

Паоло Морі

ЦЕЗАР!

Підкоріть Рим за 20 хвилин!

Доба Римської республіки згасає, проте це станеться не раніше, ніж завершиться боротьба за владу між Цезарем і Помпеем.

Гравці будуть командувати своїми легіонами, стратегічно розміщуючи їх на ключові позиції, аби спробувати захопити контроль над провінціями та, зрештою, стати правителем республіки.

КОМПОНЕНТИ

- ▶ 1 ігрове поле
- ▶ 32 жетони базового впливу (по 16 на кожного гравця)
- ▶ 18 жетонів бонусів провінцій
- ▶ 24 маркери контролю (по 12 на кожного гравця)
- ▶ 2 ігрові торбинки
- ▶ 2 ширми гравців
- ▶ додаткові компоненти «Розширень Риму»:
 - ▼ 6 жетонів впливу Центуріона
 - ▼ 6 жетонів бонусів провінцій
- ▶ 10 тайлів командування для соло-гри

Є ПИТАННЯ?

Зв'яжіться з нами:

ТОВ «Ігромаг»
www.igromag.ua
info@igromag.ua



Примітка. У коробці є декілька пустих жетонів і тайлів, щоб ви могли створювати власні війська, жетони бонусів і тайли командування.

Мапа

На ігровому полі зображені провінції пізньої Римської республіки та прилеглі території. Кожна провінція, крім Італії, має одну **зону провінції**. На початку гри вона буде зайнята **жетоном бонуса провінції**, а згодом це ж місце займатиме **маркер контролю** одного з двох гравців.

Кожна провінція оточена декількома **прикордонними зонами**, і кожна з них «торкається» двох різних провінцій.

Під час гри гравці викладатимуть свої **жетони впливу** на ці зони, намагаючись підпорядкувати собі провінції та отримати контроль над ними.



Жетони впливу

На кожному жетоні впливу є позначка та два числа. Позначка вказує на **тип прикордонної зони**, на яку можна викласти жетон, тоді як числа показують **різні значення впливу**, що здійснюється на дві сусідні провінції, доки жетон знаходиться на мапі.



Жетон впливу Помпея



Жетон впливу Цезаря

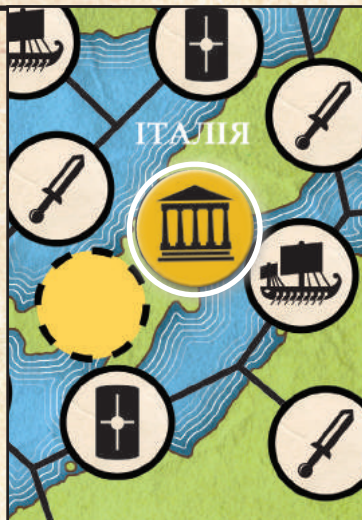


Універсальний жетон впливу Помпея

Жетони впливу з позначкою лаврів вважаються універсальними, тому їх можна розмістити на будь-якій прикордонній зоні ігрового поля.

Підготовка до гри

1. Розмістіть ігрове поле в центрі столу.
2. Покладіть **жетон бонуса «Сенат»** у зону **Італії** (окреслену суцільною лінією).
3. Випадковим чином покладіть **по одному жетону бонуса горілиць** на решту зон провінцій (не кладіть жетон у другу зону провінції Італія).
4. Оберіть, хто гратиме за Цезаря (червоними), а хто – за Помпея (синіми). Кожен гравець бере жетони впливу свого кольору і змішує їх у торбинці, після чого тягне **2 жетони впливу**, потай дивиться на них і викладає за своєю ширмою.
5. Кожен гравець також бере **маркери контролю** і розміщує їх на своїй стороні поля.



ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Починаючи з Цезаря, гравці по черзі виконують ходи.

У свій хід:

1. **Покладіть жетон впливу на вільну (не зайняту) прикордонну зону з відповідною позначкою на мапі.** Оберіть, як саме покласти жетон, щоб визначити, яке значення впливу відповідатиме кожній із двох сусідніх провінцій, яких він торкатиметься.

2. **Якщо всі прикордонні зони навколо однієї або більше провінцій зайняті жетонами впливу, ці провінції закриті.** У цьому разі виконайте такі кроки:

- ▶ Гравець, який виклав **останній жетон впливу**, забирає **жетони бонусів з усіх провінцій**, закритих у такий спосіб.
- ▶ **Просумуйте значення всіх жетонів впливу кожного гравця**, що оточують провінції, які було закрито. Гравець із **найбільшим значенням** викладає **маркер контролю** в порожню зону провінції. Тепер провінція вважається **контрольованою** цим гравцем. У разі **нічиєї** зона залишається вільною і маркер контролю не викладається.

Помпей викладає свій жетон впливу 3/3, закриваючи провінцію Ахея. Він отримує жетон бонуса «Тактика», але Цезар має більший вплив на провінцію (8 проти 4), тому викладає туди свій маркер контролю.



Цезар викладає свій жетон впливу, розповсюджуючи вплив 5 на провінцію Сицилія та 1 на провінцію Сардинія.



- ▶ Якщо контрольована провінція – це Італія, гравець, що контролює її, викладає ще один маркер контролю в другу зону, окреслену пунктиром.
- ▶ Якщо одна або більше сусідніх провінцій контролюються тим самим гравцем, додатковий маркер контролю викладається на прикордонну зону між цими провінціями, поверх жетона впливу чи будь-якого жетона, викладеного там.
- ▶ Гравець, що виклав жетон впливу й отримав жетон бонуса, тепер може розіграти його ефект.

3. Витягніть новий жетон впливу зі своєї торбинки.



Помпей розміщує свій жетон впливу 5/1, закриває провінцію Азія та викладає на неї свій маркер контролю. Оскільки він також контролює Сирію, то викладає додатковий маркер контролю на прикордонну зону між цими двома провінціями поверх жетона впливу Цезаря.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ ТА ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

Гра негайно закінчується, щойно гравець викладає **свій останній маркер контролю** на мапу або під жетон Сенату. Цей **гравець перемагає** і стає першим Диктатором Риму.

ЕФЕКТИ ЖЕТОНІВ БОНУСІВ ПРОВІНЦІЙ

Тактика [4]

Виконайте ще один хід після цього.



Примітка. Якщо, закривши провінції, ви отримаєте два жетони Тактики, то ви можете виконати тільки один хід після поточного.

Багатство [4]

Збільште ліміт жетонів у руці на один. Витягніть один жетон негайно, на додачу до того, що ви, як належить, витягнете наприкінці вашого ходу.



Міць [4]

Переверніть викладений на поле жетон впливу або маркер контролю опонента долілиць.



Вважається, що перевернуті жетони впливу мають вплив «0/0».

Взяття під контроль провінції, сусідньої з перевернутим маркером контролю, не дозволяє покласти додатковий маркер контролю на прикордонну зону. Якщо ж провінція вже була закрита, перевертання жетону впливу на її кордоні за допомогою жетону Міць ніяк на неї не впливає.

Сенат [6]

Покладіть цей жетон перед собою. Якщо ви також викладаєте маркер контролю на цю провінцію, покладіть під цей жетон стільки маркерів контролю, скільки маєте жетонів Сенату (включно з тим, який ви щойно отримали).



*Приклад. Цезар отримав свій перший жетон Сенату, також підкоривши провінцію, що дозволяє йому покласти додатковий маркер контролю під цей жетон. Його другий жетон Сенату був отриманий із закриттям провінції, де він програв, тож він не викладає додаткових маркерів контролю. Коли Цезар отримує свій третій жетон Сенату, підкоривши провінцію, він викладає **три** додаткові маркери контролю під цей жетон Сенату.*

Отрута [3]

Використовується з розширенням «Отрута».



Поверніть один із жетонів впливу опонента до його торбинки.

Центуріон [3]

Використовується з розширенням «Центуріони».



Наприкінці ходу замість того, щоб тягнути жетон зі своєї торбинки, виберіть один із доступних жетонів впливу Центуріона.

РОЗШИРЕННЯ РИМУ

Автор Давід Турці

Після того, як зіграєте в гру двічі або тричі, додайте ці компоненти для більшого тактичного різноманіття.

ОТРУТА

Додаткові компоненти

- ▶ 3 жетони бонусів провінцій



Підготовка

3. Змішайте три жетони бонусів «Отрута» з рештою жетонів, після чого випадковим чином приберіть 3 жетони бонусів із гри. Потім підготуйте мапу як зазвичай.
4. Гравці починають гру з трьома жетонами за своїми ширмами.

Хід гри

Грайте як зазвичай. Коли хтось отримує жетон Отрути, він навмання вибирає один із жетонів опонента за ширмою і повертає його до торбинки.

Обидва гравці можуть подивитися жетон перед тим, як його повернути.

Якщо гравець починає свій хід без жетонів за ширмою, він негайно програє.

ЦЕНТУРІОНИ

Підготовка

3. Змішайте три жетони бонусів «Центуріон» з рештою жетонів, після чого випадковим чином приберіть 3 жетони бонусів із гри. Потім підготуйте мапу як зазвичай.
4. Видайте гравцям по 3 жетони впливу «Центуріон» їхнього кольору. Вони викладаються перед ширмою гравця.



Хід гри

Грайте як зазвичай. Коли хтось отримує жетон бонуса «Центуріон», він вибирає один із 3 своїх жетонів впливу «Центуріон» і кладе його собі за ширму. Фаза «Витягніть один жетон впливу» пропускається (ліміт жетонів у руці не збільшується).

КОНТРОЛЬ КОРДОНІВ

Потребує Отрути та/або Центуріонів для гри.

Додаткові компоненти

Не потрібні.

Підготовка

3. Замість того, щоб прибрати зайві жетони бонусів із гри, покладіть їх долілиць біля поля.

Хід гри

Грайте як зазвичай. Гравець може покласти на одну з трьох зон, окреслених подвійною лінією, жетон впливу долілиць. У такому разі він негайно бере один із відкладених жетонів і розіграє його. Покладений долілиць жетон не здійснює жодного впливу на сусідні провінції.

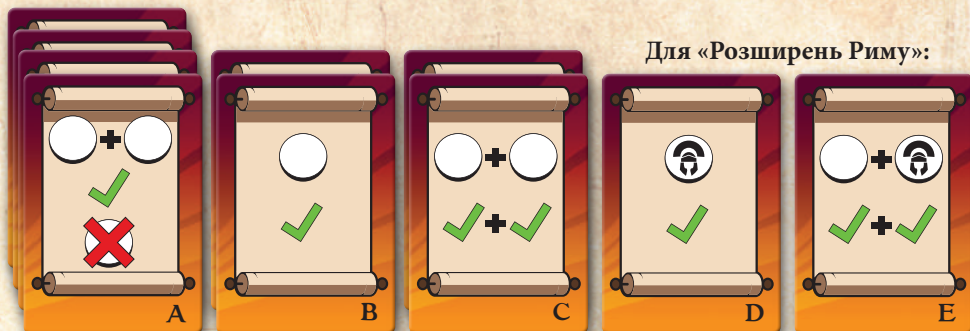


СОЛО ПРАВИЛА

У соло-грі ви граєте за Цезаря або Помпея, виступаючи проти Авто-Красса, третього члена Першого Тріумвірату в боротьбі за контроль над Римською республікою.

ДОДАТКОВІ КОМПОНЕНТИ

► 8 тайлів командування:



ПІДГОТОВКА

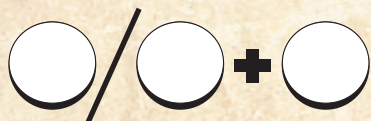
- Авто-Красс тягне три жетони впливу, які викладаються горілиць у його ігровій зоні, в рядок.
- Оберіть рівень складності й замішайте потрібні тайли командування в стос долілиць:
 - ▼ **легкий:** 4xA, 2xB;
 - ▼ **середній:** 3xA, 2xB, 1xC;
 - ▼ **складний:** 4xA, 2xC.
- Решта підготовки залишається незмінною.
- Авто-Красс ходить першим.

Хід гри

Ваш хід грається як зазвичай.

Витягніть тайл командування

На початку ходу Авто-Красса витягніть тайл командування і виконайте зазначені дії у вказаному порядку. Це буде комбінація наведених нижче дій:



► **Візьміть 1 / Візьміть 2** – візьміть вказану кількість жетонів впливу з торбинки Авто-Красса й помістіть їх праворуч від уже відкритих жетонів.



► **Розіграйте** – розіграйте послідовність ходу Авто-Красса як вказано нижче. Цей крок може випасти двічі. У такому разі розіграйте послідовність ходу Авто-Красса два рази поспіль.



► **Скиньте 1** – візьміть крайній лівий жетон впливу з відкритого ряду Авто-Красса і поверніть його назад до торбинки.

Якщо стос тайлів командування вичерпався, замішайте всі тайли, окрім того, який ви щойно витягнули, у новий стос.

Якщо у Авто-Красса недостатньо жетонів впливу в торбинці, просто витягніть стільки, скільки можливо, і не скидайте жодного наприкінці цього ходу.

Послідовність ходу Авто-Красса

- Авто-Красс вибирає, куди покласти один зі своїх відкритих жетонів впливу, згідно з послідовністю пріоритетів (див. далі «*Вибір розміщення Авто-Красса*»).
- Якщо після викладання провінція стає закритою, розіграйте її як зазвичай, за виключенням того, що Авто-Красс завжди виграє у разі нічиєї.
- Якщо Авто-Красс отримує жетон бонуса, закривши провінцію:
 - ▼ **Сенат / Отрута**: розіграйте жетон як зазвичай.
 - ▼ **Міць / Багатство / Тактика / Центуріон**: просто відкладіть цей жетон.
 - Для ще важчої гри: якщо Авто-Красс також захопив провінцію, приберіть один із його не використаних маркерів контролю з гри, коли прибираєте жетон бонуса.

Вибір розміщення Авто-Красса

Виконайте першу дію з цього списку, яку Авто-Красс може виконати:

- Якщо він може **захопити** провінцію, поклавши один зі своїх жетонів, він викладає жетон із найменшим необхідним для перемоги числом (спрямувавши найменше необхідне для перемоги число у бік провінції, що закривається). Потім він отримує і розіграє жетон бонуса провінції.

- ▶ Якщо він може **закрити** цю провінцію, навіть якщо він не отримає контроль над нею, і **якщо це не призведе до вашої перемоги**, він викладає жетон із **найменшим** числом (спрямувавши найменше число у бік провінції, що закривається). Потім він отримує і розігрує жетон бонуса провінції.
- ▶ Якщо є ризик **втратити** будь-які незакриті провінції (тобто, у вас там більша сила, ніж у Авто-Красса), він вибирає провінцію, де програє з найбільшим розривом, і викладає туди жетон із **найбільшим** числом.
- ▶ Якщо він **присутній** у декількох провінціях, він викладає жетон із **найбільшим** числом туди, де він найближче до перемоги.
- ▶ Він викладає **жетон із найбільшим числом у провінцію**, сусідню з тією, що вже під його контролем. Якщо таких провінцій декілька, він вибирає ту, куди може викласти жетон із **найбільшим** числом.
- ▶ Він вибирає **центральну** провінцію (Сардинія, Сицилія, Італія, Ахея або Крит), де може розмістити жетон із **найбільшим** числом (якщо варіантів декілька – Італія або випадковим чином).
- ▶ Він вибирає **будь-яку провінцію**, де може розмістити жетон із **найбільшим** числом (якщо таких декілька – випадковим чином).

Вибір між доступними провінціями

- ▶ Провінції, сусідні до підконтрольних.
- ▶ Провінції, що нададуть жетони Сенату.
- ▶ Провінції, що нададуть жетони Отрути (якщо граєте з розширенням «Отрута»).
- ▶ Центральні провінції (Сардинія, Сицилія, Італія, Ахея або Крит).
- ▶ Провінції, сусідні з центральними.
- ▶ Випадковий вибір між рештою доступних провінцій.

Вибір між доступними зонами в провінції

- ▶ Зона, сусідня з провінцією, де Авто-Красс програє з найбільшим розривом.
- ▶ Сусідня з центральною провінцією.
- ▶ Випадковий вибір між доступними зонами.

Вибір між доступними для викладання жетонами

- ▶ Спочатку не-універсальні жетони, потім універсальні.
- ▶ Жетон із найбільшою або найменшою (відповідно до вимоги ходу) сумою чисел.
- ▶ Крайній лівий жетон у його ряду.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Гра закінчується як зазвичай.

РОЗШИРЕННЯ РИМУ: СОЛО ПРАВИЛА

ОТРУТА

Грайте як зазвичай, додаткових змін для соло-гри немає.

ЦЕНТУРІОНИ

Зміни при підготовці

- ▶ Підготуйте розширення як зазвичай. Помістіть 3 Авто-Крассові жетони впливу «Центуріон» поряд із його ігровою зоною, змішавши їх *долілиць* у стос.
- ▶ Під час підготовки стосу тайлів командування Авто-Красса використовуйте такі комбінації для вибору рівня складності:
 - ▼ **легкий:** 4xA, 1xB, 1xD;
 - ▼ **середній:** 2xA, 2xB, 1xC, 1xD;
 - ▼ **складний:** 4xA, 1xC, 1xE.

Зміни в грі

- ▶ Якщо на початку ходу Авто-Красса ви витягли тайл командування «Центуріон», Авто-Красс виконує вказані на ньому дії як зазвичай.
 - ▼ **Візьміть 1 Центуріона:** візьміть 1 випадковий жетон з Авто-Крассового стосу жетонів Центуріонів і покладіть його праворуч від його відкритих жетонів.
- ▶ Якщо Авто-Красс отримає жетон бонуса «Центуріон», відкладіть його, як і жетони «Миць» / «Тактика» / «Багатство».

КОНТРОЛЬ КОРДОНІВ

Грайте як зазвичай, жодних змін для соло-гри. Авто-Красс не може вирішити зіграти жетон *долілиць*.

ТВОРЦІ ГРИ

Автор: Паоло Морі

Автор «Розширень Рима»: Давід Турці

Ілюстрація коробки: Поль Сізер

Додаткові ілюстрації та графіка: Флорентіна Батлер та Нік Аваллон

Подальша розробка: Давід Турці

Соло-режим: Давід Турці та Нік Шоу

Правила гри: Мартін Кабберлі

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівниця проекту: Аліса Соляніченко

Перекладач з англійської: Володимир Кузнецов

Редактори: Оксана Квасняк, Віктор Шлехт

Тестувальники: Франческо Сіроччі, Даніло Берсані, Андре Бортолотті, Мануель Бусі, Аксум Котті, Сімон Лучіані, Даніель Молінарі, Мішель Скарпенті, Сільвано Соррентіно, Еміліано Вентуріні, Норалі Лабберс, Френк де Йонг, Джейс Рейвенсбург

Менеджер виробництва: Марк Кук

Виконавчий продюсер: Уіл Тауншенд

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2023.

Усі права застережено. www.igromag.ua

Версія правил 1.0