

# PORTA NIGRA



ИГРА ВОЛЬФГАНГА КРАМЕРА И  
МИХАЭЛЯ КИСЛИНГА  
ДЛЯ 2-4 ИГРОКОВ ВОЗРАСТА 12 И ВЫШЕ

*Augusta Treverorum - город Трир - возводился, чтобы стать крупнейшим римским городом к северу от Альп в период поздней Римской Империи. Основанный во времена императора Августа, этот город на реке Мозель выстроен поколениями римских архитекторов, чтобы стать резиденцией императора и всемирноизвестным городом, в начале IV века. До сих пор можно посетить руины его самых впечатляющих сооружений, наиболее известные из которых - массивные Porta Nigra ("черные ворота").*

## КОМПОНЕНТЫ

1 игровое поле



4 главных строителя  
по 1 каждого из 4-х цветов



60 римлян  
по 15 каждого из 4-х цветов



10 карт рынка



90 кирпичей



32 карт действий  
по 8 каждого из 4-х цветов

8 карт Вашего цвета составляют колоду карт действий.



цвет игрока

4 планшета игроков

по 1 каждого из 4-х цветов



цвет игрока

4 маркера победных очков

по 1 каждого из 4-х цветов



12 маркеров действий

по 3 каждого из 4-х цветов



18 жетонов факела



1 маркер раунда



28 карт славы



16 жетонов влияния



51 монета

29 шт. - 1 сестерций



12 шт. - 5 сестерций



10 шт. - 10 сестерций



20 карт зданий



4 маркера победных очков "+100/+200"





# ЦЕЛЬ ИГРЫ

В *Porta Nigra* Вы руководите строительством великолепных зданий в древнем Augusta Treverorum.

В свой ход Вы разыгрываете 1 из 2 карт действий у Вас на руке и решаете, какое действие Вы можете выполнить. Вы должны собирать кирпичи и класть их в соответствии с цветом на 4 зоны строительства игрового поля. Очень важно точное планирование, т.к. чтобы собирать кирпичи, Вы должны перемещать Вашего главного строителя из одного квартала города в другой, платя по 1 монете за каждую пересекаемую границу квартала. С правильным планированием Вы также сможете собирать карты зданий как награду за возведение важных частей зданий

В конце своего хода Вы берете 1 карту действий из своей колоды карт действий. Когда колода карт действий каждого игрока заканчивается, то заканчивается и раунд, и Вы получаете монеты и победные очки за каждый выложенный Вами кирпич. После 2-х раундов (или 3-х при игре вдвоем) игра заканчивается, и Вы получаете победные очки в основном за за превосходство в зонах строительства и за наборы карт зданий, которые Вы собрали.

Игрок с наибольшим количеством очков объявляется величайшим римским архитектором к северу от Альп и побеждает в игре.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

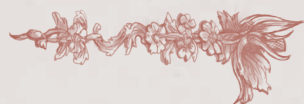
1. Положите **игровое поле** в центре стола.
2. **Кирпичи, монеты (сестерции), маркеры победных очков "+100/+200", жетоны факела и влияния** положите рядом с игровым полем как общий запас. Запас монет считается банком.
3. Перемешайте 10 **карт рынка** и положите их лицом вниз рядом с игровым полем.
4. **Маркер раундов** положите на первое деление трека раундов.
5. Перемешайте и положите рядом с полем лицом вниз колоду карт зданий. **Откройте 6 карт зданий** и положите их лицом вверх в 6 ячеек для карт зданий.
6. Перемешайте карты славы и положите колоду лицом вниз рядом с игровым полем. **Откройте 14 карт славы** и положите их лицом вверх в ячейки карт славы. Всего 7 ячеек для карт славы, поэтому положите их в 2 ряда.
7. Каждый игрок получает из резерва **20 сестерций** и **1 жетон факела** и кладет их перед собой.
8. Игроки выбирают себе **цвет** и делают следующее:
  - Берут все компоненты своего цвета: **планшет игрока, маркер победных очков, главного строителя, 3 маркера действий** и **5 римлян**. Положите свой маркер победных очков на деление "0" трека победных очков. Главного строителя, 3 маркера действий и 5 римлян разместите около Вашего планшета (т.е. Вашей игровой зоны). Оставшиеся римляне Вашего цвета кладутся в общий запас рядом с полем.
  - Берут **колоду карт действий** Вашего цвета. Если Вы играете **вчетвером, уберите карты со знаком "только 2-3 игрока"** из Вашей колоды и положите их в коробку. Перемешайте Вашу колоду и положите лицом вниз рядом с Вашим планшетом. Возьмите из колоды 2 карты в руку. Не показывайте эти карты другим игрокам.

только 2-3 игрока

Наконец, оставшиеся компоненты уберите в коробку.







# ХОД ИГРЫ



Если участвует 2 игрока, то в партии 3 раунда. При игре втроем или вчетвером партия длится 2 раунда. Определите первого игрока, используя Ваше любимое домашнее правило. Он начнет игру, сделав свой первый ход. Игроки будут ходить по часовой стрелке, пока они не сыграют все свои карты

действий. После 1-го раунда (а также после 2-го раунда при игре вдвоем) происходит промежуточный подсчет очков. По окончании последнего раунда происходит финальный подсчет очков.

## Кварталы

Каждый сектор поля называется **кварталом**. В каждом квартале находится 1 из 4-х зданий и его места строительства: Амфитеатр, Базилика, Городская Стена и Порты Нигра. В каждом квартале также есть один магазин рынка кирпичей

### Квартал Базилика

иконка Базилика



места строительства Базилика

## Кирпичи и цвета

Все кирпичи серые, они принимают цвет того места, куда их кладут. Как только кирпич положили в конкретную область, он принимает цвет этой области и сохраняет его до конца игры. Кирпич можно положить в три области: **магазин** на рынке кирпичей, **личный запас** игрока на планшете и **место строительства** одного из 4-х зданий.

### Планшет



личный запас черных кирпичей

### Рынок кирпичей

квартал с черным магазином

белый магазин

красный магазин

## ХОД ИГРОКА

Каждый ход разделен на 2 фазы:

### 1. Фаза пополнения:

- Проверьте количество кирпичей на рынке.
- Проверьте количество карт зданий.
- Проверьте количество карт славы.

### 2. Фаза действий:

Выберите 1 карту действий и полностью разыграйте ее. Используйте жетон влияния. Положите разыгранную карту действий в свою колоду сброса и возьмите 1 новую карту действий.

## 1. ФАЗА ПОПОЛНЕНИЯ

**а) Кирпичи:** В начале Вашего хода проверьте количество кирпичей на рынке. Если в **сумме их меньше 7**, Вы должны пополнить рынок кирпичей. Чтобы это сделать, возьмите карту из колоды карт рынка и положите по **1 кирпичу в каждый магазин** с "+1" на карте. Если в каком-то из магазинов уже есть кирпич, новый кирпич поставьте сверху остальных. Повторите это действие, пока на рынке не будет **как минимум 14 кирпичей**. Сбросьте разыгранные карты рынка в колоду сброса. Если колода карт рынка опустеет, перемешайте колоду сброса и сформируйте новую колоду лицом вниз.

**В свой первый ход в игре** Вы должны наполнить рынок в первый раз так, как описано выше, вытягивая карты рынка и кладя кирпичи, пока в сумме их будет **не менее 14**.

**б) Карты зданий:** Проверьте, чтобы на поле было **6 карт зданий**

Если карт меньше 6, пополните выбор карт, взяв новые из колоды карт зданий и положив их лицом вверх. Если колода карт зданий опустеет, то новую колоду формировать не надо до конца игры.

**с) Карты славы:** Проверьте, чтобы на поле было **14 карт славы**.

Если карт меньше 14, пополните выбор карт, взяв новые из колоды карт славы и положив их лицом вверх. Если колода карт славы опустеет, то новую колоду формировать не надо до конца игры.

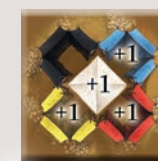
### Пример:

В начале своего хода Николь проверяет рынок кирпичей и обнаруживает, что там осталось только 5 штук. Она начинает пополнять рынок, открывая карты рынка. Карта означает, что она должна положить 1 желтый, 1 красный, 1 синий и 1 белый кирпич на соответствующие магазины на рынке.

Теперь на рынке будет 9 кирпичей. Поэтому Николь берет еще карту рынка и добавляет 3 новых кирпича. Так как 12 кирпичей - это так же мало, она открывает следующую карту рынка, по которой кладет еще 4 кирпича. Теперь всего 16 кирпичей и поэтому уже не требуется открывать новые карты рынка.

После пополнения рынка Николь проверяет карты зданий и видит, что 2-х карт не хватает, она берет 2 карты из колоды зданий и кладет их лицом вверх в пустые ячейки карт зданий. Затем, проверяя карты славы, она открывает 1 карту, т.к. на поле всего 13 карт.

Теперь Николь готова продолжить свой ход, выполняя фазу действий.



Карта рынка, показывающая 1 белый, 1 желтый, 1 красный и 1 синий кирпич



## 2. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В начале Вашего самого **первого** хода в игре поставьте своего **главного строителя** в любой квартал игрового поля.

**Сыграйте 1 карту действий** с руки.

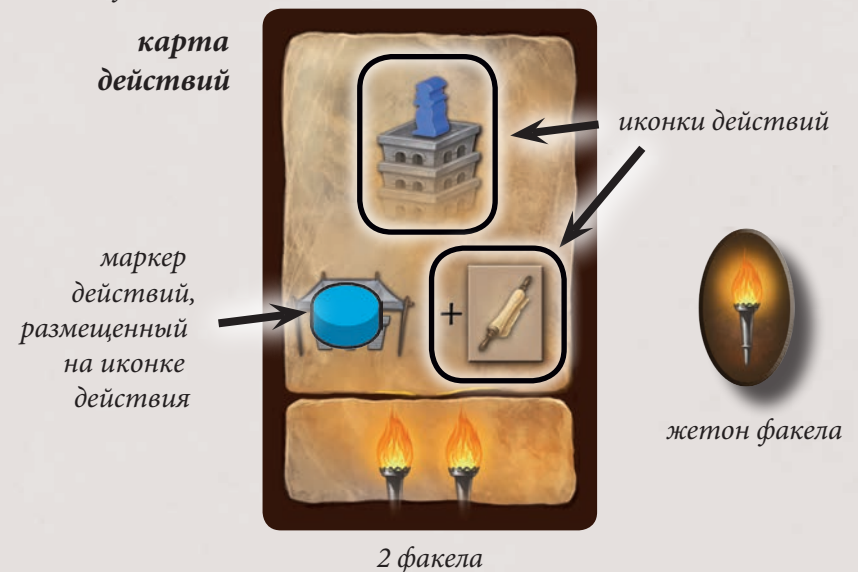
Количество факелов в нижней части сыгранной карты показывает, сколько действий Вы можете выполнить (2 или 3 действия). Но Вы можете выполнить только те действия, иконки которых указаны на карте. **Каждое действие можно выполнить только один раз.** Выполнив действие, положите один из Ваших маркеров действий на иконку этого действия. Вы можете выполнять действия с карты **в любом порядке.** Вы также можете использовать **жетон факела** из Вашего запаса, чтобы выполнить дополнительное действие. Положите жетон факела на открытую иконку действия и выполните это действие. В свой ход Вы можете использовать сколько угодно жетонов факелов, если у Вас еще остались открытые иконки действий.

В любой момент своего хода Вы можете выполнить **действия влияния**, возвращая жетоны влияния в резерв. Нет ограничений на количество жетонов влияния, которое Вы можете потратить на действия влияния. Но в течение хода Вы можете купить **не более 1 карты славы.** (См стр. 7.)

В конце своего хода верните обратно в свою игровую зону все использованные маркеры действий, а использованные жетоны факелов верните в резерв. Сыгранную карту действий положите в колоду сброса рядом с Вашим планшетом. Далее **возьмите 1 карту** из Вашей колоды карт действий, если это возможно. Если Ваша колода пуста, то Вы остаетесь с одной картой, которую Вы сыграете в свой следующий ход. В свой последний ход в раунде Вы должны будете сыграть карту действий с руки.

**Пример:**

Эта карта действий позволяет Кортни выполнить 2 действия, как указано 2 факелами внизу карты. Она выбирает 1-е действие, выполняет его и закрывает иконку этого действия маркером. Затем она выбирает одно из незакрытых действий, выполняет его и закрывает иконку другим маркером действий. На карте осталась одна незакрытая иконка. Если бы Кортни захотела выполнить и это действие, то ей пришлось бы использовать жетон факела.







# ДЕЙСТВИЯ



Каждая карта действий содержит разные комбинации иконок действий. Всего в игре доступно 5 различных действий.

А. Купить 1 кирпич

В. Разместить  
1 строительный элемент

С. Взять 1 жетон влияния

Д. Взять 1 жетон факела

Е. Взять монеты



иконки покупки

## А. КУПИТЬ 1 КИРПИЧ

Это действие позволяет купить только 1 кирпич. Большинство иконок покупки указывают на цвет магазина, в котором Вы можете купить кирпич. Серая иконка "Любого цвета" (со знаком вопроса) позволяет купить в любом магазине. **Важно:** чтобы купить кирпич в магазине, Ваш строитель должен находиться в квартале этого магазина!

Чтобы купить кирпич, выполните следующие 2 шага:

1. Если требуется, переместите Вашего строителя в квартал с нужным магазином и оплатите его движение.
2. Купите 1 кирпич из этого магазина на рынке. Положите кирпич в свой запас на планшете.

Вы не можете выполнить это действие, если у Вас не хватает монет, чтобы оплатить передвижение главного строителя или купить кирпич на рынке.



граница квартала

### 1. Передвиньте Вашего строителя

Если требуется, переместите Вашего главного строителя **по часовой стрелке** в квартал с магазином того цвета, где Вам разрешается купить кирпич. *Примечание: Нельзя двигаться против часовой стрелки.*

**Вы должны заплатить 1 монету в банк за каждую границу квартала, которую пересекает Ваш строитель.**



Белый магазин - особенный, этот магазин является частью всех 4-х кварталов и поэтому открыт для каждого квартала.

### Пример:

На карте действия Томаса есть иконка покупки, а в черном магазине есть 1 кирпич. Томас решает выполнить это действие. Но его строитель в квартале красного магазина. Поэтому Томас должен передвинуть строителя по часовой стрелке через две границы: из квартала красного магазина в квартал желтого, а оттуда в квартал черного. Чтобы передвинуть своего строителя в квартал с магазином, Томас должен заплатить 2 сестерции, потому что он пересек 2 границы кварталов.

Если бы на карте была белая иконка покупки, Томас мог оставить строителя в том же квартале, т.к. белый магазин доступен из любого квартала.



черная иконка покупки

### 2. Купите 1 кирпич

Купите 1 кирпич из этого магазина.

Чтобы купить кирпич из красного, синего, желтого или черного магазина, Вы должны использовать иконку покупки этого цвета или серую иконку "любого цвета". Ваш строитель должен быть в квартале этого магазина.

Чтобы купить кирпич в белом магазине, Вы должны использовать белую иконку покупки или серую иконку "любого цвета", но Ваш главный строитель может быть в любом квартале.

Цена кирпича зависит от его цвета:

**Черный кирпич стоит 1 сестерций, синий - 2 сестерция, красный - 3, желтый - 4 и белый кирпич стоит 5 сестерций.** (Эта стоимость также указана на планшетах игроков.)

После оплаты стоимости кирпича в банк, возьмите его из магазина и положите его в личный запас того же цвета на Вашем планшете. Если у Вас уже есть кирпич такого цвета, поставьте новый поверх старого.

**Важно:** Если магазин цвета иконки покупки пуст, Вы не можете купить кирпич этого цвета. Но эта иконка покупки автоматически становится серой иконкой "любого цвета" в любом отношении.

### Пример

Т.к. черный магазин пуст, Томас может использовать черную иконку покупки, чтобы купить кирпич любого доступного цвета. Он должен быть в квартале магазина другого цвета.



### Пример (продолжение):

Томас использует черную иконку покупки и может купить 1 кирпич в черном магазине. Его строитель в нужном квартале, он платит 1 сестерций в банк и берет 1 черный кирпич из магазина. Он кладет этот новый кирпич в запас черных кирпичей своего планшета.



цена кирпичей



## В. РАЗМЕСТИТЬ 1 СТРОИТЕЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТ



иконка "разместить 1 строительный элемент"

Эта иконка позволяет Вам разместить **1 строительный элемент** на **пустом** месте строительства в квартале, где находится Ваш строитель. Строительный элемент - это **стопка из 1-8 кирпичей одного цвета**. Каждое из 4-х зданий имеют несколько мест строительства и на каждом показано, что **требуется**, чтобы разместить на нем строительный элемент (иконка цвета и число кирпичей).

Места строительства **Порта Нигра** всегда показывают только иконку кирпича, цвет которого требуется для строительства. Сколько кирпичей этого цвета Вы используете для установки строительного элемента, зависит от Вас. Но минимум 3, максимум 8.

**Важно:** Вы должны поставить **1 своего римлянина** поверх выставленного строительного элемента. Т.е. Вы можете выполнить это действие, если у Вас в запасе есть римляне.



место строительства



место строительства Порта Нигра

Это действие состоит из 3 шагов:

1. Выберите 1 пустое место строительства здания, для которого у Вас хватает кирпичей в запасе, и, если необходимо, переместите Вашего строителя в квартал здания, заплатив требуемую цену.
2. Соберите строительный элемент по требованиям выбранного места строительства и поставьте на него своего римлянина.
3. Подсчитайте победные очки выбранного места строительства и проверьте совпадающие карты зданий. Разместите строительный элемент с Вашим римлянином на выбранное место строительства и проверьте награды главному строителю.

### 1. Выберите место строительства и переместите своего главного строителя

Выберите 1 пустое место строительства, для которого у Вас в запасе есть требуемое количество кирпичей. Если необходимо, переместите Вашего строителя **по часовой стрелке** в квартал с выбранным местом строительства. *Примечание: Вы не можете двигаться против часовой стрелки. Вам позволено строить только в квартале с Вашим строителем..*

**Вы должны заплатить 1 сестерций за каждую границу квартала, которую проходит строитель.** Нельзя переместиться, если не можете заплатить.

### 2. Сборка строительного элемента

Возьмите из Вашего запаса кирпичи, которые по цвету и количеству отвечают требованиям места строительства. Они составляют Ваш строительный элемент. Затем поставьте 1 римлянина на верх элемента, чтобы показать, что он Ваш



#### Пример:

В Амфитеатре есть одно строительное место с 3-мя красными кирпичами. Если Вы хотите поставить здесь строительный элемент, Вы должны собрать вместе 3 красных кирпича из Вашего запаса и поставить поверх них своего римлянина. Также для этого Вы можете использовать 1 или более белых кирпичей.

**Белые кирпичи** особенные. Их можно использовать как кирпичи любого цвета. Когда строите, можете заменить любой кирпич нужного цвета одним из Ваших белых кирпичей.

### 3. Получите награду и разместите строительный элемент

Выполните следующие 4 шага:

#### а. Победные очки

Получите победные очки, указанные на выбранном месте строительства, передвинув маркер на треке победных очков вперед.

**Исключение:** В Порта Нигра Вы получаете очки в соответствии с числом и цветом кирпичей, которые Вы использовали для строительства. 1 очко – за каждый черный кирпич, 2 – за синий, 3 – за красный, 4 – за желтый и 5 очков – за белый кирпич (см. также стр. 11)

#### б. Награда карты зданий

Проверьте, есть ли среди открытых карт зданий такие:

- с изображением иконки здания, где было Ваше место строительства И
- чья иконка кирпича по цвету совпадает с цветом кирпича Вашего места строительства

Если есть подходящая карта здания, возьмите ее и положите в свою игровую зону. *Собирая карты, Вы получите дополнительные победные очки в конце игры (см. стр.9)*



победные очки



кирпич здание карта здания

#### с. Разместите строительный элемент

Разместите элемент на выбранном месте строительства.

#### д. Награда главного строителя

После размещения элемента проверьте срабатывает (и сколько раз) награда строителя этого здания. Она срабатывает всякий раз, когда **общее** число кирпичей в **этом здании** достигает **нового делимого на 3** (т.е. Ваш каждый 3-й, 6-й, 9-й и т.д. кирпич по одному разу дает эту награду). Сразу же получите соответствующую награду.

На стр. 10-11 подробно описаны 4 здания и их награды строителям



Награда главного строителя



### Пример (размещение строительного элемента и получение наград):

Микаэль решил использовать иконку «разместить 1 строительный элемент» карты действия. Он выбирает место строительства Базилики, где требуется 2 желтых кирпича. Он передвигает своего строителя в квартал Базилики, заплатив 1 сестерций, т.к. пересек одну границу. Он собирает элемент из 2 желтых кирпичей из своего запаса, ставит на него римлянина, получает 9 победных очков. Затем проверяет открытые карты зданий, где находит карту Базилики с иконкой желтого кирпича и забирает ее. После этого он ставит элемент на место строительства. Теперь в сумме у Микаэля 4 кирпича в Базилике (он построил элемент из 2 кирпичей ранее). Т.к. у него более 3-х кирпичей, то 1 раз срабатывает награда строителя Базилики (что дает ему 1 жетон факела и 1 римлянина его цвета). Если позднее он достроит в сумме до 6 кирпичей в Базилике, разместив еще 2 кирпича в этом районе, то еще раз получит награду строителя



### С. ВЗЯТЬ 1 ЖЕТОН ВЛИЯНИЯ

Возьмите 1 жетон влияния из резерва и положите его в свою игровую зону. Эти жетоны используются для действий влияния. См. «действия влияния» ниже

## ДЕЙСТВИЯ ВЛИЯНИЯ

В любой момент своего хода Вы можете заплатить жетоны влияния в резерв, чтобы выполнить любое из следующих действий:

раз в ход



карта славы

Раз в ход Вы можете купить 1 карту славы из открытых карт. Заплатите стоимость, указанную сверху карты и сразу выполните ее эффект. Затем верните карту в коробку

цена

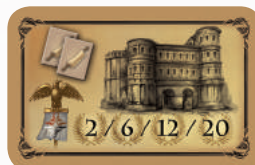


эффект

- Цена большинства карт – 1-3 жетона влияния, но некоторые требуют сбросить дополнительные карты из Вашей игровой зоны. Такие карты указаны в верхнем правом углу карты славы
- Большинство карт славы используются немедленно, кроме тех, что заменяют карты зданий или карты финального подсчета очков. Эти карты остаются в Вашей игровой зоне и применяются при финальном подсчете очков (см. «Финальный подсчет очков» на стр.9)



Пример: Сбросьте 4 карты строительства разных иконок зданий



заменяет карту зданий (стоит 2 жетона влияния и имеет иконку здания)



карта финального подсчета очков (стоит 2 жетона влияния и требует сбросить карты)

- Подробнее о картах славы на обороте книги правил



Отдайте 2 жетона влияния и возьмите 1 римлянина своего цвета из резерва и положите в свою игровую зону.



Заплатите 2 жетона влияния и затем выполните действие «Разместить 1 строительный элемент» (см. стр.6)

### Пример:

Николь собрала три жетона влияния. Теперь она тратит 1 из них на 1 карту славы стоимостью 1 жетон влияния и выполняет ее эффект. Т.к. ей нужны римляне, она платит 2 жетона влияния и берет своего римлянина из резерва и кладет его в свою игровую зону



### Д. ВЗЯТЬ 1 ЖЕТОН ФАКЕЛА

Возьмите 1 жетон факела из резерва и положите в свою игровую зону

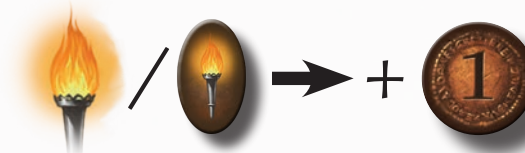


### Е. ВЗЯТЬ МОНЕТЫ

Возьмите столько сестерций из банка, сколько изображено на иконке (3, 4 или 5) и положите в свою игровую зону.

### СПЕЦИАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ: ФАКЕЛЫ НА МОНЕТЫ

Вы можете использовать факелы, чтобы получить по 1 сестерцию из банка за каждый факел. Это означает, что Вы можете или потратить 1 из действий на Вашей карте действий или вернуть в резерв 1 жетон факела и получить 1 сестерций. Если Вы тратите действие с карты, поставьте на иконку факела на карте свой маркер действий, чтобы показать, что Вы использовали действие.



# ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда последний игрок разыграет свою последнюю карту действий.  
Если это был последний раунд для Вашего количества участников, игра заканчивается (внизу страницы). В другом случае, проходит предварительный подсчет очков:

## 2 игрока

После 1-го и 2-го раундов каждый игрок по очереди выполняет следующие шаги:

1. Подсчитайте **общее число кирпичей**, которое Вы выложили на поле (для всех 4 зданий в сумме)
2. Разделите это число по Вашему желанию на победные очки и сестерции. Возьмите выбранную сумму сестерций из банка и получите выбранное количество победных очков.

Новый раунд начинается после того, как все игроки получают свои победные очки и сестерции



## 3-4 игрока

После 1-го раунда каждый игрок по очереди выполняет следующие шаги:

1. Подсчитайте **общее число кирпичей**, которое Вы выложили на поле (для всех 4 зданий в сумме), и **удвойте** это число
2. Разделите это число по Вашему желанию на победные очки и сестерции. Возьмите выбранную сумму сестерций из банка и получите выбранное количество победных очков.

Новый раунд начинается после того, как все игроки получают свои победные очки и сестерции



### Пример: промежуточный подсчет очков

После 1-го раунда при игре вчетвером Томас подсчитывает свои выложенные кирпичи. Их у него 10 штук. Т.к. это игра вчетвером, он удваивает это число, получает 20 и делит их на 15 победных очков и 5 сестерций. Он продвигает маркер трека победных очков на 15 шагов и берет из банка 5 сестерций

### Начинается новый раунд

Начните его со следующих шагов:

1. Игрок с наименьшим количеством победных очков назначает первого игрока следующего раунда (можно назначить и себя). В случае ничьи младший из спорящих игрок назначает первого игрока
2. Первый игрок передвигает счетчик раундов на следующую ячейку.
3. Игроки перемешивают свою колоду карт действий и кладут ее рядом со своим планшетом.
4. Каждый игрок берет 2 карты действий в руку. Затем первый игрок начинает свой ход как обычно.

# ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце раунда, когда маркер раунда достигает последней отметки для Вашего числа игроков. Для 2-х игроков – 3 полных раунда. Для 3-х или 4-х игроков – 2 полных раунда.

Игра заканчивается раньше, если выполняется 1 из 2-х условий:

- Во время хода любого игрока резерв кирпичей и резерв рынка полностью исчерпаны.
- Игрок размещает свой 15-й строительный элемент, таким образом, оставшись без римлян своего цвета

Игрок, в чей ход было выполнено одно из этих условий, получает 5 победных очков и заканчивает розыгрыш своей карты действий

Затем все остальные игроки делают свой **последний ход**.

После окончания игры проведите финальный подсчет очков.

### Общие замечания:

- Число **кирпичей ограничено**. Если запас кирпичей пуст, то новые кирпичи не добавляются.
- Число **римлян** игрока **ограничено 15-ю**.
- Запас **монет, жетонов факелов или влияния неограничен**. Используйте заменители, если у Вас закончился запас одного из этих компонентов.
- Если маркер победных очков проходит ячейку 99, положите маркер «+100/+200» очков стороной «+100» вверх перед собой. Если маркер победных очков проходит ячейку 99 второй раз, переверните маркер «+100/+200» очков стороной «+200» вверх.





## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ



После окончания игры начните подсчет победных очков в следующем порядке:

1. Очки за собранные наборы: получите победные очки за собранные наборы карт зданий.
2. Карты финальных очков: получите победные очки за Ваши карты финальных очков.
3. Очки игровой зоны: получите очки за римлян, сестерции, жетоны влияния и факелов и кирпичи в Вашей игровой зоне.
4. Очки большинства: получите победные очки за большинство в зданиях.

### 1. Очки за собранные наборы

Составьте наборы Ваших карт зданий (включая заменяющие карты зданий). Каждый набор может включать **до 4-х карт**, здание на каждой карте должно быть **разным** (другой цвет условия не считается).

Подсчитайте очки за каждый набор:

Набор из **одной** карты здания приносит 2 очка.  
 Набор из **двух** разных карт зданий приносит 6 очков.  
 Набор из **трех** разных карт зданий приносит 12 очков.  
 Набор из **четырёх** разных карт зданий приносит 20 очков.



*Пример:* У Николь 2 набора: один из 3-х разных карт зданий, второй – только с 1 картой:

= 12 победных очков



= 2 победных очка

### 2. Карты финальных очков

Подсчитайте победные очки, указанные на картах финальных очков в Вашей игровой зоне.

*Обратите внимание, чтобы Вы должны сбросить 4 карты разных зданий дополнительно к 2-м жетонам влияния, чтобы получить 30 очков. Т.е. Вы не получаете победных очков за сброшенные карты зданий во время финального подсчета очков. Когда Вы купили карту на 42 очка, Вы сбросили карту на 30 очков; чтобы купить карту на 56 очков, Вы должны сбросить карту на 42 очка. Сброшенные карты выходят из игры.*



карты финальных очков

### 3. Очки игровой зоны

Получите очки за оставшиеся у Вас компоненты. Вы получаете **по 1 очку** за каждого Вашего римлянина, за каждые 3 сестерция, за каждый жетон влияния и факела и за каждый оставшийся кирпич.



### 4. Очки большинства

Наконец, для каждого из 4-х зданий очки присуждаются за самое большое количество кирпичей. В зависимости от здания, большинство применяется либо к зданию целиком, либо к частям этого здания. (см. след. 2 стр. для деталей подсчета очков)

В каждой части игрок с наибольшим количеством кирпичей и игрок со вторым по величине количеством получают победные очки.

**В случае ничьи** игрок, который построил наиболее ценный элемент в этой части здания побеждает в споре. Наиболее ценный элемент имеет больше всего кирпичей большей ценности. Ценность кирпичей равна цене кирпича на Вашем планшете: белые кирпичи – самые ценные, черные – наименее ценные.



большинство



второе место



### Победитель

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, побеждает в игре. В случае ничьи победителей в игре несколько.





# ЗДАНИЯ

## БАЗИЛИКА



иконка Базилики

Базилика состоит из 2-х рядов, А и В, по 5 мест строительства в каждом.



квартал Базилики

### Награда главного строителя

Возьмите 1 жетон факела и 1 римлянина своего цвета из запаса и положите в свою игровую зону. Награда срабатывает, когда общее число Ваших кирпичей достигает нового делимого на 3 в Базилике (см. стр.6)



### Пример:

Микаэль разместил элемент с 2 синими кирпичами в ряду А, что не дает ему награду строителя. Позднее в свой ход он разместил элемент с 2 красными кирпичами в ряду В. Срабатывает награда строителя за его 3-й кирпич, т.к. у него теперь 4 кирпича в Базилике. Он получает 1 жетон факела и 1 римлянина своего цвета из запаса.

### Очки за большинство

Ряды А и В считаются по отдельности. Игрок, построивший больше всего кирпичей, получает 12 очков. Второй игрок – 6 очков.

Ничья разрешается в пользу самого ценного элемента (см. стр.9)

А МАХ.			
В МАХ.			

### Пример:

Во время финального подсчета Кортни побеждает Микаэля в споре за большинство в ряду А. У нее элемент из 4-х белых кирпичей, а у Микаэля – один из 2-х желтых и один из 2-х синих кирпичей. В ряду В Микаэль побеждает, т.к. он единственный, у кого здесь есть строительный элемент. Кортни получает 12 очков, а Микаэль в сумме 18 очков.

## АМФИТЕАТР



иконка Амфитеатра

Амфитеатр состоит из 3 рядов, А, В и С, с 5 местами строительства в каждом.



квартал Амфитеатра

### Награда главного строителя

Возьмите 5 сестерций и 1 римлянина своего цвета из запаса и положите в свою игровую зону. Награда срабатывает, когда общее число Ваших кирпичей достигает нового делимого на 3 в Амфитеатре (см. стр.6).



**Особое правило карты здания:** Вы не получаете карту здания Амфитеатра, если размещаете строительный элемент в ряду С Амфитеатра.

### Очки за большинство

Ряды А, В и С считаются по отдельности. Игрок, построивший больше всего кирпичей в ряду, получает очки согласно таблице.

Ничья разрешается в пользу самого ценного элемента (см. стр.9)

А МАХ.			
В МАХ.			
С МАХ.			

### Пример:

Томас построил элемент из 3-х желтых кирпичей в ряду А Амфитеатра, Николь – один элемент из 3-х красных кирпичей. Томас побеждает в большинстве, т.к. желтые кирпичи стоят 4 сестерция, а красные – только 3. Поэтому он получает 15 очков, а Николь – только 7.



## ГОРОДСКАЯ СТЕНА



иконка Городской Стены

Городская Стена состоит из одного ряда с 10-ю местами строительства.

квартал Городской Стены



### Награда главного строителя

Положите 1 кирпич из резерва в личный запас белых кирпичей. Награда срабатывает, когда общее число Ваших кирпичей достигает нового делимого на 3 на Городской Стене (см. стр.6).



### Очки большинства

Игрок, положивший больше всего кирпичей на Городской стене, получает 20 очков. Второй по большинству получает 10 очков.

Ничья разрешается в пользу самого ценного элемента (см. стр.9)



## ПОРТА НИГРА



иконка Порты Нигра

В Порте Нигра 9 мест для строительства.



квартал Порты Нигра

### Особые требования места строительства

На каждом месте строительства Порты Нигра указана иконка кирпича, показывающая цвет строительного элемента. Число кирпичей в составе элемента зависит от Вас, но не менее 3 и не более 8 кирпичей этого цвета.

### Очки за строительные элементы

Очки за строительство элемента в Порте Нигра зависят от цвета и числа кирпичей, который Вы использовали. За каждый кирпич в Вашем строительном элементе Вы получаете следующие очки:



Примечание: Если Вы использовали белый кирпич как замену кирпича другого цвета, то он считается как кирпич этого другого цвета

### Награда главного строителя

Возьмите 1 жетон влияния и 2 римлян своего цвета из резерва и положите в свою игровую зону. Награда срабатывает, когда общее число Ваших кирпичей достигает нового делимого на 3 в Порте Нигра (см. стр.6).



### Очки большинства

Высота элемента в Порте Нигра может быть от 3-х до 8-ми кирпичей. Получая очки за большинство, оценивайте **каждый уровень по отдельности**, начиная с 3-го уровня и вверх до 8-го (если требуется).

На каждом уровне игроки, построившие это число кирпичей, подсчитывают **количество элементов** такой высоты. У кого больше занимает 1-е место. Ничья разрешается в пользу самого ценного элемента (см. стр.9) Если ничью нельзя разрешить, все игроки получают очки следующей позиции (если ничья за 1-е место, то спорящие получают очки за второе место. Если за второе место, то игроки не получают очков).

На каждом уровне очки за 1-е и 2-е место следующие:

level:	1st Place	2nd Place
8.	37	18
7.	30	15
6.	24	12
5.	19	9
4.	15	7
3.	12	6

### Пример – Размещение строительного элемента в Порте Нигра

Николь переместила своего строителя в Порте Нигра и хочет разместить здесь строительный элемент. У нее есть 6 желтых кирпичей и 1 белый. Она выбирает пустое место строительства с желтыми кирпичами. К своим 6 желтым кирпичам она добавляет 1 белый кирпич, чтобы построить элемент из 7 желтых кирпичей. За это она получает 28 очков (7 x 4). Затем она проверяет открытые карты зданий, но не находит подходящих карт. Она ставит элемент на место строительства и проверяет, сколько раз срабатывает награда главного строителя. У нее здесь уже есть один другой элемент из 3 кирпичей, который ранее дал ей награду строителя. С ее новыми 7 кирпичами теперь у нее в сумме 10 кирпичей. Она может получить награду строителя еще 2 раза: один раз – за общую сумму из 6 кирпичей, второй – за сумму из 9 кирпичей. Она берет 4 римлян своего цвета и 2 жетона влияния из запаса. Теперь она будет участвовать в получении очков за большинство в конце игры на уровнях 3 и 7.



## ИКОНКИ ДЕЙСТВИЙ



иконки покупки (стр. 5)

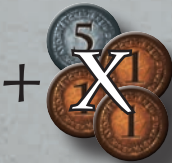


иконка  
"разместить 1  
строительный  
элемент" (стр.  
6).

+



Возьмите 1  
жетон  
влияния  
из запаса  
(стр. 7)



Возьмите X  
сестерций из  
банка (стр. 7).

+



Возьмите 1  
жетон факела  
из запаса  
(стр. 7)

## АВТОРЫ

**Авторы:** Вольфганг Крамер и Микаэль Кислинг  
**Художник:** Микаэль Менцель  
**Книга правил:** Филипп Шмидт  
**Проверка правил:** Нил Кроули, Виктор Коблике  
Все права защищены: © 2015 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany  
[www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)  
**Дистрибуция:** Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

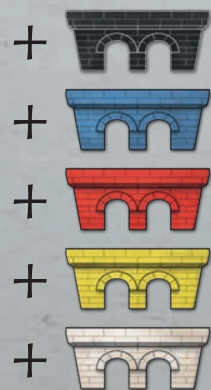


## ДРУГИЕ ИКОНКИ

Возьмите 1  
римлянина своего  
цвета из запаса и  
положите его в свою  
игровую зону



Факелы на монеты (стр.7)



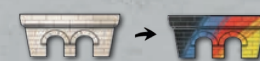
Возьмите 1 кирпич  
из запаса и  
положите его в  
соответствующую  
секцию Вашего  
планшета.



Сразу получите X  
очков.



Получите  
очки в  
конце игры.



Используйте  
белый кирпич как  
кирпич любого  
другого цвета при  
сборке элемента.



Если магазин цвета  
иконки покупки  
пуст, эта иконка  
превращается в  
серую иконку  
покупки (стр. 5).

## ОБЗОР КАРТ СЛАВЫ

28 карт славы



### Карты финальных очков



Чтобы купить одну из этих карт, Вы должны отдать не только нужное количество жетонов влияния, но и сбросить из Вашей игровой зоны карты, указанные в верхнем правом углу. Положите карту в Вашу игровую зону. Эти очки Вы получите в конце игры (если Вы не сбросите ее, чтобы получить другую карту финальных очков).



Вы можете взять 1 кирпич из запаса и поставить его на верх **любого из Ваших строительных элементов в Порты Нигра** под Вашего римлянина (но не превышая 8 кирпичей). Вы не получаете очков за этот кирпич, но можете получить награду строителя (см. стр. 11).

### Замена карт зданий



Эти карты считаются как обычные карты зданий.