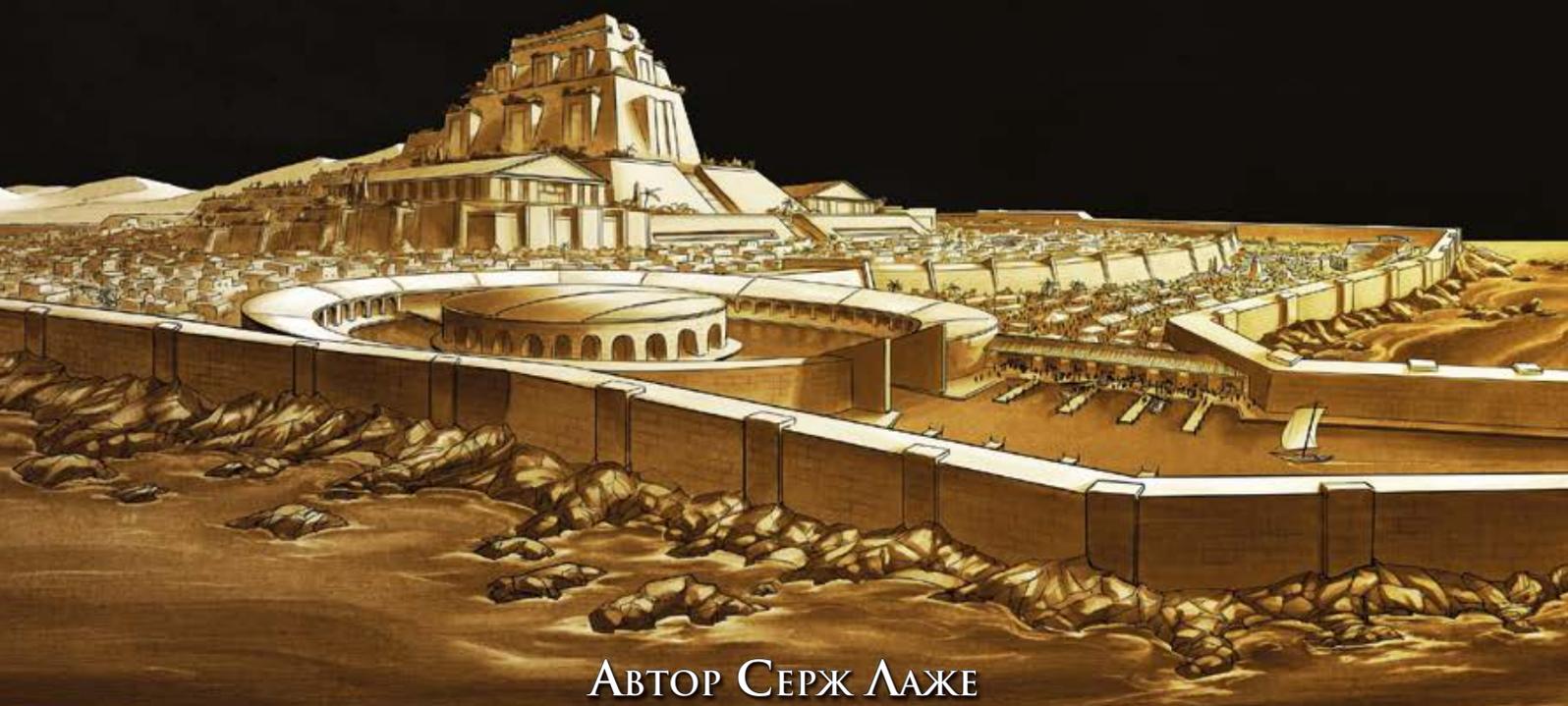




# НАШЕ МОРЕ



АВТОР СЕРЖ ЛАЖЕ

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (ПОКАЗАНА РАССТАНОВКА ДЛЯ 5 ИГРОКОВ)

Игровое поле состоит из Провинций (сухопутных территорий) и морей. Игроки выбирают или распределяют случайным образом 5 Империй между собой. Каждая Империя начинает игру с 3 Провинциями под своим контролем, окрашенными в цвет этой Империи, и получает Фишки Контроля, Легионы, Триеры, Крепости этого же цвета. Каждая Империя начинает игру ведомая своим Героем:

Рим (красный)  
возглавляет Цезарь



Грецию (зеленый)  
возглавляет Перикл



Вавилон (фиолетовый)  
возглавляет Хаммурапи



Египет (желтый)  
возглавляет Клеопатра



Карфаген (черный)  
возглавляет Ганнибал



**1** **Резервы:** Отсортируйте все Товары, Монеты, Рынки, Караваны, Города и Храмы и сложите их лицом вверх рядом с картой. Все Редкие Товары положите так же рядом одной стопкой лицом вниз.

Игровое поле отображает карту Средиземноморья, разделенную на игровые Провинции. В каждой Провинции отмечены иконками Ресурсы, Караваны, Рынки, Храмы и Города. Острова с иконками считаются Провинциями. Серые острова не используются в игре.



**2** Выберите Империю. Возьмите все Легионы, Триеры, Крепости и Фишки Контроля того же цвета, что и выбранная Империя. Положите их рядом с собой в доступном для вас месте.

**3** Выставьте Легионы, Крепости, Караваны, Рынки, Города, Храмы и Фишки Контроля на три стартовых Провинции вашей Империи, как показано на её ширме. Получите 9 Ресурсов (Монеты и Товары), указанные на ширме — это Ресурсы, которые вы получите в первую Фазу Сбора Ресурсов.

Кубики для морских битв



Кубики для наземных битв



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ 3 ИЛИ 4 ИГРОКОВ

При игре втроем или вчетвером используется только часть игрового поля:

- ▶ 3 игрока: Возьмите Планшет Лидерства и Планшет Героев и Чудес и накройте ими вавилонские и египетские Провинции, как показано на примере.
- ▶ 4 игрока: Возьмите Планшет Лидерства и накройте им вавилонские Провинции, как показано на примере.

Все видимые Провинции используются в игре.

### ИГРОВОЕ ПОЛЕ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

### ИГРОВОЕ ПОЛЕ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ



### 5 Разложите Героев и Чудеса:

Положите 5 случайных карт Героев и Чудес и карточку Пирамид лицевой стороной вверх на отведенные места на планшете Героев и Чудес. Остальные карточки Героев и Чудес положите рубашкой вверх на свободные места в случайном порядке.

В конце каждой **Фазы Строительства**: переворачивайте карты Чудес и Героев, взамен купленных, лицевой стороной вверх, пока на планшете Героев и Чудес не будет 5 открытых карточек, не считая Пирамид.

### Вариант Игры (Открыты все Герои):

Положите 17 карточек Героев и Чудес и карточку Пирамид лицевой стороной вверх на свободные места Планшета Героев и Чудес.

**4** Положите Фишки Лидерства вашего цвета на каждый столбец Планшета Лидерства, как показано на ширме Планшета Империи. **Торговое Лидерство** (левый столбец) указывает на количество **Рынков** и **Караванов** под вашим контролем, учитывая влияние от Героев/Чудес.

**Культурное Лидерство** (средний столбец) указывает количество **Храмов** и **Городов** под вашим контролем, учитывая влияние от Героев/Чудес.

**Военное Лидерство** (правый столбец) указывает количество **Подразделений** под вашим контролем, учитывая влияние от Героев/Чудес.

Каждая Империя начинается с такими показателями:

Торговля    Культура    Войска

Рим (красный)	VII	I	III	<i>Начинает как Военный Лидер. Отметьте это соответствующей фишкой сверху столбца.</i>
Греция (зеленый)	IV	IV	III	
Вавилон (фиолетовый)	V	III	II	
Египет (желтый)	IV	IV	II	<i>Начинает как Лидер в Культуре. Отметьте это соответствующей фишкой сверху столбца.</i>
Карфаген (черный)	VII	I	II	<i>Начинает как Торговый Лидер. Отметьте это соответствующей фишкой сверху столбца.</i>

Примечание: на Планшете Лидерства используются римские цифры. I (1), II (2), III (3), IV (4), V (5), VI (6), VII (7), VIII (8), IX (9), X (10), XI (11), XII (12), XIII (13), XIV (14), XV (15).

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

► 23 карточки: 5 начальных Героев (ЦЕЗАРЬ, ГАННИБАЛ, ПЕРИКЛ, КЛЕОПАТРА и ХАММУРАПИ), 12 других Героев, 5 Чудес Света и Пирамиды.

► Ресурсы:

### Товары (13 видов) и Монеты

Керамика (3)	Самоцветы (5)	Папирус (5)	Металл (5)	Специи (5)	Камень (5)	Древесина (5)
Золото (7)	Зерно (9)	Масло (9)	Овцы (9)	Вино (9)	Гладиатор (11)	Монета (44)

### Редкие Товары (13 - по одному каждого вида)



► Здания:

### Караван, Рынок, Город и Храм

Караван (37)	Рынок (25)	Обычный Город (8)	Столица (5)	Выдающийся Город (3)	Храм (14)

► 9 кубиков для наземных сражений (бежевые) и 5 кубиков для морских сражений (синие).



► 5 разноцветных наборов миниатюр и Фишек Империй. Каждый набор имеет:

- 8 Легионов, 5 Триер, 5 Крепостей
- 7 Фишек Контроля
- 5 Фишек Лидерства

► 3 Фишки Обмена:

3 Фишки Обмена (показано спереди и сзади 5/0, 2/1, 4/3)



► 5 листов подсказок и Планшетов Империи (из двух частей).

## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

На игровом поле изображена карта Средиземноморья, разделенная на Провинции и моря. В каждой Провинции можно найти Ресурсы (Монеты и Товары), Караваны, Рынки, Храмы и Города. Игроки могут увеличивать собственные Империи путем строительства Караванов, Рынков, Городов и Храмов на обозначенных местах контролируемых ими Провинций. Эти Здания будут предоставлять игрокам новые Товары и Монеты. Империя может увеличиваться благодаря захвату новых Провинций и получению Ресурсов. Игрок даже может быть настолько смелым, чтобы решиться вторгнуться в Провинцию другого игрока, чтобы попытаться отобрать Ресурсы и Здания. Собранные Ресурсы позволяют игрокам строить новые Караваны, Рынки, Города и Храмы, увеличивать их армии или создавать новые Чудеса Света и нанимать новых Героев.

Игроки могут победить следующими способами:

- **Престиж** — построив Пирамиды.
- **Слава** — получив 5 Героев/Чудес Света.
- **Завоевание** — захватив 4 Столицы и/или Выдающихся Города.
- **Первенство** — одновременно обладая званиями Торгового Лидера, Лидера в Культуре и Военного Лидера.

## ОПИСАНИЕ ХОДА

Игра делится на ходы и продолжается до победы одного из игроков. Каждый ход состоит из пяти Фаз.

### Первая Фаза. Сбор Ресурсов (одновременно)

**Ресурсами** считаются Товары и Монеты, включая Редкие Товары. За каждый Караван, контролируемый игроком, он получает Товар, который изображен у поля Каравана. Если игрок также контролирует Рынок в Провинции, где расположен Караван, количество полученных Товаров удваивается.

За каждый Город, контролируемый игроком, он получает одну Монету. Если игрок также контролирует Храм в Провинции, где находится Город, количество полученных Монет из Провинции удваивается.

### Вторая Фаза. Торговля Ресурсами

(начиная с Торгового Лидера)

**Торговый Лидер** кладет Фишку Обмена по своему выбору, чтобы указать количество Ресурсов (Товаров и/или Монет), которое каждый игрок должен выложить для торговли.

Затем Торговый Лидер берет один выложенный Ресурс у одного из игроков. После этого игрок, у которого был взят Ресурс, берет Ресурс у другого игрока и так далее.

### Третья Фаза. Строительство

(в порядке, определяемом Лидером в Культуре)

**Лидер в Культуре** выбирает **активного игрока**, который будет строить первым (Лидер может выбрать себя). После окончания строительства активным игроком Лидер в Культуре выбирает следующего активного игрока, который будет строить; так продолжается до тех пор, пока все участники игры не закончат строительство.

На каждое строительство Подразделения, Здания, Героя, Чуда Света и/или Фишки Контроля активный игрок должен потратить:

- Набор **только** Монет или
- Набор **различных** Товаров без каких-либо дубликатов.

Игрок теряет потраченные на строительство Ресурсы. В конце этой Фазы каждый участник игры может оставить себе и сохранить до двух Монет к следующему ходу. Все остальные неизрасходованные Ресурсы сбрасываются.

### Четвертая Фаза. Передвижение и Битвы

(в порядке, определяемом Военным Лидером)

**Военный Лидер** выбирает **активного игрока**, который будет выполнять передвижения и битвы первым (Лидер может выбрать себя). После окончания действий активным игроком Военный Лидер выбирает следующего активного игрока; так продолжается до тех пор, пока все игроки не закончат передвижение и битвы.

Выбранный активный игрок сначала передвигает любое количество собственных Триер. После этого передвижения он **может** начать морской бой, если его Триеры находятся в одном море с вражескими Триерами.

Затем активный игрок передвигает любое количество собственных Легионов. После этого активный игрок **должен** начать наземный бой, если его Легионы или Крепости находятся в одной Провинции с враждебными Легионами или Крепостями.

### Пятая Фаза. Определение Лидерства (одновременно)

В течение хода на трех столбцах Лидерства непрерывно меняется ситуация, как только игроки получают и/или теряют Триеры, Легионы, Крепости, Караваны, Рынки, Города, Храмы, Героев и Чудеса.

Во время этой Фазы определяются новые Лидеры согласно с тем, кто из игроков имеет наивысшую позицию в соответствующих столбцах.

**Города** — на карте есть три типа Городов:



**Обычный Город** — с тонкими границами. Он приносит Монеты.



**Столицы:** Рим, Афины, Вавилон, Александрия и Карфаген имеют **черные границы**. Они приносят Монеты. Игрок всегда может строить в столичной Провинции, даже если она контролируется противником (3.1.1).



**Выдающиеся Города:** Троя, Иерусалим и Сиракузы имеют **красные границы**. Они приносят Монеты и Редкие Товары.

**Примечание:** игрок одерживает военную победу, если контролирует 4 Столицы и/или Выдающихся Города (6.0).

**Контроль** — Игроку контролирующему Провинцию (3.1.1) принадлежат все Караваны, Рынки, Города и Храмы в пределах этой территории, кроме Зданий, оккупированных (4.3.2) враждебными Легионами. Здания, занятые противником, находятся под контролем этого противника.

**Пример:** Дмитрий контролирует египетскую Провинцию Эфиопия, которая имеет два построенных Каравана и не имеет Легионов. Дмитрий контролирует оба Каравана и получает Зерно и Золото, изображенные рядом с этими Караванами, во время Фазы Сбора Ресурсов.

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

### 1. ФАЗА СБОРА РЕСУРСОВ

#### 1.1 Сбор Ресурсов и Монет

Есть два типа Ресурсов: Товары и Монеты. Каждый игрок получает:



▶ 1 Монету за каждый Город или Столицу, которые находятся под его контролем. Если в Провинции игрок также контролирует **Храм**, тогда он получает **дополнительно** 1 Монету за каждый контролируемый Город в той же Провинции.



▶ 1 Товар, указанный рядом с каждым контролируемым Караваном. Если в Провинции игрок также контролирует **Рынок**, тогда он получает **дополнительно** 1 указанный Товар за каждый контролируемый Караван в той же Провинции.



▶ 1 Монету и 1 случайный Редкий Товар за каждый Выдающийся Город под контролем игрока. Если в той же Провинции игрок также контролирует **Храм**, тогда он получает **дополнительно** 1 Монету или 1 Редкий Товар.



Собранные Ресурсы кладутся за Планшеты Империи.

#### 1.2 Редкие Товары

Редкие Товары выбираются случайно. Редкие Товары считаются аналогами обычных Товаров.

**Пример:** Редкий Товар «Овцы» считается подобным обычному Товару «Овцы», поэтому оба Товара не могут использоваться в одном наборе Товаров во время Фазы Строительства (3.0).

После использования Редкие Товары откладываются. Если стопка Редких Товаров заканчивается, тогда отложенные перемешиваются и кладутся лицевой стороной вниз как новая стопка Редких Товаров.

#### 2 Героя и 2 Чуда дают дополнительные Ресурсы:

- ▶ **ЦИРЦЕЯ** – Легионы, размещенные на пустых полях Караванов, собирают указанные Ресурсы (так, будто там построен Караван).
- ▶ **ГАМИЛЬКАР** – удваивает доход от грабежа (4.3.1).
- ▶ **ХРАМ АРТЕМИДЫ** – каждый ход дает 1 дополнительную Монету.
- ▶ **КОЛОСС РОДОССКИЙ** – каждый ход дает 1 дополнительный Товар.

## 2. ФАЗА ТОРГОВЛИ РЕСУРСАМИ

### 2.1 Использование Фишки Обмена

Новый Торговый Лидер получает все 3 **Фишки Обмена**. Каждая Фишка Обмена имеет два разных значения: одно спереди, второе сзади (5 или 0, 2 или 1, и 4 или 3). Торговый Лидер выбирает одну из фишек для определения количества Ресурсов (Товаров и/или Монет), которую каждый игрок должен выложить из своих запасов и положить рубашкой вверх перед своим Планшетом Империи.



Выбранная Фишка Обмена кладется на одно из трех пустых мест Планшета Лидерства. Сыгранная Фишка Обмена остается на Планшете, пока не будут сыграны все 3 Фишки Обмена или пока их не получит новый Торговый Лидер.

**Пример:** Торговый Лидер Григорий выбрал Фишку Обмена 3/4 и сыграл ее значением 3. Каждый игрок выбирает 3 Ресурса и кладет их рубашкой вверх впереди собственного Планшета Империи. В следующем ходу Григорий должен сыграть одну из двух оставшихся Фишек Обмена — 5/0 или 2/1.

После выкладывания всеми игроками Ресурсов участники игры вскрывают выложенные Ресурсы и начинают торговлю Ресурсами.

### 2.2 Торговля Ресурсами

Сначала Торговый Лидер берет любой Ресурс, выложенный другим игроком, и кладет его рубашкой вверх на свой Планшет Империи. До конца Фазы этот Ресурс не могут брать другие игроки — он считается недоступным для торговли.

Затем игрок, у которого взял Ресурс Торговый Лидер, берет любой выложенный Ресурс любого другого участника игры. Затем игрок, у которого взял Ресурс предыдущий игрок, берет любой выложенный для торговли Ресурс. Так продолжается до разбора всех доступных для торговли Ресурсов.

**Пример:** Григорий берет один Ресурс Дмитрия. Затем Дмитрий берет 1 Ресурс Екатерины. Затем Екатерина берет 1 Ресурс Дмитрия. Затем Дмитрий берет один Ресурс Бориса. Так продолжается до разбора всех доступных для торговли Ресурсов.

Двое игроков не могут брать Ресурсы друг у друга дважды подряд.

**Пример:** Григорий берет 1 Ресурс Дмитрия. Затем Дмитрий берет 1 Ресурс Григория. Теперь Григорий НЕ МОЖЕТ взять другой Ресурс Дмитрия, а должен взять выложенный Ресурс любого другого игрока.

Если осталось только двое игроков с Ресурсами и каждый из них взял 1 Ресурс у другого, они больше не могут продолжать разбор Ресурсов, поэтому Фаза Торговли заканчивается. Игроки кладут оставшиеся Ресурсы обратно за Планшеты Империи.

**Пример:** Дмитрий и Борис выложили Ресурсы, имеющие большой спрос, поэтому Ресурсы Екатерины и Григория были быстро выбраны. Теперь Дмитрий берет 1 Ресурс Бориса, потом Борис берет 1 Ресурс Дмитрия. Дмитрий НЕ МОЖЕТ взять другой Ресурс Бориса, поэтому Фаза Торговли заканчивается.

#### 2.2.1 Неравное количество взятых Ресурсов

Все игроки должны закончить Фазу с одинаковым количеством полученных Ресурсов. Если Торговый Лидер взял дополнительный Ресурс, он выбирает 1 из своих Ресурсов (полученный или скрытый за планшетом Империи) и передает его игроку, который взял на 1 Ресурс меньше необходимого.

**Пример:** Торговый Лидер Григорий сыграл Фишку Обмена «1», и все игроки кладут 1 Ресурс впереди планшета. Григорий берет 1 Ресурс Екатерины. Затем Екатерина берет 1 Ресурс Григория. Затем Григорий берет 1 Ресурс у другого игрока. Григорий имеет 2 Ресурса, а другой игрок не имеет ни одного. Григорий должен отдать игроку без Ресурсов 1 Ресурс по своему выбору.

После торговли все полученные Ресурсы кладутся к запасам игроков за Планшетами Империй.

#### 2.2.2 Недостаточное Количество Ресурсов

Если Игрок не может выложить количество Ресурсов, определенное Торговым Лидером, он не принимает участия в обмене. Обратите внимание: игрок не может отказаться от участия в торгах, если у него есть нужное количество Ресурсов, но он просто не желает их обменивать.

### 3. ФАЗА СТРОИТЕЛЬСТВА

**Лидер в Культуре** выбирает **активного игрока**, который будет строить первым (Лидер может выбрать себя). После окончания строительства активным игроком Лидер в Культуре выбирает следующего активного игрока; так продолжается до тех пор, пока все игроки не закончат строительство. Игрок тратит Ресурсы на строительство объектов, после чего размещает построенный объект на карте или на Планшете Империи. Часть объектов требует больше Ресурсов для строительства, чем другие:

- **3 Ресурса** для строительства большинства Зданий и Подразделений.
- **6 Ресурсов** для строительства Храмов и Рынков.
- **От 7 до 10 Ресурсов** для найма Героя или строительства Чуда Света.
- **12 Ресурсов** для строительства Пирамид.

Стоимость Строительства		
	Контроль	
	Обычный Город	
	Столица	
	Выдающийся Город	3 ≠
	Караван	
	Легион	
	Триера	
	Крепость	
	Храм	6 ≠
	Рынок	
	Герой/Чудо	7-10 ≠
	Пирамиды	12 ≠

Игрок может построить объект, если использует:

- Набор **только** Монет или
- Набор **различных** Товаров без каких-либо дубликатов.

Игрок теряет Ресурсы, потраченные на строительство объектов.

**Пример:** в конце Фазы Торговли Дмитрий имеет 9 Ресурсов: 3 Монеты, 2 Зерна, 1 Дровесину, 1 Овца, 1 Золото и 1 Гладиатора. Он может объединить эти Ресурсы для создания 3 наборов из 3 Ресурсов:

- Первый набор: 3 Монеты;
- Второй набор: 1 Зерно + 1 Дровесина + 1 Овца;
- Третий набор: 1 Зерно + 1 Золото + 1 Гладиатор.

Дмитрий не может собрать набор из шести Ресурсов, поскольку имеет только 5 различных Ресурсов, а Монеты и Товары нельзя смешивать. Из этих наборов он строит и размещает на карте 1 Караван и 2 Легиона.

**Игроки теряют неиспользованные Товары в конце Фазы Строительства** и должны вернуть их к Ресурсным запасам. Они могут сохранить 1 или 2 Монеты на следующий ход. Остальные Монеты нужно сбросить. Если игрок сохраняет Ресурсы, он должен их показать в конце своей Фазы Строительства.

### 2 Героя могут изменять наборы Ресурсов:

- **КЛЕОПАТРА** может:
  - заменить 1 Товар Монетой в каждом наборе Товаров **и/или**
  - заменить 1 Монету Товаром в каждом наборе Монет
- **ГАННИБАЛ** может в каждом наборе Товаров использовать один Товар дважды.

**Пример:** Дмитрий использует **ГАННИБАЛА**. Он может составить 1 набор из 6 Товаров (2 Зерна + 1 Овца + 1 Гладиатор + 1 Золото + 1 Дровесина) и 1 набор из 3 Монет.

### 1 Чудо может менять правила хранения:

- **ВИСЯЧИЕ САДЫ** позволяют игроку оставить и сохранить до 2 разных неиспользованных Ресурсов, дополнительно к двум Монетам.

### 3.1 Правила Строительства

Игрок может строить **Фишки Контроля, Подразделения, Здания, и/или Героев/Чудеса** в произвольном порядке.

#### 3.1.1 Контроль

**Фишку Контроля** можно построить только в Провинции, которая является **прилегающей или соединена** с Провинцией, которая находится под контролем игрока в начале хода.

**Соединенная Провинция:** Провинция, от которой к другим Провинциям игрока пролегает непрерывная цепь Триер этого же игрока. Если игрок присоединил Провинцию, построив Триеру, во время Фазы Строительства он может немедленно построить Фишку Контроля на ней, если ему хватает для этого Ресурсов.

**Контролирующий Игрок:** Когда игрок строит и размещает собственную Фишку Контроля в Провинции, он становится контролирующим эту Провинцию. Только он может строить Подразделения и Здания в этой Провинции.

Для строительства Фишек Контроля, Подразделений или зданий в Провинции **не обязательно присутствие Подразделения игрока, но обязательно отсутствие** вражеских Подразделений или враждебного контроля.

**Исключение:** игрок **всегда может строить** в собственной столичной Провинции.



**Пример:** греческий игрок (зеленый) может построить Фишку Контроля в **Германии** ①, поскольку эта Провинция находится рядом с Дакией, которая была под контролем игрока в начале хода.

Игрок может построить Фишку Контроля в **Азии** ②, поскольку имеет Триеру в море, объединяющем **Азию** с Провинциями, которые были под контролем игрока в начале хода.

Игрок не может положить Фишку Контроля в **Далмации** или **Македонии**, поскольку в **Далмации** размещен римский Легион (красный) ③, а **Македония** находится под контролем Рима ④.

### 3.1.2 Строительство Подразделений и Зданий

Игрок может строить и размещать Легионы, Крепости, Города, Храмы, Караваны и Рынки в контролируемых Провинциях (3.1.1), а Триеры — в морях, прилегающих к Провинциям, которые он контролирует, даже если в этих морях находятся вражеские Триеры.

#### Подразделения:

Любое количество Легионов и **не более одной** Крепости могут находиться в каждой Провинции, которую контролирует игрок. Любое количество Триер можно построить в морях, прилегающих к Провинциям, которые контролируются игроком, и в которых не находятся враждебные Легионы. Однако в морях **могут находиться** враждебные Триеры.

Игрок имеет ограниченное количество Легионов, Крепостей и Триер в игре.

### 3 Героя и 1 Чудо могут изменять стоимость строительства:

- ▶ ПЕНТЕСИЛЕЯ за **каждую** вашу Провинцию, оккупированную враждебными Легионами, может строить 1 Легион в вашей столичной Провинции без оплаты.
- ▶ СПАРТАК один раз в течение хода может построить 1 Легион за 1 Мону или 1 Гладиатора.
- ▶ ГИЛЬГАМЕШ один раз в течение хода может построить 1 Крепость за 1 Мону или 1 Камень.
- ▶ ФАРОССКИЙ МАЯК один раз в течение хода может построить 1 Триеру за 1 Мону или 1 Древесину.

#### Здания:

В каждой Провинции есть поля со значками Зданий, которые можно построить в Провинции. Некоторые Провинции имеют до двух значков Городов и/или Караванов, поэтому до двух таких Зданий можно построить в Провинции. Если Провинция не имеет значка Здания, то это Здание построить там невозможно.

**Пример:** греческий игрок строит Триеру в Эгейском море ①. Теперь он может построить Фишку Контроля в Азии ② (которая стала соединенной с Ахеей, Македонией или Тракией благодаря только что построенной Триере). Затем он может построить Выдающийся Город в ячейке Города Азии ③ благодаря только что построенной Фишке Контроля в этой Провинции. В Азии отсутствуют значки Караванов или Рынков, поэтому их невозможно построить в этой Провинции.



### 3.1.3 Наем Героев и строительство Чудес

Каждый Герой и каждое Чудо дает игроку, который их купил, уникальное свойство и/или влияние. Вы начинаете игру со стартовым Героем. Ваш **второй** Герой или Чудо стоит 7 Ресурсов (7 Монет или 7 разных Товаров), ваш **третий** Герой или Чудо стоит 8 Ресурсов, ваш **четвертый** Герой или Чудо стоит 9 Ресурсов, ваш **пятый** Герой или Чудо стоит 10 Ресурсов. Получение пятого Героя или Чуда означает победу в игре (6.2). Карточки Героев и Чудес кладутся на Планшет Империи игрока, который их контролирует. Пирамиды являются Чудом стоимостью 12 Ресурсов, которое позволяет победить в игре (6.1).

### 3.2 Регулировка столбцов Лидерства

Каждый игрок по окончании собственного строительства меняет свои позиции на столбцах торгового, культурного и военного Лидерства для отображения количества полученных Зданий и/или Подразделений с добавлением соответствующих воздействий от Героев и Чудес.

**Пример:** греческий игрок построил Триеру и Выдающийся Город. Он повышает свой уровень в военном столбце на 1, поскольку он построил Триеру, и увеличивает свой культурный уровень на 1, поскольку он построил Выдающийся Город.

**Пример:** египетский игрок нанял Цирцею, которая повышает его позиции в торговом и военном столбцах на 1.

**Примечание:** наверху каждого столбика изображены условные обозначения Зданий и Подразделений (треугольник, круг и квадрат), идентичные символам на карточках.

## 4. ФАЗА ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И БИТВЫ

**Военный Лидер** определяет **активного игрока**, который будет первым передвигать Подразделения и проводить битвы (Лидер может выбрать себя). После окончания передвижения и сражений первым игроком Военный Лидер определяет следующего активного игрока, который будет передвигать Подразделения и проводить битвы. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не закончат передвигать Подразделения и проводить битвы.

### 4.1 Передвижение

Активный игрок может передвигать любое количество собственных Триер и Легионов. Каждая Триера может передвигаться в **прилегающее море**, а каждый Легион может передвигаться к **прилегающей** или **соединенной** Провинции (3.1.1). В течение Передвижения и сражений активного игрока он передвигает Триеры и определяет результаты морских сражений, прежде чем перемещать и сражаться собственными Легионами и Крепостями.

#### 4.1.1 Передвижение морем

Триеры могут передвигаться из одного моря в какое-либо одно **прилегающее** море. После окончания активным игроком **всех** передвижений Триер, если его Триеры находятся в морях, где также находятся враждебные Триеры, активный игрок решает совершать или не совершать морские битвы. Морские сражения не обязательны, и враждебные Триеры могут находиться вместе в одном море без осуществления сражений. Однако если активный игрок решит атаковать, он должен сделать это до начала передвижения Легионов. Таким образом он рискует потерять Триеры, которые мог бы использовать для переправки своих Легионов (4.1.2).

#### 4.1.2 Передвижение по суше

Каждый Легион может переходить из одной Провинции в любую прилегающую Провинцию или переправляться в соединенные Провинции. После окончания активным игроком **всех** передвижений Легионов, если его Легионы или Крепости находятся в Провинции, где также находятся враждебные Легионы и/или Крепость, активный игрок **должен** провести наземные битвы во всех таких Провинциях. Вражеские Легионы и/или Крепости не могут находиться в одной Провинции с Подразделениями игрока без определения исхода битвы.

**Пример 1:** активный римский игрок имеет 2 Легиона в Италии, 1 Легион на Крите и 2 Триеры в Ионическом море. Он сначала передвигает 1 Триеру в близлежащее Африканское море ①, в котором находится желтая египетская Триера. Римский игрок решает не атаковать египетскую Триеру. Теперь он переправляет собственные 2 Легиона из Италии в Киренаики ②, поскольку эти Провинции соединены непрерывной цепью римских Триер (в Ионическом море и Африканском море) и транспортирует свой 1 Легион с Крита в Киренаики ③ благодаря Триере в Африканском море.



**Примечание:** если римская Триера решит драться с египетской и не будет уничтожена, то потом она сможет переправить римские Легионы с Киренаики.

**Пример 2:** Активный игрок играет за Вавилон (фиолетовый) и имеет 2 Легиона и 1 Крепость в *Киликии*.

Он может переместить 2 Легиона из *Киликии* для нападения на египетскую Крепость в *Иудее* **1**, таким образом оставив свою Крепость в битве против 2 египетских Легионов. Или вместо этого Вавилонский игрок может переместить 1 Легион в *Азию* **2**, оставив 1 Легион и Крепость в битве против 2 египетских Легионов. Или он может не перемещать ни один Легион и оставить их в битве против египтян в *Киликии*.



## 4.2 Битвы

Результат каждой битвы определяется результатом **одного** броска боевых кубиков.

Кубики для морских сражений (синие) используются для столкновений в морях, а кубики для наземных сражений (бежевые) используются для битв в Провинциях.

Нападающий и защитник одновременно бросают по одному кубику за **каждую** Триеру (морские битвы) или **каждый** свой Легион (наземные битвы). **Каждый игрок суммирует цифры на собственных кубиках и полученный результат делит на 5. Результат, округленный в меньшую сторону, показывает количество «ударов», нанесенных противнику.** Каждый удар уничтожает одно вражеское Подразделение. Владелец Подразделений выбирает, какое именно Подразделение (Триера, Легион, Крепость) будет уничтожено и удалено с карты.

Триеры не могут использоваться в наземных сражениях, Легионы и Крепости — в морских сражениях.

**Крепости:** игрок, контролирующий Крепость в Провинции, где происходит битва, **отнимает 1 удар** от результата противника и **добавляет 5** к собственным результатам бросков кубиков. Крепость удаляется, только если владелец выбирает ее как одно из уничтоженных Подразделений.



**Пример 1 (продолжение):** 3 римских Легиона в *Киренаике* атакуют египтян, имеющих 1 Легион и Крепость. Римский игрок бросает 3 кубика, на которых выпадает V, IV и III, в общей сумме 12. Римский стартовый Герой Цезарь добавляет +1 к каждому брошенному боевому кубу, что увеличивает общую сумму до 15. 15 поделенное на 5 дает 3 удара против египтян.

Египетский игрок бросает 1 кубик с результатом III (0 ударов). Однако египетская Крепость отнимает 1 римский удар и добавляет +5 к египетскому результату, что дает в сумме 8 (3 + 5 = 8). 8 разделенное на 5 с округлением в сторону уменьшения дает 1 удар и римляне теряют 1 Легион. Египтяне получают 2 удара и теряют 1 Легион и Крепость.

### 1 Чудо и 4 Героя могут влиять на результаты сражений:

- ▶ **СТАТУЯ ЗЕВСА** позволяет провозгласить мир с противником и удерживать игрока и противника от передвижений в Провинциях друг друга.
- ▶ **ЦЕЗАРЬ, НАВУХОДОНОСОР, РАМЗЕС ВТОРОЙ** и **ПЕРИКЛ** предоставляют преимущества в битвах (10.0).

### 4.2.1 В Войне

Если после битвы оба игрока имеют Легионы и/или Крепость в Провинции, Провинция находится «**в войне**». Другие игроки, в частности тот, кто обороняется, если на этом ходу они не совершали передвижений и сражений, могут перемещаться к этой Провинции и биться в ней.

Если в конце хода в Провинции находятся Легионы и/или Крепость более одного игрока, Провинция остается «в войне». Она продолжает приносить Ресурсы игроку, который контролирует ее, **но игрок не может строить новые Подразделения или Здания** в ней или в прилегающих морях (если это не столичная Провинция игрока).

### 4.3 Захват

Нападающий становится захватчиком, если лишь он имеет Подразделения в Провинции, контролируемой противником. В каждой такой Провинции захватчик может **на выбор**:

- ▶ **Разрушить** одно и только одно Здание **или**
- ▶ **Оккупировать** несколько Зданий, **или**
- ▶ Попытаться **захватить** Фишку Контроля Провинции.

Если другие игроки передвигают Подразделения к захваченной Провинции, то Подразделения захватчика будут драться. Если Легионы захватчика уцелеют и останутся единственными Подразделениями в Провинции, они будут продолжать удерживать любое Здание или Фишку Контроля, которую они удерживали до начала битвы. Однако если в Провинции останутся Подразделения более одного игрока, Провинция находится «в войне», и Легионы захватчика больше не будут оккупировать Здания или Фишку Контроля.

Если захватчик имеет войска в Провинции во время следующих ходов, он снова может по выбору собственными Легионами грабить, захватывать Здания или Фишку Контроля.

#### 4.3.1 Разрушение одного Здания

Захватчик может немедленно разрушить одно и только одно Здание (Город, Столицу, Выдающийся Город, Караван, Храм или Рынок) по своему выбору в Провинции. Для обозначения этого необходимо убрать с карты Фишку Здания и поставить на освободившееся место один из Легионов.

- ▶ Если захватчик разрушает Город или Столицу, он получает 1 Мону.
- ▶ Если захватчик разрушает Караван, он получает 1 указанный Товар.
- ▶ Если захватчик разрушает Храм или Рынок, он не получает ничего (но противник не получит бонусные Товары или Моны в Фазу Сбора Ресурсов).
- ▶ Если захватчик разрушает Выдающийся Город, он может получить 1 Мону **или** 1 Редкий Товар.

Разрушенное Здание возвращается к запасам Зданий и впоследствии может быть вновь приобретенным и построенным.

**Продолжение предыдущего примера:** игрок, который будет осуществлять Передвижение и Битвы после римского игрока, может переместить Легионы в Киренаику, после чего ему предстоит битва с 2 римскими Легионами, которые остались.



### 1 Герой влияет на разрушение:

- ▶ **ГАМИЛЬКАР** удваивает прибыль от разрушения: игрок получает 2 Моны за разрушение Города, 2 Товара за разрушение Каравана или 1 Мону и 1 Редкий Товар при разрушении Выдающегося Города.

### 4.3.2 Оккупация

Захватчик может ставить собственные Легионы в произвольно выбранные Здания (Город, Столицу, Выдающийся Город, Храм, Караван и/или Рынок) для захвата и взятия их под контроль, по 1 Легиону на здание.

Захватчик получает Ресурсы, которые предоставляют захваченные Здания, в течение Фазы Сбора Ресурсов следующего хода вместо игрока, контролирующего Провинцию. (Любое не оккупированное Здание и дальше будет давать Ресурсы контролирующему Провинцию игроку). На планшете Лидерства захваченные Здания зачисляются захватчику (5.0).

**Примечание:** вы можете захватить любые Города. Если вы будете контролировать 4 Выдающихся Города и/или Столицы, то станете победителем (6.3).

Размещение Легиона в Храме позволяет удвоить количество полученных Монет с каждого контролируемого захватчиком Города в этой Провинции. Размещение Легиона на Рынке позволяет удвоить количество полученных Товаров с каждого контролируемого захватчиком Каравана в этой Провинции. **Примечание:** захват только Рынка или Храма не дает никаких поступлений.

Как только Легионы захватчика уйдут с Провинции, Контролирующий Провинцию участник игры (тот, кто имеет Фишку Контроля в Провинции) восстанавливает контроль над освобожденными Зданиями.



**Пример:** римский игрок решает захватить Караван и Рынок. Он будет получать 2 папируса во время следующей Фазы Сбора Ресурсов (вместо египетского игрока). Египетский игрок будет собирать Монеты с незахваченного Города.

### 4.3.3 Смена Обладателя Провинции

Можно стать новым Обладателем Провинции, только если она граничит или имеет морское сообщение с Провинцией Империи захватчика.

**Примечание:** столичные Провинции не могут сменить владельца, поэтому их Фишки Контроля напечатаны на карте.

Захватчик может поставить 1 свой Легион на Фишку Контроля Провинции противника. После этого фишка не убирается.

Если захватчик в конце своей следующей Фазы Передвижения и Битв все еще владеет этим Легионом, размещенным на Фишке Контроля, он может без оплаты заменить фишку собственной. После этого захватчик становится игроком, который контролирует Провинцию. Теперь все Здания в этой Провинции, которые не контролируются Легионами оппонента, находятся под контролем захватчика, и он получает Ресурсы от них.

Контролирующий Провинцию игрок собирает Ресурсы со всех зданий, не захваченных другим игроком, даже если другой уже захватил Фишку Контроля, но еще не стал новым Обладателем Провинции.



**Пример:** римский игрок решил захватить египетскую Фишку Контроля в Киренаике. Египтяне получают все Ресурсы в течение Фазы Сбора Ресурсов следующего хода. Если римский Легион все еще будет на египетской Фишке

Контроля в конце следующей Фазы Передвижения и Битв, египетская Фишка Контроля будет заменена римской.

**Примечание:** разрушение немедленно дает Ресурсы и уничтожает Здания в Провинции, причиняя тем самым вред противнику. Вы можете делать это, если боитесь немедленного возмездия. Но если вы считаете, что сможете удержать Провинцию, то вместо разрушения захватите Здания или Фишку Контроля, ведь это принесет больше Ресурсов.

### 1 Герой помогает захватить Провинцию:

► ЦАРИЦА САВСКАЯ позволяет один раз в течение хода, в котором была захвачена Фишка Контроля противника, немедленно заменить эту фишку собственной, пожертвовав Легион, захвативший фишку.

### 4.3.4 Смена позиций на Столбцах Лидерства

Игроки постоянно меняют свои позиции на планшете Лидерства для обозначения зданий и/или Подразделений, которые они получили или потеряли в течение хода (5.0).



**Пример:** римский игрок решил захватить египетский Караван и Рынок. Он немедленно увеличивает свою позицию на торговой дорожке

на 2 пункта и уменьшает позицию Египта на 2 пункта.

### 4.3.5 Исключение: Столица



Столичная Провинция игрока (Рим, Карфаген, Афины, Александрия и Вавилон) никогда не меняет владельца (каждая Фишка Контроля напечатана на карте). Если столичная Провинция игрока находится под контролем противника, игрок может строить новые Легионы или Крепость в ней, или Триеры в прилегающих морях.



## 5. ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ЛИДЕРСТВА



На Планшете Лидерства есть торговый и военный столбец, а также столбец культуры.

Позиция на столбиках всегда должна соответствовать ситуации каждого игрока, поэтому изменения в Зданиях, Подразделениях или влияние от Героев/Чудес немедленно отражаются в соответствующем столбце.

**Примечание:** если у вас есть какие-нибудь сомнения, вы можете легко проверить позицию игрока на соответствующем столбце в любой момент, посчитав соответствующие объекты игрока.

Игрок с самой верхней позицией на столбике является Лидером этой отрасли.

► **Торговый Лидер** — игрок, контролирующий больше Караванов, Рынков и торговых воздействий от Героев/Чудес.

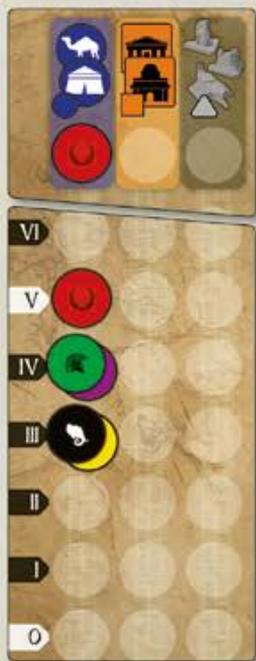
► **Лидер в Культуре** — игрок, контролирующий больше Городов, Столиц, Выдающихся Городов, Храмов и культурных воздействий от Героев/Чудес.

► **Военный Лидер** — игрок, контролирующий больше Триер, Легионов, Крепостей и военных воздействий от Героев/Чудес.

Если двое и более игроков имеют одинаковый результат, игрок, который был Лидером предыдущего хода, решает, кто победил. Лидер предыдущего хода может назвать себя, если он один из игроков с одинаковым результатом.

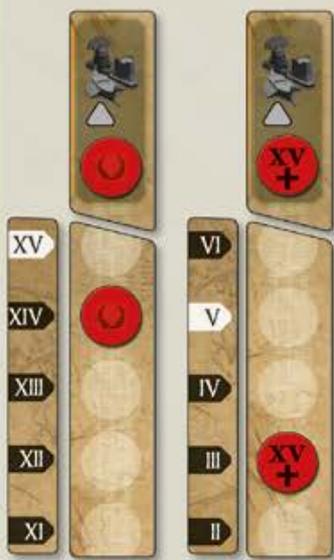
Каждый Лидер колонки кладет 1 собственную Фишку Лидерства наверху столбца Лидерства, чтобы все игроки знали, кто является Лидером.

**Примечание:** некоторые Герои/Чудеса дают влияние для игрока на 1 или более позиций на столбиках Лидерства.



Пример: Рим контролирует 3 Каравана и 2 Рынка, поэтому его красная фишка лежит на позиции V в торговом столбце. Греция контролирует 2 Каравана и 2 Рынка, поэтому ее зеленая фишка лежит на позиции IV торгового столбца. Вавилон контролирует 3 Каравана и 1 Рынок, поэтому его фиолетовая фишка лежит на позиции IV торгового столбца. Египет и Карфаген контролируют по 2 Каравана и 1 Рынок, поэтому их желтая и черная фишки лежат на позиции III торгового столбца.

Рим имеет самую высокую позицию в торговом столбце. Римский игрок становится Торговым Лидером и кладет 1 собственную Фишку Лидерства сверху соответствующего столбца. Он будет выбирать и играть Фишку Обмена в течение Фазы Торговли Ресурсами (2.1). Он также первым возьмет выложенный Ресурс другого игрока (2.2).



Если игрок превысит позицию XV на дорожке Лидерства, он должен перевернуть фишку вверх знаком «+XV» и продолжить считать с позиции I.

Пример: Рим имеет 5 Крепостей, 5 Триер и 4 Легиона. Его красная фишка лежит на позиции XIV военного столбца, он Военный Лидер и его 1 Фишка Лидерства лежит наверху военного столбца. Во время Фазы Строительства он построил 4 Легиона, что увеличило военную позицию с 14 до 18 пунктов. Он считает до 15, переворачивает свою красную фишку вверх знаком «+XV» и продолжает считать с позиции I, закончив на позиции III ( $15 + 3 = 18$ ).

## 6. УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок может победить в игре одним из четырех способов:

### 6.1 Пирамиды

Игрок, который построил Пирамиды, немедленно побеждает.

### 6.2 Пять Героев и/или Чудес

Игрок, который нанял/построил 5 Героев и/или Чудес, побеждает в конце Фазы Строительства. Если несколько игроков в течение одной Фазы Строительства получили 5-го Героя и/или Чудо, побеждает тот из них, кто является Лидером в Культуре. Если ни один из игроков не является Лидером в Культуре, они делят победу.

### 6.3 Четыре Столицы и/или Выдающихся Города

Игрок, который захватил или контролирует 4 Столицы и/или Выдающихся Города, побеждает в конце Фазы Передвижений и Битв.

### 1 Герой влияет на строительство для победы:

► ПЕРСЕЙ позволяет заявить о строительстве Пирамид или 5-го Героя первым и немедленно победить. Игрок, имеющий Персея, может решить строить первым, не дожидаясь выбора активного игрока Лидером в Культуре.

## 6.4 Лидерское звание

Игрок, который одновременно имеет 3 Лидерских звания (Торгового Лидера, Лидера в Культуре и Военного Лидера), побеждает в конце Фазы Определения Лидерства.

## 7. ГЕРОИ И ЧУДЕСА

Способности Героев всегда имеют приоритет над обычными правилами.



Обозначение Способности

Рисунок

Влияние на Лидерство.  
Пример: Царица Савская дает влияние +1 в Культуре ■ +1 к Военному влиянию ▲

Название

## 8. ДИПЛОМАТИЯ

Игроки могут общаться друг с другом и заключать сделки. Но обещания и соглашения могут быть нарушены в любой момент.

Пример: римский игрок пообещал греческому игроку не вторгаться в Дакию, если греческий игрок не построит Триеру в Ионическом море. На следующем ходу во время Фазы Передвижений и Битв римский игрок сразу «забыл» собственное обещание и вторгся в Дакию.

Игроки не могут обмениваться Героями, Чудесами, Зданиями, Подразделениями, Ресурсами или Фишками Контроля.

## 9. ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

### Строительство

В: Лидер в Культуре выбрал моего противника для строительства раньше меня. Я боюсь, что он хочет построить Пирамиды и немедленно победить. У меня есть Персей. Могу ли я построить Пирамиды первым и немедленно победить?

О: Да, в этом случае вы можете построить Пирамиды первым и победить.

В: Есть ли ограничения на количество Подразделений?

О: Да, невозможно построить больше Подразделений, чем есть в комплекте игры. Нельзя уничтожать свои Подразделения.

В: Есть ли ограничения на количество Ресурсов в игре.

О: Да.

### Передвижение и Битвы

В: Я переместил Подразделения в Провинцию «в войне», в которой находятся Легионы нескольких противников. С кем я буду драться?

О: Выберите одного противника и сражайтесь с ним. В каждой Провинции или море может быть только одна битва за ход игрока.

В: Греческий захватчик захватил египетскую Фишку Контроля. Однако в конце следующей своей Фазы Передвижений и Битв греческий захватчик не контролирует прилегающую или соединенную Провинцию, поскольку потерял Триеру, соединявшую Провинции с теми, которые он контролирует. Что произойдет с Фишкой Контроля, которую планировалось заменить?

О: Египетская Фишка Контроля будет удалена, но греческий захватчик не поставит собственную. Провинция станет неконтролируемой, и никто не будет получать Ресурсы от ее Зданий.

# 10. ОПИСАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ ГЕРОЕВ



## ЦЕЗАРЬ

**СТАРТОВЫЙ ГЕРОЙ**

ФАЗА 4:  
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И БИТВЫ

Все ваши Легионы получают +1 к результату кубика, пока вы **Активный Игрок**.



## КАСТОР И ПОЛЛУКС

Во время найма выберите одного Героя врага и поместите на него жетон Кастора и Поллука. До конца игры они копируют выбранного Героя.

Нельзя копировать стартовых Героев, Чудеса и Персея.

Кастор и Поллукс не копируют Влияние, которое дает Герой.



## ГЕРКУЛЕС

Никаких особенностей, кроме влияния на Лидерство.

**ВЛИЯНИЕ НА ЛИДЕРСТВО**

Торговля +2, Культура +2, Войска +2



## КЛЕОПАТРА

**СТАРТОВЫЙ ГЕРОЙ**

ФАЗА 3: СТРОИТЕЛЬСТВО

Вы можете:

- ▶ заменить 1 Монетой 1 Товар в каждом наборе Товаров и/или
- ▶ заменить 1 Товаром 1 Монету в каждом наборе Монет.



## ЦИРЦЕЯ

ФАЗА 1: СБОР РЕСУРСОВ

Вы можете поставить свои Легионы на пустые поля Караванов в Провинциях, где они находятся. Это делается во время Фазы Передвижения и Битв. Легион, поставленный таким способом, функционирует как Караван, но не будет считаться Караваном для определения Лидерства.

**ВЛИЯНИЕ НА ЛИДЕРСТВО**

Торговля +1, Войска +1



## НАВУХОДОНОСОР

ФАЗА 4:

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И БИТВЫ

Во время боя ваших войск в контролируемой вами Провинции добавьте 5 к общему результату кубиков.



## ХАММУРАПИ

**СТАРТОВЫЙ ГЕРОЙ**

ФАЗА 3: СТРОИТЕЛЬСТВО

В начале каждого хода вы можете построить одну Фишку Контроля бесплатно.



## ГИЛЬГАМЕШ

ФАЗА 3: СТРОИТЕЛЬСТВО

Один раз за ход вы можете построить Крепость за 1 Монету или 1 Камень (3.1.2).



## ПЕНТЕСИЛЕЯ

ФАЗА 3: СТРОИТЕЛЬСТВО

Один раз за ход за каждую вашу Провинцию, оккупированную враждебными Легионами, можно строить 1 Легион в вашей столичной Провинции без оплаты.

**ВЛИЯНИЕ НА ЛИДЕРСТВО**

Культура +2, Войска +2



## ГАННИБАЛ

**СТАРТОВЫЙ ГЕРОЙ**

ФАЗА 3: СТРОИТЕЛЬСТВО

Вы можете использовать один вид Товаров дважды в каждом наборе Товаров.

**Пример: Металл, Металл, Древесина.**



## ГАМИЛЬКАР

ФАЗА 4:

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И БИТВЫ

Вы получаете двойную прибыль за разрушение:

- ▶ 2 Монеты за Город;
- ▶ 2 Товара за Караван;
- ▶ 1 Монета и 1 Редкий Товар за Выдающийся Город.

**ВЛИЯНИЕ НА ЛИДЕРСТВО**

Торговля +1, Культура +1, Войска +1



## ПЕРСЕЙ

ФАЗА 3: СТРОИТЕЛЬСТВО

Позволяет заявить о строительстве Пирамид или 5-го Героя первым и немедленно победить, игнорируя решение Лидера в Культуре. Не может быть скопированным КАСТОРОМ и ПОЛЛУКСОМ.

**ВЛИЯНИЕ НА ЛИДЕРСТВО**

Торговля +1, Культура +2, Войска +1



## ПЕРИКА

**СТАРТОВЫЙ ГЕРОЙ**

ФАЗА 4:  
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И БИТВЫ

Все ваши Легионы получают +2 к результату кубика, когда вы **НЕ Активный Игрок**.



## ЦАРИЦА САВСКАЯ

ФАЗА 4:

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И БИТВЫ

Позволяет один раз в течение хода, в котором была захвачена Фишка Контроля противника, немедленно заменить эту фишку собственной, пожертвовав Легион, захвативший фишку (4.3.3).

**ВЛИЯНИЕ НА ЛИДЕРСТВО**

Культура +1, Войска +1



## РАМЗЕС ВТОРОЙ

ФАЗА 4:

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И БИТВЫ

Позволяет кинуть один дополнительный кубик во время наземной битвы, где вы участвуете.



## АНТИГОНА

ФАЗА 2: ТОРГОВЛЯ

После объявления Лидером в Культуре количества Ресурсов для торговли вы можете решить, сколько Ресурсов (от 0 до 5) будете выставлять именно ВЫ.

**ВЛИЯНИЕ НА ЛИДЕРСТВО**

Торговля +2, Культура +2



## СПАРТАК

ФАЗА 3: СТРОИТЕЛЬСТВО

Один раз за ход вы можете построить Легион за 1 Монету или 1 Гладиатора (3.1.2).

## 11. ОПИСАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ ЧУДЕС



### КОЛОСС РОДОССКИЙ

ФАЗА 1: СБОР РЕСУРСОВ

В конце Фазы Сбора Ресурсов можно взять один дополнительный любой обычный Ресурс на ваш выбор.

Покажите его другим игрокам.



### ВИСЯЧИЕ САДЫ

ФАЗА 3: СТРОИТЕЛЬСТВО

Позволяет сохранить до 2 разных Ресурсов в конце Фазы Строительства.

Покажите их другим игрокам.

ВЛИЯНИЕ НА ЛИДЕРСТВО

Торговля +2



### ФАРОССКИЙ МАЯК

ФАЗА 3: СТРОИТЕЛЬСТВО

Один раз за ход вы можете построить Триеру за 1 Монету или 1 Дровесину (3.1.2).



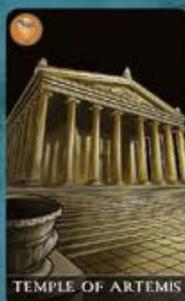
### СТАТУЯ ЗЕВСА

ФАЗА 4:

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И БИТВЫ

В Начале Фазы Передвижения и Битв можно объявить мир с противником (противник не может быть тем же два хода подряд).

Его Легионы в контролируемых вами Провинциях возвращаются к его столичной Провинции. Ваши Легионы в Провинциях выбранного игрока возвращаются к вашей столичной Провинции. До окончания хода вы и этот противник не можете сражаться друг с другом на земле или на море или перемещать Подразделения в Провинции друг друга.



### ХРАМ АРТЕМИДЫ

ФАЗА 1: СБОР РЕСУРСОВ

Каждый ход во время Фазы Сбора Ресурсов вы получаете дополнительную Монету.

## УКАЗАТЕЛЬ

Битвы	4.2	Передвижения	4.1
В войне	4.2.1	Передвижения по суше	4.1.2
Военный Лидер	5.0	Пирамиды	6.1
Дипломатия	8.0	Победа	6.0
Дорожка лидерства	3.2 5.0	Подразделение	3.1.2
Захват	4.3	Разрушение	4.3.1
Захват Здания	4.3.2	Сбор Ресурсов	1.1
Захватчик	4.3	Стоимость	3.0
Контролирующий Игрок	3.1.1	Строительство	3.1.2
Контроль	3.1	Торговля Ресурсами	2.2
Контроль Провинции	4.3.3	Торговый Лидер	5.0
Лидер в Культуре	5.0	Фаза Строительства	3.0
Неиспользованные Товары	3.0	Фишка Контроля	3.1.1
Передвижение по морю	4.1.1	Фишка Обмена	2.1

Автор игры: Серж Лаже  
Разработчики: Серж Лаже, Бруно Катала,  
Оливье Шанри, Тьерри Маттре, Франк  
Савери, Максимильтен да Куна

Перевод: Артём Яворский  
Корректор: Николай Амброзяк  
Верстка: Андрей Бордун

## ГЛОССАРИЙ

**Активный Игрок** — игрок, который совершает действия.

**В войне** — Провинция, в которой находятся Подразделения двоих или более игроков.

**Выдающийся Город** — Иерусалим, Сиракузы и Троя.

**Герой** — карточка, которую можно купить и которая наделяет игрока способностями и влиянием (7.0).

**Город (1.2)** — обычный Город, Столица или Выдающийся Город.

**Захват (4.3)** — атакующий игрок становится захватчиком, если только его Подразделения остались в Провинции, которую контролирует противник.

**Здания** — Караваны, Рынки, Города, Столицы, Выдающиеся Города и Храмы.

**Контролирующий Игрок** — игрок, который владеет Фишкой Контроля в Провинции.

**Контроль** — игрок контролирует Провинцию, где стоит его Фишка Контроля. Он также контролирует все Здания в такой Провинции, если они не оккупированы Легионами противника.

**Подразделения** — Триеры, Крепости и Легионы.

**Прилегающая Провинция** — Провинция имеет общую границу.

**Провинция** — наземная территория.

**Разрушение (4.3.1)** — удаление захватчиком Здания с игровой карты.

**Редкие Товары** — похожи на обычные Товары, но берутся из стопки Редких Товаров случайным образом.

**Резервы** — стопки Ресурсов и Зданий, доступные всем игрокам.

**Ресурсы** — Товары и Монеты.

**Соединенная Провинция** — Провинция, соединенная с другими неразрывной цепью Триер.

**Столичная Провинция** — Провинция, в которой находится Столица игрока.

**Ход** состоит из 5 Фаз.

**Чудо** — карточка, которую можно купить и которая наделяет игрока способностями и влиянием (7.0).