







# НАШЕ МОРЕ





АВТОР СЕРЖ ЛАЖЕ (SERGE LAGET)





# ПІДГОТОВКА ДО ГРИ ДЛЯ 5 ГРАВЦІВ


Ігрове поле Mare Nostrum – мапа, на якій є Провінції та моря. Кожен гравець очолює одну з п'яти Імперій. На початку гри кожна Імперія складається лише з трьох Провінцій відповідного кольору. Учасники отримують Жетони контролю , Легіони , Трієри  і Фортеці  кольору своєї Імперії, а також початкового Героя:

Рим (червоний) –   
Цезар





Греція (зелений) –   
Перикл

Вавилон (фіолетовий) –   
Хамурі

Єгипет (жовтий) –   
Клеопатра

Карфаген (чорний) –   
Ганнібал

**1 Жетони:**  
Відсортуйте і розкладіть жетони Товарів, Монет, Ринків, Караванів, Міст та Храмів горілиць біля ігрового поля. Жетони Рідкісних товарів покладіть поруч, однією стопкою, зображенням донизу.

Ігрове поле – це мапа Середземномор'я, розподіленого на ігрові Провінції та моря. Монети, Товари, Каравани , Ринки , Храми  і Міста  є у кожній Провінції. Якщо на острові є такі зображення, він теж вважається Провінцією. Сірі острови без назв не є Провінціями і зображені лише для краси.

- Каравани 
- Ринки 
- Видатні Міста 
- Звичайні Міста 
- Храми 



Ігрове поле розподілене на Провінції...

...і моря.

Кожен учасник починає гру, контролюючи три Провінції кольору своєї Імперії.

**2** Оберіть Імперію. Візьміть усі Легіони, Трієри, Фортеці та Жетони контролю відповідного кольору та покладіть їх біля себе.

**3** Розкладіть Каравани, Ринки, Міста, Храми, Легіони, Фортеці та Жетони контролю у своїх початкових Провінціях. На звороті Ширми кожної Імперії є підказки щодо розташування. Візьміть Монети та Товари, що зображено на Ширмі – це ресурси, що ви отримуєте під час Фази збору ресурсів першого ходу (1.1).

Кубики для морських битв 



Кубики для сухопутних битв 





## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ ДЛЯ 3 АБО 4 ГРАВЦІВ

Для гри утрюх чи учотирюх використовуйте лише частину ігрового поля:

- ▶ для гри утрюх накрийте вавилонські та єгипетські Провінції Планшетом лідерства та Планшетом Героїв і Чудес.
- ▶ для гри учотирюх накрийте вавилонські Провінції Планшетом лідерства.

Усі видимі Провінції використовуються у грі.

### ІГРОВЕ ПОЛЕ ДЛЯ 3 ГРАВЦІВ

### ІГРОВЕ ПОЛЕ ДЛЯ 4 ГРАВЦІВ



**5** Покладіть 5 випадкових карток Героїв і Чудес та карту Пірамід горілиць на відведені місця на Планшеті Героїв та Чудес. Решту Героїв та Чудес розкладіть у закрити. У кінці кожної Фази Будівництва: перегортайте карти Чудес та Героїв горілиць, замість тих, що придбали гравці, доки на Планшеті Героїв і Чудес не буде 5 відкритих карток, не рахуючи Пірамід. Досвідчені гравці можуть розкласти усі карти у відкрити.

**4** Розкладіть відповідні жетони на Планшеті лідерства.  
**Торгівля** (лівий стовпчик) – кількість **Ринків** та **Караванів** під вашим контролем, враховуючи бонуси від Героїв та Чудес.  
**Культура** (середній стовпчик) – кількість **Храмів** та **Міст** під вашим контролем, враховуючи бонуси від Героїв та Чудес.  
**Війська** (правий стовпчик) – кількість **Легіонів**, **Фортець** та **Трієр** під вашим контролем, враховуючи бонуси від Героїв та Чудес.

	Торгівля	Культура	Війська	
Рим (червоний)	VII	I	III	<i>Починає як Військовий Лідер, покладіть червоний жетон на самий верх правого стовпчика.</i>
Греція (зелений)	IV	IV	III	
Вавилон (фіолетовий)	V	III	II	
Єгипет (жовтий)	IV	IV	II	<i>Починає як Лідер у Культурі, покладіть жовтий жетон на самий верх середнього стовпчика.</i>
Карфаген (чорний)	VII	I	II	<i>Починає як Торговельний Лідер, покладіть чорний жетон на самий верх лівого стовпчика.</i>

Примітка: у Планшеті Лідерства використано римські цифри. I (1), II (2), III (3), IV (4), V (5), VI (6), VII (7), VIII (8), IX (9), X (10), XI (11), XII (12), XIII (13), XIV (14), XV (15).



## КОМПОНЕНТИ ГРИ

➤ 23 карти: 5 початкових Героїв (ЦЕЗАР, ГАННІБАЛ, ПЕРИКЛ, КЛЕОПАТРА та ХАМУРАПІ), 12 Героїв, 5 Чудес і Піраміди.

➤ Ресурси:

### Товари (13 типів) і Монети

Кераміка (3)	Самоцвіти (5)	Папірус (5)	Метал (5)	Спеції (5)	Камінь (5)	Деревина (5)
Золото (7)	Зерно (9)	Олія (9)	Вівці (9)	Вино (9)	Гладіатор (11)	Монета (44)

### Рідкісні Товари (13 — по одному кожного типу)



➤ Будівлі:

### Караван, Ринок, Місто і Храм

Караван (37)	Ринок (25)	Звичайне Місто (8)	Столиця (5)	Видатне Місто (3)	Храм (14)

➤ 9 кубиків для сухопутних битв (сірі) і 5 кубиків для морських битв (сині).



➤ 5 комплектів жетонів та фігурок кольорів Імперій. Кожен комплект включає:

- 8 Легіонів, 5 Трієр, 5 Фортець
- 7 Жетонів контролю
- 5 Жетонів лідерства

➤ 3 Жетони обміну:

### 3 двосторонні Жетони обміну (5/0, 2/1, 4/3)



➤ 5 Пам'яток, Планшетів Імперії та Ширм.

## ВСТУП

На ігровому полі зображено середземноморський басейн, розділений на Провінції та морські зони. У кожній Провінції є позначки з Товарами, Монетами, Караванами, Ринками, Храмами та Містами.

Для збільшення могутності Імперії вам потрібно буде розвивати свої Провінції, отримувати Монети та Товари, відправляти Каравани, створювати Ринки, будувати Міста та Храми. Захоплюйте нейтральні території, або навіть спробуйте відбити Провінції в інших учасників. Накопичуйте Монети та Товари, збільшуйте чисельність Легіонів та Трієр, будуйте Чудеса та наймайте Героїв. Адже переможе гравець, котрий зможе створити наймогутнішу Імперію.

Є декілька шляхів до перемоги:

- **Економіка** – збудуйте або найміть 5 Чудес та/або Героїв.
- **Культура** – збудуйте Піраміди.
- **Завоювання** – захопіть 4 Столиці та/або Видатних міста.
- **Першість** – станьте одночасно Військовим Лідером, Торговельним Лідером та Лідером у Культурі.

## ФАЗИ ХОДУ

Гра триватиме декілька ходів, і закінчиться, коли один з учасників виконає умови перемоги.

Кожен хід складається з п'яти фаз:

### Фаза 1. Збір ресурсів (одночасно)

За кожну позначку Товару біля Каравану гравця, він отримує відповідний жетон Товару. Каравани у Провінціях, де збудовано Ринок, приносять по 2 жетони Товарів з кожної позначки. Гравець отримує по одній Монеті за кожне місто, яке він контролює. Міста у Провінціях, де збудовано Храм, приносять по 2 Монети.

### Фаза 2. Натуральний обмін

(По черзі, починаючи з Торговельного Лідера)

Торговельний Лідер обирає Жетон обміну, вказуючи, скільки Товарів та/або Монет повинен запропонувати кожен гравець для торгівлі.

Коли усі учасники виклали свої пропозиції, Торговельний Лідер починає обмін. Він обирає один Товар чи Монету з пропозиції будь-якого іншого гравця та забирає собі. Наступним бере Монету чи ресурс той учасник, у якого щойно забрали жетон. Продовжуйте, доки не розберете усі викладені жетони.

### Фаза 3. Будівництво

(порядок визначає Лідер у Культурі)

Лідер у Культурі обирає гравця, який будуватиме першим (можна обрати самого себе), потім хто будуватиме другим і так далі.

Гравець може збудувати війська, споруди, Чудеса, Героїв чи Жетони контролю. Для цього потрібно сплатити:

- відповідну кількість Монет, або
- відповідну кількість різних Товарів.

Усі витрачені ресурси необхідно скинути.

Гравець може залишити собі до 2 Монет на наступний раунд. Усі невитрачені ресурси необхідно скинути наприкінці Фази будівництва.

### Фаза 4. Бойові дії

(Порядок визначає Військовий Лідер)

Військовий Лідер обирає, хто виконуватиме бойові дії першим (можна вказати на себе). Обраний гравець пересуває будь-яку кількість своїх Трієр. Після того, як гравець закінчить пересувати кораблі, якщо його Трієра знаходиться в одній морській зоні з ворожими Трієрами, гравець **може** обрати: розпочати битву, чи ні. Потім обраний гравець пересуває будь-яку кількість своїх Легіонів. Після того, як він закінчить пересувати Легіони, гравець **повинен** розпочати битву, якщо його Легіон знаходиться в одній Провінції з ворожими Легіонами чи Фортецями.

Потім Військовий Лідер обирає гравця, що наступним виконуватиме бойові дії. І так, доки не походять усі учасники.

### Фаза 5. Визначення Лідерів (одночасно)

Жетони у стовпчиках Планшета лідерства весь час змінюють своє положення. Гравці протягом ходу отримуватимуть та втрачатимуть Легіони, Трієри, Каравани, Міста, Ринки, Храми, Героїв та Чудеса.

У цій фазі визначається новий Військовий Лідер, Торговельний Лідер та Лідер у Культурі.



**Міста** — У грі є 3 типи міст:



Місто – з **тонкими межами**. Приносить гравцеві Монети.



Столиця – з **чорними межами**. Приносить Монети. Є 5 Столиць: Рим, Афіни, Вавилон, Александрія і Карфаген. Гравець може будувати у Провінції зі Столицею своєї Імперії навіть якщо вона знаходиться під контролем супротивника (3.1.1).



Видатне місто – з **червоними межами**. Приносить Монети і Рідкісні товари. Є 3 Видатних міста: Троя, Єрусалим і Сиракузи.

**Примітка:** гравець перемагає у грі, якщо контролює 4 Столиці та/або Видатних міста (6.0).

**Контроль** — якщо ви контролюєте Провінцію (3.1.1), то вам належать усі Каравани, Ринки, Міста і Храми цієї території, окрім тих, на яких стоять ворожі Легіони (4.3.2). Караван, Ринок, Місто чи Храм, на якому стоїть Легіон, знаходиться під контролем гравця, що володіє цим Легіоном.

**Наприклад:** Дмитро контролює Провінцію Ефіопія. У ній збудовано два Каравани і немає жодних ворожих Легіонів. Тож Дмитро контролює обидва Каравани й отримує з них Товари у Фазу збору ресурсів.

## ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

### 1. ФАЗА ЗБОРУ РЕСУРСІВ

#### 1.1 Як отримати ресурси

Є два типи ресурсів: Товари та Монети. Кожен гравець отримує:



▶ 1 Монету за кожне Місто та Столицю, під його контролем (або 2, якщо контролює Храм у тій самій Провінції).



▶ 1 жетон Товару за кожну позначку Товару біля Каравану, який він контролює (або 2 жетони за кожну позначку біля Каравану, якщо контролює Ринок у тій самій Провінції).



▶ 1 Монету та 1 **випадковий** жетон Рідкісного товару за кожне Видатне місто. Якщо гравець контролює Храм у Провінції з Видатним містом, він може взяти додаткову Монету, або жетон Рідкісного товару.



Покладіть зібрані ресурси за Ширму.

#### 1.2 Рідкісні Товари

Ви отримуєте випадковий жетон Рідкісного товару, тож інші гравці не знають, що ви отримали. Рідкісні товари діють так само, як і звичайні.

**Наприклад:** жетон Рідкісного товару з Вівцею та звичайний жетон з Вівцею вважаються однаковими під час плати за будівництво. (3.0)

Після сплати скиньте жетон Рідкісного товару. Коли жетони Рідкісних товарів закінчаться – перемішайте усі скинуті жетони Рідкісних товарів та покладіть зображенням донизу. Це новий запас жетонів, звідти ви їх братимете під час Збору ресурсів.

#### Є 2 Герої і 2 Чуда, котрі дають ресурси:

▶ **ЦИРЦЕЯ** – Легіони, що стоять на пустих місцях для Караванів, збирають ресурси цих Караванів (так, наче вони побудовані).

▶ **ГАМІЛЬКАР** – подвоєне награвоване (4.3.1).

▶ **ХРАМ АРТЕМІДИ** – що ходу отримує 1 додаткову Монету.

▶ **КОЛОС РОДОСЬКИЙ** — що ходу отримує 1 додатковий Товар за власним вибором.

### 2. ФАЗА НАТУРАЛЬНОГО ОБМІНУ

#### 2.1 Жетони обміну

Торговельний Лідер бере 3 Жетони обміну. Вони усі двосторонні з різними позначками (0 і 5, 1 і 2 та 3 і 4). Торговельний лідер обирає кількість ресурсів для обміну та викладає жетон з відповідним значенням. Кожен гравець повинен обрати зі своїх ресурсів відповідну кількість Товарів та/або Монет та покласти зображенням донизу поруч із собою.



**Наприклад:** Іванка – Торговельний Лідер. Вона обирає жетон 3/4 та кладе його значенням 3 догори. Усі гравці (включаючи Іванку) викладають перед собою по 3 жетони Товарів/Монет у закриті.

Обраний Жетон обміну потрібно покласти на одне з трьох вільних місць нагорі Планшета Лідерства. Його не можна буде зіграти повторно аж доки не буде розіграно усі три Жетони обміну, **АБО** доки не з'явиться новий Торговельний Лідер.

Після того, як усі гравці викладуть потрібну кількість ресурсів, перегорніть їх горілиць та починайте обмін.

#### 2.2 Натуральний обмін

Торговельний Лідер забирає один ресурс у будь-якого іншого гравця, та кладе його поруч із собою у закриті. Цей жетон більше не доступний для обміну. Тепер гравець, у котрого щойно забрали ресурс, бере один відкритий жетон у будь-якого іншого учасника, та кладе поруч із собою в закриті. Так продовжується аж доки не закінчаться відкриті жетони ресурсів.

**Наприклад:** Іванка бере у Дмитра один жетон ресурсу. Тепер черга Дмитра. Він забирає собі один жетон у Христини. Христина бере Товар у Дмитра. Дмитро забирає ресурс у Богдана. І так, доки учасники не розберуть усі відкриті жетони.

Не можна брати ресурси в одного і того ж гравця два рази поспіль.

**Наприклад:** Іванка бере жетон у Дмитра. Потім Дмитро бере жетон у Іванки. Тепер Іванка **НЕ МОЖЕ** взяти жетон у Дмитра. Тому, вона повинна забрати ресурс у будь-якого іншого гравця.

Обмін завершується, коли закінчаться усі відкриті жетони. Кожен гравець повинен взяти таку ж кількість ресурсів, яку виставив.

Може трапитись, що з ресурсами залишилися лише два гравці і вони більше не можуть брати ресурси один в одного. Тоді Фаза натурального обміну завершується, і всі не обмінані жетони залишаються господарям.

**Наприклад:** Іванка та Христина виклали цікаві Товари, тому всі гравці в першу чергу брали жетони саме у цих двох гравців. Товари Дмитра та Богдана не мали попиту у цій Фазі обміну. Тож, Дмитро, не маючи альтернативи, бере жетон у Богдана. А Богдан у Дмитра. Дмитро не може брати жетон у Богдана другий раз поспіль. У інших гравців вже закінчилися жетони. На цьому Фазі обміну завершується.

Після обміну гравці кладуть усі отримані жетони собі за Ширму.

#### 2.2.1 Різна кількість ресурсів

Може трапитись, що один гравець отримує більше ресурсів. Тоді він повинен віддати один зі своїх жетонів (обмінаних, або прихованих за Ширмою, за власним вибором) гравцеві, у якого виявилася нестача.

**Наприклад:** Іванка обрала Жетон обміну зі значенням 1. Усі гравці виклали по одному Товару. Іванка бере Товар у Христини. Христина в Іванки. Іванка знов обирає ресурс. Тому в результаті обміну вона отримує два жетони, а хтось лишиться ні з чим. Іванка повинна віддати один зі своїх жетонів тому гравцеві.

#### 2.2.2 Нестача ресурсів для обміну

Якщо у гравця немає стільки ресурсів, скільки вказав Торговельний Лідер, то він не бере участі в натуральному обміні. Зауважте: якщо у гравця є достатньо жетонів, він зобов'язаний взяти участь у Фазі натурального обміну, навіть якщо не хоче обмінювати свої ресурси.



### 3. ФАЗА БУДІВНИЦТВА

Лідер у Культурі обирає гравця, котрий будуватиме першим (можна обрати себе). Після того, як перший учасник завершує Фазу будівництва, Лідер у Культурі обирає наступного. І так, доки усі гравці не завершать цю Фазу.

Щоб збудувати юніт чи споруду, гравець сплачує свої ресурси і розташовує відповідний жетон чи фігурку на ігровому полі чи своєму Планшеті Імперії.

У різних об'єктів різна вартість:

- 3 ресурси коштує будівництво більшості юнітів та споруд.
- 6 ресурсів коштує будівництво Храму чи Ринку.
- 7-10 ресурсів коштує найняти Героя чи збудувати Чудо.
- 12 ресурсів коштує будівництво Пірамід.

Вартість будівництва		
	Контроль	
	Звичайне Місто	
	Столиця	
	Видатне Місто	3 <sup>≠</sup> 
	Караван	
	Легіон	
	Трієра	
	Фортеця	
	Храм	6 <sup>≠</sup> 
	Ринок	
	Герой/Чудо світу	7-10 <sup>≠</sup> 
	Піраміда	12 <sup>≠</sup> 

Щоб сплатити вартість будівництва, гравець повинен використати:

- відповідну кількість Монет, або
- відповідну кількість різних Товарів.

Скиньте використані ресурси одразу після будівництва об'єкта.

Наприклад: наприкінці Фази обміну у Дмитра є 9 ресурсів: 3 Монети, 2 Зерна, 1 Деревина, 1 Вівця, 1 Золото та 1 Гладіатор. Під час будівництва він може комбінувати ресурси наступним чином:

- 3 Монети
- 1 Зерно + 1 Деревина + 1 Вівця
- 1 Зерно + 1 Золото + 1 Гладіатор.

Дмитро не збудує Храм чи Ринок за 6 ресурсів, бо в нього лише 5 різних Товарів, а комбінувати Монети з Товарами не можна. Натомість він буде 1 Караван та 2 Легіони, і розміщує їх на ігровому полі.

Гравці втрачають усі невикористані Товари наприкінці Фази будівництва. Кожен учасник може зберегти 1 або 2 Монети на наступний хід, заявивши про це. Усі інші невикористані ресурси потрібно скинути.

### 2 Героя впливають на сплату за будівництво:

- КЛЕОПАТРА може:
  - використати 1 Монету як Товар (у кожній сплаті за будівництво Товарами), і/або
  - використати 1 Товар як Монету (у кожній сплаті за будівництво Монетами).
- ГАННІБАЛ під час сплати за будівництво може використати два однакових жетона Товарів.

### 1 Чудо впливає на кількість збережених ресурсів:

- Володар САДІВ СЕМІРАМІДИ окрім Монет може зберегти на наступний раунд ще й 1 або 2 різних жетони Товарів.

### 3.1 Правила будівництва

Гравець може будувати Контроль, юніти, споруди, Чудеса та/або найняти Героїв у будь-якій послідовності.

#### 3.1.1 Контроль

Гравець може побудувати Жетон контролю у нейтральній Провінції, що межує, або має морське сполучення з будь-якою Провінцією, що входила до складу його Імперії на початку ходу.

Провінція має морське сполучення з Провінцією Імперії, якщо у морях, що поєднують ці Провінції, є безперервний ланцюжок Трієр цієї Імперії. Якщо гравець побудував Трієру, і створив тим самим морський шлях до нейтральної Провінції, він може одразу ж побудувати там Контроль (якщо вистачає ресурсів).

Долучити до Імперії: коли гравець будує Контроль у нейтральній Провінції, він починає її контролювати (долучає до своєї Імперії). Тепер він може будувати там юніти та споруди. Контроль можна побудувати якщо в Провінції немає ворожих військ чи Жетонів контролю. Для будівництва не обов'язково мати в Провінції власні війська.

Ви не можете будувати в Провінції, у якій є ворожі війська чи Жетони контролю. Виключенням є Провінція зі Столицею вашої Імперії. Там будувати можна завжди.



Наприклад: учасник, що грає за Грецію (зелений), може побудувати Контроль у Германії ①, бо вона межує з Дакією, що входила до складу Імперії на початку ходу.

Також, гравець може побудувати Контроль в Азії ②, бо завдяки Трієрі він має морський шлях між Азією та Провінціями, що були у складі Імперії на початку ходу.

Гравець не може будувати Контроль у Далмації чи Македонії, тому, що Македонія приєднана до Римської Імперії (червоний Жетон контролю), а у Далмації стоїть римський Легіон.



### 3.1.2 Будівництво юнітів та споруд

Гравець може побудувати юніти (Легіони та Фортеці) і споруди (Міста, Каравани, Храми та Ринки) у Провінціях, що входять до складу його Імперії, якщо в них немає ворожих військ (3.1.1). Трієри можна будувати у морях, що межують з Провінціями Імперії, навіть якщо там вже є ворожі Трієри. Проте не можна збудувати Трієру, якщо у Провінції, що межує з морем, є ворожі війська.

#### Юніти:

У кожній Провінції, що входить до складу Імперії гравця, може бути скільки завгодно Легіонів та не більше однієї Фортеці.

У морі одночасно може знаходитись будь-яка кількість Трієр.

Гравець не може збудувати Легіон, Фортецю чи Трієру, якщо в нього закінчилися відповідні фігурки.

### 3 Героя та 1 Чудо впливають на вартість будівництва:

- ▶ ПЕНТЕСІАЕЯ дозволяє **безкоштовно** побудувати у Провінції зі Столицею 1 Легіон за **кожну** Провінцію вашої Імперії, у якій є війська супротивника.
- ▶ СПАРТАК дозволяє 1 раз за хід побудувати 1 Легіон, сплативши за нього 1 Монету або 1 Гладіатора.
- ▶ ПІЛЬГАМЕШ дозволяє 1 раз за хід побудувати 1 Фортецю, сплативши за неї 1 Монету або 1 Камінь.
- ▶ ФАРОСЬКИЙ МАЯК дозволяє 1 раз за хід побудувати 1 Трієру, сплативши за неї 1 Монету або 1 Деревину.

#### Споруди:

У кожній Провінції є позначки, що вказують які саме споруди ви можете в ній побудувати. У деяких Провінціях є по дві позначки Міст та Караванів. Якщо у Провінції немає певної позначки, то цю споруду не можна збудувати.

Наприклад: зелений гравець будує Трієру в Егейському морі ❶. Тепер Азія має морське сполучення з Провінціями Імперії: Македонією та Тракією. Тому учасник може одразу ж збудувати там Контроль ❷. Після цього можна заснувати Видатне місто, сплативши його вартість, та поставивши відповідний жетон на вільну позначку ❸. В Азії немає позначок Ринків та Караванів, тому ці споруди тут будувати не можна.



### 3.1.3 Наймання Героїв і будівництво Чудес

Герої та Чудеса дають своїм власникам унікальні властивості. Кожен учасник починає гру зі стартовим Героєм. Друга карта Героя/Чуда коштує 7 ресурсів, третя – 8, четверта – 9, п'ята – 10. Придбавши п'яту карту Героя/Чуда, ви перемагаєте у грі.

Піраміди – спеціальне Чудо. Воно коштує 12 ресурсів і одразу після будівництва приносить перемогу (6.1).

Придбані карти Героїв та Чудес учасники розташовують на Планшетах своїх Імперій.

Зауважте: якщо ви вирішили грати з 5-ма відкритими картами Чудес/Героїв, то наприкінці вашої Фази будівництва, якщо є потреба, відкрийте нові карти, щоб їх знову було 5 (не враховуючи Піраміди). Обирати Героїв та Чудеса можна тільки з відкритих карт.

### 3.2 Планшет лідерства

Після того, як гравець завершив будівництво, він одразу ж змінює положення своїх жетонів у трьох стовпчиках, позначаючи поточну кількість споруд та юнітів з урахуванням ефектів від Героїв та Чудес.

Наприклад: зелений гравець збудував Трієру та Видатне місто. Він підіймається на одну сходинку вгору у військовому стовпчику (бо збудував Трієру), та на одну сходинку у стовпчику культури (бо збудував Місто).

Зауважте: на вершині кожного стовпчика є умовні позначення, котрі відбивають, що саме враховується у стовпчику. Окрім зображень споруд та юнітів там є синє коло, оранжевий квадрат та сірий трикутник. Збудувавши Героя або Чудо з такими позначками, підійміть свій жетон у відповідному стовпчику на одну сходинку за кожен такий символ на карті.

## 4. ФАЗА БОЙОВИХ ДІЙ

Військовий Лідер обирає гравця, котрий першим пересуватиме свої війська та проводитиме битви (можна обрати себе). Після того, як перший учасник завершує Фазу бойових дій, Військовий Лідер обирає наступного. І так, доки усі гравці не завершать цю Фазу.

### 4.1 Пересування

Гравець може пересунути будь-яку кількість Трієр і Легіонів. Трієру можна пересунути у будь-яку сусідню морську зону. Легіон можна пересунути у будь-яку сусідню Провінцію, або Провінцію, з якою є морське сполучення (3.1.1). Спочатку гравець повинен пересунути усі Трієри, які бажає і визначити результати морських битв. Тільки після цього можна пересувати Легіони.

#### 4.1.1 Рух Трієр

Спочатку гравець пересуває свої Трієри у сусідні морські зони. Після того, як гравець пересуне усі Трієри, які бажає, починаються битви у морі. Якщо, після пересування, Трієра гравця знаходиться в одній морській зоні з ворожою Трієрою, її володар повинен обрати: починати морську битву, чи ні. Битва не обов'язкова, проте якщо гравець вирішує атакувати, він повинен зробити це перед тим, як почне пересувати Легіони (4.1.2).

#### 4.1.2 Рух Легіонів

Легіони можуть пересуватися у сусідні Провінції. Також Легіон можна переправити з однієї Провінції в іншу, якщо між ними є морське сполучення. Після того, як гравець пересуне усі Легіони, які бажає, починаються сухопутні битви. У кожній Провінції, де окрім Легіонів гравця є ворожі Легіони та/або Фортеці, необхідно провести битву.

Наприклад: учасник, що грає за Рим (червоний) має 2 Легіони в Італії, 1 Легіон на Криті і 2 Трієри в Іонічному морі. Він виконує Фазу бойових дій. Спочатку гравець пересуває 1 Трієру в Африканське море ❶. На цьому рух Трієр завершено. Гравець вирішує не атакувати єгипетську (жовту) Трієру. Тепер він переправляє 2 Легіони з Італії до Киренаїки ❷. Гравець може це зробити, бо між Провінціями є морське сполучення завдяки Трієрам в Іонічному та Африканському морях. Ще він переправляє 1 Легіон з Криту до Киренаїки ❸ завдяки Трієрі в Африканському морі.



Зауважте: якщо римська Трієра атакує єгипетську і не буде знищена у битві, то її можна буде використати для переправлення римських Легіонів до Киренаїки.



Наприклад: учасник, що грає за Вавилон (фіолетовий), має 2 Легіони та 1 Фортецю в Кілікії. Він виконує Фазу бойових дій.

Гравець може пересунути 2 Легіони в Юдею 1, щоб напасти на єгипетську (жовту) Фортецю. Тоді він лишить власну Фортецю у битві проти двох єгипетських Легіонів. Натомість учасник може перемістити 1 Легіон до Азії 2. Тоді в бій з єгиптянами в Кілікії вступить Легіон та Фортеця. Ще можна не пересувати Легіони і залишити всі свої війська для битви в Кілікії.



## 4.2 Битви

Між гравцями в одній Провінції чи одній морській зоні може відбутися лише одна битва в хід. Для боїв у Провінціях використовують сірі кубики. Для боїв у морських зонах використовують сині кубики. Обидва гравці одночасно кидають по одному кубіку за кожен Легіон чи Триєру під своїм контролем у цій Провінції чи морській зоні. Додайте значення, що випали на ваших кубиках, та поділіть суму на 5. Результат, округлений в меншу сторону, показує, скільки ворожих юнітів ви поцілили та знищили. Кожен гравець сам обирає, які саме з його юнітів будуть знищені.

Триєри не беруть участі в сухопутних битвах, а Легіони не беруть участі у морських битвах.

**Фортеця.** Учасник, що має Фортецю у Провінції, де відбувається битва, додає 1 до кількості поцілених юнітів. Його опонент віднімає 1 від кількості поцілених юнітів.



Наприклад: 3 римські (червоні) Легіони в Киренаїці атакують єгипетські (жовті) війська (1 Легіон та 1 Фортецю). Гравець, що грає за Рим, кидає 3 кубики. Випадає V, IV і III (12 у сумі). ЦЕЗАР (римський початковий Герой) додає 1 до результату на

кожному кубіку. Тож загальна сума 15. 15 розділити на 5 дорівнює 3. Червоний гравець поцілив 3 юніта. Жовтий гравець кидає лише 1 кубик, на якому випадає III. 3 розділити на 5 і округлити в меншу сторону дорівнює 0. Єгиптяни нікого не поцілили. Проте завдяки Фортеці жовтий гравець додає собі 1 до кількості поцілених, та віднімає 1 від кількості поцілених опонентом. Тож червоний гравець втрачає 1 з Легіонів, а жовтий втрачає Легіон і Фортецю. Якби в результаті битви червоний гравець знищив єгиптянам лише 1 юніт, жовтий гравець сам би обирав, прибрати йому Легіон чи Фортецю.

### 1 Чудо та 4 Героя впливають на битви:

- ▶ **СТАТУЯ ЗЕВСА** дозволяє оголосити мир з одним з опонентів та повернути усі його війська що знаходились у вашій Імперії до його столиці Провінції.
- ▶ **ЦЕЗАР, НАВУХОДОНОСОР, РАМЗЕС ДРУГИЙ** і **ПЕРИКЛ** дають бонуси у битвах (10.0).

## 4.2.1 Провінція охоплена війною

Якщо після битви в обох гравців залишилися Легіони чи Фортеці в одній Провінції, то ця Провінція охоплена війною. Гравці, котрі ще не виконали Фазу бойових дій, можуть пересувати свої Легіони у цю Провінцію та проводити битви. Якщо наприкінці ходу у Провінції знаходяться юніти різних гравців, ця Провінція залишається охопленою війною.

Охоплена війною Провінція залишається під контролем того гравця, чий Жетон контролює у ній збудовано. Проте він не може будувати у цій Провінції юніти чи споруди (у столиці Провінції будувати можна завжди).

## 4.3 Завоювання

Якщо ви атакували Провінцію іншого гравця і після бою в ній є лише ваші війська, ви можете зробити одну з дій:

- ▶ **Розграбувати** 1 споруду, або
- ▶ **Захопити** декілька споруд, або
- ▶ **Захопити** Жетон контролю.

Якщо гравці, що виконуватимуть Фазу бойових дій після вас, пересунуть свої війська у цю Провінцію, ваші Легіони битимуться з ними. Якщо наприкінці ходу ваші Легіони залишаться єдиними Легіонами в Провінції, ви контролюватимете Міста, Каравани, Ринки, Храми та Жетони контролю, які змогли захопити та утримати. Якщо в Провінції окрім ваших військ будуть і війська опонентів, то ця Провінція вважається охопленою війною і ви втрачаєте контроль над усіма захопленими спорудами.

Якщо ваші юніти будуть єдиними військами у цій Провінції наприкінці Фази бойових дій у наступному ході, ви знову зможете розграбувати, або захопити споруди.

### 4.3.1 Розграбувати споруду

Щоб розграбувати споруду, якщо в Провінції є лише ваші війська, приберіть з ігрового поля один жетон Міста, Видатного міста, Каравану, Храму або Ринку за власним вибором та перемістіть на його місце свій Легіон.

- ▶ Якщо ви розграбували Місто, візьміть 1 Монету.
- ▶ Якщо ви розграбували Караван, візьміть відповідний ресурс.
- ▶ Якщо ви розграбували Храм чи Ринок, ви не отримуєте нічого (а супротивник, що контролює Провінцію, не отримає бонусних Монет чи Товарів у наступній Фазі збору ресурсів).
- ▶ Якщо ви розграбували Видатне місто, візьміть Монету або Рідкісний товар.

Жетон знищеної споруди повертається у відповідну стопку біля ігрового поля. Споруду згодом знову можна буде збудувати.

Наприклад: учасник, що грає за Рим (червоний) переміг єгипетські війська у Киренаїці. Він має 2 Легіони у цій Провінції. Гравець вирішує розграбувати Караван. Він прибирає жетон Каравану та ставить на його місце один зі своїх Легіонів. Гравець отримує 1 жетон Папірусу.



### 1 Герой дає бонуси до розграбування:

- ▶ **ГАМІЛЬКАР** подвоює ресурси, отримані від розграбування. Гравець, що найняв Гамількара отримує 2 Монети за розграбоване Місто, 2 Товари за розграбований Караван, чи 1 Монету та 1 Рідкісний товар за розграбоване Видатне місто.



### 4.3.2 Захопити декілька споруд

Щоб захопити споруду (Місто, Видатне місто, Столицю, Храм, Караван, Ринок), розташуйте на ній свій Легіон (із розрахунку 1 Легіон на споруду). Ви контролюєте захоплену споруду та отримуєте від неї ресурси під час Фази збору ресурсів. На Планшеті лідерства захоплена вами споруда зараховується вам (5.0). Зауважте: таким чином ви можете захопити Видатне місто чи Столицю. Якщо ви контролюватимете 4 Столиці та/або Видатних міста, то переможете у грі (6.3).

Якщо розташуєте свій Легіон на Храмі, то під час Фази збору ресурсів отримуватимете удвічі більше Монет за кожне захоплене вами Місто у цій Провінції. Якщо розташуєте свій Легіон на Ринку, то під час Фази збору ресурсів отримуватимете вдвічі більше Товарів з кожного захопленого вами Каравану у цій Провінції.

Якщо Легіон покинув Провінцію (пересунувся в іншу Провінцію чи був знищений у бою), споруда, що була захоплена цим Легіоном, переходить під контроль гравця, чий Жетон контролю збудовано у Провінції.



Наприклад: учасник, що грає за Рим (червоний), вирішує захопити Караван та Ринок. Наступного ходу він отримає 2 Папіруси. Учасник, що грає за Єгипет (жовтий) отримає зі своєї Провінції лише 1 Монету за не захоплене Місто.

### 4.3.3 Захоплення контролю над Провінцією

Ви можете захопити Контроль у Провінції, тільки якщо вона межує або має морське сполучення з будь-якою Провінцією вашої Імперії.

Зауважте: не можна захопити столичну Провінцію, тому Жетони контролю у всіх столичних Провінціях надруковано на ігровому полі.

Ви можете поставити один зі своїх Легіонів на Жетон контролю опонента у Провінції, яку бажає захопити. Якщо наприкінці Фази бойових дій наступного ходу Легіон продовжуватиме стояти на Жетоні контролю, то ви зможете безкоштовно замінити його на свій власний Жетон контролю. Тепер ви контролюєте усі споруди в Провінції, що не захоплені ворожими Легіонами.



Наприклад: учасник, що грає за Рим (червоний) вирішив захопити єгипетську (жовтий Жетон контролю) Провінцію. Учасник, що грає за Єгипет, у наступній Фазі збору ресурсів отримує усі ресурси з не захоплених споруд у Провінції. Якщо червоний Легіон залишиться на жовтому Жетоні контролю у кінці наступної Фази бойових дій гравця за Рим, то жовтий жетон можна буде замінити на червоний.

Зауважте: розграбовуючи споруди ви негайно отримуєте ресурси та шкодите супротивнику. Так варто чинити, якщо ваших сил не достатньо, щоб утримати споруди чи Провінцію. Захоплення споруди або цілої Провінції більш вигідне в перспективі, проте змушує вас тримати багато військ на одній території.

### 1 Герой дозволяє миттєво захопити Провінцію:

► ЦАРИЦЯ САВСЬКА один раз за хід дозволяє захопити Жетон контролю і одразу ж поміняти його на свій, не очікуючи наступного ходу. Задля цього доведеться пожертвувати Легіоном.

### 4.3.4 Планшет лідерства

Після того, як гравець завершив Фазу бойових дій, він одразу ж змінює положення жетонів у трьох стовпчиках, позначаючи поточну кількість споруд та юнітів з урахуванням ефектів від Героїв та Чудес.



Наприклад: червоний гравець захопив Караван і Ринок у Провінції жовтого гравця. Він підіймається на дві сходинки в гору у торговельному стовпчику. Жовтий гравець у цьому ж стовпчику опускається на 2 сходинки вниз.



### 4.3.5 Окремий випадок: столична

#### Провінція



Ніхто не в змозі захопити вашу столичну Провінцію. Жетони контролю у всіх столичних Провінціях надруковані на ігровому полі. Ви можете будувати у своїй столичній Провінції Легіони, Фортеці та Трієри (у прилеглих морях), навіть якщо в ній є ворожі війська.

## 5. ФАЗА ВИЗНАЧЕННЯ ЛІДЕРІВ



На Планшеті лідерства є три стовпчики: торговельний, військовий і стовпчик культури. Позиції гравців у стовпчиках корегуються в кінці Фази Будівництва кожного з гравців та в кінці Фази Бойових Дій кожного з гравців. Позиція зображає кількість відповідних споруд чи юнітів під контролем гравця плюс ефекти від Героїв та Чудес.

Зауважте: ви завжди можете перевірити, чи правильно визначена позиція учасника, просто порухавши у нього відповідні об'єкти та бонуси.

Учасник з найвищою позицією у стовпчику – Лідер у відповідній галузі.

► **Торговельний Лідер** — учасник, що контролює найбільше Караванів та Ринків у сумі з бонусами від Чудес та Героїв

► **Лідер у Культурі** – учасник, що контролює найбільше Міст та Храмів у сумі з бонусами від Чудес та Героїв

► **Військовий Лідер** – учасник, що контролює найбільше Легіонів, Трієр та Фортець у сумі з бонусами від Чудес та Героїв.

Може статись, що декілька гравців одночасно займають найвищу позицію у стовпчику. Тоді гравець, що був Лідером попереднього ходу, обирає нового Лідера за своїм бажанням (він може обрати себе, якщо є одним з гравців, що займають найвищу позицію у стовпчику). Лідер кладе свій жетон на вершину відповідного стовпчика, щоб усі учасники знали, хто Лідер галузі на поточний момент.

Зауважте: Чудеса та Герої можуть підняти ваші позиції на Планшеті лідерства.





Наприклад: учасник, що грає за Рим (червоний), контролює 3 Каравани та 2 Ринки. Він займає позицію V у торговельному стовпчику. Зелений гравець контролює 2 Каравани та 2 Ринки (у сумі 4). Фіолетовий контролює 3 Каравани і 1 Ринок (теж 4). Жетони обох кольорів займають позицію IV. А жовтий та чорний гравці мають по 2 Каравани та 1 Ринок. Тому їхні жетони лежать на позиції III.

Червоний гравець має найвищу позицію, тож він стає Торговельним Лідером і кладе свій жетон на вершині стовпчика. Саме він обиратиме кількість Товарів для обміну у відповідній Фазі наступного ходу (2.1). Також він першим візьме собі ресурс у іншого гравця (2.2).

Найвища позиція у стовпчику – XV. Якщо сума відповідних споруд/юнітів та бонусів у гравця перевищує це зна-

чення, він повинен перевернути свій жетон на сторону зі знаком «XV+» та продовжити відлік знизу.

Наприклад: у червоного гравця 5 Фортець, 5 Трієр та 4 Легіони. Його жетон у військовому стовпчику стоїть на позиції XIV. Під час Фази будівництва гравець будує ще 4 Легіони і він повинен піднятися на 18-ту сходинку. Він піднімається на 15-ту, перевертає жетон та підіймається ще на три сходинки, починаючи з самого низу (18-15=3). Гравець розташовує свій жетон на позиції III знаком «XV+» догори.



## 6. УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Перемогти у грі можна одним з чотирьох способів:

### 6.1 Піраміди

Гравець перемагає, щойно будує Піраміди (Фаза будівництва).

### 6.2 Герої та Чудеса

Гравець перемагає наприкінці Фази будівництва, якщо наймає/будує 5-у карту Героя/Чуда. Якщо декілька гравців будують 5-ту карту Героя/Чуда в один хід, перемагає той з них, хто є Лідером у Культурі. Якщо жоден з них не є Лідером у Культурі, вони ділять перемогу.

### 6.3 Столиці та Видатні міста

Якщо після того, як усі гравці завершили Фазу бойових дій, хтось з учасників контролює у сумі 4 Столиці та Видатних міста, то він перемагає.

## 1 Герой впливає на чергу у будівництві, що важливо для перемоги:

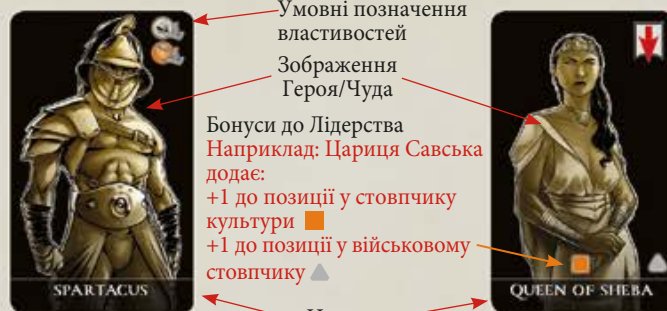
► ПЕРСЕЙ дозволяє вам будувати першим (та перемогти) не зважаючи на Лідера у Культурі, якщо ви зведете Піраміди, або п'ятого Героя.

## 6.4 Лідерство

Якщо гравець стає одночасно Торговельним і Військовим Лідером, а також Лідером у Культурі, то він перемагає наприкінці Фази визначення Лідерів.

## 7. ГЕРОЇ І ЧУДЕСА

Здібності Героїв і Чудес завжди мають пріоритет над іншими ігровими правилами.



Умовні позначення властивостей

Зображення Героя/Чуда

Бонуси до Лідерства  
Наприклад: Цариця Савська додає:  
+1 до позиції у стовпчику культури ■  
+1 до позиції у військовому стовпчику ▲

Назва

## 8. ДИПЛОМАТІЯ

Гравці можуть спілкуватися один з одним і укладати угоди. Проте ніхто не може вас змусити дотримуватися укладеної угоди.

Наприклад: Іванка пообіцяла Богданові не вторгтися до Дакії, якщо той не будуватиме Трієру в Іонічному морі. Богдан не побудував. А от Іванка вже наступного ходу порушила угоду та пересунула свої Легіони у Дакію.

Гравці не можуть обмінюватися Героями, Чудесами, спорудами, юнітами, ресурсами або Жетонами контролю.

## 9. ЧАСТІ ПИТАННЯ

### Будівництво

П: Лідер у культурі вирішив, що опонент проведе Фазу будівництва раніше за мене. Я побоююсь, що нього достатньо ресурсів на будівництво Пірамід. У мене є Персей. Чи можу я збудувати Піраміди першим?

В: Так, у цьому випадку можна будувати першим, не зважаючи на чергу, що визначає Лідер у культурі.

П: Чи є обмеження на кількість юнітів, які я можу збудувати?

В: Так, кількість юнітів, доступна для будівництва, обмежена кількістю відповідних фігурок у комплекті гри. Не можна самовільно знищити підрозділ в одній Провінції, щоб збудувати його в іншій.

П: Чи є обмеження на кількість ресурсів, наявних у грі?

В: Так, ви не можете взяти ресурс, якщо усі жетони цього ресурсу вже розібрали інші гравці. Проте це дуже малоімовірна ситуація.

### Фаза бойових дій

П: Я перемістив свої війська у Провінцію, охоплену війною, в якій є Легіони декількох гравців. З ким я битимусь?

В: Ви самі обираєте, з ким із супротивників битися. В одній Провінції (чи морській зоні) протягом вашої Фази бойових дій може відбутися тільки одна битва.

П: Я вирішую захопити Провінцію іншого гравця і ставлю свій Легіон на його Жетон контролю. Наступного ходу мій Легіон все ще утримує ворожий Жетон контролю. Проте, мені знищили Трієру, і більше немає морського сполучення з Імперією. Також жодна з моїх Провінцій не межує з тією, яку я хочу захопити. Що відбувається в такому випадку?

В: Ви знімаєте Жетон контролю іншого гравця, але не можете поставити свій на його місце. Жоден з гравців не контролює Провінцію.



# 10. ВЛАСТИВОСТІ ГЕРОЇВ



## ЦЕЗАР

**ПОЧАТКОВИЙ ГЕРОЙ**  
ФАЗА БОЙОВИХ ДІЙ

У **свою** Фазу бойових дій, додайте +1 до результату кожного свого кубика у сухопутних битвах.



## ГІЛЬГАМЕШ

ФАЗА БУДІВНИЦТВА

1 раз за хід можете побудувати 1 Фортецю, сплативши за неї 1 Монету або 1 Камінь (3.1.2).



## КАСТОР І ПОЛУКС

Коли купуєте цю карту, оберіть Героя супротивника. Ви отримуєте властивості обраного Героя.

Не можна копіювати Початкових Героїв, Чудеса та Персея.

Ви не отримуєте бонусів до Лідерства від скопійованого персонажа.



## КЛЕОПАТРА

**ПОЧАТКОВИЙ ГЕРОЙ**  
ФАЗА БУДІВНИЦТВА

Ви можете:

- ▶ використати 1 Монету як Товар (у кожній сплаті за будівництво Товарами), **І/АБО**
- ▶ використати 1 Товар як Монету (у кожній сплаті за будівництво Монетами).



## ГЕРКУЛЕС

БОНУСИ ДО ЛІДЕРСТВА:

Торгівля +2, Культура +2, Військо +2



## ЦИРЦЕЯ

Якщо ваш Легіон стоїть на пустій позначці біля Каравану ви можете збирати відповідні ресурси, ніби Караван побудовано. Такий Легіон не зараховується як Караван під час визначення Торговельного Лідерства.

БОНУСИ ДО ЛІДЕРСТВА:

Торгівля +1, Військо +1



## ХАМУРАПІ

**ПОЧАТКОВИЙ ГЕРОЙ**  
ФАЗА БУДІВНИЦТВА

Що ходу можете безкоштовно збудувати один Жетон контролю за загальними правилами.



## НАВУХОДОНОСОР

ФАЗА БОЙОВИХ ДІЙ

Якщо берете участь у битві у Провінції з вашим Жетоном контролю, додайте 1 до кількості поцілених вами юнітів. Ви повинні мати хоча б 1 свій юніт у цій Провінції.



## ГАМІЛЬКАР

ФАЗА БОЙОВИХ ДІЙ

Якщо розграбуєте споруду, отримуєте вдвічі більше ресурсів:

- ▶ 2 Монети за Місто
- ▶ 2 Товари за Караван
- ▶ 1 Монету та 1 Рідкісний товар за Видатне місто.

БОНУСИ ДО ЛІДЕРСТВА:

Торгівля +1, Культура +1, Військо +1



## ГАННІБАЛ

**ПОЧАТКОВИЙ ГЕРОЙ**  
ФАЗА БУДІВНИЦТВА

Під час сплати за будівництво можете використати два однакових жетони Товарів.

**Приклад: Метал, Метал, Деревина.**



## ПЕНТЕСІЛЕЯ

ФАЗА БУДІВНИЦТВА

Можете безкоштовно побудувати у столичній Провінції 1 Легіон за кожен Провінцію вашої Імперії, у якій є війська супротивника.

ВПЛИВ НА ЛІДЕРСТВО

Культура +2, Військо +2



## ЦАРИЦЯ САВСЬКА

ФАЗА БОЙОВИХ ДІЙ

Один раз за хід, якщо захоплюєте контроль над Провінцією, можете одразу ж пом'янути ворожий Жетон контролю на свій, не очікуючи наступного ходу. Зниште Легіон, який встановили на цей Жетон контролю (4.3.3).

БОНУСИ ДО ЛІДЕРСТВА:

Культура +1, Військо +1



## ПЕРИКЛ

**ПОЧАТКОВИЙ ГЕРОЙ**  
ФАЗА БОЙОВИХ ДІЙ

Додайте +2 до результату кожного свого кубика, якщо Фазу бойових дій виконує інший гравець.



## РАМЗЕС ДРУГИЙ

ФАЗА БОЙОВИХ ДІЙ

Можете кидати на 1 кубик більше у кожній сухопутній битві, в якій берете участь.



## ПЕРСЕЙ

ФАЗА БУДІВНИЦТВА

Якщо будуєте Піраміди або 5-го Героя, можете заявити, що будуєте першим, не зважаючи на вибір Лідера у культурі. Ви негайно перемагаєте.

Властивість ПЕРСЕЯ не можна скопіювати КАСТОРОМ І ПОЛУКСОМ.

БОНУСИ ДО ЛІДЕРСТВА:

Торгівля +1, Культура +2, Військо +1



## АНТІГОНА

ФАЗА НАТУРАЛЬНОГО ОБМІНУ

Можете виставити будь-яку кількість ресурсів для обміну (від 0 до 5 за власним бажанням), не зважаючи на вибір Торговельного Лідера.

БОНУСИ ДО ЛІДЕРСТВА:

Торгівля +2, Культура +2



## СПАРТАК

ФАЗА БУДІВНИЦТВА

1 раз за хід можете побудувати 1 Легіон, сплативши за нього 1 Монету або 1 Гладіатора (3.1.2).



## 11. ВЛАСТИВОСТІ ЧУДЕС



### КОЛОС РОДОСЬКИЙ

ФАЗА ЗБОРУ РЕСУРСІВ

Після того, як усі учасники зібрали ресурси, можете взяти один Товар за власним вибором. Покажіть усім гравцям, що ви обрали.



### САДИ СЕМІРАМІДИ

ФАЗА БУДІВНИЦТВА

Окрім Монет що ходу можете зберігати на наступний раунд ще й 1 або 2 різних жетони Товарів (3.0).

БОНУСИ ДО ЛІДЕРСТВА:

Торгівля +2



### ФАРОСЬКИЙ МАЯК

ФАЗА БУДІВНИЦТВА

1 раз за хід можете побудувати 1 Триєру, сплативши за неї 1 Монету або 1 Деревину (3.1.2).



### СТАТУЯ ЗЕВСА

ФАЗА БОЙОВИХ ДІЙ

На початку Фази бойових дій можете оголосити мир з іншим гравцем (не можна обирати одного суперника два ходи поспіль). Його Легіони, в Провінціях під вашим контролем, повертаються у його столицю Провінцію. Ваші Легіони з його Провінції повертаються у вашу столицю. Ви не можете битися між собою ні у Провінціях, ні на морі. Жоден з вас не може переміщати Легіони у Провінції гравця, з яким оголошено мир. Мир діє до кінця ходу.



### ХРАМ АРТЕМІДИ

ФАЗА ЗБОРУ РЕСУРСІВ

Що ходу під час збору ресурсів можете брати одну додаткову Монету.

## ВИЗНАЧЕННЯ

**Видатне місто** – Єрусалим, Сиракузи та Троя.

**Герой** – карта, що має унікальні властивості та/або додає бонусів до Лідерства (7.0).

**Завоювання** (4.3) – якщо у Провінції, яку контролює інший гравець, залишаються тільки ваші війська, ви можете розграбувати або захопити споруду (4.3.3), або спробувати захопити Провінцію (4.3.3).

**Контроль** – учасник контролює Провінцію, якщо збудував у ній Жетон контролю. Він контролює усі збудовані споруди у цій Провінції, котрі не захоплені ворожими Легіонами.

**Контролюючий Гравець** – учасник, що має Жетон контролю у Провінції. Він може будувати у цій Провінції споруди та юніти, якщо в ній немає ворожих військ.

**Місто** (1.2) – Звичайне Місто, Столиця, або Видатне місто.

**Морське сполучення** – гравець створив морське сполучення між Провінціями, якщо у морях, що поєднують ці Провінції, є безперервний ланцюжок Триєр цього гравця.

**Провінція** – наземна територія.

Провінція межує з іншою Провінцією, якщо має з нею спільний, не розділений водою, кордон.

**Провінція, охоплена війною** – Провінція, в якій одночасно перебувають війська декількох гравців.

**Ресурси** – Товари та Монети.

**Рідкісні товари** – подібні до звичайних Товарів, проте беруться випадково із запасу Рідкісних товарів (1.4).

**Розграбування** (4.3.1) – можна знищити одну споруду в чужій Провінції та отримати за неї ресурси.

**Споруди** – Каравани, Ринки, Міста, Храми, Столиці та Видатні міста.

**Столична Провінція** – Провінція, у якій знаходиться Столиця Імперії.

**Хід** – складається з п'яти фаз.

**Чудо** – карта, що має унікальні властивості та/або додає бонусів до Лідерства (7.0)

**Юніти** – Триєри, Легіони та Фортеці.

## ВКАЗІВНИК

Битви	4.2	Невикористані Товари	3.0
Будівництво	3.1.2	Обмін ресурсами	2.2
Вартість	3.0	Охоплена війною Провінція	4.2.1
Військовий Лідер	5.0	Пересування	4.1
Контролюючий Гравець	3.1.1	Пересування морем	4.1.1
Дипломатія	8.0	Пересування суходолом	4.1.2
Жетон контролю	3.1.1	Перемога	6.0
Жетон обміну	2.1	Піраміди	6.1
Завоювання	4.3	Розграбування споруди	4.3.1
Захопити споруду	4.3.2	Стовпчик Лідерства	3.2, 5.0
Збір Ресурсів	1.1	Торговельний Лідер	5.0
Контроль	3.1.1	Фаза будівництва	3.0
Контроль Провінції	4.3.3	Юніт	3.1.2
Лідер у Культурі	5.0		

**Автор:** Серж Лаже (Serge Laget)

**Розробка:** Серж Лаже (Serge Laget), Бруно Катала (Bruno Cathala), Олів'є Шанрі (Olivier Chanry), Тьєрі Маттре (Thierry Mattrau), Франк Савері (Franck Saverys), Максимільєн да Куна (Maximilien Da Cunha)

**Переклад:** Михайло Клейменов, Ольга Іванченко

**Корректор:** Микола Амброзяк

**Верстка:** Андрій Бордун