

**Julius Caesar (перевод правил)**  
Автор: Роман Резниченко, г. Санкт-Петербург  
Фотографии взяты с <http://www.boardgamegeek.com/>



### СОСТАВ ИГРЫ:



Правила (8 стр.)

Кубики – 4шт.

Игровое поле (плотная бумага)

#### 63 блока:

Блок, символизирующий Египет, Клеопатра («Ветреный» отряд, который выступает на стороне того игрока, который контролирует Александрию)

#### 31 Блок Юлия Цезаря:

3 блока лидера;

14 легионов;

4 отряда кавалерии;

4 отряда ауксилии;

1 катапульта;

5 судов.

#### 31 Блок Гнея Помпея:

3 блока лидера;

14 легионов;

3 отряда кавалерии;

4 отряда ауксилии;

1 катапульта;

1 слон;

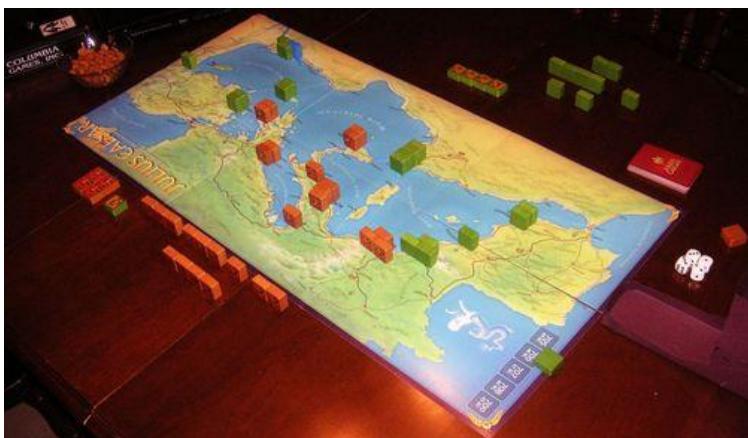
5 судов.

**27 карт** (из них 20 карт приказов и 7 карт событий, посвященных особому божеству, которые «нарушают» обычные правила, на остальных картах отражены лишь две характеристики: доступные движения и найм и/или изменение шага - увеличение боеспособности ослабленных войск).

Игровое время делится на 5 лет с 49 по 45 года, каждый год, в свою очередь, делится еще на 5 ходов. В конце каждого года играется дополнительная фаза «Зима», в которой проверяются условия победы и выполняется ряд действий, описанных ниже. Условно 1 игровой ход занимает 2 месяца, но это не оговорено в правилах.

### ХОД ИГРЫ

1. Розыгрыш карт.
2. Фаза исполнения приказов.
3. Фаза сражений.
4. Фаза зимы (в конце года, после 5 ходов).



## РОЗЫГРЫШ КАРТ:

Колода перетасовывается, и каждый игрок получает по 6 карт в руку. После их изучения каждый из игроков сбрасывает одну карту. Затем игроки играют рубашкой вверх 1 карту и одновременно вскрывают их. Определяется первый игрок (игрок с наибольшим значением штандартов на карте - очки движения), при равенстве значений первым игроком становится Цезарь. Игрок, сыгравший карту событий – автоматически первый игрок. Если оба игрока играют карты событий - ход отменяется, события не разыгрываются.

### ФАЗА ИСПОЛНЕНИЯ ПРИКАЗОВ:

Первый игрок перемещает войска и производит набор новых (или играет карту событий);

Второй игрок перемещает войска и производит набор новых.

Найм: За каждое очко можно повернуть 1 блок на 1 шаг (увеличить силу) или выставить на карту блок в подходящем городе с силой 1.

Сначала завершается всё движение, только потом проводится найм.



### ФАЗА СРАЖЕНИЙ:

Битвы проходят в порядке определяемым первым игроком. Содержание будет раскрыто ниже.

### ФАЗА «ЗИМЫ»:

См. ниже.

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

#### Получение 10 победных очков:

1 очкодается за каждый из 11 контролируемых ключевых городов с изображением портика с цифрой.

(Кроме Рима и Александрии, которые дают по 2 очка):

#### Ключевые города:

**Александрия,**

**Антиохия** (ныне Антакья, Турция),

**Афины,**

**Византий** (в последствии Константинополь, а ныне Стамбул, Турция),

**Массилия** (ныне Марсель, Франция),

**Новый Карфаген** (ныне Картахена, Испания),

**Рим,**

**Сиракузы,**

**Тарракон** (ныне Таррагона, Испания),

**Утика,**

**Эфес.**

и 1 очко за каждого убитого лидера. (В игре присутствуют, только 2 лидера, третий рекрутируется после гибели одного из лидеров).

**Интересное замечание.** Помпей на момент начала игры контролирует 6 ключевых городов на 7 победных очков, а Цезарь только 1 город Массилия и соответственно у него 1 победное очко.



## БЛОКИ:

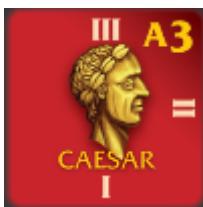
### БОЕВАЯ СИЛА:

Максимальная боевая сила у блока может варьироваться от 2 до 4. Сила определяет число кубиков d6, которое может бросить отряд, соответственно если сила 4, то бросается 4 кубика, если 1, то 1 кубик. За каждый хит, полученный в бою, блок поворачивается на 90° против часовой стрелки (уменьшая свою силу).

### БОЕВОЙ РЕЙТИНГ:

Боевой рейтинг обозначается буквами A, B, C или D и цифрой от 1-4, например A2, B3 и др. Буква определяет очередь атаки в бою. Первыми начинают блоки с A, затем B, C и последними D, причем защищающийся игрок при равенстве инициатив атакует первым. Цифра символизируют боевую мощь, выраженную в максимальном значении броска кубика, который наносит урон. т.е. с боевой силой 2, урон будут наносить выброшенные на кубике 1 и 2, а с боевой силой 3 – 1-3. Значения силы колеблются от

1 до 4, в зависимости от отряда.



### Лидеры: (рейтинги A2, A3, B3)

В игре три лидера на каждую из сторон, однако, как отмечалось выше, в игре одновременно участвует не более двух лидеров, третий лидер рекрутируется в любом дружественном городе по обычным правилам взамен погибшего. Погибший лидер не может быть нанят.

Боевая сила варьируется от 1 до 3.



### Легионы: (рейтинги C2, C3, C4)

Может сложиться впечатление, что легионы Цезаря выглядят более подготовленными, нежели Помпея, если смотреть на характеристики, это выражено пусть в небольшом, но преимуществе:

Так, у Цезаря 5 легионов, способных бросать 4d6, против 4 легионов у Помпея, в то же время среди этих легионов результаты броска кубика, сопряженные с нанесением повреждений, идентичны у обоих сторон - на 1-2, кроме легиона Цезаря из Анкиры, у которого хиты засчитываются при броске 1-3. Но! Все эти Легионы в начальной расстановке у Цезаря отсутствуют, их следует нанимать в не завоеванных, на момент начала игры, городах: Риме, Анкире, Афинах, Эфесе, Византии. Помпей же Александрийский легион может рекрутировать на первом ходу, так как контролирует Александрию. (Клеопатра пока еще благоволит Помпею). 2 легион Помпея уже стоит в Новом Карфагене, а вот два других придется нанимать после того, как будут завоеваны города: Рим или Эфес.

Что касается легионов, способных бросать 3d6, то у Цезаря таких легионов 9 против 10 Помпея. Из них на 3 легиона наносят урон на 1-2, 5 легионов на 1-3, и 1 легион на 1-4. У Помпея попроще - 7 легионов на 1-2 и 3 легиона на 1-3. Здесь присутствуют как легионы, участвующие в начальной расстановке, так и те, которые следует нанимать в незавоеванных городах и даже занятых противником (разумеется, только после того, как город будет занят, а противник выдворен).

Количество участвующих легионов в начальной расстановке одинаково – по 9 с каждой стороны.

Рекрут легионов идет только в контролируемых игроком городах, указанных в названии легиона. Так, например, при пассивности Цезаря (не захватывая ключевые города, которых 11 на карте), достойный легион рекрутить будет невозможно.

Боевая сила варьируется от 1-4.



**Корабли:** (рейтинг D2, D3.) Суда используются для трех целей – это морские перевозки, 1 блок за 1 движение (при чем «цепочка» судов, контролирующие смежные моря, может дать существенный выигрыш в скорости при переброске войск), для захвата морей, портов. Вот тут, пожалуй, некоторое отступление от механики point to point, корабли способны контролировать области – моря, в то время как сухопутные блоки только города.

И третье – это сражения, как морские, так и поддержка сухопутных боев с моря. Еще один момент, связанный с эффективным использованием кораблей – игра их в начале и середине года, так как фаза морских перевозок разыгрывается первым из возможных движений, перемещение судов в 5 ход любого года бессмысленно. Смысл, заложенный в корабли, очевиден – господство на море, в целях организации переброски наземных войск. Они также способны атаковать и занимать вражеские и свободные города-порты. Боевая сила варьируется от 1-2.



**Ауксилъя:** (рейтинг A1, B1). У каждого игрока 2 блока лучников с рейтингом (A1) и 2 пехоты с рейтингом (B1). Ауксилъя нанимаются в любом дружественном городе. Боевая сила варьируется от 1-4.



**Конница:** (рейтинг B2, B3). Как и легионы, эквиты нанимаются в строго указанных на блоке дружественных городах, на карте такие города с символом конницы. У Цезаря 4 таких блока, у Помпея - 3. Боевая сила варьируется от 1-4. Конница Помпея выглядит значительней.

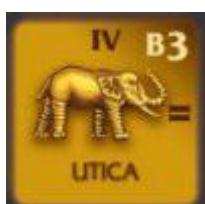


**Баллиста:** (переменный рейтинг B4 или D4). У каждого игрока по одной баллисте с переменным рейтингом, при атаке он равен D4, а при защите B4. Может быть нанята в любом дружественном городе. Боевая сила варьируется от 1-2.

**Клеопатра:** (рейтинг C1)

Клеопатра не является лидером, а лишь представляет сторону Египта. Она начинает игру на стороне Помпея, но если погибает в бою, немедленно выступает за другую сторону с боевой силой 1 в следующий раунд боя! Т.е. Клеопатра за бой может переходить от одной стороны к другой максимум 3 раза. Кроме того, при возвращении в фазу "Зима" в Александрию, Клеопатра выступит на стороне, контролирующей город, если город занят противником, боя не будет, она присоединится к нему.

Боевая сила варьируется от 1-4.



**Слон:** (рейтинг B3)

Отряд, который есть только у Помпея, интересен тем, что имеет две возможные боевые силы – либо 2, либо 4, что характеризует его уязвимость. Может быть нанят только в Утике. Боевая сила варьируется – 2 либо 4.

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле представляет собой карту Средиземноморья, на которой силы Цезаря размещены на севере, а Помпея на юге. Выполнено из достаточно плотной бумаги. Размер поля 43,18 x 83,82 см.

Начальная расстановка интересна тем, что сил у Помпея больше, чем у Цезаря (на 1 судно и Клеопатру), но войска растянуты по всему средиземноморью, в то время как

силы Цезаря размещены компактно. [Jim Marshall](#), участник с BGG, [сделал](#) наглядную расстановку блоков:



Еще я отметил тот факт, что Помпею несколько сложно начать активное наступление в начале игры, это обусловлено растянутостью сил. Цезарю же нужно активно захватывать новые города, в частности те, в которых можно рекруттировать новые легионы, осваивать моря. Силы Цезаря и Помпейя при начальном размещении расположены в прилегающих к Риму городах. Фактически, первый игрок способен захватить Рим в первый ход! Но вот удастся ли продержать до конца года, когда будет проверка условий победы?

Напомню, что Помпею для победы к фазе "Зима" нужно завоевать городов и/или уничтожить лидеров всего-то на 3 победных очка, (это может быть например два города: Рим и еще какой-нибудь, или 2 города по 1 стоимости и какой-нибудь лидер Цезарианцев), в то время как Цезарю нужно получить 9 очков. Так или иначе Цезарю активно придется решать две задачи:

1. Контролировать очки победы Помпейя и, соответственно, не дать ему получить новые.
2. Контроль за получением очков победы своими войсками.

В тоже время, судя по сыгранным играм, определенный гамбит (Испанские легионы и даже сам Помпей) со стороны Помпейянцев возможен, с учетом сдерживания Цезаря и захвата пустующих ключевых городов.

Для историчности на карте обозначены места основных сражений в ходе гражданской войны и их даты.

Блок может быть размещен как на море, так и в городе. Суда размещаются только на море или в портах.

### ГОРОДА

Города влияют на движение и снабжение войск. У 11 ключевых городов есть своя цена – от 1 до 2. Общее число победных очков городов равно 13 (еще два дают лидеры, и еще 1 может быть получено, если противник выставит третьего лидера и он будет уничтожен).

Эти же числа используются для проверки снабжения в фазу «Зима».

Статус города может быть:

**Дружественный** – занятый одним или большим числом Ваших блоков

**Вражеский** – город дружественный для Вашего противника

**Нейтральный** – никем не занятый (или, как написано в правилах, никому не дружественный город)

**Оспариваемый** - тот город, который содержит блоки обоих игроков, ожидающих разрешения битвы.





Изменения статуса города мгновенны. Например, как только город покинули Ваши войска – он тут же становится нейтральным. Даже если Вы пришли одним блоком в город противника, статус его тут же становится оспариваемым до разрешения битвы.



## ДОРОГИ

Дороги соединяют города. Для некоторых важных дорог приведены исторические названия. Перемещения из города в город осуществляется только по дорогам.

**Два класса дорог:**

**Главная** (жирная линия)

**Малая** (пунктирная линия).

Единожды за ход по главной дороге может пройти 4 блока, но только 2 блока по малой дороге.



## ПРОЛИВЫ

На карте всего 4 пролива, обозначенных двухсторонними голубыми стрелками:

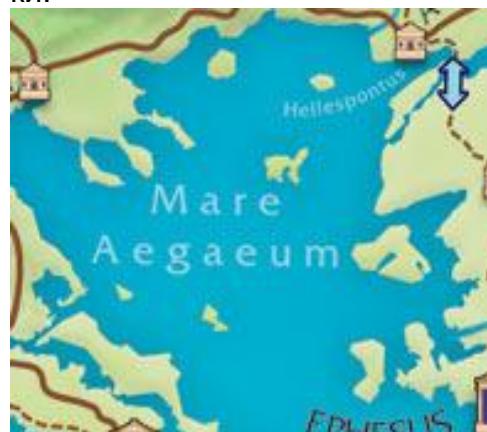
**Мессинский**

**пролив Геркулеса** (ныне Гибралтарский пролив),

**Геллеспонт** (ныне Дарданеллы) и **Босфор**.

Единожды за ход 2 сухопутных блока могут пересечь каждый из проливов, однако только один блок может переместиться, если в городе на другой стороне размещен противник.

Проливы на корабли действия не оказывают. Контроль противником городов с обоих сторон пролива не оказывает влияния на движение кораблей и морские перевозки.



## МОРЯ

9 морей на карте:

**Атлантический океан**,

**Испанское море** (ныне Балеарское),

**Понт Эвксинский** (ныне Черное море),

**Тирренское море**,

**Адриатическое море**,

**Средиземное море**,

**Эгейское море**,

**Пропонтиз** (ныне Мраморное море) и

**Египетское море**.

Эти моря могут занимать и контролировать только корабли.

Как и города, моря могут иметь статус:

**Дружественное** – занятое одним или большим числом Вашим блоков

**Вражеское** – занятый одним или большим числом блоков Вашего противника

**Нейтральное** – никем не занятый (или, как написано в правилах, никому не дружественное море)

**Оспариваемое** – то море, которое содержит корабли обоих игроков, ожидающих разрешения битвы.

Как и в случае городов, изменения статусов моря также незамедлительное.

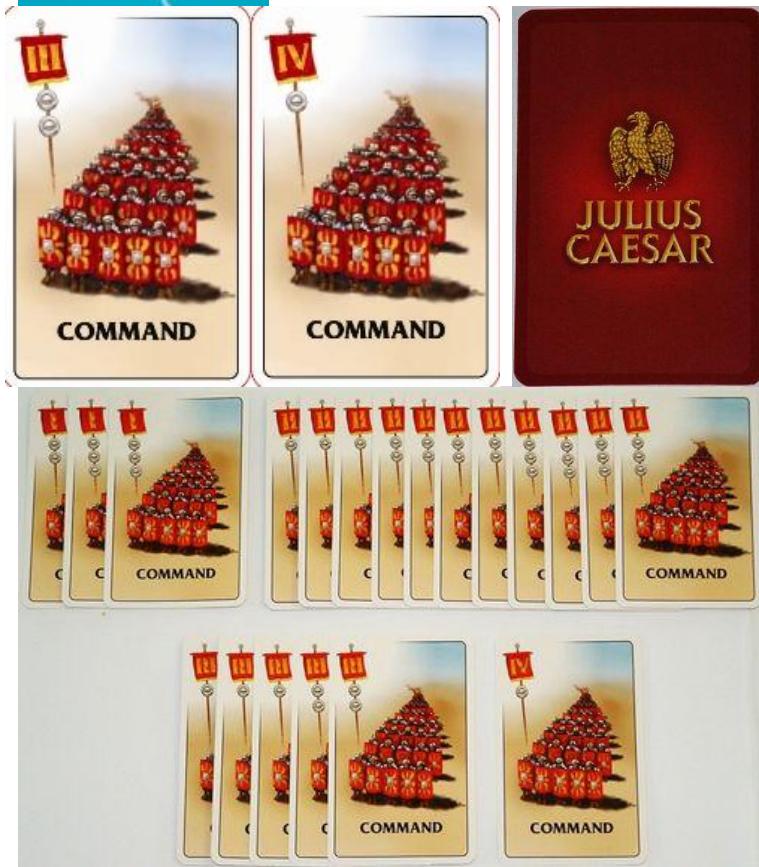
## ОСТРОВА



На островах Корсика, Сардиния, Сицилия, Крит и Кипр можно высаживаться. Все другие острова не несут игровой нагрузки. Движение к/от порта острова могут осуществляться кораблями, либо с помощью морских перевозок.

### ПОРТЫ

В правилах есть полный перечень портов, с разделением на главные и малые. Порты размещены на побережье. В главных дружественных городах-портах разрешено строительство кораблей. Порт, расположенный на границе морей, дает кораблям доступ к граничащим морям. Как правило, к двум, за исключением Утики и Крита, граничащих с тремя морями.



### ИГРОВЫЕ КАРТЫ

#### Карты приказов (20 штук)

На рисунке представлены карты приказов:

Левая карта позволяет игроку провести до 3 передвижений и 2 наймов включительно, правая же до 4 движений и 1 найма включительно, т.е. например, для левой карты, можно сделать 3 передвижения и 1 найм, или 1 передвижение и 1 найм, таким образом, допустимо выполнять меньше число движений или найма, чем указано на карте и, подозреваю, не выполнять вообще.

В зависимости от карты число допустимых движений варьируется от 1 до 4, а найм максимум от 1 до 3, что видно из рисунка слева.

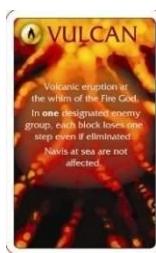
**Карты событий** (7 штук). На карте каждого божества есть стилизованное изображение и уникальный фон, помогающие отождествить божество:

Аполлон - солнечные лучи, Юпитер - молнии, Нептун - трезубец, Меркурий - крылья, Вулкан - огонь, Плутон - череп, Марс - воинский шлем.



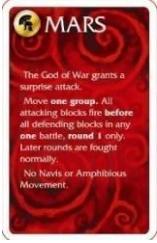
#### Аполлон:

Бог солнца дает Вам силу разыграть карту, сыгранную противником в прошлом ходу. Если противник играл событие, оно воспроизводится в точности с ее текстом. Однако первый игрок определяется позже, по картам, сыгранным противником в прошлом и этом ходу. Карта «Аполлон» не может быть сыграна в первый ход любого года.



#### Вулкан:

По прихоти бога огня произошло извержение вулкана. Уменьшите боевую силу всех блоков в выбранном городе на 1. Без исключений, даже если блок будет уничтожен, включая лидеров. Не оказывает эффекта на корабли в море.



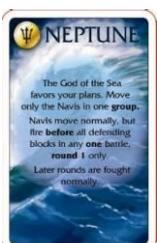
### Марс:

Бог войны дарует неожиданную атаку. Переместите одну из групп блоков. Все блоки, только в первом раунде в одной из битв, способны в бою атаковать первыми, нежели блоки защищающихся. Эффект карты не распространяется на корабли и морские перевозки. (Для этого есть своя карта Нептуна). Однако защищающийся может получить возможность подряд проводить две атаки: в конце 1 раунда всеми блоками, и в начале 2 раунда, если позволит инициатива его блоков (защищающийся атакует первым при равенстве инициатив). В остальных раундах применяются обычные правила.



### Меркурий:

Посланник богов дает возможность одной группе блоков двигаться на 1 город дальше. Без атаки - на 3 города, с атакой - на 2 города. Блоки могут двигаться из одного города в разных направлениях. Использование предлагаемого картой бонуса по желанию. Не для кораблей и морских перевозок.



### Нептун:

Бог морей помогает Вам в морских сражениях или атаке побережья. Это морской вариант карты «Марс» для кораблей. Передвиньте одну группу кораблей. Движение остается таким же, однако теперь они могут в бою атаковать первыми, нежели защищающийся игрок, только в одной битве и только в 1 раунде. В остальных раундах применяются обычные правила инициативы.



### Плутон:

Богу смерти угодны большие сражения и новые души. Переместите одну группу. Карта дает возможность увеличить лимит дорог, но только для атаки (как для одной, так и для нескольких\*) :

Проливы -2 блока

Главная дорога – 6 блоков

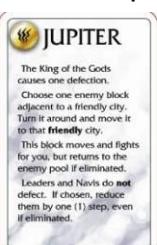
Малая дорога – 3 блока

### Пояснения:

\* - нам ведь ничто не мешает атаковать из одного города по разным направлениям, дробя группу блоков.

Повышенные лимиты применяются, только если будет проводиться атака, в противном случае лимиты дорог обычные.

Эффект карты не для перегруппировки, отступления, судов и морских перевозок.



### Юпитер:

Верховный бог дает Вам возможность переманить на свою сторону 1 блок противника из города, прилегающего к дружественному городу. Выберите всплеск блок противника, и переместите его в свой удовлетворяющий вышеизложенным условиям дружественный город. Этот блок теперь служит Вам, перемещается и сражается за Вас. Если такой блок погибнет, онозвращается к свободным для найма блокам противника (к тому, кому он изначально принадлежал). Корабли в море также можно выбрать, но Лидеры и Суда не подкупаются, они теряют один шаг, даже если будут уничтожены. Клеопатра не лидер и может попасть под эффект этой карты.

Весьма привлекательная карта в отношении Клеопатры, если в Александрии она одна, то можно с легкостью заполучить город ценой в 2 победных очка, если, конечно, Ваши войска на подступах к городу! Не оставляйте женщин одних, это чревато.

## РАССТАНОВКА

### ИСТОРИЧЕСКАЯ РАССТАНОВКА

(см. рисунок Jim'a Marshall'a выше, обратите внимание, что блоки на нем вынесены относительно реального размещения).

Оба игрока устанавливают блоки с максимальной боевой силой, как указано в правилах игры.

### СВОБОДНЫЕ ДЛЯ НАЙМА БЛОКИ



У каждого игрока есть место вне игрового поля, в котором он размещает пока еще не участвующие в игре свои блоки. Блоки размещаются так, чтобы противник их не мог идентифицировать, лицевой стороной к своему владельцу. Игроки тратят очки найма для выставления блоков на игровое поле. За исключением Лидеров, уничтоженные во время игры блоки возвращаются к свободным для найма блокам, и размещаются лицевой стороной плашмя до конца года. Такие отряды нельзя нанимать в текущем году.

### СВОБОДНАЯ РАССТАНОВКА

Как вариант, расстановка может проводиться по-другому. При такой расстановке сохраняются:

Количественный состав блоков в каждом из городов, присутствующий в исторической расстановке;

Качественный состав блоков (выбирать можно только из отрядов из исторической расстановки, другие блоки использовать нельзя).

Фактически это та же историческая расстановка, однако, блоки можно менять местами относительно городов, но сохраняя их количество.

## 2. ФАЗА ИСПОЛНЕНИЯ ПРИКАЗОВ

Сначала Игрок 1 передвигает свои блоки и проводит найм, затем Игрок 2 выполняет те же действия.

### 2.1. ДВИЖЕНИЕ

Как было сказано выше, карты приказов содержат от 1 до 4 очков движения. Каждое очко можно потратить на перемещение любых/всех блоков из одной территории (город/море) в прилегающую (город/море). Блоки могут двигаться в различных направлениях.

Если не происходит атака (или подкрепление), блок может продолжить движение в прилегающую территорию (город/море). Блоки ходят единожды за ход, за исключением Перегруппировки и Отступления.

Блок, передвигающийся на 2 города, свободно проходит через дружественный или свободный город, однако незамедлительно должен остановиться и вступить в бой, когда входит во вражеский или оспариваемый город.

Когда блок завершил движение, положите его лицевой стороной плашмя. В этом ходе данный блок ходить уже не может.

### 2.1.1. ЛИМИТ ДОРОГ

Максимальное число блоков, способных передвигаться вдоль дорог:

**Главная** – 4 блока

**Малая** – 2 блока

**Проливы** - 2 блока (1, если блок будет атаковать)



1st Example for the 6.11 Road Limits/1ый Пример к п.6.11

Пример: Игрок 1 передвигает 4 блока из Массилии в Геную и оттуда в Равенну. Игрок 2 передвигает 4 блока из Рима в Геную и затем в Массилию. Оба игрока используют один участок дороги между Массилией и Генуей, но в разное время.

Конечно, если Игрок 1 оставит 1 блок в Генуе, Игрок 2 не сможет передвигаться через Геную без боя.

Пример движения сухопутных войск, в наглядном виде:



2nd Example for the 6.11 Road Limits / 2ой Пример к п.6.11



Франция), Ценабум (ныне Орлеан, Франция).

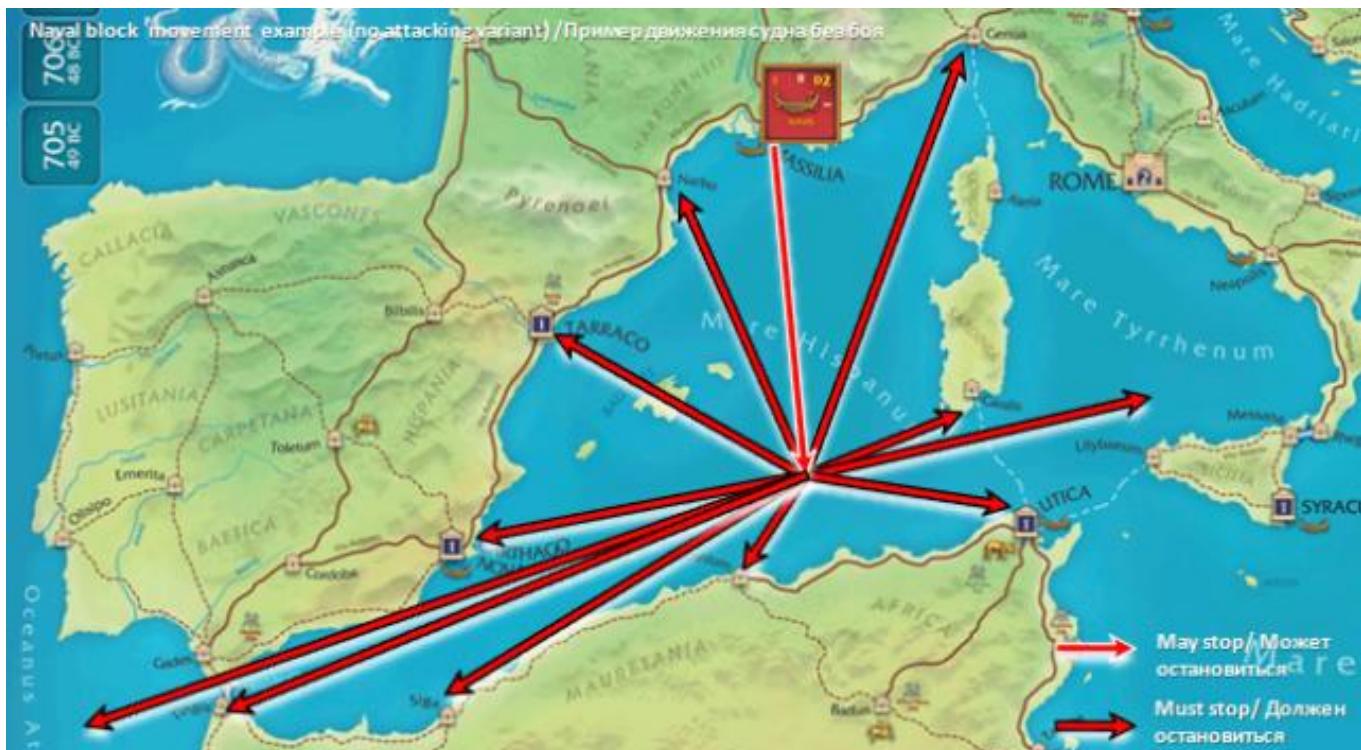
Пример движения корабля, в дополнение к предыдущему примеру (все тоже 1 очко движения, для всех блоков в Массиллии, как наземных, так и кораблей):

Если в Массилии есть корабль, он способен выйти в Испанское море, а затем, если в этом есть необходимость и не проводится атака, можно перейти в любой порт Испанского моря или в прилегающие моря (если только в этих морях нет противника):

Пример: Максимум 4 блока гут двигаться от Генуи к Риму и 1 или 2 блока от Равенны к Риму:

Лимиты дорог применяются к каждому игроку отдельно. Так, например, оба игрока могут перемещать до 2 блоков по одной и той же малой дороге.

За 1 очко движения игрок может переместить любой/любые блоки из Массилии в один или несколько следующих городов: Генуя, Лугдун (ныне Лион, Франция) или Нарбонну с соблюдением лимитов дорог. Сверх того, если не проводится атака, игрок может продолжить движение блоками из вышеуказанных городов в другой/другие близлежащие. (из Генуи - нельзя, так как проводится атака): Тарракон, Треверы (это название племени галлов), Бурдигала (ныне Бордо,



Атлантический океан,  
Тирренское море.

Замечу, что входить в порты Атлантического океана и Тирренского моря в этом ходу уже нельзя.

## 2.2. СРАЖЕНИЯ

(пока в рамках движения, а ход боя будет расписан позже)

Блоки, вошедшие во вражеский город/море, становятся **атакующими**, а блоки противника **защищающимися**. Атаковать разрешено **только** с прилегающего города, моря. (исключение карта Меркурий).

Игрок может атаковать с разных направлений (дорог), разумеется, каждая дорога потребует 1 очко движения.



Пример атаки и движения без эффекта и с эффектом от карты Меркурий.



### 2.2.1. СКОВЫВАНИЕ

Блоки атакующего игрока (за исключением его резерва) пресекают своей численностью (количеством блоков) возможность передвижения соответствующего числа блоков защищающегося. Защищающийся игрок определяет, какие из его блоков скованы атакующими, а какие нет. Не скованные блоки могут по обычным правилам двигаться и даже атаковать, но не могут передвигаться по дорогам или морям, по которым пришел с атакой противник.



Однако отметчу, что подобное движение не скованных блоков требует воздействия очков движения и, следовательно, доступно только для Игрока 2 (потому что во время фазы движения Игрока 1 в его ход, ни один из его блоков не будет выступать в роли защищающегося, второй игрок еще

только будет ходить)

### 2.2.2. ДВИЖЕНИЕ КОРАБЛЕЙ

Корабли передвигаются из порта в прилегающее море и наоборот, или же из одного моря в прилегающее море. Прямое движение из одного порта в другой порт запрещено (схема движения из порта в порт может быть только такой: порт-прилегающее море-порт).

Когда блок корабля размещен в городе-порте вместе с наземными блоками, такой корабль может выходить в море как часть группы блоков, передвигающихся из данного города. (см. пример выше с Масилией).

Корабль может сделать:

- одно (1) передвижение и атаковать или
- два (2) движения и не атаковать.



Атаковать разрешено только с прилегающего моря или порта. Если атакующие войска, помимокораблей, включают и наземные блоки (атака города-порта), в таком случае атакующие корабли всегда объявляются резервом.

### 2.2.3. ДВИЖЕНИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЙ

**Игрок 2** может потратить очки движения на передвижение не скованных блоков, чтобы усилить блоки со статусом **Защищающиеся** в оспариваемом городе (море). Блоки-Подкрепления должны быть соответственно размещены в близлежащих городах (морях). Отсюда следует, что блоки, совершившие 2 движения, не могут быть подкреплениями.

**Внимание!** Подкрепления всегда объявляются резервом.

### 2.3. ГРУППИРОВАНИЕ

!  
В течении всего года нет никаких ограничений на число блоков в городах (морях), за исключением фазы "Зима".

### 2.4. МОРСКИЕ ПЕРЕВОЗКИ

Наземный блок способен передвигаться из одного порта в дружественный или свободный через 1 и более дружественное море.

#### Стоимость морской перевозки:

1 очко за 1 блок.

!  
Важно! Морские перевозки выполняются перед всеми другими типами движения, осуществляющиеся в этом ходу. (Как следствие, корабли должны быть готовы с прошлого хода).

Таким образом, море, используемое в морских перевозках, должно быть уже дружественным, перед тем как совершится вообще какое-либо движение в этом ходу.

Один и тот же блок не может в один и тот же ход совершать как наземные, так и морские передвижения, выбирайте что-нибудь одно.

1 корабль, пришедший в прошлом ходу, должен оставаться в море, по которому планируется морская перевозка до конца фазы исполнения приказов в этом ходу; другие корабли могут двигаться по обычным правилам. (Суть сводится к тому, что из кораблей, выставленных для морских перевозок в прошлом ходу, один должен остаться в дружественном море до конца фазы исполнения приказов в этом ходу).

Морские перевозки в оспариваемый или вражеский порт запрещены.



Не скованные блоки из оспариваемого города могут осуществить морскую перевозку, если прилегающее море дружественное.

Хотел бы отметить, что при условии, что Игрок 2 на важных направления размещает свои блоки компактно (в прилегающих городах), он имеет некоторое преимущество по сравнению с Игроом 1, а именно способность подтягивать подкрепления. Я думаю, это оправданная ответная мера на то, что Игроом 1 ходит первым. Таким образом, соблюден баланс между первым и вторым игроком, несколько уменьшена роль получаемых карт (речь о выявлении очередности хода). Либо право хода, либо возможность использовать подкрепления, по-моему, честно.

## 2.5. НАЙМ

Карты приказов содержат от 1 до 3 очков найма.

Каждое очко найма позволяет:

- добавить 1 шаг одному из блоков, с пониженной боевой силой. Несколько шагов допустимо добавлять к одному и тому же блоку, за соответствующее количество очков найма. (за 2 очка можно добавить 2 шага);
- выставить 1 новый блок из свободных для найма блоков и разместить его, в соответствии с правилами с боевой силой 1. Ничто не мешает Вам нанимать несколько блоков в одном и том же городе, по желанию, но помните о размерах снабжения городов, проверяемого в фазу «Зимы».

### ПРАВИЛО НАЙМА (дружественная локация - блок):

любой дружественный город:

Лидер

Ауксилля

Баллиста

город, напечатанный на лицевой части блока (он должен быть дружественным)

Легион

Эквиты

Слон

Любой дружественный главный порт:

Корабли

**Важно!** Шаги кораблям могут быть добавлены только в городах-портах, в море этого делать нельзя. И еще, то изменение, которое внесли правила версии 1.01 (красный цвет):

Во всех случаях, новые блоки и шаги могут быть добавлены только в дружественных городах, те, которые заняты хотя бы одним дружественным блоком. Если, например, город завоеван, а вы оттуда ушли, он становится свободным, занимать там уже нельзя, несмотря на то, что вы его в эту фазу приказов контролировали. **Новые блоки и шаги никогда не могут добавляться в свободном или оспариваемом городе.**

### **3. БОЙ.**

#### **3.1. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОЯ.**

Бои разрешаются по очереди, после того как все движения будут завершены.

Игрок 1 определяет очередность разрешения боев.

С одной стороны это может показаться лишенным смысла, но если учесть, что в случае победы/проигрыша вы можете перемещать войска (при победе – перегруппировка, а при проигрыше есть шанс отступить) это правило вполне оправданно.

Блоки не открываются, пока не начнется бой. Открытие блоков происходит следующим образом: блоки опрокидываются плашмя, чтобы оба игрока видели лицевую сторону, вверху блока должна быть текущая боевая сила.

Когда бой завершен, все блоки поднимаются в исходное положение, затем Игрок 1 выбирает следующий бой, результат которого должен быть определен.

#### **3.2. РАУНДЫ БОЯ.**

Блок задействуется единожды за раунд боя.

Когда блок задействован, он может:

Атаковать;

Отступать (в первом раунде боя отступать нельзя);

Пасовать.

Последовательность задействования зависит от боевых рейтингов блоков.

Очередность задействования блоков (искл. карта «Марс» и «Нептун»):

Блоки с литером «A» защищающегося;

Блоки с литером «A» нападающего;

Блоки с литером «B» защищающегося;

Блоки с литером «B» нападающего;

Блоки с литером «C» защищающегося;

Блоки с литером «C» нападающего;

Блоки с литером «D» защищающегося;

Блоки с литером «D» нападающего.

Карты «Марс» и «Нептун», напомню, дают возможность нападающему игроку только в первом раунде задействовать все свои блоки раньше, чем защищающийся.

Раунд боя заканчивается, как только все из блоков, как нападающего, так и защищающегося, были задействованы по 1 разу.

В бою максимум 4 раунда. Блоки атакующего ДОЛЖНЫ отступить в 4 раунде, во время своего задействования, в соответствии со своей боевой инициативой. т.е. раунд начнут более "инициативные" блоки противника, если такие есть в бою.

#### **3.3.РЕЗЕРВЫ**

Когда атака проходит по двум дорогам, одна из дорог (по выбору атакующего игрока) объявляется направлением главного удара. Блоки, атакующие тот же город, но по другим дорогам, объявляются резервом.

Блоки, направленные Игроком 2 в качестве подкрепления к бою, инициируемому Игроком 1, объявляются резервами. Блоки, объявленные резервами, не могут задействоваться, отступать или получать хиты в 1 раунде боя. Они открываются и приходят в бой со 2 раунда боя.



### 3.3.1. СМЯТЕНИЕ

Блоки, объявленные резервами, повергаются смятению, если их главные силы будут уничтожены в 1 раунде боя. Блоки, подвергшиеся смятению, незамедлительно тянут по 1 шагу и только потом вступают в бой по обычным правилам; исключение, если разбиты войска защищающегося игрока. Если это произошло, тогда атакующий игрок становится защищающимся (считается, например, что он успел занять город, а подкрепления противника на подходе).



Пример очередности блоков в бою. Цезарианцы атакуют, Помпеянцы защищаются:

Цезарь: атакует с А3

Помпей: защищается с В3

Эквиты Цезаря: атакуют с В2

Судно Помпеля: защищается с D2

### 3.4. БОЕВЫЙ УРОН (ХИТЫ)

За каждый блок в бою по очереди, в соответствии с боевой инициативой, бросаются кубики, число которых эквивалентно текущей боевой силе. Хит наносится, если выпал результат, равный или меньше боевой мози блока (это цифра следующая за "литерой" в боевой рейтинге).

Так, например, за блок Цезаря с боевой силой 3 следует бросать 3 кубика. Так как его боевой рейтинг А3, урон будет засчитываться при выпадении на кубиках 1,2 или 3.

Блоки противника не указываются как цель атаки. Каждый хит приводит к снижению шага у блока с максимальной боевой силой. Если таких блоков несколько, владелец блоков определяет, какой из блоков понесет снижение. За исключением лидеров, если блок с текущей боевой силой 1 получает еще один хит, он уничтожается и отправляется к блокам, свободным для найма владельца.

**Важно:** Все хиты наносятся незамедлительно. (как только хит нанесен, блок с максимальной силой терпит снижение)

### **Слон**

У слона только две возможные боевые силы – либо 2, либо 4, что характеризует его как сильный, но уязвимый отряд.

### **Баллиста**

У каждого игрока по одной баллисте с переменным рейтингом, при атаке он равен D4, а при защите B4.

### **Уничтоженные блоки**

Уничтоженные блоки возвращаются к блокам, свободным для найма, но размещаются лицевой стороной плашмя (в отличии от стоящих блоков), в текущем году их нанимать нельзя.

### **Лидеры**

Уничтожение лидера – перманентно в текущей игре. Уничтожив лидера противника, заберите блок-трофей себе, он даст Вам 1 победное очко.

Как только первый лидер будет уничтожен, игрок добавляет третьего лидера к блокам, свободным для найма, теперь его можно нанять по обычным правилам в дружественном городе.

### **Клеопатра**

Клеопатра может выступать за каждую из сторон конфликта. Если Клеопатра уничтожается в бою, она незамедлительно, с боевой силой 1, присоединяется к другой стороне и сражается за нее в следующий раунд боя. Клеопатра не является лидером.

В каждую фазу «Зима», Клеопатра возвращается в Александрию.

## **3.5.ОТСТУПЛЕНИЕ**

Каждый блок способен отступить во время боя (вместо своей атаки). т.е. когда инициатива позволит его задействовать. Ни один из блоков не может отступать в 1 раунде боя. Блок, который не может отступить, когда это требуется - уничтожается.

### **3.5.1. ЛИМИТЫ ОТСТУПЛЕНИЯ**

Лимиты дорог учитываются для всех отступающих блоков **каждый** раунд Боя.

Блок не может отступать в оспариваемый или вражеский город/море.

Лимит отступления через проливы – 1 блок за раунд боя.

### **3.5.2. ОТСТУПЛЕНИЕ АТАКАЮЩЕГО**

Когда подходит очередь кидать кубики одного из блоков атакующего игрока, вместо атаки игрок может отступить таким блоком, начиная со 2 раунда боя и должен это сделать в 4 раунде.

Блоки могут отступать только по дорогам в прилегающий свободный город, из которого был начат бой или вышло подкрепление, или в любой прилегающий дружественный город.

### **3.5.3. ОТСТУПЛЕНИЕ ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ**

Когда подходит очередь кидать кубики одного из блоков защищающегося игрока, вместо атаки игрок может отступить таким блоком, начиная со 2 раунда боя.

Блоки защищающегося игрока могут отступать в прилегающий свободный или дружественный город, но не по дорогам, по которым пришел атакующий игрок.

## **3.5.4.ОТСТУПЛЕНИЕ ПО МОРЮ**

Игроки могут отступить наземными блоками по прилегающему морю, если оно дружественное. Лимит отступления по морю - 1 блок за раунд боя. Порт назначения должен быть дружественным. Каждый блок может отступать по морю только через 1 прилегающее море, в дружественный порт(-ы) только этого моря.



Если у обоих игроков есть прилегающие дружественные моря и дружественные порты, оба могут задействовать отступление морем.

### 3.6. ПЕРЕГРУППИРОВКА

Когда бой завершен, победивший игрок может осуществить перегруппировку. Все блоки, победившие в бою (включая резерв) могут передвинуться в любой/любые прилегающие дружественный или свободный город/города. Лимиты дорог применяются. При перегруппировке использовать морские перевозки недопустимо.

### 3.7. МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ

Морское сражение происходит в оспариваемом море, в фазу сражений. У кораблей боевой рейтинг D2 или D3, защищающийся игрок задействует свои блоки в бою первым. Как и в наземных боях, атакующий должен отступить в 4 раунде боя, если у защищающегося не были уничтожены все корабли ранее.

### 3.8. СРАЖЕНИЯ НА ПОБЕРЕЖЬЕ

Корабли так же могут участвовать в боях за порты с моря, как атаковать, так и защищаться. Можно атаковать только с прилегающего моря.

### 3.9. ОТСТУПЛЕНИЕ КОРАБЛЕЙ

Корабли могут отступать вместо атаки в бою, начиная со 2 раунда боя.

Атакующие корабли могут отступить в:

- моря или порты, откуда пришли атакующие (свободные или дружественные);
- дружественные прилегающие моря;
- дружественные порты в том же море, где находился порт, подвергнувшийся атаке.

Защищающиеся корабли могут отступить в:

- дружественные прилегающие моря;
- свободные прилегающие моря, за исключением тех, откуда пришли атакующие корабли противника;
- дружественные порты в том же море, где находился порт, подвергнувшийся атаке.

Если отступление невозможно, корабли должны или победить в бою или погибнуть.

### **3.10 ПЕРЕГРУППИРОВКА КОРАБЛЕЙ**

Корабли победившего в бою игрока способны перейти в прилегающее дружественное или свободное море или в любой дружественный или свободный порт в том же море.

### **4.0. ФАЗА "ЗИМА"**

Год заканчивается, когда все 5 карт были сыграны с руки. В фазу зимы игроки проверяют, выполнены ли условия победы. При разыгрывании фазы зимы следуйте точно указанной ниже последовательности:

#### **4.1. КЛЕОПАТРА ВОЗВРАЩАЕТСЯ ДОМОЙ**

Переместите Клеопатру в Александрию. Если она (город) занята противником, Клеопатра незамедлительно присоединяется на сторону противника с текущей боевой силой.

#### **4.2. КОРАБЛИ В ПОРТЫ**

Перейдите всеми кораблями в дружественный порт того же моря, где они находятся. Корабли, не способные переместиться в такой порт, считаются расформированными, но могут быть наняты в следующем году.

#### **4.3. ЗИМНЕЕ СНАБЖЕНИЕ**

Все города без каких либо оговорок способны обеспечивать зимой всем необходимым 3 блока. Этот лимит снабжения увеличивается в тех городах, в которых указаны значения победных очков. Так:

Генуя способно снабжать = 3 блока;

Массилия  $3+1=4$  блока;

Рим и Александрия  $3+2=5$  блоков.

Если число блоков превышает снабжение города, излишние блоки расформировываются и отправляют к блокам, свободным для найма, однако такие блоки могут быть наняты уже на следующий год.

#### **4.4. ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ ПОБЕДЫ**

Проверьте, набрал ли кто-либо из игроков 10 победных очков. (см.в начале обзора.)

#### **4.5. РАСФОРМИРОВАНИЕ**

Игроки не могут объединять блоки на карте. Можно расформировать любой блок и переместить его к блокам, свободным для найма. Имеющиеся боевые силы на блоках утрачиваются, но блоки могут быть наняты уже в следующем ходу.

#### **4.6. ВОССТАНОВЛЕНИЕ ИСХОДНОГО СОСТОЯНИЯ ГОДА**

Блокам, свободным для найма придается вертикальное положение (для тех, кто лежал плашмя), теперь все блоки можно нанимать в текущем году.

Перемешайте 27 карт и раздайте по 6 карт каждому игроку. Игроки оценивают свою руку и сбрасывают по 1 карте с нее. Сброс не вскрывается.