

PANDEMIC™
FALL OF ROME

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПАНДЕМИЯ™

ПАДЕНИЕ РИМА

Кооперативная игра для 1–5 участников от 8 лет.

Продолжительность игры: 45–60 минут.

На момент расцвета Римской империи площадь её территории достигала 4,5 миллионов км², а численность населения превышала 60 миллионов человек. За несколько столетий своего существования Римская империя внесла неоценимый вклад в развитие архитектуры, науки, техники, искусства и литературы.

К началу V века годы коррупции, экономического кризиса и кризиса армии повлекли для империи потерю стабильности. Эта ситуация спровоцировала агрессию со стороны варварских племён и открыла дорогу для многочисленных вторжений. Ослабленная набегами Римская империя пришла в упадок, преодолеть который ей уже было не суждено.

ОБЗОР ИГРЫ

В этой игре вы выступаете в качестве граждан, солдат и союзников Римской империи. Собирайте армии, защищайте ваши города и заключайте союзы, чтобы оградить себя от беспощадных набегов. Сможете ли вы сдержать натиск орды вторгающихся племён и предотвратить падение Рима?

«Пандемия: Падение Рима» — кооперативная игра, в которой все участники выигрывают или проигрывают вместе.

Ваша цель — устранить и/или вступить в союз с каждым из пяти варварских племён, прежде чем они сокрушат Римскую империю. При этом есть несколько вариантов проигрыша: если будет разграблен Рим или большое количество других городов, если какое-либо из племён заполонит территорию Римской империи или если закончатся ресурсы империи.

У каждого игрока есть определённая роль, каждая из которых обладает своими особыми свойствами. Правила одиночной игры предоставляют возможность сыграть единственному участнику. Кроме того, когда вы хорошо освоитесь в игре, можете попробовать представленные в игре варианты с повышенными уровнями сложности или вариант «Рим — столица мира», чтобы попытаться пройти ещё более сложное испытание.

СОСТАВ ИГРЫ



7 фишек



7 карт ролей



70 карт игроков
(49 карт городов, 14 карт событий, 7 карт восстаний)



49 карт варваров



7 памяток



3 кубика боя



5 маркеров союзов
(англосаксы и франки, вандалы, гунны, вестготы, остготы)



1 маркер набегов



1 маркер упадка



6 фортов



100 кубиков варваров
(20 — англосаксов и франков, 22 — вандалов, 20 — гуннов, 24 — вестготов, 14 — остготов)



16 легионов



1 игровое поле

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 РАЗЛОЖИТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ВСЕ КОМПОНЕНТЫ

Разложите игровое поле в центре стола. Поставьте 1 форт в Рим. Остальные 5 фортов и 3 кубика боя положите рядом с игровым полем. Поставьте легионы на круглую область запаса легионов на игровом поле. Положите кубики варваров и маркеры союзов в соответствующие им по цвету и символу лагеря варваров (круглые области запаса варваров) на игровом поле. Положите маркер набегов и маркер упадка на первые деления соответствующих треков.

2 РАЗЫГРАЙТЕ НАЧАЛЬНЫЕ НАБЕГИ

Возьмите из колоды варваров 5 карт с красной рамкой (на каждой из них указан Рим) и положите лицевой стороной вверх в ячейку сброса карт варваров (в правом верхнем углу игрового поля). Возьмите из колоды варваров 9 карт с золотой рамкой и отложите в сторону. Перемешайте оставшиеся карты варваров и положите рубашкой вверх в ячейку колоды варваров на игровом поле. Затем перемешайте 9 карт с золотой рамкой и выполните следующие шаги:

- Откройте первые 3 карты и положите 3 кубика варваров соответствующего цвета в каждый из указанных городов.
- Откройте ещё 3 карты и положите 2 кубика варваров соответствующего цвета в каждый из указанных городов.
- Откройте последние 3 карты и положите 1 кубик варваров соответствующего цвета в каждый из указанных городов.
- Положите эти 9 карт варваров лицевой стороной вверх на стопку карт Рима, лежащую в ячейке сброса карт варваров.



3 ПОДГОТОВЬТЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ

Раздайте всем игрокам случайным образом по 1 карте роли. Затем каждый игрок берёт себе фишку, цвет которой указан в левом верхнем углу полученной им карты роли, и 1 памятку. Оставшиеся памятки, карты ролей и фишки игроков уберите в коробку. Разделите карты игроков на 3 стопки по типу (города, события, восстания). Отложите в сторону карты восстаний. Добавьте к картам городов указанное в таблице ниже количество карт событий, выбранных случайным образом. Это количество зависит от количества участвующих в партии игроков. Затем перемешайте получившуюся стопку и раздайте каждому игроку указанное в таблице ниже количество карт лицевой стороной вверх (эти карты формируют руку игрока).

Количество игроков	Количество карт событий в колоде	Количество карт в руке
2	4	4
3	5	3
4	6	2
5	8	2

Если в партии участвует роль «Весталка», перемешайте оставшиеся карты событий и сложите стопкой рубашкой вверх, сформировав таким образом колоду событий (см. описание роли «Весталка» на стр. 12). В противном случае верните оставшиеся карты событий в коробку. Полученные игроками карты ролей и карты игроков должны лежать на столе в открытую. Каждый игрок выбирает одну из своих карт городов и ставит свою фишку и 2 легиона из запаса в соответствующий город на игровом поле. Если у игрока нет карт городов (все полученные им карты оказались картами событий), он может поставить свою фишку вместе с легионами в любой город на игровом поле.

4 ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ КАРТ ИГРОКОВ

В зависимости от того, с каким уровнем сложности (начальный, стандартный или героический) вы хотите играть, возьмите соответственно 5, 6 или 7 карт восстаний. Все остальные карты восстаний уберите в коробку. Примечание: количество используемых карт восстаний больше, чем аналогичное количество карт эпидемий, которое используется в игре «Пандемия».

Разделите оставшиеся карты игроков на примерно равные стопки (складывая их рубашкой вверх) по числу используемых карт восстаний и замешайте в каждую по 1 карте восстания рубашкой вверх. Сложите эти стопки обратно в единую колоду, так чтобы стопки с меньшим числом карт располагались внизу колоды. Положите полученную колоду игроков рубашкой вверх на соответствующую ячейку на игровом поле.

5 НАЧИНАЙТЕ ИГРУ

Игроки смотрят на свои карты городов. Игрок с картой города, наиболее удалённого от Рима (по наибольшему указанному числу дней), ходит первым.



ХОД ИГРЫ

Ход каждого игрока делится на 3 части:

1. Совершить 4 действия
2. Взять 2 карты игроков (и разыграть восстания)
3. Обнаружить набеги на города

После того как игрок обнаружит набеги, его ход заканчивается. Следующим ходит его сосед слева.

Игроки могут советовать друг другу, что им делать, делиться своим мнением и идеями, как поступить. Но окончательное решение принимает только тот игрок, который сейчас совершает ход.

У вас на руке могут быть карты городов и событий. Карты городов используются во время совершения действий, а большинство карт событий может быть сыграно в любой момент, включая ход другого игрока.

ДЕЙСТВИЯ

Вы можете совершить до 4 действий в свой ход.

Можете комбинировать действия из всех описанных ниже. Можете совершить одно и то же действие несколько раз, но каждый раз оно будет считаться отдельным действием. Особые способности вашей роли могут менять то, как осуществляется действие. Некоторые действия требуют сброса карт с руки: эти карты отправляются в сброс карт игроков.

ПОХОД

Переместите вашу фишку в соседний город (соединённый с вашим нынешним местом пребывания одной непрерывной линией любого цвета, даже по воде). Можете взять из города, в котором находитесь, не больше 3 легионов и переместить их вместе с вашей фишкой. Вы не можете перемещаться в лагерь варваров.

ПЛАВАНИЕ

Сбросьте карту города с руки, чтобы переместить вашу фишку из порта (города с символом якоря) в любой другой порт на игровом поле. Цвет сбрасываемой карты должен совпадать с цветом города, в который вы перемещаетесь. Можете взять из города, в котором находитесь, не больше 3 легионов и переместить их вместе с вашей фишкой.

УКРЕПЛЕНИЕ

Сбросьте карту города, в котором сейчас находитесь, чтобы разместить форт из запаса в этом городе. Если у вас не осталось свободных фортов, переместите в ваш город форт из любого другого города на поле. В каждом городе может быть не больше 1 форта

ВОЕННЫЙ ПРИЗЫВ

Поставьте в город, в котором сейчас находитесь, легионы из запаса. Количество легионов, которые вы ставите, равно текущему уровню призыва, обозначенному маркером на треке набегов. Для совершения этого действия в городе, в котором сейчас находитесь, должен располагаться форт.

Если в запасе недостаточно легионов для размещения, поставьте столько легионов, сколько можете, но не перемещайте легионы из других мест на игровом поле.

БОЙ

Бросьте 1 кубик боя за каждый легион в городе, в котором сейчас находитесь, и примените результат вашего броска к этому городу. Вы можете решить бросить меньше кубиков боя, чем легионов в городе, но не можете бросить больше 3 кубиков. Для совершения этого действия в городе, в котором сейчас находитесь, должен лежать хотя бы 1 кубик варваров.

-  Уберите 1 легион.
-  Уберите 1 кубик варваров (встречается на 2 гранях кубика).
-  Уберите 1 кубик варваров и 1 легион.
-  Уберите 2 кубика варваров и 1 легион.
-  Примените особый эффект вашей роли.

Когда вы убираете кубики варваров, можете выбирать любую комбинацию цветов, представленных в городе, в котором сейчас находитесь, но вы должны убрать **все кубики варваров, предписанные результатом броска** (или столько кубиков, сколько можете, если их меньше). Убираемые легионы возвращайте в запас легионов, а кубики варваров — в соответствующие лагеря варваров

ПРИМЕР БОЯ

Юлия находится в Карнунте с 2 легионами. В этом городе лежат 2 зелёных кубика варваров (гунны) и 1 синий (остготы). Поскольку в городе 2 легиона, Юлия может бросать 1 или 2 кубика боя. Она хочет максимально увеличить свои шансы устранения варваров, поэтому бросает 2 кубика боя. На кубиках в сумме выпало 2 символа легиона и 4 символа кубика варваров: в результате Юлия убирает из города 2 легиона и 3 кубика варваров.



ЗАГОВОР

Вы можете совершить это действие 2 способами:

-  **отдать** карту того города, в котором находитесь, **другому игроку ИЛИ**
-  **взять** карту города, в котором находитесь, **у другого игрока.**

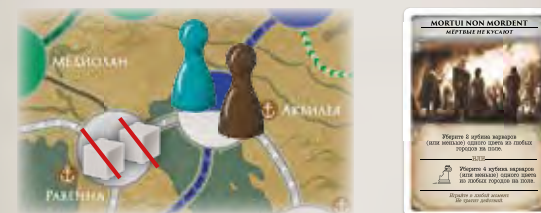
Для этого оба игрока должны находиться в одном городе и **должны быть согласны** на совершение данного действия.

Если у игрока, который получает карту, на руке оказывается более 7 карт, он должен немедленно сбросить одну из них или сыграть карту события (см. раздел «Карты событий» на стр. 8).

ПРИМЕР ЗАГОВОРА

Юлия и Максим находятся в Аквиле. Юлия собирает белые карты, а у Максима есть белая карта Аквилеи. Юлия спрашивает Максима, может ли она взять у него эту карту.

Максим соглашается, поэтому Юлия использует своё действие, чтобы взять эту карту. Теперь у Юлии 8 карт на руке — она решает сыграть карту события **Mortui non mordent** («Мёртвые не кусают»), чтобы убрать 2 кубика варваров одного цвета и чтобы у неё на руке снова осталось 7 карт.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ СОЮЗА

Сбросьте требуемое количество карт одного цвета, чтобы заключить союз между всеми игроками и племенем цвета сброшенных карт. Для совершения этого действия в городе, в котором сейчас находитесь, должен лежать хотя бы 1 кубик варваров этого племени.



Вандалы (5 карт)	Вестготы (5 карт)	Гунны (4 карт)	Англосаксы и франки (4 карты)	Остготы (3 карты)
---------------------	----------------------	-------------------	-------------------------------------	----------------------

После заключения союза переместите маркер союза этого племени на соответствующий символ в левом нижнем углу игрового поля.

Племя варваров, с которым вы заключили союз, **продолжает совершать набеги, и с ним можно по-прежнему вступать в бой** по обычным правилам. Союзы нужны для победы в игре и для совершения действия «Вербовка варваров».

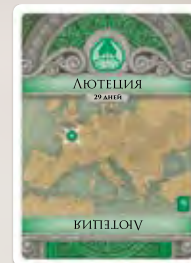
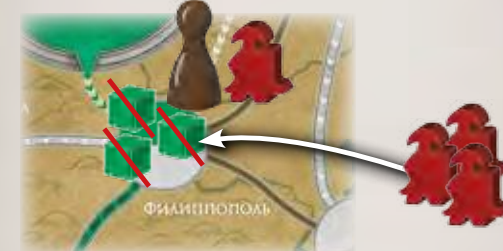
ВЕРБОВКА ВАРВАРОВ

Сбросьте карту цвета союзного племени, чтобы убрать все кубики варваров этого цвета из города, в котором сейчас находитесь, и поставить в этот город столько же легионов из запаса (или меньше).

Если в запасе недостаточно легионов для размещения, поставьте столько легионов, сколько можете, но **не перемещайте легионы** из других мест на игровом поле.

ПРИМЕР ВЕРБОВКИ ВАРВАРОВ

Юлия находится в Филиппополе с 1 легионом и 3 зелёными кубиками варваров (гунны). Юлия и её партнёры по команде заключили союз с гуннами в одном из предыдущих ходов. Она сбрасывает зелёную карту, чтобы совершить «Вербовку варваров». Она возвращает 3 зелёных кубика в соответствующий лагерь и ставит на их место 3 легиона.



ВЗЯТЬ 2 КАРТЫ

После того, как игрок совершил 4 действия, он берёт 2 верхние карты из колоды карт игроков.

Если вам нужно взять карты, но в колоде осталось менее 2 карт, игра немедленно заканчивается проигрышем вашей команды! (Не перемешивайте сброс карт игроков, чтобы создать новую колоду).

ВОССТАНИЯ

Если среди взятых вами из колоды карт игроков есть хотя бы 1 карта восстания, немедленно сделайте следующее:

- 1. **Распространение.** Передвиньте маркер набегов на 1 деление вправо по треку набегов.
- 2. **Восстание.** Вытяните из-под низа колоды карт варваров 1 карту и положите в указанный на ней город 3 кубика варваров соответствующего цвета. Положите эту карту в сброс карт варваров.
- 3. **Обострение.** Перемешайте все карты из сброса карт варваров (включая карту, вытянутую из-под низа колоды, и карты, сброшенные при подготовке к игре) и положите их на верх колоды карт варваров.

Помните: совершая эти действия, нужно вытягивать карту из-под низа колоды карт варваров, а перемешать нужно только сброс карт варваров, которые затем нужно положить на верх колоды карт варваров.

Редко, но возможно, что вы достанете сразу 2 карты восстаний. В таком случае вам придётся последовательно совершить то, что описано выше, а затем повторить все 3 шага ещё раз. Во время розыгрыша второго восстания карта, вытянутая из-под низа колоды, окажется единственной картой в сбросе, который нужно «перемешать», поэтому просто положите её на верх колоды карт варваров. Вы можете разыгрывать карты событий (см. раздел «Карты событий» на стр. 8) после окончания розыгрыша первой карты восстания и перед началом розыгрыша второй карты восстания.

После розыгрыша карт восстаний убирайте их в коробку. Не берите карты игроков вместо них.

ЛИМИТ КАРТ В РУКЕ

Если в какой-либо момент у вас на руке окажется более 7 карт (без учёта карт восстаний, которые вы можете вытянуть), сбросьте лишние или сыграйте карты событий, чтобы у вас осталось 7 карт на руке (см. раздел «Карты событий» на стр. 8).

ОБНАРУЖЕНИЕ НАБЕГОВ

Откройте столько карт варваров с верха колоды варваров, каков текущий уровень набегов (обозначен маркером набегов на соответствующем треке на игровом поле). Открывайте карты по одной, на каждой карте обнаруживайте набег на 1 город, после чего кладите эту карту в сброс карт варваров.

На каждой карте варваров указан цвет племени, осуществляющего набег, выделенный город и путь вторжения. Путь вторжения — это линия, соединяющая ряд городов и ведущая от лагеря варваров к выделенному городу (путь вторжения изображён как на карте, так и на игровом поле). В некоторых случаях (см. ниже) варвары не могут осуществить набег на выделенный город и поэтому совершают набег на другой город на пути вторжения.



Путь вторжения

НАБЕГ НА ГОРОД

Чтобы обозначить набег на город, положите в него 1 кубик варваров из соответствующего лагеря, кроме случаев, когда этот город защищён (см. раздел «Защита города» на стр. 7). Варвары совершают набеги в рамках определённых ограничений. Набег на город может быть совершён только в том случае, если выполнено хотя бы 1 из следующих условий:

- в городе уже есть хотя бы 1 кубик этого племени;
- в предыдущем городе на пути вторжения есть хотя бы 1 кубик этого племени.

Когда вы обнаруживаете набег, открывая карту варваров, сначала проверьте, могут ли варвары совершить набег на выделенный город на карте варваров.

ПРИМЕРЫ НАБЕГОВ

Юлия открывает чёрную карту Лугдуна. В этом городе лежит 1 чёрный кубик (вандалы), поэтому она кладёт в него ещё 1 чёрный кубик.

Юлия открывает чёрную карту Тингиса. В этом городе ещё нет ни одного чёрного кубика, но чёрный кубик есть в Кордубе, предыдущем городе на пути вторжения, поэтому варвары могут совершить набег в Тингис и Юлия кладёт в него чёрный кубик.

Если варвары не могут совершить набег на выделенный город, проверьте предыдущий город на пути вторжения. Если варвары не могут совершить набег и на этот город, продолжайте проверять каждый город на пути вторжения от выделенного города к лагерю варваров, пока не обнаружите город, на который может быть совершён набег.

ПРИМЕР НАБЕГА

Максим открывает белую карту города Патры, на который варвары не могут совершить набег. Тогда он проверяет Афины — на этот город набег также не может быть совершён. Продолжая проверять города, Максим доходит до Константинополя, на который варвары могут совершить набег, поскольку в Тире есть кубик требуемого цвета. Таким образом, он кладёт 1 белый кубик в Константинополь.

Если вы проверили все города на пути вторжения и дошли до соответствующего лагеря варваров, не обнаружив ни одного города, на который можно совершить набег, то варвары совершают набег на город, соседний с лагерем варваров на пути вторжения.

ПРИМЕР НАБЕГА

Максим открывает оранжевую карту Эборака. Оранжевых кубиков (англосаксов) нет ни в Эбораке, ни в Лондиниуме, ни в Гесориаке. Поскольку Гесориак является городом, соседним с оранжевым лагерем варваров, Максим кладёт в него 1 оранжевый кубик.

Если нужно положить кубик варваров в город, в котором уже есть 3 кубика варваров того же цвета, не кладите четвёртый. Вместо этого происходит разграбление города (см. раздел «Разграбление городов» на стр. 8).

ЗАЩИТА ГОРОДА

Если нужно положить кубик варваров в город, в котором есть хотя бы 1 легион, этот город защищён легионами. В защищённый город не кладутся кубики варваров, но вместо добавления кубиков варваров из этого города убирается один или несколько легионов.

Если в городе с легионами находится форт или фишка игрока, происходит нападение: уберите 1 легион из этого города и верните его в запас.

ПРИМЕРЫ ЗАЩИТЫ ГОРОДА

Максим должен положить чёрный кубик в Карфаген. В этом городе находятся 2 легиона, а также фишка Юлии, поэтому вместо добавления чёрного кубика Максим убирает 1 легион.

Максим должен положить оранжевый кубик в Рим. В этом городе находятся 3 легиона и форт, поэтому вместо добавления оранжевого кубика Максим убирает 1 легион.

Если в городе с легионами нет ни форта, ни фишки игрока, происходит засада: уберите все легионы из этого города и верните их в запас.

ПРИМЕРЫ ЗАЩИТЫ ГОРОДА

Максим должен положить зелёный кубик в Филиппополь. В этом городе находятся 2 легиона, но нет ни форта, ни фишки игрока, поэтому вместо добавления зелёного кубика Максим убирает оба легиона.

Примечание: когда вы добавляете несколько кубиков варваров при розыгрыше карты восстания, добавляйте эти кубики по одному, разыгрывая при необходимости либо нападение, либо засаду для каждого кубика.



РАЗГРАБЛЕНИЕ ГОРОДОВ

Когда вы должны добавить в город четвёртый кубик одного цвета, вместо этого происходит разграбление города. Передвиньте маркер упадка на 1 деление вниз по треку упадка. Если в этом городе есть форт, уберите его в запас. Затем добавьте 1 кубик варваров этого племени в каждый город, соединённый с тем, в котором происходит разграбление (включая те, которые не являются частью пути вторжения этого племени). Легионы защищают от добавления этих кубиков.

Если в одном из этих городов уже есть 3 кубика варваров этого племени, не кладите четвёртый. Вместо этого происходит разграбление каждого из таких городов (после розыгрыша разграбления текущего города). Таким образом, за один ход может произойти **цепочка разграблений**.

В случае цепочки разграблений снова передвиньте маркер упадка на 1 деление вниз. Затем положите кубики варваров как описано выше, но не кладите кубик в те города, которые уже были разграблены во время этого хода (вызванные одной и той же картой варваров).

ПРИМЕР РАЗГРАБЛЕНИЯ

Максим открывает синюю карту Синопа. Поскольку в Синопе уже есть 3 синих кубика варваров, в нём происходит разграбление! Максим передвигает маркер упадка на 1 деление вниз. Он должен положить 1 кубик варваров в Константинополь, но Константинополь защищён легионами — там происходит засада, и Максим убирает оба легиона (но не кладёт синий кубик).

Также он должен положить 1 кубик варваров в Херсонес, но в нём уже есть 3 синих кубика, поэтому происходит **цепочка разграблений**. Максим передвигает маркер упадка ещё на 1 деление вниз и кладёт 1 синий кубик в Тиру. Максим не кладёт кубик в Синоп (поскольку в нём уже произошло разграбление, вызванное текущей картой варваров).



Если происходит разграбление в Риме (Roma) или если маркер упадка достигает 8-го деления на треке упадка, игра немедленно заканчивается проигрышем вашей команды!

КОНЕЦ ХОДА

После обнаружения набегов на города ваш ход заканчивается. Теперь ходит игрок слева от вас.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Во время любого хода любой игрок может сыграть карту события. Это не отдельное действие. Игрок, который играет карту события, сам решает, как её применить.

У многих карт событий есть как обычный вариант розыгрыша, так и более эффективный («коррупцированный») вариант, который, однако, приводит к упадку. Если вы выберете обычный вариант, примените эффект карты и сбросьте её. Если вы выберете коррупци-рованный вариант, передвиньте маркер упадка на 1 деление вниз, затем примените эффект карты и сбросьте её.

ПРИМЕР КОРРУПЦИРОВАННОГО СОБЫТИЯ

Перед тем как открыть первую карту для обнаружения набегов на города, Юлия решает сыграть карту **Mortui non mordent** («Мёртвые не кусают»). Она решает использовать коррупцированный вариант: сначала она передвигает маркер упадка вниз, а затем применяет эффект, чтобы убрать по 2 кубика варваров из Бурдигалы и Лугдуна.



Карту события можно сыграть в любой момент, если не указано иное, кроме моментов, когда вы берёте новые карты и отыгрываете эффекты уже вытянутых. После розыгрыша карты события положите её в сброс карт игроков.



КАРТЫ ИГРОКОВ

Держите ваши карты в открытую перед собой, чтобы все игроки могли их видеть.

Только карты городов и карты событий учитываются при определении лимита карт на руке. Карты ролей, памятки и вытянутые карты восстаний не считаются картами на руке.

Обратите внимание на то, что символ на каждой карте города показывает, сколько карт городов этого цвета встречается в колоде игроков (включая саму эту карту).



Игроки могут в любой момент просматривать любую колоду сброса.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки выигрывают, как только все 5 племён перестанут угрожать империи. Для каждого из племён это может произойти в одном из двух случаев:

- ❖ игроки заключили союз с этим племенем;
- ❖ не осталось ни одного кубика варваров этого племени ни в одном из городов на игровом поле.

ПРИМЕР КОНЦА ИГРЫ

Игроки совершают действие, чтобы заключить союз с гуннами. Они смотрят на игровое поле и понимают, что осталось только одно племя, с которым они не заключили союз — это остготы.



Только в 2 городах остались кубики остготов: в Аквиле и в Равенне, в которую были добавлены кубики варваров во время разграбления. Чтобы победить, игроки могут либо заключить союз с остготами, либо убрать с поля все оставшиеся кубики варваров этого племени.



❗ Есть 4 варианта проигрыша команды игроков:

- ❖ если нужно положить на поле кубики варваров, но игроки не могут положить нужное количество;
- ❖ если игрок не может взять 2 карты из колоды карт игроков после совершения действий;
- ❖ если маркер упадка достиг 8-го деления на треке упадка;
- ❖ если Рим разграблен.

ПРАВИЛА, О КОТОРЫХ ЧАСТО ЗАБЫВАЮТ

- ❖ Не забудьте при подготовке к игре положить 5 карт Рима с красной рамкой в сброс карт варваров. Когда будет вытянута первая карта восстания, замешайте эти карты вместе с остальными картами в сбросе карт варваров.
- ❖ При обнаружении набегов на города, всегда проверяйте сначала, может ли быть совершён набег на выделенный город. Если может, положите 1 кубик варваров в этот город. Если нет, проверяйте предыдущие города на пути вторжения (двигаясь **от выделенного города в сторону лагеря варваров**), пока не найдёте город, на который может быть совершён набег. Не начинайте проверку с начала пути вторжения (лагеря варваров), добавляя кубики в первый подходящий город!
- ❖ Не кладите кубик варваров в город, защищённый одним или несколькими легионами. Если в городе есть легионы (но нет ни форта, ни фишки игрока), вы должны убрать **все** легионы. Если есть форт или фишка игрока, уберите только 1 легион.
- ❖ Если в городе, в котором есть форт, происходит разграбление, уберите этот форт в запас.
- ❖ Когда кубик варваров кладётся в города напрямую во время восстаний или разграблений, не учитывайте ограничения на набеги (в самом городе или в предыдущем городе должен быть кубик варваров соответствующего цвета), но легионы по-прежнему могут защищать.
- ❖ Когда в тексте эффекта сказано «ваш город», это означает город, в котором сейчас находится ваша фишка.



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Если вы играете в одиночку, вы становитесь императором, которому предстоит командовать 3 разными ролями.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните подготовку по обычным правилам, но со следующими изменениями:

- Уберите из игры карту роли «Торговец» и карту события **Do ut des** («Даю, чтобы ты дал»). Они не используются в одиночном режиме.
- Положите перед собой 3 карты ролей в ряд и возьмите соответствующие им фишки, сформировав таким образом команду из 3 ролей, которыми вы будете руководить. Для всех 3 ролей у вас будут общие карты на руке. Поставьте белую фишку (которой в обычной игре управляет «Торговец») на самую левую карту роли, чтобы обозначить, какая роль будет первой совершать ход. Верните оставшиеся карты ролей и фишки в коробку.
- При подготовке колоды карт игроков, **перед добавлением карт событий**, перемешайте все карты городов. Раздайте 3 карты себе (ваша стартовая рука) и 3 карты лицевой стороной вверх в стороне от игрового поля («казна»). Затем замешайте в колоду оставшихся карт городов **4 карты событий**.
- В каждый из 3 городов, карты которых вы себе раздали, поставьте 1 фишку и 2 легиона из запаса.

ХОД ИГРЫ

Игра проходит так же, как и игра с несколькими участниками, но с тем отличием, что не игроки ходят по очереди, а вы управляете 3 ролями на поле. Вы совершаете ходы за эти роли, управляя одной за другой «по часовой стрелке», т. е. слева направо, отмечая белой фишкой роль, которая совершает текущий ход.

Карты у вас на руке являются общими для всех 3 ролей. Ваш лимит карт на руке по-прежнему равен 7, но вы можете пользоваться казной, чтобы расширить количество доступных вам карт.

Все прочие правила (порядок хода, розыгрыш действий, условия победы и поражения) действуют так же, как в обычной игре.

КАЗНА

Казна — это область рядом с игровым полем, в которой могут размещаться карты городов. Часть карт городов вы кладёте в казну при подготовке к игре, а в дальнейшем с помощью действия «Заговор» вы сможете класть в казну дополнительные карты и забирать из неё любые имеющиеся карты.

В казне может лежать любое количество карт.

ЗАГОВОР

Вместо обычного действия заговора вы можете выбрать один из следующих вариантов:

- Положите** в казну карту города, в котором сейчас находитесь, с руки.
- Заберите** на руку карту города, в котором сейчас находитесь, из казны.

ПРИМЕР ЗАГОВОРА

Если вы находитесь в Тире и у вас есть карта Тире, можете положить эту карту в казну. Или вы можете взять из казны карту Тире и добавить к вашим картам на руке, если в казне есть такая карта.



ИСПЫТАНИЕ «РИМ — СТОЛИЦА МИРА»

После того как вы сыграете несколько раз по обычным правилам, можете попробовать испытать себя в этом варианте игры. В этом испытании игроки должны учитывать правило, запрещающее римским легионам появляться в Риме.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните подготовку по обычным правилам, но со следующими изменениями:

- При выборе уровня сложности игры берите **4, 5 или 6 карт** восстаний для начального, стандартного или героического уровня соответственно. Если вы решитесь испытать себя **на легендарном уровне**, возьмите 7 карт восстаний.
- Не ставьте в Рим форт — он остаётся в запасе.
- Если после стартовой раздачи у вас на руке оказалась карта Рима и вы решите в нём начать партию, не ставьте в Рим 2 легиона, с которыми вы начинали бы игру в любом другом городе (они остаются в запасе).

ХОД ИГРЫ

Игра проходит по обычным правилам со следующим изменением: **игроки не могут ставить и перемещать легионы в Рим** с помощью действий, эффектов карт ролей, карт событий или любых других эффектов.



Поскольку город «не защищён», каждый раз, когда вы должны будете положить в Рим кубик варваров, вместо этого передвигайте маркер упадка на 1 деление вниз по треку упадка.

ЗАМЕЧАНИЕ ОБ ИСТОРИЧЕСКОЙ ДОСТОВЕРНОСТИ

Эта игра основана на исторических событиях, связанных с падением Западной Римской империи и охватывающих временной промежуток от первых волнений в III веке до свержения последнего западного императора (либо Юлия Непота, либо Ромула Августа, в зависимости от мнения источника) во второй половине V века.

Несмотря на то, что была предпринята серьёзная попытка соединить игровую механику с некоторым уровнем исторической достоверности, эта игра всё же не претендует на право считаться исторической симуляцией. Можно насчитать тысячи разных причин распада Римской империи, о которых историки продолжают спорить и по сей день. Когда при разработке игры вставал вопрос выбора между правдоподобностью симуляции и слаженностью игровой механики, предпочтение отдавалось последней.

ПЛЕМЕНА ВАРВАРОВ

Из-за своей обширной географии империя обзавелась множеством соседей, посягавших на её границы. В этой игре всё множество захватчиков было сведено к следующим пяти группам:



Англосаксы и франки: наибольшая угроза в северных областях империи исходила от англов, саксов и ютов, значительная часть которых переселилась на Британские острова после того, как Рим оставил военную поддержку этого региона. Кроме того, ценными союзниками против других племен на севере оказались франки, но эти союзы не славились своей долговечностью.



Вандалы: племена вандалов, обитавшие на территории современной Польши и совершавшие набеги, в основном, на север Африки, благодаря императору Валентиниану III чуть было не присоединились к Римской империи. Однако это перемирие было нарушено в связи с убийством Валентиниана. Начавшаяся после этого война привела к тому, что вандалы вторглись в Рим и разграбили город.



Гунны: переселение в Рим некоторых германских племён предположительно связывают с расширением территории империи гуннов. Своего расцвета она достигла при Атилле, который привёл свои войска в северную Италию и разрушил некоторые города.



Вестготы: вестготы — часть германских народов, известных как «готы», которым было разрешено поселяться в пределах границ Римской империи, чтобы спастись от натиска гуннов. Голод и плохое отношение к вестготам спровоцировали восстания, которые империя не смогла сдержать. Под предводительством короля Алариха вестготы стали первыми захватчиками, разграбившими Рим.



Остготы: другая группа готских племён — остготы — имела сравнительно небольшую историю взаимоотношений с Римом. Вплоть до начала V века остготы находились под властью гуннов, и только после падения угнетавшей их империи они переселились на территорию, оставшуюся от стремительно распадавшейся Западной Римской империи.

ПУТИ ВТОРЖЕНИЙ

Пути вторжений представляют собой основные направления притеснений различных варварских народов, а также основные районы вторжений каждого племени. К началу V века скудно защищённым городам становилось всё труднее сдерживать эти вторжения. Частота и жестокость набегов на империю увеличивались, и при этом даже неагрессивно настроенные народы переселялись в империю в попытке избежать гнёта завоевателей из других племен.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ СОЮЗОВ, БОЙ С СОЮЗНЫМИ ПЛЕМЕНАМИ И ВОССТАНИЯ

Действие игроков «Заключение союзов» относится к практике «союзных поселений» варварских племён. Племенам разрешалось жить в границах Римской империи в обмен на их военную поддержку. Этот метод неплохо работал, предоставляя римским войскам столь необходимое усиление в решающие моменты, но у него были свои недостатки. Эти союзы оказались достаточно нестабильными: голод и беспорядки вызывали волнения в местах поселения этих племён, вынуждая империю вести сражения уже на своей территории.

Таким образом, в одних случаях восставали союзные племена, в других — совершали набеги племена из далёких земель, создавая внутреннюю нестабильность в империи, вынужденной разрываться на несколько фронтов и в то же время прикрывать тылы.

КОРРУПЦИЯ И УПАДОК

Характерной чертой упадка Римской империи был растущий уровень политической некомпетентности и коррупции, поскольку чиновники пытались заключить мир с враждебными племенами, не забывая при этом о собственном благосостоянии. В игре это отражено с помощью «корруптированного» варианта розыгрыша карт событий. Игроки могут выбрать этот вариант, чтобы получить краткосрочное преимущество, но заплатив за это определённую цену.

РОЛИ

У каждого игрока есть роль с особыми способностями, которые увеличивают ваши шансы на победу.

КОНСУЛ

- В качестве действия поставьте 1 легион в любой город с фортотом.
- В качестве действия поставьте 1 легион в ваш город.



МАГИСТР АРМИИ

- Когда вы совершаете действие «Бой», уменьшите потери легионов на 1.



ТОРГОВЕЦ

- Один раз в свой ход в качестве действия отдайте другому игроку карту **цвета вашего города** или возьмите у него такую карту. Оба игрока должны находиться в одном городе.
- Чтобы совершить действие «Заключение союза», вы можете находиться в городе, в котором нет кубика варваров соответствующего племени.



КОМАНДИР ФЛОТА

- В качестве действия переместитесь из одного порта в другой. Можете взять с собой не больше 3 легионов.
- Если вы находитесь в порту, в качестве действия сбросьте карту цвета вашего города, чтобы поставить 2 легиона в ваш город (или меньше).
- Если вы находитесь в порту, уберите 1 кубик варваров из вашего города.



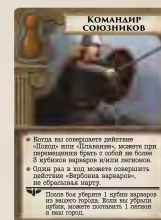
КОМАНДИР ИНЖЕНЕРНЫХ ВОЙСК

- В качестве действия уберите 2 легиона из вашего города и разместите в нём форт.
- В качестве действия сбросьте карту города, чтобы переместиться либо из города с фортотом в любой город, либо из любого города в город с фортотом. Можете взять с собой не больше 3 легионов.
- Если вы находитесь в городе с фортотом, уберите 2 кубика варваров из вашего города.



КОМАНДИР СОЮЗНИКОВ

- Когда вы совершаете действие «Поход» или «Плавание», можете при перемещении брать с собой не больше 3 кубиков варваров и/или легионов.



Примечание: после вашего перемещения в городе не должно оказаться больше 3 кубиков варваров одного цвета. При перемещении кубиков варваров с помощью этой способности на них не действует защита города.

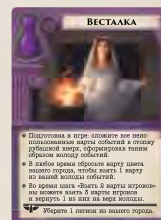
- Один раз в ход можете совершить действие «Вербовка варваров», не сбрасывая карту.

Примечание: для совершения этого действия у вас по-прежнему должен быть заключён союз с этим племенем.

- После боя уберите 1 кубик варваров из вашего города. Если вы убрали кубик, можете поставить 1 легион в ваш город.

ВЕСТАЛКА

- Подготовка к игре:** сложите все неиспользованные карты событий в стопку рубашкой вверх, сформировав таким образом колоду событий.
- В любое время сбросьте карту цвета вашего города, чтобы взять 1 карту из вашей колоды событий.
- Во время шага «Взять 2 карты игроков» вы можете взять 3 карты игроков и вернуть 1 из них на верх колоды.
- Уберите 1 легион из вашего города.



Z-MAN
games

© 2018 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games, и логотип Z-Man являются товарными знаками Z-Man Games. Fantasy Flight Supply является товарным знаком Fantasy Flight Games. Компоненты могут отличаться от изображённых. Сделано в Китае. ДАННЫЙ ТОВАР НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ИГРУШКОЙ. НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНО ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЛИЦАМИ МЛАДШЕ 8 ЛЕТ.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com



PROOF OF PURCHASE
Pandemic: Fall of Rome
ZMT124

БЛАГОДАРНОСТИ

Авторы игры: Мэтт Ликок и Паоло Мори

Продюсер: Джастин Кемплайн

Редакторы: Андреа Делль'Аньезе и Джулия Фаета

Дизайнеры: Дэн Герлах, Моника Хелланд, Джасмин Редью, Сэмюэл Р. Шимота

Иллюстрации: Ага Канаани, Олли Лоусон и Антонио Маинес

Арт-директор: Бри Линдсо

Арт-директор Z-Man Games: Сэмюэл Р. Шимота

Издатель: Стивен Кимбал

Игру тестировали: Маурицио Безакки, Марта Каччазасси, Мартино Кьяккьера, Андреа Кьярвезио, Чарльз Кук, Йерун Даумен, Бьянка ван Дёйл, Крис и Ким Фаррелл, Саша Джонсон-Фрейд, Рич Фулчер, Джей и Катрина Гишер, Шон и Эмбер Грейди, Джей Хейман, Гордон Хуа, Эрик Кэй, Дэйв и Грейс Клоба, Эрик Лэнг, Колин, Патрик, Тим и Донна Ликок, Тим Ли, Том Леманн, Киран и Скотт Мэки, Крис и Джастин Мак-Каун, Андреа Мещотер, Брайн и Лиза Модрески, Дэйв Мур, Дженис Пэнг, Рон Сапольский, Ханна Шен, Мишель Сомми, Джон Суорц и Линус Алсон.

Особая благодарность Тому Леманну и Франческо Сирокки.