

Правила настольной игры «Сулла» (Sylla)

Автор: Dominique Ehrhard

Игра для 2-4 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Состав Игры

- 1 игровое поле, обозначающее город *Рим*
- 40 тайлов (32 тайла *Построек*, 4 тайла *Дохода*, 4 тайла по 50 очков)
- 40 кубиков и 4 маркера четырех цветов: синего, красного, чёрного и белого
- 117 жетонов *Республики*: Гражданская Гордость (фиолетовый), Досуг (зелёный), Здоровье (синий)
- 1 жетон Голода (жёлтый)
- 40 жетонов денариев (35 номиналом в 1 денарий, 5 номиналом в 5 денариев)
- 60 карт (40 карт *Персонажей*, 7 карт *Величайших Построек*, 10 карт *Событий*, 3 карты *Крана*)
- 4 ширмы (по одной для каждого игрока)
- 1 счётчик фаз (жёлтый)
- Эта книга правил и лист с краткой информацией по игре

Однажды...

79 год до нашей эры. Сулла, жестокий диктатор, внезапно оставляет свой пост бессрочного властителя Рима. Многие члены сената, набравшие силу во время правления Суллы, претендуют на высшую власть. Но Рим – как капризная любовница, ему невозможно угодить; граждане Рима постоянно голодны и хотят хлеба и зрелищ. Лишь дальновидный политик сможет использовать сложившееся в городе положение для достижения своих целей...

Цель Игры

Станьте на время игры римским сенатором, жаждущим власти и славы! С умом используйте своё состояние и связи, чтобы принять участие в возведении величайших построек Рима и разрешить политические проблемы Республики. В конце игры игрок, набравший больше всех очков престижа, станет победителем и получит контроль над Римом.

Подготовка к Игре

Совет: перед началом первой игры прочитайте раздел «Обзор Игры», расположенный на странице 3.

Заметка: эти правила предназначены для игры вчетвером. Изменения в правилах, вступающие в силу при игре втроём или вдвоём вы сможете найти в конце этой книги правил.

- 1) Положите игровое поле в центр стола. Карта *Церкви* понадобится только в конце игры, поэтому отложите её в сторону.
- 2) Рассортируйте тайлы *Построек* на три стопки по буквам (А, В и С) и перемешайте отдельно каждую стопку. Положите их лицевой стороной вниз на поле: сначала стопку «С», на неё стопку «В» и сверху стопку «А». Положите верхние 6 тайлов с буквой «А» лицевой стороной вверх в нижнюю часть игрового поля под специально отведённые для этого места, отмеченные цветными прямоугольниками.

3) Положите карту *События* Декадентство в правую нижнюю часть поля на специально предназначенное для неё место. Остальные карты *Событий* перемешайте и положите в колоду лицевой стороной вниз на игровое поле. Возьмите верхние три карты *Событий* и выложите их лицевой стороной вверх в правой части игрового поля над картой Декадентство.

4) Перемешайте карты *Величайших Построек* и положите их в колоду лицевой стороной вниз на игровое поле. Уберите из игры верхнюю карту. (Таким образом все игроки будут знать, какая из Величайших Построек не будет возведена во время игры.) Находящаяся под ней и теперь открывшаяся карта обозначает, какую *Величайшую Постройку* смогут возвести игроки во время первого хода.

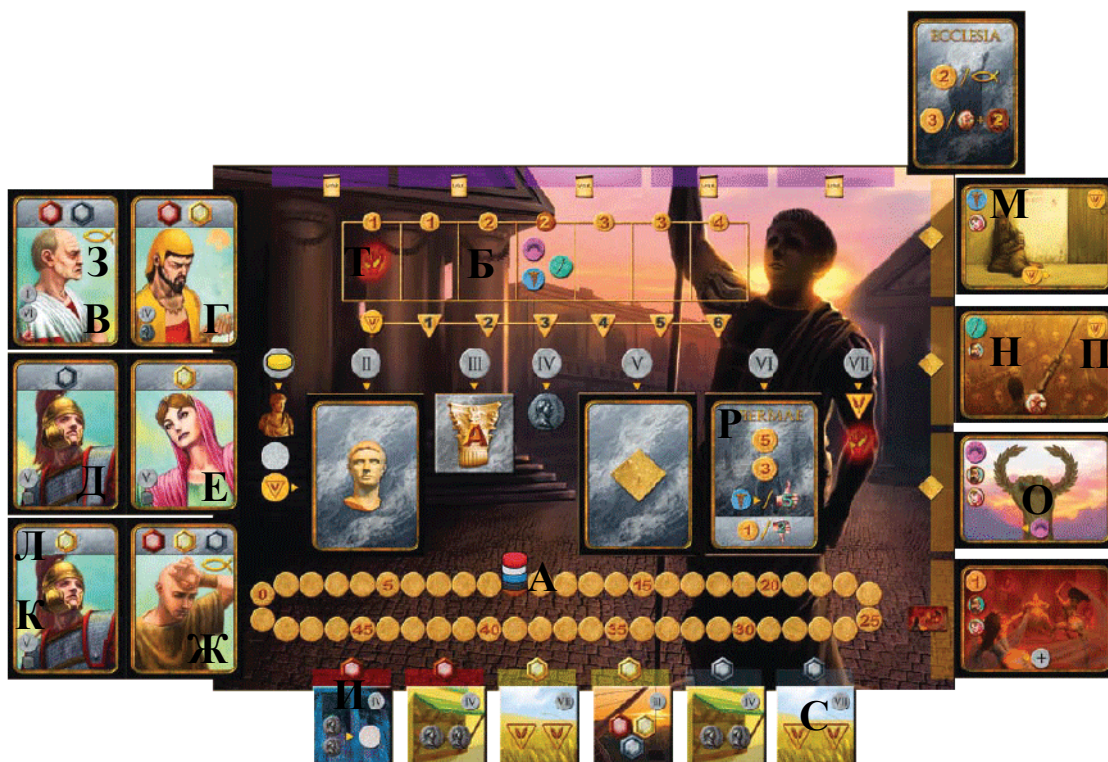
5) Положите 3 жетона *Республики* (по одному каждого типа) на центральную клетку лестницы *Республики*, нарисованную на игровом поле. Эти жетоны будут маркерами. Остальные жетоны *Республики* расположите рядом с игровым полем в «банке». Поместите маркер Голода на первую клетку лестницы *Республики*.

6) Каждый игрок случайным образом получает один из 4-х тайлов *Дохода* (пронумерованы от I до IV) и затем берёт набор карт *Персонажей* с тем же номером. Каждый игрок втайне от противников выбирает 4 персонажей из своего набора и кладёт их перед собой лицевой стороной вниз. Как только все игроки сделают свой выбор, все одновременно открывают выбранные карты *Персонажей*. Все остальные карты *Персонажей* перемешиваются и кладутся в колоду лицевой стороной вниз на игровое поле. Возьмите 6 верхних карт и выложите их лицевой стороной вверх слева от поля.

7) Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт одну ширму, все кубики выбранного цвета и 4 денария (плюс 1 денарий за *Торговца*), затем ставит свой маркер на деление «10» на Дороге Славы. Оставшиеся деньги кладутся в кучку рядом с полем, формируя «банк».

Заметка: ширмы нужны для того, чтобы держать в секрете от других игроков свои деньги и жетоны *Республики*. Все остальные игровые компоненты должны в процессе игры лежать на виду.

8) Положите счётчик фаз на круглую область «I», расположенную на игровом поле. Игрок, которому достался тайл *Дохода* с цифрой «I», становится Первым Консулом.



Обзор Игры

Игроки исполняют роли Сенаторов и в процессе игры продвигаются по Дороге Славы (А).

Им нужно постоянно следить за положением дел в Риме: лестница *Республики* (Б) показывает текущие настроения жителей города в четырёх сферах жизни: Гражданская Гордость (фиолетовый маркер), Здоровье (синий маркер), Досуг (зелёный маркер) и Голод (жёлтый маркер). Маркеры *Республики* в процессе игры постоянно будут колебаться между кризисом (слева) и идеальным положением дел (справа), тогда как маркер Голода в начале игры стоит на клетке «0» (слева) и будет перемещаться по лестнице *Республики* вправо, когда жителям Рима будет не хватать еды. В конце игры жетоны *Республики*, заработанные игрокам, принесут им различное количество очков, зависящее от положения маркеров на лестнице *Республики*. В процессе игры игроки могут потерять часть заработанных очков, если они не смогут предоставить Плебеям (основной массе населения Рима) достаточное количество хлеба и уберечь их от голода.

В процессе игры свою помощь игрокам будут предоставлять следующие персонажи: Сенаторы (В), Торговцы (Г), Легионеры (Д), Весталки (Е) и Рабы (Ж). Некоторые из этих людей исповедуют странную религию с Востока – Христианство. На картах таких персонажей нарисован символ рыбы (З). Кроме того, у каждого персонажа (кроме Раба) есть собственная уникальная способность (И), которую можно использовать во время своего хода, если персонаж не был использован для покупки постройки.

Каждый игровой ход делится на 7 фаз и обозначает временной период, во время которого происходят различные события, а также возводится *Величайшая Постройка*:

I) Первый Консул: Первого Консула на текущий ход избирают игроки. Чтобы поучаствовать в выборах каждый игрок может использовать своих Сенаторов и денарии. Первый Консул получает на текущий ход особые привилегии.

II) Найм: Каждый игрок нанимает одного нового персонажа, выбирая его из выложенных слева от игрового поля карт Персонажей.

III) Строительство: Каждый игрок может купить одну из построек, выставленных на продажу. Чтобы это сделать, игрок использует цветные шестиугольники (Л), нарисованные на его картах персонажей. Карту каждого используемого для строительства персонажа необходимо повернуть на 90°, после этого его способность оказывается заблокированной до конца хода. Покупка постройки позволяет игроку получить различные бонусы (очки престижа, денарии, жетоны и т.д.), некоторые из которых можно использовать немедленно, а другие каждый ход.

IV) Доход: Игроки получают доход. Если у игроков есть карты Торговцев, которые ещё не были повернуты после строительства, они приносят своим владельцам дополнительные деньги.

V) События: Пользуясь помощью Весталок и Легионеров, которые не были повернуты во время строительства, игроки вместе пытаются справиться с различными бедами, угрожающими безопасности Рима. Каждый ход в Риме будет происходить два из четырёх Событий, выложенных справа от игрового поля, а другие два будут предотвращаться игроками. Одно из предотвращённых Событий будет убираться из игры.

На каждой карте События есть специальные символы:

- **Политические тенденции (М):** обозначает тип жетонов *Республики*, которые получат игроки, участвующие в предотвращении этого события.
- **Легионер/Весталка (Н):** обозначает тип персонажа (иногда оба), которого нужно использовать для предотвращения этого события.

- **Негативные Последствия (О):** обозначает последствия события, если оно не было предотвращено. Обычно событие влияет на лестницу *Республики* или на игроков.
- **Голод (П):** на некоторых картах Событий есть символ Голода. Такие события влияют на уровень голода на лестнице *Республики*.

VI) Величайшие Постройки: каждый ход игроки совместными усилиями строят одну Величайшую Постройку (Р) – участвовать в этом событии можно по желанию. Чтобы это сделать игроки используют карты Сенаторов, которые не были повёрнуты на 90° во время строительства, и денарии. Игроки, которые не хотят принимать участие в возведении Величайшей Постройки, могут получить очки престижа, оказав помощь Плебеям. Величайшие Постройки могут принести игрокам очки престижа, а также оказать положительное воздействие на жетоны на лестнице *Республики*.

VII) Голод и Кризис: Во время этой фазы игроки должны накормить людей Рима, используя свои поля (С). Игроки, которые не могут прокормить людей, теряют очки престижа. Помимо этого, если жетоны *Республики* находятся в кризисной зоне (Т), возникает кризис, во время которого игроки должны будут доказать гражданам Рима, что они трудятся не покладая рук ради всеобщего благополучия. В противном случае, они потеряют очки престижа.

Игра завершается после 5-ти ходов, после чего игроки могут получить дополнительные очки за своих персонажей Христиан и за освобождение своих рабов. Затем игроки убирают ширмы и получают очки за свои жетоны *Республики*, которые принесут им количество очков престижа, зависящее от положения маркеров на лестнице *Республики*. Игрок, которому удалось набрать больше всех очков престижа, становится победителем...

Символы



Гражданская
Гордость



Здоровье



Досуг



Республика



Голод



Христианин

Порядок Игры

Игра длится 5 ходов. Каждый игровой ход состоит из 7-ми фаз. После каждой фазы Первый Консул передвигает счётчик фаз.

I – Первый Консул

1) Выборы

Первый Консул текущего хода предлагает некоторое число голосов, чтобы оставить за собой должность Первого Консула. Каждая лежащая в его игровой зоне лицевой стороной вверх карта Сенатора равняется одному голосу. Помимо этого, игрок может использовать любое количество своих денариев. Один денарий равен одному голосу.

Другие игроки, действуя по часовой стрелке, могут спастовать или предложить больше голосов (Сенаторы + денарии), чем игроки до них. После одного круга голосования игрок с наибольшим количеством голосов становится Первым Консулом. Он выплачивает в банк число денариев, использованное им в голосовании (остальные игроки ничего не платят) и становится новым Первым Консулом.

Первый Консул: Синий игрок, которому достался тайл с цифрой «1», начинает игру в качестве Первого Консула. У него есть 2 Сенатора и, помимо этого, он выставляет 1 голос, используя один денарий – в сумме 3 голоса. Красный игрок пасует, как и Белый. Чёрный игрок, у которого есть 1 Сенатор, выставляет 4 голоса и поэтому становится

Первым Консулом текущего хода. Он выплачивает в банк 3 денария (3 денария + 1 Сенатор = 4 голоса) и берёт 1 жетон Республики по своему выбору (см. ниже).

2) Республика

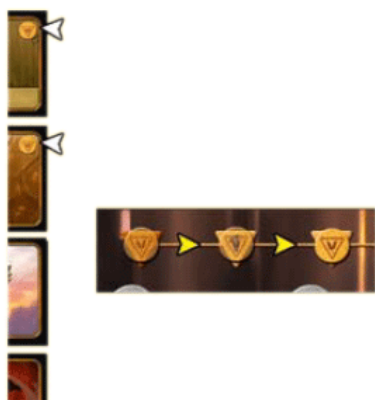
Первый Консул берёт из банка один жетон Республики по своему выбору и кладёт его за свою ширму.

Заметка: другие игроки должны видеть, жетон какого цвета взял Первый Консул.

3) Голод

Первый Консул передвигает маркер голода вправо по лестнице Республики на число клеток, равное сумме символов голода, изображённых на 4-х находящихся в игре картах Событий.

Заметка: маркер не может переместиться дальше самой правой клетки (6 очков).



Голод: Чёрный игрок, исполняющий роль Первого Консула, передвигает маркер Голода. На 4-х картах Событий, находящихся в игре, изображены 2 символа голода (правый верхний угол карты). Маркер Голода перемещается на 2 клетки вправо.

II – Найм

Начиная с Первого Консула и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок **выбирает одну карту Персонажа** из лежащих слева от поля карт Персонажей и кладёт её перед собой. После того как каждый игрок возьмёт одну карту, оставшиеся карты помещаются под низ колоды Персонажей.



Найм: Чёрный игрок, находящийся на должности Первого Консула, действует первым. Он выбирает карту Раба, Синий игрок берёт Легионера, Красный игрок забирает Сенатора, а Белый – Весталку. Две оставшиеся карты кладутся под низ колоды карт Персонажей.

III – Строительство

Заметка: эффект различных Построек описан в конце этой книги правил.

Первая постройка:

Первый Консул выбирает один из шести тайлов Построек, лежащих в нижней части поля, и выставляет его на продажу. Цвет сделки (красный, жёлтый или серый) определяется тем, под прямоугольником какого цвета лежит на поле тайл. Для совершения сделки игроки могут использовать только тех Персонажей, на картах которых изображены

шестигранники соответствующего цвета. **Цвет сделки** определяет, какие Персонажи могут быть использованы для покупки определённой постройки.

Сначала игрок, сидящий **слева** (по часовой стрелке) от **Первого Консула**, пасует или предлагает некую цену за покупку постройки. Ценой в данном случае является сумма его карт персонажей с подходящими по цвету шестигранниками, которые игрок готов использовать (читайте ниже) для строительства.

После этого каждый игрок в порядке хода, который *завершится на Первом Консуле*, имеет право **один раз** высказаться или спасовать.

***Заметка:** если все игроки спасовали, постройка сбрасывается.*

Игрок, предложивший наилучшую цену, покупает постройку и кладёт её в свою игровую зону, выплачивая заявленную стоимость путём поворота на 90° своих использованных для строительства карт *Персонажей* с подходящими по цвету шестигранниками.

***Заметка:** все повернутые на 90° карты Персонажей не могут быть использованы до конца хода ни для покупки зданий, ни для применения специальных способностей (смотрите ниже).*

Последующие постройки:

Игрок, последним купивший постройку, выставляет на продажу новый тайл *Постройки*, выбрав его среди оставшихся в нижней части поля тайлов. Как и в случае с первой постройкой, каждый игрок в порядке очереди, **начиная с игрока слева**, может спасовать или предложить цену за выставленную на торги *Постройку*.

Эта фаза продолжается до тех пор, пока не будут проданы (или сброшены) **5 тайлов Построек**. Оставшийся тайл *Постройки* убирается из игры, и наступает следующая фаза.



Строительство: Чёрный игрок, находящийся на должности *Первого Консула*, выставляет на продажу *Поле*. Так как *Поле* находится в серой зоне, покупка может быть осуществлена только при помощи этого цвета. Синий игрок готов использовать 2 своих Персонажа с серыми шестигранниками, Красный пасует, Белый предлагает 3-х серых Персонажей, а Чёрный пасует. Таким образом, Белый игрок покупает поле и кладёт его в свою игровую зону.



Строительство: Белый игрок, чтобы заплатить за *Поле*, поворачивает на 90° 3 своих Персонажа с серыми шестигранниками - это 1 Раб и 2 Торговца. После этого он выставляет на продажу новую *Постройку* (и последним будет предлагать свою цену).

IV – Доход

Начиная с *Первого Консула* и действуя по очереди по часовой стрелке, игроки получают из банка доход и используют бонусы зданий, действующих в эту фазу.

***Заметка:** тайл Дохода каждого игрока (полученный во время подготовки к игре) приносит ему по 3 денария в каждую фазу дохода.*

Помимо этого, каждая карта **Торговца**, находящаяся в игровой зоне игрока лицевой стороной вверх и не повернутая на 90° приносит своему владельцу **1 денарий** (берётся из банка).

Доходы: - Чёрный игрок берёт из банка 5 денариев (тайл Дохода + Торговая Лавка).
 - Синий игрок тоже берёт 5 денариев (тайл Дохода + 2 неповёрнутых Торговца).
 - Красный игрок берёт 3 денария (тайл Дохода) и решает использовать Святилище. Он отдаёт в банк 2 денария, чтобы взять из банка любой жетон Республики.
 - Белый игрок получает 5 денариев (тайл Дохода + Торговая Лавка). Его Торговец повернут на 90° и не приносит ему доход.

V – События

Заметка: эффекты разных Событий описаны в конце этой книги правил.

1) Размещение

Все игроки кладут по одному кубику своего цвета на каждую свою карту **Весталки** и **Легионера**, которая не повернута на 90°.

Начиная с Первого Консула и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок должен положить 1 кубик на одну из карт **Событий**, выложенных лицевой стороной вверх в правой части поля. Чтобы это сделать, он должен обратить внимание на символ персонажа, изображённый на карте выбранного им **События**: кубик с карты Весталки можно положить только на карту с символом Весталки, а кубик с карты Легионера только на карту с символом Легионера. Игроки по очереди совершают это действие до тех пор, пока не будут размещены все кубики.

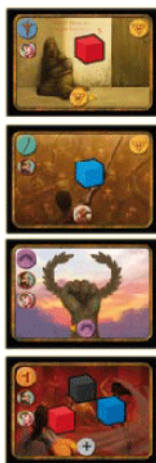
Заметка: в процессе игры может возникнуть ситуация, когда у какого-то игрока может оказаться больше кубиков, чем у других игроков. В этом случае он может поставить несколько кубиков подряд.

2) Размещение жетонов Республики

Игрок, разместивший больше всех кубиков на одной из трёх верхних карт **Событий**, получает 1 жетон **Республики**. Его цвет указан на соответствующей карте. Если несколько игроков положили на одну и ту же карту одинаковое количество кубиков, каждый такой игрок получает по 1 жетону **Республики**.

Заметка: если ни один игрок не положил на какую-либо карту **События** ни одного кубика, никто не получит жетоны **Республики** за это **Событие**.

Игрок (или игроки), разместивший больше всех кубиков на карте **Декадентство**, получает 1 очко престижа.



1) Размещение: Игроки размещают кубики на своих картах Весталок и Легионеров, не повернутых на 90°. Белый игрок, который использовал всех своих Персонажей в предыдущих фазах, не может участвовать в этой фазе. Чёрный игрок кладёт свой единственный кубик на карту **Декадентство**. Синий игрок кладёт кубик на ту же карту. Красный игрок кладёт 1 кубик (с карты Весталки) на карту **Голод**. У Чёрного игрока не осталось кубиков. Синий игрок кладёт свой последний кубик с карты **Легионера** на карту **Восстание Рабов**. Красный игрок завершает фазу, положив последний кубик с карты **Легионера** на карту **Декадентство**.

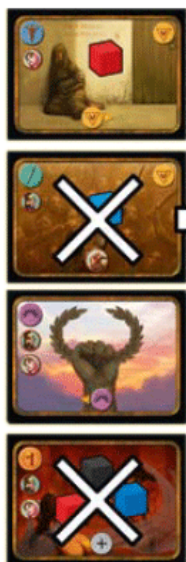


2) Жетоны: У Красного игрока больше всех кубиков на карте Голод, поэтому он получает жетон Здоровья. Синий игрок получает жетон Досуга, так у него больше всех кубиков на карте Восстание Рабов. За карту Имперского Культа не получает жетоны ни один из игроков. Наконец, Красный, Синий и Чёрный игроки получают по 1 очку престижа, так как у них одинаковое количество кубиков на карте Декадентство.

3) Эффект События

Независимо от количества расположенных на картах *Событий* кубиков, во время этой фазы в обязательном порядке происходят 2 события, а 2 предотвращаются игроками. Две карты *Событий*, на которых расположено больше всего кубиков (не зависимо от их цвета), предотвращаются игроками и не разыгрываются. Другие два события происходят (читайте про эффекты карт *Событий* в конце этой книги правил), то есть применяется их эффект. Эффект карты *События*, расположенной выше, происходит первым.

Если на нескольких картах *Событий* находится одинаковое количество кубиков, Первый Консул решает, какое событие предотвращается, а какое происходит.



3) Эффект: *Декадентство* предотвращается, так как на нём находится целых 3 кубика. На картах *Голод* и *Восстание Рабов* лежит по одному кубику, поэтому Чёрный игрок, занимающий должность Первого Консула, должен принять решение. У него есть карты *Рабов*, поэтому он решает предотвратить *Восстание Рабов*. Таким образом, применяется эффект карт *Голод* (маркер *Голода* передвигается на одну клетку вправо) и *Имперский Культ* (маркер *Гражданской Гордости* передвигается на 1 клетку влево).

4) Отмена события

Из двух предотвращённых событий одно, на котором находится больше кубиков, убирается из игры – эта проблема города полностью разрешена. Если на 2-х предотвращённых событиях находится одинаковое количество кубиков, Первый Консул решает, какое именно событие убирается.

Исключение: *Декадентство* – постоянная проблема Рима, её нельзя разрешить, поэтому карта *Декадентство* никогда не убирается из игры. В случае, когда *Декадентство* оказывается тем *Событием*, которое необходимо убрать из игры, убирается другое предотвращённое *Событие*.

Некоторые события оказывают негативный эффект на игровые зоны игроков. (Например, *Набег* блокирует *Торговые Лавки*.) Когда подобное событие убирается из игры, его негативные эффекты прекращают своё действие, и игроки могут снова пользоваться заблокированными им тайлами и картами.

Заметка: читайте об эффектах *Событий* в конце этой книги правил.

Вытяните из колоды карт *Событий* новую карту и положите её вместо убранной карты *События*. Игроки забирают свои кубики.

4) Отмена события: На карте Декадентство находится больше всего кубиков и оно должно быть убрано из игры, но так как игровые правила запрещают его убирать, вместо него убирается карта Восстание Рабов (второе предотвращённое Событие). Вместо Набега из колоды достаётся новая карта События.

VI – Величайшие Постройки

Заметка: об эффектах Величайших Построек вы можете прочитать в конце этой книги правил.

Во время этой фазы игроки совместными усилиями возводят Величайшую Постройку, карта которой лежит сверху колоды Величайших Построек. Игроки имеют право не делать этого и вместо этого оказать помощь Плебеям. В любом случае, каждая карта Сенатора, лежащая лицевой стороной вверх и неповёрнутая на 90°, считается за 1 голос, также как каждый предоставленный игроком денарий.

Карта Величайшей Постройки кладётся в верхнюю часть игрового поля (тем самым открывая следующую карту Величайшей Постройки). Каждый игрок может взять в руку любое количество своих денариев. После этого каждый игрок выставляет перед собой сжатый кулак. Затем одновременно все игроки выставляют большой палец вытянутой руки вверх, обозначая тем самым, что они готовы финансировать Величайшую Постройку, или вниз, тем самым показывая, что они хотят оказать помощь Плебеям.

1) Плебей

За каждые свои **2 голоса** (Сенаторы + денарии), игрок получает **1 очко престижа**. **Использованные денарии сбрасываются в банк.**

2) Величайшая Постройка

Игроки получают очки престижа и передвигают маркеры Республики, в зависимости от вида Величайшей Постройки (смотрите описание Величайших Построек в конце этой книги правил). **Все денарии, использованные игроками, сбрасываются в банк.**

Карту Величайшей Постройки необходимо перевернуть на другую сторону, тем самым обозначив, что её строительство закончено.

Величайшая Постройка: Карта Величайшей Постройки *Общественные Бани* кладётся в верхнюю часть поля, тем самым открывая следующую карту Величайшей Постройки. Игроки голосуют по вопросу возведения *Общественных Бань*. Синий игрок единственный выставляет палец вниз (помощь Плебеям) и не использует денарии. У него 2 действующие карты Сенаторов, а значит 2 голоса, поэтому он получает 1 очко престижа. Красный игрок использует 3 денария и 1-го доступного Сенатора – 4 голоса, как и у Белого игрока (4 денария). Чёрный игрок использует 1 денарий, а его карта Сенатора повёрнута на 90°, поэтому у него 1 голос. Красный и Белый игроки получают по 5 очков престижа. Чёрный игрок (третье место) не получает ничего.

В целом за эту Величайшую Постройку набралось 9 голосов, поэтому маркер Здоровья перемещается на 1 клетку вправо. Ещё бы 1 голос и он бы передвинулся на 2 клетки. Карта *Общественных Бань* переворачивается.



VII – Голод и Кризис

1) Голод

Положение жетона Голода на лестнице *Республики* обозначает текущий уровень голода. Каждый игрок теряет число очков престижа, равное уровню голода минус 2 очка за каждое своё незаблокированное картами Событий Поле.

Заметка:

- Очки престижа игроков не могут опускаться ниже нуля.
- Игрок, Поля которого позволяют ему превысить уровень голода, не получает за это очки престижа.



Голод: маркер Голода строит на клетке с цифрой «3». Каждый игрок должен потерять 3 очка престижа, но у Белого игрока есть тайл Поля, что позволяет ему потерять на 2 очка меньше. Белый игрок теряет 1 очко престижа.

2) Кризис

Если любой маркер *Республики* (Здоровье, Гражданская Гордость или Досуг) находится в Кризисной Зоне (самая левая клетка на лестнице *Республики*), возникает соответствующий тип кризиса.

Все игроки должны показать противникам свои жетоны Республики соответствующего типа:

- Игрок (или игроки) с **наибольшим количеством** соответствующих жетонов немедленно **получает 3 очка престижа** (люди не обвиняют его в возникновении кризиса – скорее наоборот).
- Игрок (или игроки) с **наименьшим количеством** соответствующих жетонов немедленно **теряет 3 очка престижа** (люди считают его ответственным за возникший кризис).

После этого все игроки снова прячут свои жетоны за ширмы.

Кризис: Во время 4-го игрового хода возникает кризис Гражданской Гордости (маркер Гражданской Гордости находится на самой левой клетке лестницы). Все игроки достают из-за ширм свои жетоны Гражданской Гордости. У Синего игрока их 4, у Белого и Красного по 2, а у Чёрного 1: Синий игрок получает 3 очка престижа, а Чёрный теряет 3 очка. Если маркер Гражданской Гордости останется на той же клетке, в следующий ход снова возникнет кризис Гражданской Гордости.



Конец Хода

- Выложите рядом с полем 6 новых карт Персонажей.
- Выложите в нижней части игрового поля 6 новых Построек.
- Повёрнутые на 90° Персонажи кладутся в нормальное положение.
- Счётчик фаз снова ставится на круг с цифрой «I».

Конец Игры

Игра завершается в конце пятого хода. Вступают в силу эффекты шестой Величайшей Постройки – **Церкви**:

• Появление Христианства

Каждая карта Персонажа Христианина (символ рыбы), лежащая лицевой стороной вверх (даже повернутая на 90°) в игровой зоне игрока, приносит своему владельцу **2 очка престижа**.

• Освобождение рабов

Каждый игрок может подарить свободу всем своим лежащим лицевой стороной вверх Рабам (даже повернутым на 90°), заплатив за **каждого по 2 денария**. Каждый освобождённый Раб приносит бывшему владельцу **3 очка престижа**.

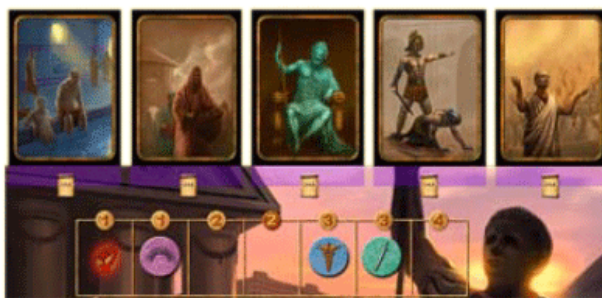
• Политические Итоги

Все игроки убирают ширмы и предоставляют на общее обозрение свои жетоны Республики. Положение соответствующего маркера на лестнице Республики обозначает количество очков, которое принесёт своему владельцу каждый жетон.

Заметка: Оставшиеся у игроков деньги не приносят очки престижа.

После этого определяется игрок, который дальше всех продвинулся по Дороге Славы. Он получает контроль над Римом и побеждает в игре. В случае ничьи за первое место, в игре оказывается несколько победителей. Они вместе, в горе и в радости, разделят участь Республики!

Конец Игры: У Красного игрока есть 3 Христианина, что даёт ему 6 очков престижа. Он платит по 2 денария за каждого своего Раба и получает ещё 6 очков. К полученным очкам он прибавляет сумму за свои жетоны Республики. У него есть 8 жетонов Здоровья (по 3 очка), 5 жетонов Досуга (по 3 очка) и 3 жетона Гражданской Гордости (по 1 очку).



Игра Втроём

Игра втроём проходит также как игра вчетвером, но со следующими изменениями:

- Во время подготовки к игре игроки выбирают из своих наборов карт **6 Персонажей** вместо 4-х.
- Во время каждой фазы II (Найм) игроки выбирают по 1-му Персонажу из **5-ти предоставленных карт**, а не из 6-ти.
- Во время каждой фазы III (Строительство) игроки могут купить только **4 Постройки** вместо 5-ти. Как следствие, последние 2 здания убираются из игры.

Игра вдвоём

Игра вдвоём проходит также как игра вчетвером, но со следующими изменениями:

- При подготовке к игре игроки выбирают из своих наборов карт **6 Персонажей** вместо 4-х. Оставшиеся карты (включая набор III и IV) перемешиваются и кладутся в колоду на поле.
- Во время каждой фазы II (Найм) игроки выбирают по **2 карты Персонажей** из 6-ти предоставленных карт. Первый Консул берёт 2 карты Персонажа, затем тоже самое делает его противник.
- Во время каждой фазы III (Строительство) игроки не могут купить Постройки одного и того же цвета. Как следствие, после покупки первой Постройки, вторая Постройка того же цвета немедленно убирается из игры.
- Во время каждой фазы IV (Величайшие Постройки) текущая Величайшая Постройка, оказывающая эффект на лестницу Республики (Общественные Бани, Сенат, Колизей),

позволяет передвинуть соответствующий маркер не на 1, а на 2 клетки вправо за каждые 5 набранных голосов. Зернохранилище позволяет передвинуть маркер голода на 2 клетки влево (а не на 1) за каждые 4 набранных голоса. Пантеон приносит игроку, набравшему больше всех голосов, 6 очков престижа, а за второе место присуждается 2 очка престижа.

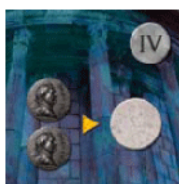
Здания



Торговая Лавка: каждая *Торговая Лавка* приносит своему владельцу 2 денария во время фазы IV (Доход).



Поле: каждое *Поле* уменьшает на 2 количество очков, которое должен потерять его владелец во время фазы VII (Голод и Кризис).



Святылище: во время фазы IV (Доход) владелец *Храма* может потратить 2 денария, чтобы взять любой жетон *Республики*.



Инсула: когда игрок получает тайл *Инсулы*, он немедленно его сбрасывает и берёт 2 любых жетона *Республики*.

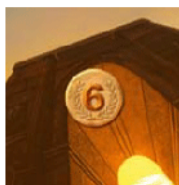


Кран: когда игрок получает тайл *Крана*, он немедленно его сбрасывает и берёт взамен карту *Крана*, которую кладёт рядом со своими Персонажами. Начиная со следующего хода, он может её использовать в качестве карты *Персонажа* во время фазы III (Строительство).

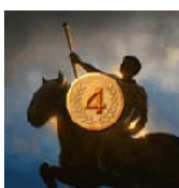
Заметка: Кран может пострадать от события Наводнение.



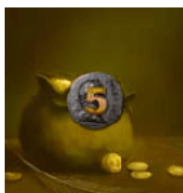
Таверна: во время фазы IV (Доход) владелец *Таверны* может на 1 клетку передвинуть любой маркер *Республики*. Но игрок не имеет права перемещать маркер, на который в эту фазу уже воздействовала другая *Таверна*. Игрок может использовать *Таверну*, чтобы не позволить маркеру достигнуть самого высокого или самого низкого значения.



Триумфальная Арка: когда игрок получает этот тайл, он немедленно его сбрасывает и получает 6 очков престижа.

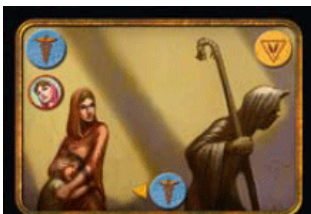


Статуя: когда игрок получает этот тайл, он немедленно его сбрасывает и получает 4 очка престижа.

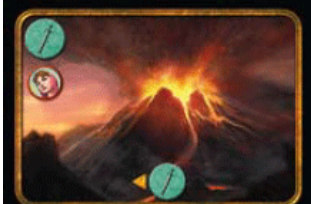


Банк: когда игрок получает этот тайл, он его немедленно сбрасывает и берёт из банка 5 денариев.

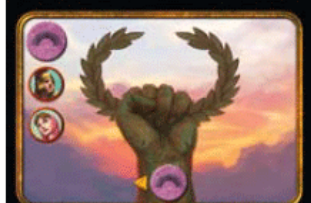
События



Эпидемия: маркер Здоровья перемещается на 1 клетку влево.



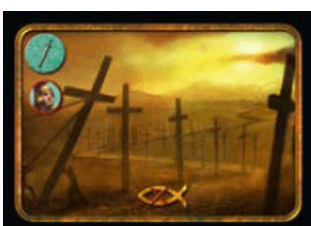
Извержение Вулкана: маркер Досуга перемещается на 1 клетку влево.



Имперский Культ: маркер Гражданской Гордости перемещается на 1 клетку влево.

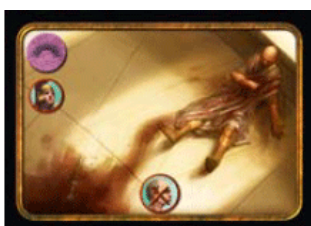


Голод: маркер Голода перемещается на 1 клетку вправо.



Гонения на Христиан: каждый игрок переворачивает лицевой стороной вниз одного своего Персонажа Христианина. Такой Персонаж бездействует, пока это Событие остаётся в игре. Когда оно будет сброшено, все перевёрнутые Персонажи вернутся в игру.

Исключение: если в игре находится карта Чистка Сената (или Восстание Рабов), Сенаторы Христиане (или Рабы Христиане) продолжают лежать лицевой стороной вниз даже после того как эта карта События будет убрана из игры.

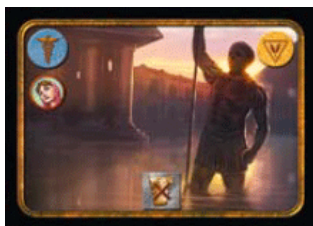


Чистка Сената: каждый игрок переворачивает лицевой стороной вниз одного своего Сенатора. Такой Персонаж бездействует, пока это Событие остаётся в игре. Когда она будет сброшено, Сенатор вернётся в игру.

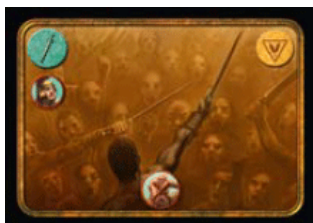
Исключение: если в игре находится карта Гонения на Христиан, Сенатор Христианин продолжает лежать лицевой стороной вниз даже после того как эта карта События будет убрана из игры.

Наводнение: каждый игрок переворачивает лицевой стороной вниз один свой тайл Постройки (включая Кран). Такой тайл бездействует, пока это Событие остаётся в игре. Когда оно будет сброшено, тайл Постройки вернётся в игру.

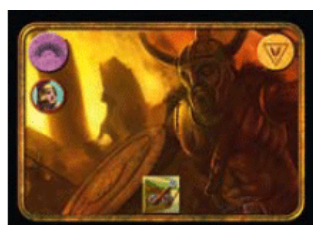
Исключение: если в игре находится карта Набег, Торговая Лавка продолжает лежать лицевой стороной вниз даже после того как эта карта События будет убрана из игры.



Восстание Рабов: каждый игрок переворачивает лицевой стороной вниз одного своего Раба. Такой Персонаж бездействует, пока это Событие остаётся в игре. Когда оно будет сброшено, Раб вернётся в игру.

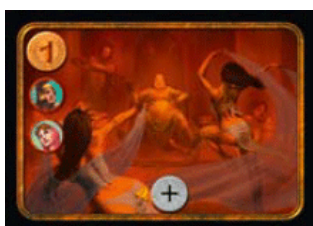


Исключение: если в игре находится карта *Гонения на Христиан*, Раб Христианин продолжает лежать лицевой стороной вниз даже после того как эта карта События будет убрана из игры.



Набег: каждый игрок переворачивает лицевой стороной вниз одну свою Торговую Лавку. Этот тайл бездействует, пока это Событие остаётся в игре. Когда оно будет сброшено, Торговая Лавка вернётся в игру.

Исключение: если в игре находится карта *Наводнение*, Торговая Лавка продолжает лежать лицевой стороной вниз даже после того как эта карта События будет убрана из игры.



Декадентство: маркер (или маркеры), который находится правее всех на лестнице Республики, перемещается на 1 клетку влево.

Заметка:

- Эта карта События не действует на *Голод*.
- В процессе игры может возникнуть ситуация, когда из-за эффекта этой карты на 1 клетку влево должны будут перемещены все 3 маркера (*Гражданская Гордость*, *Здоровье*, *Досуг*).

Величайшие Постройки

В начале игры из колоды Величайших Построек убирается одно здание, которое не будет построено в процессе текущей игры. Церковь (её нет в представленном ниже списке) – особая Величайшая Постройка, потому что она автоматически возводится в конце игры.

Заметка: не считая случая с Церковью, игроки могут не принимать участие в возведении Величайшей Постройки, вместо этого оказав помощь Плебейам (палец вниз). В этом случае они получают 1 очко престижа за каждые 2 своих голоса (Сенатор + денарии).



Пантеон: игрок, набравший больше всех голосов, получает 10 очков престижа. Игрок, оказавшийся на втором месте по количеству голосов, получает 6 очков, а игрок на третьем месте получает 2 очка. В случае, если у нескольких игроков одинаковое количество голосов, все они получают количество очков, соответствующее их месту.

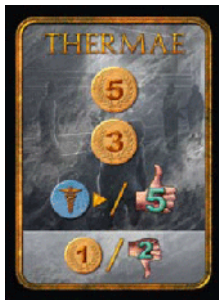


Храм: все игроки, набравшие 8 голосов, получают 10 очков престижа. Все игроки, набравшие 5 голосов, получают 6 очков престижа.



Зернохранилище: игрок, набравший больше всех голосов, получает 5 очков престижа. Игрок, оказавшийся на втором месте по количеству голосов, получает 3 очка. В случае, если у нескольких игроков одинаковое количество голосов, все они получают количество очков, соответствующее их месту.

Голод: Просуммируйте голоса всех игроков, участвующих в возведении Зернохранилища. Маркер Голода перемещается на 1 клетку влево за каждые 4 голоса.



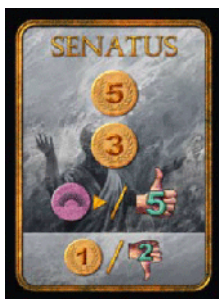
Общественные Бани: игрок, набравший больше всех голосов, получает 5 очков престижа. Игрок, оказавшийся на втором месте по количеству голосов, получает 3 очка. В случае, если у нескольких игроков одинаковое количество голосов, все они получают количество очков, соответствующее их месту.

Здоровье: Просуммируйте голоса всех игроков, участвующих в возведении Общественных Бань. Маркер Здоровья перемещается на 1 клетку вправо за каждые 5 голосов.



Колизей: игрок, набравший больше всех голосов, получает 5 очков престижа. Игрок, оказавшийся на втором месте по количеству голосов, получает 3 очка. В случае, если у нескольких игроков одинаковое количество голосов, все они получают количество очков, соответствующее их месту.

Досуг: Просуммируйте голоса всех игроков, участвующих в возведении Колизея. Маркер Досуга перемещается на 1 клетку вправо за каждые 5 голосов.



Сенат: игрок, набравший больше всех голосов, получает 5 очков престижа. Игрок, оказавшийся на втором месте по количеству голосов, получает 3 очка. В случае, если у нескольких игроков одинаковое количество голосов, все они получают количество очков, соответствующее их месту.

Гражданская Гордость: Просуммируйте голоса всех игроков, участвующих в возведении Сената. Маркер Гражданской Гордости перемещается на 1 клетку вправо за каждые 5 голосов.