывает фракцию.

Битый набор Зои сбрасывается. Затем Майк осуществляет действие, описанное на карте, выполняемое при захвате фракции, для Legate это взять два лавровых венка с Field of Mars. Он не получает маркер фракции, так как ранее уже контролировал её и имеет такой маркер.

Этап 4 продолжается попыткой захвата Praetorian.

Мишель

Предыдущий владелец



Майк

Пытается захватить



Захват фракции пример 3

Джон контролирует Senators. Его набор карт приведен справа.

Майк и Мишель одновременно пробуют захватить Senators. Последователь Мишель стоит на поле "1" фракции, Последователь Майка на поле "2", поэтому Майк играет первым.

Майк выкладывает набор карт, сумма значений которого (22) превышает сумму значений набора Джона (16), что достаточно для захвата. Но Мишель выкладывает набор из карт, количество которых (4) превышает количество карт в наборе Майка (3). (Если бы она не смогла набрать нужное количество карт, она бы просто отказалась играть).

Мишель захватывает Senators. Джон сбрасывает свой набор. Майк сбрасывает одну карту Senators из набора (очевидно, что со значением "6"). И забирает остальные карты набора обратно в руку.

Мишель осуществляет действие, описанное на карте, выполняемое при захвате фракции, для Senators это взять лавровый венок с Field of Mars. Она не получает дополнительный венок с поля фракции Senators, Поскольку не является первым владельцем фракции.



Джон

Предыдущий владелец



Майк

Пытается захватить фракцию с поля «2»



Мишель

Пытается захватить фракцию с поля «1»

Захват двумя игроками

Если два игрока поставили Последователей на поля одной фракции, игрок, Последователь которого стоит на поле "2" должен ходить первым. Как обычно, он может отказаться от попытки захвата. В этом случае второй игрок может попытаться захватить фракцию в обычном режиме. Если первый делает попытку захвата, второй игрок может попытаться перебить его, выложив необходимый для победы набор карт.

Если он не может или не хочет, первый игрок становится владельцем фракции, предыдущий владелец (если таковой имеется) сразу сбрасывает битый набор. Если второй игрок выкладывает лучший набор, то контроль над фракцией получает он. В этом случае первый игрок берёт свой набор обратно в руку, но должны отказаться от одной из карт из него в качестве наказания. Предыдущий владелец (если таковой имеется) так же сбрасывает битый набор.

Успешный захват

Когда новый игрок захватывает фракцию, он сразу получает награду, описанную на каждой карте фракции (подробнее см. стр. 13). Если среди набора для захвата был лидер, игрок получает за него бонус, описанный на карте.

Кроме того, игрок получает маркер фракции, если ещё не имеет его. Игрок, потерявший контроль над фракцией маркер не теряет, он остаётся у него до конца игры.

Наконец, если игрок первым получил контроль над фракцией, он получает лавровый венок, лежащий на поле фракции.

Фаза 5: Прибыль с фракции

В фазу 5 игроки получают прибыль с подконтрольных фракций. (Обратите внимание, что есть разница между прибылью с фракции и наградой за захват) Прибыль с фракции всегда получается в том порядке, в котором фракции изображены на игровом поле слева направо.

Награды с каждой фракции кратко описаны на каждом листе рода, и более подробно на стр. 13. Прибыль с некоторых фракций может быть получена только при соблюдении определённых условий. Другие предлагают игроку на выбор несколько видов прибыли.

Когда были получены прибыли со всех подконтрольных фракций, начинается фаза 6.



Пример лидера

Майк выкладывает набор карт, пытаясь захватить Legate. Одна из его карт лидер - Varus, который приносит Майку дополнительный лавровый венок.

Фаза 6: Торги за колесницу

В фазу 6 игроки торгуются за колесницу. Победитель торга может поставить её на поле подконтрольной ему фракции, чтобы предотвратить её захват в следующем раунде.

Для торга каждый игрок берёт некоторое количество динариев в кулак (начиная с нуля) и протягивает руку над столом. Все ставки вскрываются одновременно. Победитель платит свою ставку в банк, остальные игроки сохраняют свои ставки.

Победитель аукциона имеет два варианта: он может поставить колесницу на подконтрольную фракцию или просто убрать её с поля. Игрок может выбрать второй вариант чтобы предотвратить блокирование фракций другими игроками.

Если победителей несколько, то все игроки сохраняют ставки, а колесница убирается с поля, не блокируя ни одну из фракций.

Фракция, заблокированная колесницей, не принимает Последователей и не может быть захвачена, однако владелец продолжает получать с неё прибыль в фазу 5.

В конце фазы 6 монета первого игрока передаётся следующему по часовой стрелке игроку, карты, оставшиеся на игровом поле сбрасываются и начинается новый раунд.



Пример торгов за колесницу

Чтобы начать торги за колесницу, Мишель, Майк, Джон и Зои берут по некоторому количеству динариев и прячут их в кулак. Предложения вскрываются одновременно. Результат оказался следующим:

Мишель 2, Джон 0, Майк 4, Зои 5

Побеждает Зои, так как её ставка самая высокая. Она платит 5 динариев в банк и забирает колесницу. Мишель, Джон и Майк сохраняют свои деньги, так как они проиграли аукцион и не должны платить. Зои ставит колесницу на поле фракции Patricians чтобы защитить её от захвата в следующем раунде. Это допустимое решение, потому что Patrician – одна из её подконтрольных фракций.

Конец игры

Игра заканчивается когда игрок выполняет необходимое количество задач, описанных на карте условий победы, выбранной в начале. Дальнейшее зависит от количества игроков.

Хотя задания, отмеченные как обязательные должны быть непременно выполнены, для достижения победы, они не имеют преимуществ в оценке, перед другими выполненными заданиями.

Как только игрок выполнит необходимое количество целей, он произносит знаменитые слова: "Veni, Vidi, Vici". После чего игра продолжается до конца раунда, что позволит другим игрокам также выполнить все условия победы.

Если несколько игроков выполнили необходимое количество условий, то они подсчитывают очки за различные достижения, игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем. Сколько начисляется очков за те или иные достижения описано ниже, а также на карте подсчёта очков.

Примечание: Если игрок выполнил все условия, но набирает мало очков, он всё равно должен объявить конец игры.

Достижения	Очки
Тайл Трибун	7
Тайл Свиток	3
Тайл вечной милости богов	5
Тайл временной милости богов	2
Каждый жетон Легиона	2
Каждый лавровый венок	1
Каждые 10 динариев	1
Каждый маркер фракции	1
Игрок первым выполнивший все условия	2

Вариант Point-Value

Tribune может быть сыграна без карты условий победы, это, так называемый вариант point-value. При игре point-value игра заканчивается с окончанием раунда, в котором один игрок набрал (или превысил) определённое количество маркеров фракций, которое зависит от числа игроков. Затем игроки подсчитывают очки за достижения по таблице описанной в предыдущем разделе. Игрок, набравший максимальное количество очков считается победителем.

Число игроков	Количество маркеров фракций для окончания игры
5	5 маркеров
4	6 маркеров
3	6 маркеров
2	7 маркеров

Условия победы

Существует шесть целей, которые необходимо достичь для победы. Они указаны на каждой карте условий победы. Ниже эти условия описаны более подробно.

Tribune

Цель достигнута когда игрок получает тайл Трибун.

Favor of the gods

Цель достигнута, если игрок имеет один из тайлов милости богов – вечной или временной. Цель не считается достигнутой, если игрок утратил имеющийся у него ранее тайл временной милости.

Laurel wreaths

Цель достигнута, если игрок имеет указанное в карточке условий победы количество лавровых венков.

Legions

Цель достигнута, если игрок имеет указанное в карточке условий победы количество легионов.

Denarii

Цель достигнута, если игрок имеет указанное в карточке условий победы количество динариев.

Faction markers

Цель достигнута, если игрок имеет указанное в карточке условий победы количество маркеров фракций.

Помните, что каждый игрок может иметь не более одного маркера каждой фракции.

Фракции

Каждая фракция приносит *прибыль* и *награду за захват*, которые отличаются друг от друга и используются в разное время раунда.

Прибыль с фракции кратко описана на листе рода рядом с символами, соответствующими изображённым на игровом поле и более детально описана ниже. Прибыль получается в фазу 5. Некоторые фракции приносят прибыль только при выполнении игроком определённых условий, некоторые предоставляют несколько видов прибыли на выбор. Фракция приносит прибыль каждый раунд – это игрок, захвативший фракцию и имеющий правильный набор карт фракции, лежащий лицевой стороной вверх перед ним. Наличие маркера фракции у игрока ещё не означает контроль над ней.

Награда за захват кратко описана на каждой карте фракции и более детально описана ниже. Эта награда получается игроком в фазу 4. Награда выдаётся только если игрок только что захватил фракцию, если он сохранил контроль над ней или фракция никем не захвачена, награда в этом раунде за неё не выдаётся.

Leaders

В каждой фракции имеется лидер. Это карта с нулевым значением, но она играет особую роль, если входит в набор для захвата фракции в фазу 4. Эти особые преимущества так же описаны ниже.

Gladiators

Гладиаторы были профессиональными бойцами, участвовавшие в зрелищных сражениях друг против друга (зачастую до смерти) в качестве всеобщих развлечений. Изначально в таких боях участвовали преимущественно рабы и осуждённые преступники, но когда бои превратились в популярный вид спорта, в них стали участвовать свободные граждане. Бои гладиаторов были частью повседневной жизни Римлян вплоть до пятого века нашей эры.

Награда за захват

Новый владелец получает один жетон легиона

Прибыль с фракции

- Игрок получает динарии из Колизея. *Примечание:* Если игрок не использует эту возможность, динарии остаются в Колизее и могут быть разыграны в следующем раунде.
или
- Игрок получает одну карту из колоды, а так же может послать убийцу. Убийца позволяет игроку устранить карту с максимальным значением из любого набора карт фракции, которые в настоящий момент лежат перед игроками. *Исключение:* Целью убийцы не может быть набор из двух карт.

Leader: Spartacus

Спартак был рабом и гладиатором, который возглавил восстание рабов во времена поздней римской республики. Он бежал с 78 другими гладиаторами, после чего к нему присоединились другие рабы, а так же множество свободных бедняков. Во главе этой армии (насчитывающей якобы 200 000 человек) начал третью войну рабов и вышел победителем из многих сражений с римскими легионами. В конце концов его армия потерпела сокрушительное поражение, после того как выдвинулась на Рим.

Если Spartacus участвует в захвате фракции, то новый владелец получает дополнительный жетон легиона.

Legates

Легатами называли преимущественно послов, отправленных в другие государства. Однако, по приказу сената, легаты могли быть так же назначены на пост управляющего в отдалённые провинции, где они руководили администрацией и местными войсками. Высокоставленных офицеров при командире так же иногда называли легатами.

Награда за захват

Новый владелец получает два лавровых венка.

Прибыль с фракции

- Владелец получает тайл Свиток (если ещё не имеет его).
или
- Владелец получает одну карту из колоды, а так же может купить один легион, заплатив в банк количество динариев, равное сумме карт из набора карт фракции, лежащего перед ним.

Leader: Varus

Публий Квинтилий Варус был римским политиком во времена Августа. Он был легатом в Сирии а потом в Германии. Его имя, прежде всего, связано с поражением трёх римских легионов, атаковавших германские войска под Арминусом. Варус покончил собой прямо на поле боя. Когда Август узнал о поражении Варуса, он выкрикнул: "*Quintili Vare, legions redde!*" (Квинтилий Варус, верни мои легионы!). Варус был известен как талантливый дипломат и опытный военачальник, хотя следует отметить, что лень была одной из его выдающихся черт.

Если Varus участвует в захвате фракции, игрок получает дополнительный лавровый венок.

Praetorians

Преторианцы – отряд телохранителей римских императоров. Название происходит от претории – главной площади в лагере легиона, где была разбита командирская палатка. Хотя количество преторианцев в Риме было ограничено, они оставались мощным политическим фактором, так как других войск в городе не было.

Награда за захват

Новый владелец получает одну карту из колоды.

Прибыль с фракции

Владелец получает один жетон легиона.

Leader: Gaius Tigellinus

Гай Софоний Тигеллин был преторианским префектом и любимцем императора Нерона. Несмотря на низкое происхождение, Гай был печально известен своей развратной жизнью. Он так же подозревался в поджоге Рима. Когда удача оставила Нерона, Тигеллин предал его и убедил преторианцев сделать то же самое. Он был отстранён от командования, а позднее приговорён к смертной казни.

Если Gaius Tigellinus участвует в захвате, то новый владелец может сбросить одну карту из руки в обмен на жетон легиона.

Plebeians

Плебеями были простые люди Римской республики. В основном это были крестьяне и ремесленники. Но они резко отличались от рабов, которые не были римскими гражданами. Благодаря протестам, плебеи имели гораздо больше прав, в том числе возможность назначать народного трибуна.

Награда за захват

Новый владелец получает одну карту из колоды, а так же может послать убийцу. Убийца позволяет игроку устранить карту с максимальным значением из любого набора карт фракции, которые в настоящий момент лежат перед игроками.

Исключение: Целью убийцы не может быть набор из двух карт.

Прибыль с фракции

- Владелец получает одну карту из колоды и два динария из банка или
- Владелец получает тайл Трибун, при условии, что у него уже есть тайл Свиток и он контролирует Patricians.

Leader: Agrippa

Агриппа Менений Ланат был консулом в ранней Римской республике. Он, как говорят, сыграл решающую роль в разрешении конфликта между плебеями и патрициями. Когда плебеи поднялись на священную гору на забастовку (которая парализовала Рим) сенат послал Агриппу, который сам был скромного происхождения, чтобы уговорить их вернуться. Ему якобы удалось убедить их, общаясь языком жестов, но основные политические требования плебеев всё же были выполнены.

Если Агриппа участвует в захвате, новый владелец получает тайл Свиток (если ещё не имеет его) **или** берёт одну карту из колоды.

Patricians

Патриции были члены высшего сословия древнего Рима. Они были потомками известных и влиятельных людей. В ранней римской республике браки между патрициями и плебеями были запрещены, но со временем эти ограничения были смягчены.

Награда за захват

Новый владелец получает один лавровый венок.

Прибыль с фракции

Владелец получает фишку проконсула, которая может быть использована как дополнительный Последователь игрока в следующем раунде, пока игрок продолжает контролировать Patricians.

Leader: Scipio Africanus

Публий Корнелий Сципион Африканский был военачальником и государственным деятелем Римской империи. Он прославился своими военными успехами против Ганнибала и немалым вкладом в реструктуризацию римские легионы. Сципион так же был известен своим красноречием. По возвращении в Рим после успешной кампании, он впал в немилость сенаторов, которые обвинили его в коррупции, но он произнёс блестящую речь, ссылаясь на одно из своих триумфальных сражений, что породило бурю общественно-го восторга.

Если Scipio Africanus участвует в захвате, новый владелец получает 10 динариев из банка.

Vestal Virgins

Весталки – римские жрицы богини Весты. Принимались девочки шести-девяти лет, и служили они до 30. Их главной задачей было поддержание огня в храме Весты. Жрицы пользовались многими привилегиями в повседневной жизни. Тем не менее они принимали

строгий обет целомудрия и потеря девственности считалась нанесением вреда всему обществу.

Награда за захват

Новый владелец получает 5 динариев из банка.

Прибыль с фракции

- Владелец получает один лавровый венок. Кроме того он может получить тайл Временной милости богов (если у него ещё нет тайла Вечной милости богов), но в случае потери контроля над Vestal Virgins, игрок должен вернуть тайл или
- Игрок может получить тайл Трибун, если у него уже есть тайл Свиток и он является владельцем фракции Senators.

Leader: Aquilia Severa

Юлия Аквиллия Север была дочерью консула Квинта Аквили и считалась красавицей. Несмотря на то, что



Пример получения награды с vestal virgins

В предыдущем раунде Мишель захватила фракцию Senators и у неё уже есть тайл Свиток. В этом раунде Мишель захватывает фракцию Vestal Virgins. В фазу 5 Мишель выбирает в качестве награды тайл Трибун, для этого у неё есть всё необходимое. Мишель могла бы выбрать другую награду и получить лавровый венок и тайл Временной милости богов, но вместо этого она выбрала Трибуна, так как подобные удачные условия складываются нечасто

она была Весталкой, она вышла замуж за императора к ужасу народа и духовенства. Жрицу, вступившую в связь с мужчиной, как правило, хоронили заживо, и многие были казнены именно таким образом. Но Юлия не была наказана. Как обосновал своё решение император, от этого союза могут родиться богоподобные дети.

Если Aquilia Severa участвует в захвате, новый владелец получает тайл Вечной милости богов, если у него не было его ранее. Тайл Вечной милости богов не возвращается при утрате контроля над фракцией (в отличие от тайла Временной милости богов).

Senators

В римский сенат входили 300 бывших высокопоставленных государственных чиновников, срок полномочий которых истек. Это был самый важный орган римской республики для принятия решений. Официально функция сената носила лишь консультативный характер, но на практике она сыграла важную роль в управлении римским государством до времен Августа.

Награда за захват

Новый владелец получает один лавровый венок.

Прибыль с фракции

- Владелец получает один тайл Свиток (если у него не было его ранее)
или
- Владелец получает две карты из колоды

Leader: Cato The Elder

Марк Порций Катон Цензор был римским полководцем, историком, писателем и одним из самых влиятельных политиков в римской истории. По сей день он является образцом римского консерватизма. Пройдя практически все важные посты в течение своей военной и политической карьеры, он был одним из самых влиятельных сенаторов, а также решительным сторонником третьей Пунической войны. Бытует мнение, что все его выступления в сенате, заканчивались фразой "Ceterum censeo Carthaginem esse delendam", что означает: "Кроме того, я придерживаюсь мнения, что Карфаген должен быть разрушен".

Если Cato the Elder участвует в захвате, игрок может получить маркер любой фракции по своему выбору.

Создатели

Игровой дизайн: Karl-Heinz Schmiel

Иллюстрации и графический дизайн: Jochen Eeuwijk

Графическая поддержка: Kathrin Beil and Die Formgeber (www.formgeber.de)

Издатель: Harald Bilz

Менеджер производства и развития: Heiko Eller

Поддержка: Christoph Lipsky, Angela Schroder, and Petra Becker

Особая благодарность: Birgit Irrgang and Dominik Bertsch

Английское издание Разработчик: Robert A. Kouba

Английское издание Редактор и корректор: Michael Hurley, Mark O'Connor, and Jeff Tidball

Английское издание Издатель: Christian T. Petersen

Большое спасибо за тестирование и полезные замечания Gregor Abraham, Bernd Brunnhofer, Dieter Hornung, Hannes Wildner, Familie Trieb, Milbertshofener Spielekreis, Spieleabend Cafe Gegendruck и всем остальным, не упомянутым здесь.

Перевод на русский: Сергей Никифоров

© 2007 Heidelberger Spieleverlag. Tribune и "Primus Inter Pares" являются торговыми марками Heidelberger Spieleverlag. Tribune распространяется на английском языке в Европе Fantasy Right Games.

Пример Cato



Майк захватывает Senators набором карт, который включает Cato the Elder. Майк ещё не контролировал эту фракцию, поэтому он получает маркер Senators. Дополнительно он берёт награду за лидера и получает маркер фракции Vestal Virgin, которого у него ещё нет.



Сборка колесницы

Части колесницы собираются как показано на рисунке.

Для прочности их можно дополнительно скрепить клеем.

