



ВАЛ АДРИАНА

ОБ ИГРЕ

В 122 г. н. э. римский император Адриан Август посетил север Британии. Оценив последствия войны между своей армией и дикими племенами пиктов, он велел возвести вал, отделяющий пиктов от остальной Англии, дабы продемонстрировать мощь Рима. И грандиозных размеров вал протянулся на 117 км с запада на восток, от побережья до побережья.

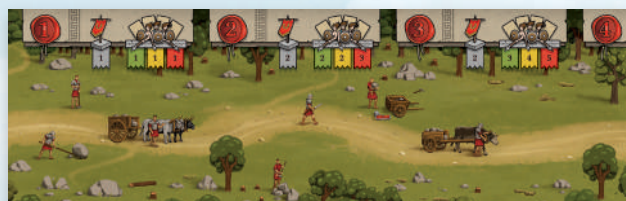
В игре «Вал Адриана» вы выступаете в роли одного из римских полководцев, отвечающих за постройку своих участков вала и форта. На протяжении 6 лет (раундов) вы будете возводить форт, укреплять вал, руководить обороной и создавать условия для привлечения граждан, не забывая всё это время отстаивать честь Римской империи и защищать её от нападений воинственных пиктов. Игрок, который сумеет добиться большей славы и дисциплины, проявить доблесть и благочестие и избежать позора, докажет императору, что именно он — образцовый римский гражданин, достойный стать легатом легиона!

«Вал Адриана» — это историческая игра, действие которой происходит в рабовладельческую эпоху. В те времена примерно 30% населения Римской империи составляли рабы. Фиолетовая фигурка слуги используется в игре именно по этой причине. Авторы игры никоим образом не оправдывают рабовладение, однако исключение этого элемента из игры исказило бы историческую роль рабов.

СОСТАВ ИГРЫ

50	18	24	24	24
ресурсов	солдат	строителя	слуги	гражданина
				

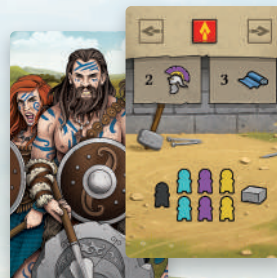
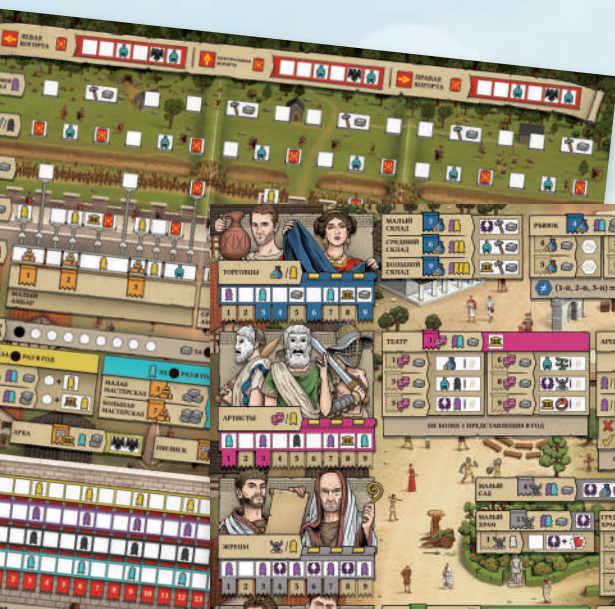
6 планшетов игроков (каждый из 2 частей)



2 блокнота
(по 200 листов
каждый)

48 карт судьбы

72 карты
полководцев
(по 12 на каждого
игрока)



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Победителем в игре «Вал Адриана» становится тот, кто к концу 6-го года получит больше всего победных очков (ПО). Их можно получить за улучшение форта, защиту вала и повышение показателей. Грамотно распоряжайтесь собственными ресурсами и рабочей силой, чтобы достичь поставленной цели.

ПОДГОТОВКА

Выполняйте следующие действия по порядку:

1. Перемешайте карты судьбы и положите полученную колоду рубашкой вверх на середину стола.
2. Сформируйте общий запас, сложив все ресурсы и рабочих (солдат, строителей, слуг и граждан). Общий запас не ограничен. Если какой-либо из компонентов в нём закончится, используйте подходящую замену.
3. Сообща выберите уровень сложности. Первые несколько партий мы рекомендуем сыграть на низком. Подробнее об уровнях сложности см. на с. 20.
4. Каждый игрок получает личную колоду из 12 карт полководцев (с одним и тем же римским полководцем на рубашке), планшет игрока (состоящий из 2 частей), по 1 листу из каждого блокнота и ручку или карандаш. Положите оба своих листа рядом, а планшет игрока разместите над ними. Затем перемешайте личную колоду и положите рубашкой вверх слева от планшета игрока.



Пример
подготовки
синего игрока.

ХОД ИГРЫ








Игра длится 6 лет (раундов). В начале каждого года игроки получают определённое количество ресурсов и рабочих. Это количество определяется текущей картой судьбы, картами возможностей и прочими наградами, указанными в особых областях ваших листов.

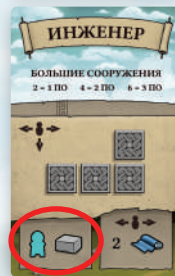
Каждый год игроки одновременно выполняют действия, в собственном темпе распределяя рабочих и ресурсы по разным областям своих листов. Игроки выполняют действия, пока у них не закончатся рабочие и ресурсы. Как только все игроки закончат выполнять действия, год завершается. Верните всех неиспользованных рабочих и ресурсы из личного запаса в общий. В конце каждого года вал подвергается атаке пиктов, и ваши усилия по обороне форта будут оцениваться!

Для одиночной игры или игры вдвоём действуют правила с изменениями — см. с. 22.

ПОДГОТОВКА В НАЧАЛЕ ГОДА

В начале каждого года выполняйте следующие действия по порядку:

1. Возьмите верхнюю карту из колоды судьбы и положите её лицевой стороной вверх в стопку сброса. Все игроки немедленно получают из общего запаса рабочих и ресурсы, указанные в нижней части карты. Положите полученное на свой планшет игрока. Это ваш личный запас.
2. Каждый игрок берёт по 2 верхние карты из своей колоды. Одну из этих карт положите рубашкой вверх над своим планшетом игрока — это ваша карта пути, а другую, также рубашкой вверх, положите справа от планшета игрока — это ваша карта возможностей. Открыв карту возможностей, вы сможете получить указанных на ней дополнительных рабочих и ресурсы. Подробнее см. на следующей странице.
3. Все игроки получают бонусы из особых областей своих листов:
 - 1 ресурс  за каждый покрашенный круг в области производства ресурсов.
 - 1 гражданина  за каждый покрашенный круг в области постоянных дворов.
 - 1 строителя  за каждый покрашенный круг в области мастерских.
 - 1 показатель (славу , благочестие , доблесть  или дисциплину ) за каждый покрашенный круг в области дорог. Повышение показателей может принести вам дополнительных рабочих, указанных на соответствующих шкалах показателей на ваших листах (см. далее).



ВЫБОР КАРТ ИГРОКОВ

Каждый год вы берёте по 2 карты из личной колоды, одна из которых станет картой пути, а другая — картой возможностей на этот год.

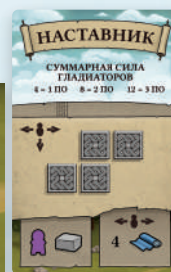
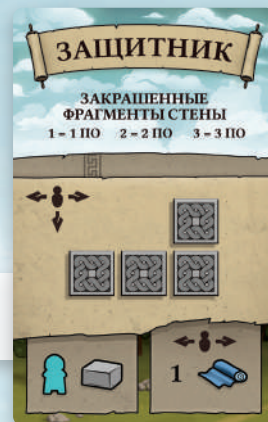
В верхней части каждой карты указан 1 из 12 путей. На протяжении всей игры вы выберете 6 карт путей и разместите их над своим планшетом игрока. Эти карты принесут вам дополнительные ПО в зависимости от того, насколько вы будете следовать выбранным путям.

Например, путь защитника принесёт вам 1, 2 или 3 ПО за 1, 2 или 3 полностью покрашенных фрагмента стены соответственно.

Выбрав карту пути, положите её рубашкой вверх над планшетом игрока. Другую карту положите рубашкой вверх справа от планшета игрока — она становится картой возможностей. Как только все игроки определятся со своими картами путей и возможностей, откройте их.

Открытую карту пути подложите под планшет игрока напротив номера текущего года. Открытая карта возможностей текущего года должна быть видна всем игрокам. Вы также можете складывать карты возможностей на верх своей стопки сброса.

Затем получите столько рабочих или ресурсов, сколько указано в левом нижнем углу карты возможностей.

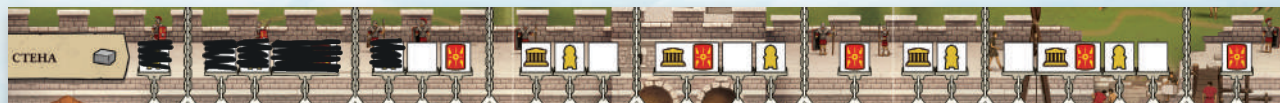



Пример: идёт 3-й год строительства вала. В предыдущие годы в качестве карт путей вы выбрали «Защитника» и «Следопыта». В этот раз выбор пал на «Понтифика». «Наставник» стал вашей новой картой возможностей, поэтому вы немедленно получаете 1 слугу и 1 ресурс.

ДЕЙСТВИЯ. ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ

Для выполнения большинства действий необходимо вернуть рабочих, ресурсы или и то и другое из личного запаса в общий, а затем закрасить клетку(-и) на листе. Клетка — это белая ячейка **любой формы**. Некоторые клетки пустые, в других указаны различные символы. Обычно, закрасив клетку с 1 или несколькими символами, вы получаете указанную в ней награду.

Большую часть листов занимают шкалы прогресса: показателей (в нижней части левого листа), когорт, форта, сословий и др. Шкалы необходимо закрашивать слева направо.

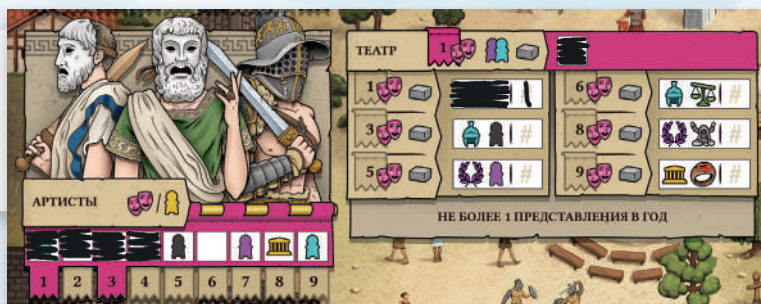


Пример: выполняя действие стены, верните 1 ресурс из личного запаса в общий (как указано на табличке слева) и закрасьте следующую клетку стены. Поскольку эта клетка пустая, то немедленных наград за неё нет. Однако, выполнив это действие в следующий раз, вы также сможете закрасить клетку выбранной когорты .

Кроме того, в игре используются разнообразные сооружения и прочие области, устроенные иначе, чем шкалы прогресса. Клетки в некоторых из них необходимо закрашивать сверху вниз, а в других — в произвольном порядке при выполнении необходимых условий. Все эти нюансы рассматриваются далее.




В некоторых клетках изображён символ #. Каждый раз, выполняя действие с этим символом, указывайте в этой клетке номер текущего года (не закрашивая её). Это связано с ограничением частоты выполнения данного действия.

Пример: построив театр, вы можете давать представления (не более 1 в год). В 1-й год ваш театр уже дал 1 представление.



Для удобства рассмотрим оба листа сверху вниз, начав с левого.

КОГОРТЫ

В верхней части левого листа изображены 3 когорты. Закрашивайте их, чтобы оборонять вал от пиктов, нападающих в конце каждого года. Каждый раз, закрасив клетку с символом когорты , немедленно закрашивайте крайнюю левую незакрашенную клетку любой из ваших когорт (каждая когорта — это отдельная шкала). Кроме того, это действие может принести вам немедленную награду в виде дисциплины  или доблести .



Пример: закрасив клетку с символом когорты, вы можете немедленно закрасить клетку одной из ваших когорт. Выбрав левую когорт, вы сможете повесить дисциплину на 1, но, возможно, разумнее было бы закрасить первую клетку центральной когорты, чтобы подготовиться к атаке пиктов по центру.


КАМЕНОЛОМНЯ И ЛЕСОПОВАЛ

Используйте слуг, чтобы получать ресурсы и увеличивать их производство каждый год. Для этого верните 1 слугу из личного запаса в общий. Эта область является шкалой, поэтому закрашивайте крайнюю левую незакрашенную клетку на ней.



Пример: вернув 1 слугу из личного запаса в общий, закрасьте следующую клетку на шкале. Благодаря этому вы увеличите производство ресурсов на 1 и сможете немедленно получить 1 ресурс из общего запаса.

ДОЗОР

Дозор был первой линией обороны вала Адриана. В игре дозор представлен шкалой, поэтому, выполняя действие дозора, закрашивайте крайнюю левую незакрашенную клетку. Для этого сперва закрасьте клетку с символом меча  на шкале военного лагеря либо верните 1 солдата из личного запаса в общий.

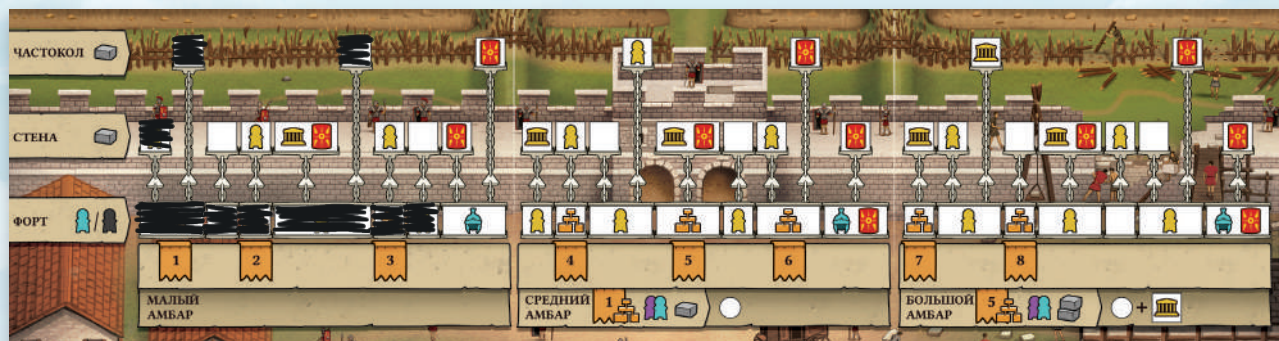


Пример: вернув 1 солдата из личного запаса в общий, закрасьте следующую клетку на шкале дозора, чтобы получить возможность закрасить клетку одной из своих когорт.

ЧАСТОКОЛ, СТЕНА И ФОРТ

Даже если пиктам удалось прорваться сквозь оборону дозора, далее им приходилось иметь дело с частоколом и стеной. Частокол был древним прообразом колючей проволоки: угодив туда, нападающие часто оказывались в ловушке и становились мишенью для римских копий и стрел, летящих с вершины стены. Впрочем, оборонная способность стены и частокола во многом зависела от снабжения и рабочей силы форта, защиту которого они должны были обеспечивать.

Эта зависимость представлена в игре в виде цепей, связывающих форт с частоколом и стеной. Для того чтобы расширить частокол или стену, сперва вам придётся улучшить примыкающую к ним часть форта. Поскольку частокол, стена и форт представлены в виде шкал, то, выполняя соответствующие действия, закрашивайте их клетки слева направо.



Пример: вы закрасили первые 6 клеток форта. Пока вы не закрасите следующую клетку форта, закрасить следующую клетку частокола нельзя. Но 5 клеток стены доступны для закрашивания уже сейчас.

Чтобы закрасить клетку частокола или стены, верните 1 ресурс из личного запаса в общий. Чтобы закрасить клетку форта, верните 1 строителя или 1 солдата из личного запаса в общий.

Все 3 шкалы позволяют получить немедленные награды за закрашенные клетки. Вы также улучшаете инфраструктуру форта, закрашивая его клетки: числа на оранжевых флагах под шкалой форта — это уровни инфраструктуры. Чтобы построить обычное сооружение (на левом листе, под фортом), требуется инфраструктура определённого уровня, а также некоторые ресурсы и рабочие.

Пример: ваша инфраструктура достигла 3-го уровня (см. рис. выше). Этого более чем достаточно для постройки среднего амбара (требует инфраструктуру 1-го уровня), но не хватает для постройки большого амбара (требует инфраструктуру 5-го уровня).


АМБАРЫ

В начале игры в вашем распоряжении только малый амбар. Он позволяет закрашивать клетки только в левой колонке на шкалах каменоломни и лесоповала, дозора, частокола, стены и форта. Чтобы закрашивать клетки в центральной колонке, постройте средний амбар. Чтобы закрашивать клетки в правой колонке, постройте большой амбар. Об этом напоминают светлые вертикальные линии на левом листе, разделяющие его на 3 колонки.




Пример: ранее вы построили средний амбар и закрашили его клетку. Благодаря этому вы начали закрашивать клетки в центральной колонке: форта, а также каменоломни и лесоповала.

Для постройки среднего амбара требуется инфраструктура 1-го уровня или выше. Кроме того, верните 1 слугу, 1 строителя и 1 ресурс из личного запаса в общий. Затем закройте клетку среднего амбара.

Для постройки большого амбара требуется средний амбар и инфраструктура 5-го уровня или выше. Кроме того, верните 1 слугу, 1 строителя и 2 ресурса из личного запаса в общий. Затем закройте обе клетки и немедленно получите 1 славу  (закрасьте крайнюю левую незакрашенную клетку на шкале славы).

ПРОИЗВОДСТВО РЕСУРСОВ

Для поддержания функционирования форта необходимо умело распоряжаться ресурсами.


Каждый раз, закрасив клетку с символом молота  (в каменоломне и лесоповале или на складах), также

закрашивайте крайнюю левую незакрашенную клетку на шкале производства ресурсов. В начале каждого года вы получаете по 1 ресурсу за каждую закрашенную клетку на этой шкале.



ВОЕННЫЙ ЛАГЕРЬ

Раз в год в военном лагере вы можете подготовить солдата из своего строителя и отправить его нести дозор. Выполняя действие военного лагеря, верните 1 строителя из личного запаса в общий, затем закрасьте

левую половину следующей клетки на шкале военного лагеря, а в правой половине укажите номер текущего года. Символ меча  позволяет вам закрасить следующую клетку на шкале дозора.



ПОСТОЯЛЬНЫЙ ДВОР, МАСТЕРСКАЯ И ДОРОГА

Эти 3 обычных сооружения действуют по одинаковому принципу, но приносят разные награды. Вы не можете возвести большое сооружение, не построив малое. Для каждого сооружения указан минимально допустимый уровень инфраструктуры и количество рабочих и/или ресурсов, которые необходимо вернуть из личного запаса в общий.

Постояльный двор позволяет вам каждый год получать больше граждан, мастерская — больше строителей, а дорога — больше показателей.

ЗА РАЗ В ГОД		ЗА РАЗ В ГОД		ЗА РАЗ В ГОД	
МАЛЫЙ ПОСТОЯЛЬНЫЙ ДВОР	2 	МАЛАЯ МАСТЕРСКАЯ	3 	МАЛАЯ ДОРОГА	4  
БОЛЬШОЙ ПОСТОЯЛЬНЫЙ ДВОР	6 	БОЛЬШАЯ МАСТЕРСКАЯ	7 	БОЛЬШАЯ ДОРОГА	8  

Пример: в начале следующего года постояльный двор принесёт вам 2 дополнительных граждан, а дорога — 1 показатель на выбор (славу, благочестие, доблесть или дисциплину).

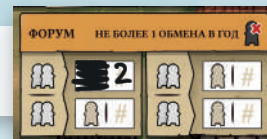
Однако год ещё не закончен, и вы планируете построить малую мастерскую.

Поскольку ваша инфраструктура уже достигла 3-го уровня, осталось лишь вернуть 3 ресурса из личного запаса в общий. Малая мастерская не только будет приносить вам 1 дополнительного строителя каждый год, но и в качестве награды за постройку немедленно принесёт 1 строителя.

ФОРУМ

Раз в год на форуме вы можете обменять 2 любых рабочих из личного запаса на 1 рабочего другого типа из общего запаса. Однако менять и получать солдат на форуме нельзя.

Пример: во 2-й год вы меняете 1 слугу и 1 гражданина на 1 строителя из общего запаса.



ПАМЯТНИКИ

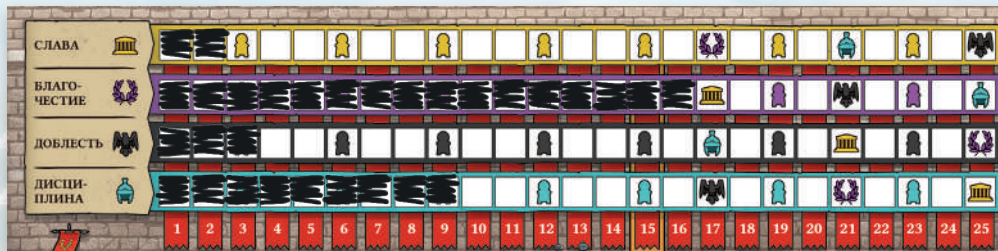
Эти грандиозные сооружения можно возвести, только если определённый показатель достиг 15 и более. Об этом напоминают оранжевые флаги с символом арки на каждом памятнике. Как только значение показателя будет соответствовать требованию, можете вернуть 1 строителя и 2 ресурса из личного запаса в общий, чтобы возвести нужный памятник. В качестве награды за строительство памятника вы немедленно закрашиваете 2 клетки на указанной шкале показателя.



Пример: для постройки обелиска требуется не менее 15 благочестия. Вернув 1 строителя и 2 ресурса из личного запаса в общий, вы получите 2 дисциплины в награду.

ШКАЛЫ ПОКАЗАТЕЛЕЙ

Большинство действий позволяют вам повышать показатели. В конце игры каждая закрашенная клетка показателей принесёт вам по 1 ПО. Каждый раз, получая славу, благочестие, доблесть или дисциплину, закрасьте крайнюю левую незакрашенную клетку на соответствующей шкале. За счёт этого вы можете получить дополнительных рабочих из общего запаса или повысить другие показатели. Показатели свыше 25 не учитываются.



Пример:
в данный момент
у вас 2 славы,
16 благочестия,
3 доблести
и 9 дисциплины.

ШКАЛЫ СОСЛОВИЙ

Правый лист отводится для действий с 5 римскими сословиями:



Все 5 шкал сословий устроены одинаково, но при этом они независимы друг от друга и позволяют вам получить доступ к разным сооружениям и областям правого листа.

Закрасить клетку на выбранной шкале сословия вы можете, когда возвращаете 1 гражданина из личного запаса в общий либо каждый раз, когда закрашиваете другую клетку правого листа с символом данного сословия (в театре или садах). В любом случае закрашивайте клетки на этих шкалах в порядке слева направо, получая рабочих и ресурсы и повышая показатели, если указано.

Флаги на шкалах сословий открывают новые возможности правого листа аналогично оранжевым флагам на обычных сооружениях левого листа. Некоторые флаги на шкалах сословий выделены цветом своего сословия, а остальные — нейтральным цветом. Цветные флаги на шкалах сословий указывают на то, что вам стали доступны новое сооружение или иная возможность в области, связанной с сословием.

СКЛАДЫ

Склады не только увеличивают производство ресурсов, но также позволяют немедленно получить ресурсы и повысить показатели. Склады строятся по очереди: сперва постройте малый склад, затем средний и, наконец, большой. Чтобы построить склад, должно быть закрашено необходимое количество клеток на шкале торговцев.

Пример: для постройки среднего склада должно быть закрашено не менее 6 клеток на шкале торговцев. Вернув 1 слугу и 2 граждан из личного запаса в общий, вы увеличите производство ресурсов на 1, а также получите 1 ресурс из общего запаса и 1 дисциплину.



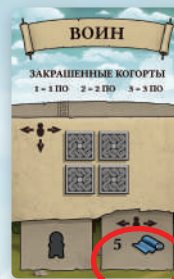
РЫНОК

На рынке можно приобрести различные товары, чтобы получить за них больше славы. Чтобы построить рынок, должно быть покрашено не менее 4 клеток на шкале торговцев. Кроме того, верните 1 слугу, 1 строителя и 2 ресурса из личного запаса в общий. Построив рынок, закрасьте его внешнюю клетку и немедленно получите 1 славу 🏛️.

Если у вас столько покрашенных клеток на шкале торговцев, сколько указано на нейтральном флаге возле каждой из 8 клеток рынка, вы можете приобрести 1 товар 📦. Для этого верните 1 ресурс из личного запаса в общий (или отдайте соседу). Клетки рынка можно закрашивать в любом порядке. Крайние правые клетки рынка позволяют получить в награду дополнительного рабочего, поэтому закрасить эти клетки раньше других может быть выгоднее.

Вы можете покупать товары, имеющиеся у ваших непосредственных соседей (слева и справа), или с карты судьбы. Если вы покупаете товар у соседа, то отдайте ресурс ему (он может немедленно им воспользоваться). Если вы покупаете товар с карты судьбы, верните ресурс из личного запаса в общий и откройте верхнюю карту из колоды судьбы (затем сбросьте её). В обоих случаях укажите номер купленного товара в выбранной шестиугольной клетке рынка.

Старайтесь приобретать уникальные товары (с разными номерами). Как указано в нижней части рынка, первые 3 уникальных товара приносят вам по 1 славе каждый (закрасьте клетку на шкале славы). 4-й и 5-й товары принесут по 2 славы, а 6-й уникальный товар — 3 славы. Большие номера встречаются реже, чем маленькие. Если вы покупаете неуникальный товар (номер которого у вас уже есть), то всё равно указывайте его номер на клетке рынка, но славу за это вы не получаете.



Пример: у вас уже есть товары с номерами 4 и 5. На картах возможностей ваших соседей есть товары с номерами 1 и 4, но 4 вам не нужен, а 1 был бы кстати. Однако вместо того, чтобы отдать ресурс соседу, вы решаете рискнуть и вытащить верхнюю карту из колоды судьбы. Вам выпадает товар с номером 6 и приносит 1 славу за третий неповторяющийся номер товара!



ТЕАТР

Театральные представления повышают ваши показатели и привлекают больше рабочих и граждан. Чтобы построить театр, должна быть покрашена хотя бы 1 клетка на шкале артистов. Кроме того, верните 1 слугу, 1 строителя и 1 ресурс из личного запаса в общий. Построив театр, закрасьте его внешнюю клетку и немедленно получите 1 славу 🏛️.

Если у вас столько покрашенных клеток на шкале артистов, сколько указано на нейтральном флаге возле каждой из 6 клеток театра, вы можете дать представление. Для этого верните 1 ресурс из личного запаса в общий. Каждый год можно давать только 1 представление — укажите номер текущего года в правой части клетки театра.

Клетки театра можно окрашивать в любом порядке.

Пример: ранее вы уже дали 2 представления. Учитывая покрашенные клетки на шкале артистов, вы можете вернуть 1 ресурс из личного запаса в общий, чтобы закрасить оставшуюся клетку в левой колонке либо верхнюю в правой колонке.




АРЕНА ГЛАДИАТОРОВ


Прежде чем отправиться в Рим и выступить в легендарном Колизее, отважные бойцы должны проявить себя на местной арене. Каждый игрок может подготовить не более 2 гладиаторов 🏹🏹 за всю игру. Сперва постройте арену гладиаторов. Для этого должно быть покрашено не менее 3 клеток на шкале артистов. Кроме того, верните 2 слуг, 1 строителя и 2 ресурса из личного запаса в общий. Построив арену гладиаторов, закрасьте её внешнюю клетку и немедленно получите 1 славу 🏛️.


Если у вас столько покрашенных клеток на шкале артистов, сколько указано на нейтральном флаге над каждой из 12 клеток арены гладиаторов, вы можете вернуть 1 слугу или 1 гражданина из личного запаса в общий, чтобы подготовить 1 вашего гладиатора. После подготовки сила гладиатора растёт: обведите крайнюю левую доступную клетку этого гладиатора (ту, которая ещё не была обведена или покрашена). Каждого гладиатора можно подготовить не более 6 раз.

Пример: вы подготовили гладиаторов уже 4 раза.
Допустим, у вас закрашено 6 клеток на шкале артистов.
За это вы могли бы выполнить до 4 отдельных действий,
вернув по 1 слуге или 1 гражданину за каждое,
чтобы повысить силу красного гладиатора на 1,
а синего — на 3.

Подготовив гладиаторов, вы можете устраивать сражения, выставляя их против других профессиональных бойцов вместо несчастных слуг и граждан. Для этого выберите 1 из своих гладиаторов и укажите номер текущего года в соответствующей колонке в правой части арены гладиаторов. Как указано в нижней части арены, каждый гладиатор может сражаться только 1 раз в год.

Выберите гладиатора для сражения и откройте верхнюю карту из колоды судьбы (затем сбросьте её). Число возле фиолетового символа гладиатора  показывает, сколько ран получает ваш боец (1, 2 или 3). Отметьте полученные раны, закрыв обведённые клетки вашего гладиатора (по 1 клетке за рану). Если гладиатор получит больше ран, чем его сила (обведённые клетки), то закрасьте только обведённые клетки. Иначе говоря, не закрашивайте клетки, которые не были обведены.

Если в результате будут закрашены все обведённые клетки, то гладиатор погибает, а вы можете получить столько благочестия , сколько указано в колонке под крайней правой закрашенной клеткой силы погибшего гладиатора. Вы больше не можете подготавливать этого гладиатора или устраивать сражения с его участием.

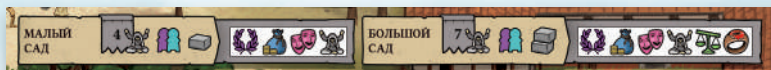
Однако, если у него осталась 1 или больше обведённых клеток (незакрашенных), гладиатор не погибает, а вы можете получить столько славы  и ресурсов, сколько указано под крайней правой обведённой клеткой этого гладиатора.

Пример: после рассмотренной выше ситуации вы подготовили каждого гладиатора ещё по 1 разу, после чего оба участвовали в сражении в 4-м году. Красный гладиатор получил 3 раны и выжил, принеся вам 2 славы. Однако синий гладиатор погиб от нанесённых ему 2 ран, поэтому в качестве компенсации вы получили 2 благочестия.



САДЫ

Сады помогут привлечь в ваш форт новых жителей. Сады строятся по очереди: сперва постройте малый сад, затем большой. Для постройки малого сада должно быть закрашено не менее 4 клеток на шкале жрецов. Кроме того, верните 1 слугу, 1 строителя и 1 ресурс из личного запаса в общий. Построив сад, немедленно получите 1 благочестие, 1 торговца, 1 артиста и 1 жреца (закрасьте по 1 клетке на каждой из этих шкал). Для постройки большого сада должно быть закрашено не менее 7 клеток на шкале жрецов. Кроме того, верните 1 слугу, 1 строителя и 2 ресурса из личного запаса в общий. Большой сад приносит те же награды, что и малый, и дополнительно 1 чиновника и 1 патриция. Если какая-либо из указанных в награде шкал сословий уже полностью закрашена, игнорируйте её.



ХРАМЫ

Храм — это прекрасное место для того, чтобы получить благочестие и заручиться покровительством богов, защищающих вас от ежегодной атаки пиктов. Храмы строятся по очереди: сперва постройте малый храм, затем средний и, наконец, большой. Для постройки малого храма должна быть закрашена хотя бы 1 клетка на шкале жрецов. Кроме того, верните 1 слугу, 1 строителя и 1 ресурс из личного запаса в общий. Построив храм, закрасьте его внешнюю клетку и немедленно получите 1 благочестие. Требования к постройке среднего и большого храмов очень похожи (см. область храмов).

Для посещения храма должно быть закрашено определённое количество клеток на шкале жрецов, на что указывают числа на нейтральных флагах возле рядов клеток храма. При выполнении этого действия верните любого рабочего в запас, чтобы закрасить 1 клетку храма.

Закрашивайте клетки ряд за рядом сверху вниз, сперва в малом храме, затем в среднем и, наконец, в большом. Следуя этому правилу, за каждую 2-ю закрашенную клетку в ряду вы получите по 1 благочестию . Закрасив последнюю клетку в каждом из храмов, вы получите по 1 покровительству . Получив покровительство, обведите его символ, чтобы показать, что оно вам доступно.

Пример: вы построили малый и средний храмы. Малый храм полностью закрашен, что приносит вам 1 покровительство. Следующим действием вы решаете закрасить 2-ю клетку во 2-м ряду среднего храма, чтобы получить 1 благочестие.

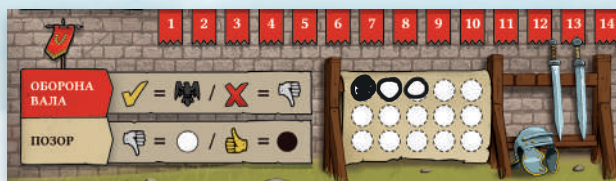


⚖ ТЕРМЫ

В Древнем Риме неофициальные сделки часто заключались в термах. Как вы узнаете далее, неудача в обороне вала от пиктов покроет вас позором 🖐, но в термах его можно смыть, подкупив власть имущих. Для постройки терм должно быть покрашено не менее 3 клеток на шкале чиновников. Кроме того, верните 2 слуг, 1 строителя и 2 ресурса из личного запаса в общий. Построив термы, закрасьте их внешнюю клетку и немедленно получите 1 славу 🏛.

Для дачи взятки в термах должно быть покрашено определённое количество клеток на шкале чиновников, на что указывают числа на нейтральных флагах возле каждой из 6 клеток терм. Давая взятку, верните 1 или несколько ресурсов из личного запаса в общий, чтобы закрасить доступную клетку терм. Закрашивать клетки можно в любом порядке, но выгоднее сперва закрасить те, для которых требуется меньше ресурсов. За год вы можете дать не более 2 взятки — укажите номер текущего года в клетке, выполняя это действие.

Закрасив клетку с жёлтым символом большого пальца 👍, смойте 1 позор. Как указано в нижней части левого листа, это позволит вам закрасить ранее обведённую клетку. Если у вас нет позора (обведённых клеток), дать взятку нельзя (даже для того, чтобы предотвратить получение позора в будущем).



В данный момент у вас 2 позора.

Пример: в предыдущем году вы уже дали 1 взятку. Вы можете дать ещё 2 взятки, чтобы смыть оставшиеся 2 позора. Первая взятка обойдётся вам в 1 ресурс, а вторая — в 2.



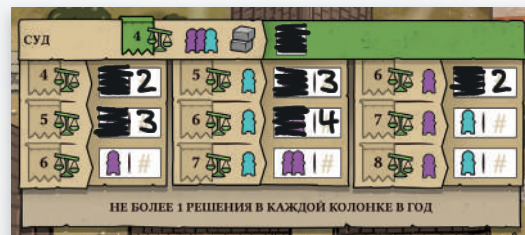
⚖ СУД

Судебные решения позволяют вам немедленно получать больше рабочих. Для постройки суда должно быть закрашено не менее 4 клеток на шкале чиновников. Кроме того, верните 2 слуг, 1 строителя и 2 ресурса из личного запаса в общий. Затем закрасьте внешнюю клетку суда и немедленно получите 1 славу 🏛️.

Для вынесения судебного решения должно быть закрашено определённое количество клеток на шкале чиновников, на что указывают числа на нейтральных флагах возле клеток суда. За год в каждой колонке можно вынести не более 1 судебного решения — укажите номер текущего года в клетке, выполняя это действие.

В каждой колонке суда представлены разные награды. Левая колонка позволяет получить 1 слугу из общего запаса. Центральная — вернуть 1 строителя из личного запаса в общий, чтобы получить 2 слуг. Правая — вернуть 1 слугу из личного запаса в общий, чтобы получить 1 строителя.

Пример: идёт 4-й год строительства вала. На шкале чиновников у вас закрашено 7 клеток. Вы можете получить 1 слугу, закрасив последнюю клетку в левой колонке. Затем вы можете обменять этого слугу на строителя, закрасив 2-ю клетку в правой колонке. Однако закрасить последнюю клетку в центральной колонке нельзя, поскольку в этом году вы уже вынесли 1 судебное решение в этой колонке.



🕒 ДИПЛОМАТЫ

Вместо того чтобы полагаться исключительно на военную мощь, вы также можете назначить дипломатов для переговоров с воинственными пиктами. Дипломатические договорённости помогают уменьшать урон от их возможных атак. Вы можете назначить 3 дипломатов. Для назначения первого из них должна быть закрашена хотя бы 1 клетка на шкале патрициев, для второго — 3 клетки, а для третьего — 6 клеток. Кроме того, за каждого из дипломатов верните по 1 слуге, 1 солдату и 2 ресурса из личного запаса в общий.

Назначив дипломата, немедленно получите 1 доблесть 🏰 (закрасив клетку на шкале доблести) и 2 покровительства 🚩🚩 выбранной когорте. Получив покровительство, обведите его символ, чтобы показать, что оно доступно. Кроме того, выберите, на какую из когорт оно распространяется (левую, центральную или правую). Для этого закрасьте стрелку соответствующей когорты напротив только что назначенного дипломата. Каждой когорте покровительствует только 1 дипломат.

Пример: 1 из ваших дипломатов покровительствует правой когорте, и 1 из покровительств вы уже использовали. Если вы решите назначить ещё 1 дипломата, то покровительствовать он будет левой или центральной когорте.



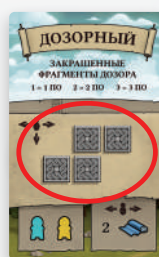
РАЗВЕДЧИКИ

Важная роль в защите форта отводилась разведке. Отправляя разведчиков, переносите отрезки маршрутов с карт возможностей в область разведки на правом листе. Для проведения разведки должно быть закрашено определённое количество клеток на шкале патрициев, на что указывают числа на нейтральных флагах возле каждой из 5 клеток разведчиков. Осуществляя разведку, верните 1 солдата из личного запаса в общий (или отдайте соседу). После этого закрасьте клетку с символом лошади 🐎, затем перенесите в область разведки 1 отрезок маршрута.

Вы можете использовать отрезок маршрута как с собственной карты возможностей, так и с карты одного из ваших непосредственных соседей слева или справа. Если вы используете свою карту возможностей, верните 1 солдата из личного запаса в общий. Если используете карту возможностей соседа, отдайте 1 солдата ему (он может немедленно им воспользоваться). Один и тот же отрезок маршрута можно использовать несколько раз за год, пока вы в состоянии оплатить это действие.


Переноса отрезок маршрута в область разведки, вы можете развернуть его в любом направлении и даже зеркально отразить. Однако переносить отрезок маршрута в область разведки вы должны так, чтобы у вас была возможность закрасить каждую его клетку: он не может заходить за край области разведки или занимать уже закрашенную клетку. Если в результате переноса отрезка маршрута вы закрасите символ слуги или ресурса, немедленно получите соответствующий компонент из общего запаса. Наконец, как указано под областью разведки, каждый раз, когда вы полностью закрашиваете ряд области разведки, немедленно получите 1 доблесть 🏰.

Пример: вы уже отправили 2 разведчиков. Третьего вы решаете отправить по маршруту вашего соседа, отдав тому 1 солдата в качестве оплаты. Развернув и зеркально отразив отрезок маршрута, вы переносите его в левую часть области разведки. За это вы немедленно получаете 1 слугу, 1 ресурс и 2 доблести (поскольку полностью закрашили 2 ряда области разведки).





КОНЕЦ ГОДА

Год завершается, когда все игроки закончат выполнять свои действия. Верните всех оставшихся рабочих и ресурсы из личного запаса в общий. Затем один из игроков берёт несколько верхних карт из колоды судьбы и кладёт их лицевой стороной вверх на стол — они символизируют атаку пиктов. Количество карт зависит от номера текущего года и выбранного уровня сложности. Первые несколько партий мы рекомендуем сыграть на низком уровне сложности (зелёные флаги ). В дальнейшем выбирайте уровень сложности совместно до начала игры.



Посчитайте количество изображений каждой когорты на открытых картах судьбы. Оно обозначает количество атак пиктов на соответствующую когорту. Все игроки обороняются от пиктов независимо друг от друга.

Пример: играя на низком уровне сложности, в конце 3-го года вы открыли 3 карты судьбы. Пикты атакуют центральную когорту 1 раз, а правую — 2 раза. Если бы вы играли на высоком уровне сложности (красный флаг), то открыть пришлось бы 5 карт судьбы.




Каждый игрок проверяет, способны ли его когорты, расположенные в верхней части левого листа, отразить атаки. За каждую стрелку на открытых картах судьбы у соответствующей когорты должно быть закрашено столько же клеток или больше. Поэтому в приведённом примере у центральной когорты должна быть закрашена по меньшей мере 1 клетка, а у правой — 2 клетки.



Если оборона отразила все атаки, вы получаете столько доблести , какова мощь атаки (указана на сером флаге  текущего года). Это значение влияет как на возможную доблесть, так и на позор. Если, получив доблесть за оборону, вы закрасите клетку на шкале доблести с символом рабочего или показателя, то немедленно получите указанное (рабочих можно будет использовать в следующем году).



Если оборона отразила не все атаки, вас ждёт позор  за каждую пропущенную атаку, но не более, чем мощь атаки (указана на сером флаге текущего года). В приведённом примере за 2 пропущенные атаки вы получили бы 2 позора, если бы у правой когорты не было закрашенных клеток.



Если оборона отразила не все атаки, но пропустила меньше атак, чем указано на сером флаге текущего года, вы получите и доблесть, и позор. За каждую пропущенную атаку пиктов получите 1 позор, а получаемая доблесть определяется разницей между значением на сером флаге и количеством пропущенных атак. В приведённом примере вы бы получили 1 позор и 1 доблесть, если бы 1 из атак пиктов была пропущена (допустим, у правой когорты была бы закрашена только 1 клетка).

ПОКРОВИТЕЛЬСТВО

Обороняясь от пиктов, вы можете использовать покровительство, полученное в храмах и у дипломатов. За каждое покровительство, полученное в храмах, игнорируйте по 1 открытой карте судьбы во время атаки. Покровительство дипломатов действует похожим образом, но игнорировать можно только атаку, направленную на когорту, которой покровительствует дипломат. Каждый раз, используя покровительство, закрашивайте соответствующую клетку.

В предыдущем примере, если бы вы должны были получить 1 позор и 1 доблесть, вы могли бы воспользоваться доступным вам покровительством, чтобы проигнорировать одну из карт судьбы и получить 2 доблести, избежав позора.

ПОЗОР

Каждый раз, получая позор, отмечайте это, обводя неиспользованную клетку в нижней части левого листа. Как говорилось на с. 17, смыть позор можно в термах. За несмытый позор в конце игры вы потеряете победные очки.



Пример: если в конце игры у вас осталось 4 позора, вы потеряете 7 ПО.

КОНЕЦ ИГРЫ

После заключительной атаки пиктов в конце 6-го года игра завершается. Переходите к подсчёту итоговых результатов. Если согласно шкале доблести вы должны получить рабочих в конце последнего года, не учитывайте их.

Запишите свой итоговый результат в колонке подсчёта ПО в правом нижнем углу левого листа. Игрок с наибольшим результатом выигрывает и становится легатом легиона!

В случае ничьей побеждает претендент с наименьшим позором. Если снова ничья, побеждает претендент с наибольшим количеством ПО за карты путей. Если ничья всё ещё сохраняется, претенденты разделяют победу.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА



В данном случае ваши показатели принесли вам 57 ПО (6 + 23 + 12 + 16), карты путей принесли 11 ПО (условия не показаны на рисунке), а штраф за несмытый позор составил -5 ПО. Ваш итоговый результат — 63 ПО.

ПРАВИЛА ДЛЯ 1-2 ИГРОКОВ

Если вы играете в одиночку либо вдвоём, перемешайте 12 карт нейтрального полководца (любой неиспользуемый набор) и отложите его колоду в сторону. Каждый год, сразу после того, как все игроки откроют свои карты путей и возможностей, открывайте определённое количество карт нейтральной колоды: 2 карты при игре в одиночку и 1 карту при игре вдвоём. Это делается, чтобы игрокам были доступны дополнительные товары и отрезки маршрутов (для симуляции игры втроём).

Каждый раз, используя нейтральную карту возможностей для покупки товара или переноса отрезка маршрута, кладите потраченный на это действие ресурс или солдата на эту карту. В конце года во время атаки пиктов за каждый ресурс и солдата на нейтральных картах возможностей откройте по 1 дополнительной карте судьбы. Разыграв атаку, уберите солдат и ресурсы с нейтральных карт в общий запас и сбросьте эти карты.

Играя в одиночку, вы стремитесь достичь максимального результата. У вас не будет соперников, но вы взаимодействуете с нейтральной колодой. Цели одиночной игры следующие:

0-39 — милит 40-49 — центурион 50-59 — примипил 60-69 — префект лагеря 70+ — легат легиона

КАРТЫ ПУТЕЙ



Получите 1, 2 или 3 ПО за 4, 2 или 0 несмытого позора (незакрашенные обведённые клетки).



Получите 1, 2 или 3 ПО за 1, 2 или 3 возведённых памятника.



Получите 1, 2 или 3 ПО за 1, 2 или 3 полностью покрашенные когорты.



Получите 1, 2 или 3 ПО за 1, 2 или 3 полностью покрашенных фрагмента дозора (закрасьте все клетки в пределах малого, среднего и большого амбаров).



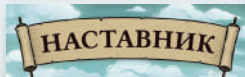
Получите 1, 2 или 3 ПО за 1, 2 или 3 полностью покрашенных фрагмента стены (закрасьте все клетки в пределах малого, среднего и большого амбаров).



Получите 1, 2 или 3 ПО за постройку 2, 4 или 6 больших сооружений (на обоих листах, имеющих в названии слово «большой»).



Получите 1, 2 или 3 ПО за 4, 6 или 8 купленных на рынке товаров (включая неуникальные).



Получите 1, 2 или 3 ПО за суммарную силу обоих гладиаторов, равную 4, 8 или 12. Учитываются и обведённые, и покрашенные клетки. Не имеет значения, выжил гладиатор или нет.



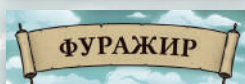
Получите 1, 2 или 3 ПО за 1, 3 или 5 полностью покрашенных колонок в области разведки.



Получите 1, 2 или 3 ПО за 2, 4 или 5 полностью покрашенных шкал сословий.



Получите 1, 2 или 3 ПО за 1, 2 или 3 полностью покрашенных храма.



Получите 1, 2 или 3 ПО за 3, 6 или 9 покрашенных клеток в области производства ресурсов на левом листе.



Ресурс



Торговец



Памятник

Производство
ресурсов

Артист



Товар



Гражданин



Жрец



Разведчик



Слуга



Чиновник



Меч (дозор)



Солдат



Патриций



Инфраструктура



Строитель



Когорта



Мощь атаки



Слава



Позор

Низкий уровень
сложности

Благочестие



Смытый позор

Обычный уровень
сложности

Доблесть



Красный гладиатор

Высокий уровень
сложности

Дисциплина



Синий гладиатор