

Паоло Мори

ЦЕЗАРЬ!



Завоюйте Рим за 20 минут!

Закат Римской республики неизбежен, как и яростная борьба между Цезарем и Помпеем! Игрокам предстоит возглавить легионы, отправляя их на ключевые поля сражений, и постараться захватить власть над провинциями, чтобы стать истинными правителями республики.

КОМПОНЕНТЫ

- ▶ Игровое поле
- ▶ 32 базовых жетона влияния (по 16 для каждого игрока)
- ▶ 18 жетонов бонусов провинций
- ▶ 24 жетона контроля (по 12 для каждого игрока)
- ▶ 2 мешочка
- ▶ 2 ширмы
- ▶ Компоненты для набора дополнений «Рим»:
 - ▾ 6 жетонов влияния центурионов
 - ▾ 6 жетонов бонусов провинций
- ▶ 10 тайлов приказов для одиночной игры



Примечание: в коробке с игрой есть несколько пустых жетонов, с помощью которых вы можете создать собственные армии, бонусы и приказы.

Карта

На игровом поле изображены провинции поздней Римской республики и соседствующие с ней территории. Внутри каждой провинции (кроме Италии) изображена круглая **ячейка провинции**. В начале игры в каждой такой ячейке будет находиться **жетон бонуса провинции**, но впоследствии их займут **жетоны контроля** одного из игроков.

Каждая провинция окружена разным количеством **пограничных ячеек**, каждая из которых находится одновременно в двух провинциях.

В процессе партии игроки будут размещать свои **жетоны влияния** в этих ячейках, стараясь захватить провинции.



Жетоны влияния

На каждом жетоне влияния изображён особый значок и два числа. Значок обозначает **тип пограничных ячеек**, которые может занимать этот жетон, в то время как числа — это значения влияния, которое этот жетон оказывает на соседние провинции, пока находится на карте.

Жетоны влияния со значком лаврового венка считаются универсальными. Их разрешается размещать в любых пограничных ячейках на поле.



Жетон влияния
Помпея



Жетон влияния
Цезаря



Универсальный
жетон влияния
Помпея



Универсальный
жетон влияния
Цезаря

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Расположите игровое поле в центре стола.
2. Разместите **жетон бонуса сенатской провинции** в ячейке **Италии** (ячейка с непунктирной границей).
3. Случайным образом выложите **лицом вверх** по одному **жетону бонуса провинции** во все остальные ячейки провинций на поле (но оставьте пустой вторую ячейку в Италии).
4. Решите, кто будет играть за Цезаря (красный), а кто — за Помпея (синий). Затем каждый игрок берёт жетоны влияния своего цвета и перемешивает их в своём мешочке, после чего достаёт **2 жетона влияния**, смотрит на них, и, не показывая оппоненту, кладёт за свою ширму.
5. Также каждый игрок берёт все свои жетоны контроля и кладёт их со своей стороны поля.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игроки ходят по очереди, начиная с того, кто играет за Цезаря.

В свой ход:

1. Выберите один из двух жетонов влияния за вашей ширмой и разместите его в любой свободной пограничной ячейке на поле, значок в которой совпадает со значком на жетоне. Выберите ориентацию жетона. Вы оказываете на провинцию значение влияния, указанное в той части жетона, которая граничит с этой провинцией.
2. Если все пограничные ячейки вокруг одной или нескольких провинций заняты жетонами влияния игроков, эти провинции становятся закрытыми. В этом случае выполните следующие шаги:

- ▶ Игрок, последним разместивший жетон влияния, забирает жетоны бонусов со всех провинций, закрытых в результате размещения этого жетона.
- ▶ Каждый игрок суммирует значения всех своих жетонов влияния, граничащих с закрытой провинцией. Игрок, результат которого окажется больше, размещает в захваченную провинцию свой жетон контроля. Теперь он контролирует эту провинцию. В случае ничьей, ячейка остаётся незанятой, и жетон контроля не помещается.
- ▶ Если захваченная провинция — это Италия, игрок с большим влиянием дополнительно помещает свой жетон контроля во вторую ячейку, обведённую пунктирной линией.
- ▶ Если одна или несколько соседних провинций контролируются одним игроком, разместите дополнительный жетон контроля в пограничную



Игрок за Цезаря размещает свой жетон влияния таким образом, чтобы увеличить своё влияние в Сицилии на 5, а в Сардинии — на 1.



Игрок за Помпея размещает свой жетон влияния со значением «3/3» в пограничной ячейке рядом с Ахеей. Он получает жетон бонуса провинции «Тактика», однако уступает Цезарю контроль над провинцией, так как итоговая сумма влияния Цезаря в Ахее равна 8 (а Помпея — только 4). Игрок за Цезаря размещает свой жетон контроля в Ахее.

ячейку между этими двумя провинциями. Если там находится жетон влияния или любой другой жетон — положите свой жетон контроля поверх этих жетонов. Если в результате закрытия провинции оба игрока должны положить свои жетоны контроля в пограничные ячейки, первым это делает активный игрок, т. е. тот, кто в данный момент совершает ход.

- ▶ Игрок, который взял под контроль провинцию и получил её жетон бонуса, может использовать эффект этого жетона. Если игрок решает не применять эффект жетона бонуса, этот жетон сбрасывается и уже не может быть использован до конца игры.

3. Возьмите **новый жетон контроля** из своего мешочка и разместите за своей ширмой.



Игрок за Помпея размещает свой жетон влияния со значением «5/1», захватывая Азию и размещая в этой провинции свой жетон контроля. Так как этот игрок контролирует ещё и Сирию, он помещает дополнительный жетон контроля между этими двумя провинциями, закрывая жетон влияния игрока за Цезаря.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

- ▶ Если в свой ход один из игроков не может разместить свой жетон влияния, он проигрывает, и игра завершается.
- ▶ Игра немедленно заканчивается, когда кто-то из игроков размещает свой последний жетон контроля на поле или под жетон Сената (стр. 6). Этот игрок становится победителем и, вероятно, первым диктатором Рима!

ЖЕТОНЫ БОНУСОВ ПРОВИНЦИЙ

Тактика [4]



Сделайте ещё один ход после текущего.

Примечание: даже если в результате захвата провинций вы получили сразу несколько жетонов тактики, то всё равно делаете только один дополнительный ход.

Богатство [4]



Предел максимального количества жетонов влияния, которые вы можете иметь, увеличивается на один. В конце этого хода возьмите из мешочка два жетона влияния вместо одного.

Могущество [4]



Переверните лежащий на поле жетон влияния или контроля оппонента лицом вниз. Перевернутый жетон влияния считается жетоном со значением «0/0».

Провинции, захваченные по соседству с перевернутым жетоном контроля, не приносят дополнительных жетонов контроля, которые обычно в этом случае помещаются в пограничные ячейки.

Обратите внимание, что если провинция уже была закрыта, переворачивание жетона влияния на пограничной с ней ячейке никак не изменит контроль над этой провинцией.

Сенат [6]



Выложите этот жетон перед собой. Если вы также разместили жетон контроля в эту провинцию, то положите под жетон Сената число жетонов контроля, равное общему количеству жетонов Сената у вас (включая тот, что вы только что получили).

Пример: игрок за Цезаря захватывает провинцию и получает свой первый жетон Сената. Это позволяет ему положить под этот жетон один жетон контроля. Свой второй жетон Сената этот игрок получает, закрыв провинцию, которую захватывает игрок за Помпея. Поскольку игрок за Цезаря не разместил свой жетон контроля в эту провинцию, он не кладёт под жетон Сената ни один жетон контроля. А когда игрок за Цезаря получает третий жетон Сената, закрыв и захватив ещё одну провинцию, то помещает под него сразу три жетона контроля.

Яд [3]



Используется с дополнением «Яды». Ваш оппонент выбирает один из своих жетонов влияния из-за ширмы и возвращает его в свой мешок.

Центурион [3]



Используется с дополнением «Центурионы». Вместо того чтобы брать жетон влияния из мешочка в конце текущего хода, выберите и возьмите любой доступный жетон влияния центуриона.

НАБОР ДОПОЛНЕНИЙ «РИМ»

Автор: Дэвид Турци

Если вы хотите сделать игру более глубокой и напряжённой, можете добавить эти дополнения.

ЯДЫ



Дополнительные компоненты

- ▶ 3 жетона бонусов провинций.

Подготовка к игре

3. Добавьте 3 жетона бонусов провинций с эффектом «Яд» к общему запасу жетонов, перемешайте их, а затем верните в коробку с игрой 3 случайных жетона бонусов, не глядя на них, перед тем, как подготовить поле к игре по обычным правилам.
4. Игроки начинают игру с 3 жетонами влияния, положив их за свои ширмы.

Игровой процесс

Играйте по обычным правилам. Когда кто-то из игроков получает жетон яда, его оппонент должен случайно взять один из своих жетонов влияния за ширмой и вернуть его в свой мешок. Оба игрока могут посмотреть на этот жетон прежде, чем его уберут в мешок. Если игрок начинает свой ход без жетонов влияния за ширмой, то тут же проигрывает.

ЦЕНТУРИОНЫ



Подготовка к игре

3. Добавьте 3 жетона бонусов провинций с эффектом «Центурион» к общему запасу жетонов, перемешайте их, а затем верните в коробку с игрой 3 случайных жетона бонусов, не глядя на них, перед тем, как подготовить поле к игре по обычным правилам.
4. Раздайте каждому игроку по 3 жетона влияния центурионов их цвета. Игроки размещают эти жетоны перед своими ширмами.



Игровой процесс

Играйте по обычным правилам. Когда кто-то из игроков получит жетон бонуса провинций с эффектом «Центурион», он берёт один из трёх своих жетонов влияния центуриона и помещает за свою ширму. Этот игрок не берёт новый жетон влияния из своего мешочка в этом ходу (то есть этот бонус не увеличивает предел максимального количества жетонов влияния).

КОНТРОЛЬ ГРАНИЦ

Необходимо наличие дополнений «Яды» и/или «Центурионы» в игре.

Дополнительные компоненты

Отсутствуют.

Подготовка к игре

3. Вместо того чтобы убирать в коробку оставшиеся после подготовки к игре жетоны бонусов провинций, положите их лицом вниз рядом с полем.

Игровой процесс

Играйте по обычным правилам. Игроки могут размещать свои жетоны влияния лицом вниз в ячейки контроля границ с двойной границей (всего их три). В этом случае игрок случайным образом берёт один из жетонов бонусов провинций, которые были убраны перед началом партии, и использует его. Жетон влияния, размещённый лицом вниз, не оказывает никакого влияния на соседние провинции.

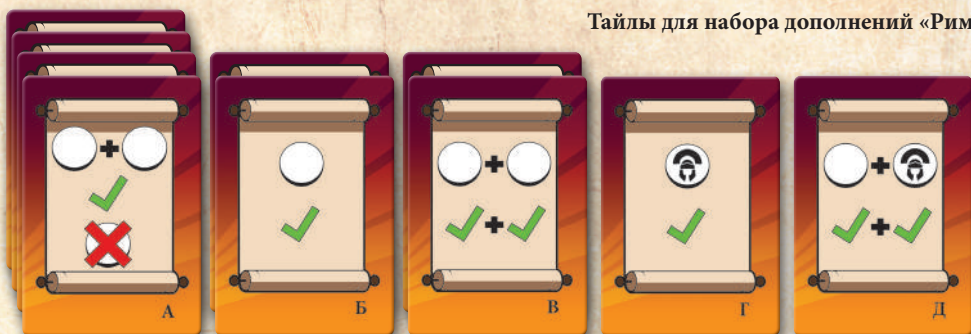


ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

В одиночной игре вам предстоит сыграть либо за Цезаря, либо за Помпея, соревнуясь с авто-Крассом, третьим членом Первого триумvirата, также борющимся за контроль над Римской республикой.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

- ▶ 8 тайлов приказов



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

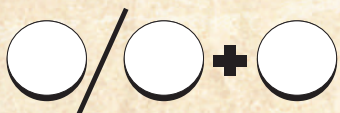
- ▶ Авто-Красс получает 3 жетона влияния, которые размещаются в ряд лицом вверх в его игровой зоне.
- ▶ Выберите сложность и перемешайте указанные ниже тайлы приказов, сформируйте из них стопку и положите её рядом с полем лицом вниз:
 - ▼ **Лёгкий:** 4×А, 2×Б
 - ▼ **Обычный:** 3×А, 2×Б, 1×В
 - ▼ **Сложный:** 4×А, 2×В
- ▶ Остальную подготовку проведите по обычным правилам.
- ▶ Авто-Красс ходит первым.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Играйте по обычным правилам.

Взятие тайла приказов

В начале хода авто-Красса возьмите тайл приказов и выполните инструкции на нём в указанном порядке. Ниже перечислены возможные комбинации приказов на этих тайлах:



▶ **Возьмите 1 / Возьмите 2** — возьмите указанное количество жетонов влияния из мешочка авто-Красса и разместите их справа от жетонов, лежащих лицом вверх в его игровой области.



▶ **Разыграйте** — выполните все этапы хода авто-Красса, как описано ниже. Этот значок может быть указан дважды — в этом случае дважды сделайте ход за авто-Красса.



▶ **Сбросьте 1** — уберите в мешочек авто-Красса самый левый жетон влияния из числа лежащих лицом вверх в его игровой области.

Если в результате ваших действий стопка тайлов приказов закончилась, перемешайте все разыгранные тайлы приказов и сформируйте из них новую стопку. В противном случае отложите разыгранный тайл приказов в сторону.

Если вам необходимо взять больше жетонов влияния авто-Красса, чем есть в его мешочке, возьмите столько, сколько возможно, и не сбрасывайте их в конце его хода.

Этапы хода авто-Красса

- ▶ Авто-Красс выбирает, куда разместить один из своих открытых жетонов влияния, опираясь на приоритет размещения, указанный ниже.
- ▶ После размещения жетона, если провинция оказалась закрыта, определите, кто взял её под контроль по обычным правилам. Исключение: авто-Красс всегда выигрывает ничьи.
- ▶ Когда авто-Красс получает жетон бонуса, закрывая регион, сделайте следующее:
 - ▼ **Сенат / Яд**: используйте эффект по обычным правилам.
 - ▼ **Могущество / Богатство / Тактика**: просто уберите жетон из игры.
 - ▶ Если вы захотите усложнить игру, то, убирая из игры жетон бонуса, полученный авто-Крассом, вместе с ним убирайте также один из его жетонов контроля.

Приоритет размещения жетонов влияния авто-Красса

Просмотрите все пункты из этого списка и выполните первый доступный:

- ▶ Если авто-Красс может **взять под контроль** провинцию, разместив один из своих жетонов влияния, поместите в соответствующую ячейку жетон авто-Красса так, чтобы с провинцией граничила часть жетона с **наименьшим** значением, необходимым для её захвата. Затем авто-Красс получает и использует жетон бонуса провинции.

- ▶ Если авто-Красс может закрыть провинцию, не установив при этом над ней контроль (и если это не приведёт к победе игрока), поместите в соответствующую ячейку жетон авто-Красса так, чтобы с провинцией граничила часть жетона с **наименьшим** значением, необходимым для её захвата. Затем авто-Красс получает и использует жетон бонуса провинции.
- ▶ Если авто-Красс обладает меньшим влиянием во всех незакрытых провинциях, выберите провинцию, в которой отрыв игрока по влиянию больше всего, а затем поместите туда жетон авто-Красса с максимальным значением.
- ▶ Если у авто-Красса есть жетоны влияния в нескольких провинциях, разместите жетон с максимальным значением в той провинции, где авто-Красс наиболее близок к победе.
- ▶ Разместите жетон влияния авто-Красса с максимальным значением в провинции, соседней с той, которую он контролирует. Если необходимо выбрать одну провинцию из нескольких возможных, предпочтение отдается той, в которой можно разместить жетон с наивысшим значением.
- ▶ Разместите жетон влияния авто-Красса в одной из центральных провинций (Сардиния, Сицилия, Италия, Ахей, Крит), в которой можно разместить жетон с наивысшим значением. Если необходимо выбрать одну провинцию из нескольких возможных, выберите Италию, а если она занята — воспользуйтесь списком «Приоритет выбора провинции» ниже.
- ▶ Разместите жетон влияния авто-Красса в провинции, в которой можно разместить жетон с наивысшим значением. Если необходимо выбрать одну провинцию из нескольких возможных, воспользуйтесь списком «Приоритет выбора провинции» ниже.

Приоритет выбора провинции

- ▶ Провинция, граничащая с той, в которой авто-Красс уже установил свой контроль.
- ▶ Провинция с жетоном бонуса Сената.
- ▶ Провинция с жетоном бонуса яда (если вы играете с дополнением «Яды»).
- ▶ Центральная провинция (Сардиния, Сицилия, Италия, Ахей, Крит).
- ▶ Провинция, граничащая с центральной провинцией.
- ▶ Случайная провинция.

Приоритет выбора приграничной ячейки в регионе

- ▶ Ячейка, граничащая с провинцией, в которой авто-Красс проигрывает по влиянию с наибольшим отрывом.
- ▶ Ячейка, граничащая центральной провинцией.
- ▶ Случайная ячейка.

Приоритет выбора жетона влияния

- ▶ Не универсальный жетон влияния.
- ▶ Жетон с наибольшим или наименьшим (в соответствии с условием) суммарным значением влияния.
- ▶ Самый левый жетон влияния в ряду жетонов авто-Красса.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Условия завершения игры в одиночном режиме совпадают с базовыми правилами.

НАБОР ДОПОЛНЕНИЙ «РИМ»: ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

ЯДЫ

Для этого дополнения действуют те же правила, что и в базовой игре.

ЦЕНТУРИОНЫ

Изменения при подготовке к игре

- ▶ Подготовьтесь к игре как обычно, но 3 жетона центурионов, принадлежащие авто-Крассу, разместите рядом с его игровой зоной лицом вниз в случайном порядке.
- ▶ При подготовке тайлов приказов авто-Красса используйте перечисленные ниже комбинации в зависимости от выбранного уровня сложности.
 - ▼ **Лёгкий:** 4×А, 1×Б, 1×Г
 - ▼ **Обычный:** 2×А, 2×Б, 1×В, 1×Г
 - ▼ **Сложный:** 4×А, 1×В, 1×Д

Изменения в игровом процессе

- ▶ Если тайл приказа центуриона открывается в начале хода авто-Красса, выполните указанные на нём действия, как обычно.
 - ▼ **Возьмите 1 жетон центуриона:** возьмите 1 случайный жетон из стопки жетонов центурионов, лежащих лицом вниз, и положите справа от открытых жетонов авто-Красса.
- ▶ Если авто-Красс получает жетон бонуса провинции с эффектом «Центурион», действуйте так же, как если бы это был жетон бонуса провинции с эффектом «Могущество» / «Богатство» / «Тактика».

КОНТРОЛЬ ГРАНИЦ

В одиночной игре нет никаких изменений относительно базовых правил. Авто-Красс никогда не разыгрывает жетоны влияния лицом вниз.

АВТОРЫ

Автор игры: Паоло Мори
Автор набора дополнений «Рим»: Дэвид Турци
Дизайн обложки: Пол Сайзер
Дополнительные иллюстрации: Флорентина Батлер и Ник Аваллон
Дополнительная разработка: Дэвид Турци
Автор соло-режима: Дэвид Турци и Ник Шо
Правила: Мартин Кабберли

Игру гестировали: Франческо Сирокки, Данило Берзани, Андреа Бортолотти, Мануэль Буси, Аксум Котти, Симоне Лучиане, Даниеле Молилари, Микеле Скарпетти, Сильвано Соррентино, Эмилиано Вентурини, Норали Лабберс, Фрэнк де Янг, Джейс Рейвенсбург

Руководство производством: Марк Кук

Исполнительный продюсер: Уилл Тауншенд
Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Артём Ясинский
Редактор: Полина Попова
Дизайнер-верстальщик: Алина Каршицкая
Руководитель проекта: Никита Черкасов
Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.
© 2021 The Plastic Soldier Company Ltd, United Kingdom. All rights reserved.

