



ОТ МОРЯ ДО МОРЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле:



4 фигурки лидеров:



37 карт регионов:

- 1 карта Великой Армении
- 6 карт Армении (красные)
- 9 карт Анатолии (жёлтые)
- 9 карт Кавказа (фиолетовые)
- 6 карт Леванта (зелёные)
- 6 карт Месопотамии (голубые)



10 карт Тиграна II:

- 4 карты способностей
- 6 карт действий



10 карт Артавазда II:

- 4 карты способностей
- 6 карт действий



4 карты-памятки:



10 карт Тиграна Среднего:

- 4 карты способностей
- 6 карт действий



10 карт Зареха:

- 4 карты способностей
- 6 карт действий



20 карт событий:



25 базовых жетонов проверок (серебряные):



15 бонусных жетонов проверок (золотые):



Мешочек для жетонов проверок:



Маркер Рима:



12 жетонов захваченных регионов:



8 жетонов легатов:



15 жетонов городов:



4 жетона талантов:



22 двусторонних жетона отрядов
(6 красных и по 4 зелёных, жёлтых, голубых и фиолетовых):
сторона А — военный отряд
сторона Б — мирный отряд

25 маркеров ресурсов (5 маркеров каждого из 5 видов: еда, камень, железо, медь и дерево):



12 маркеров смутьянов:



ВСТУПЛЕНИЕ

95 год до нашей эры. На престол Великой Армении садится Тигран II, в будущем прозванный Великим за объединение северо-западной части Передней Азии и создание империи от моря до моря.

Игрокам предстоит взять на себя роли Тиграна II и его сыновей, чтобы всем вместе восстановить историю и в кратчайшие сроки присоединить к Армении многие соседние земли — вопреки или благодаря желанию местных правителей, в то время как на Западе нарастает мощь Римской Республики.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите уровень сложности игры:
легкий ⚡, средний ⚡ или трудный ⚡.

От выбранного уровня сложности будет зависеть стартовая подготовка.
Первую партию рекомендуем играть на среднем уровне сложности ⚡.

1 Расположите игровое поле в середине стола.

! Основную часть поля занимает карта севера Передней Азии, состоящая из 13 регионов, относящихся к 5 условным географическим областям, выделенным цветом: красная (Армения), фиолетовая (Кавказ), голубая (Месопотамия), жёлтая (Анатолия) и зелёная (Левант). В левой части поля — шкала Рима, внизу — запасы жетонов и ресурсов, место для карт событий и т. д.

2 Положите карту Великой Армении в соответствующий регион. Перемешайте остальные 36 карт регионов и выложите по 1 случайной карте лицевой стороной вверх в одноимённые регионы (в Киликию — карту Киликии, в Албанию — карту Албании и т. д.). Таким образом, на поле должно лежать 12 случайных карт. Остальные 24 карты в игре не понадобятся: уберите их в коробку.

! Каждый регион представлен тремя картами разной сложности. В первой партии рекомендуем не использовать карты ⚡. В последующих партиях пробуйте комбинировать карты регионов разной сложности. Если хотите усложнить игру, добавляйте побольше карт ⚡, если хотите упростить — добавляйте побольше карт ⚡.

3 В регион Великая Армения положите 4 красных отряда: 2 мирных и 2 военных. Остальные отряды всех цветов сложите в область запаса отрядов («войско»).

! Во время партии вы будете брать отряды из области запаса, чтобы выставлять их на поле, и сюда же возвращать их в случае гибели.

4 Положите все 12 маркеров смутьянов в область запаса смутьянов («змеи»). Положите на карту Великой Армении начиная с самой правой ячейки:

- ⚡ ⚡ 3 смутьяна,
- ⚡ 4 смутьяна.

! Смутьяны — это враждебные силы, мешающие вам добывать ресурсы и способствующие повышению влияния Рима.

5 Перемешайте карты событий и положите рубашкой вверх в левую ячейку событий следующее количество карт:

- ⚡ 16 карт,
- ⚡ 15 карт,
- ⚡ 14 карт.

Получившаяся стопка — это колода неизвестности. Остальные карты уберите в коробку.





6 Переложите, не переворачивая, из левой в центральную ячейку событий:

- ⚡ 2 карты,
- ⚡⚡ 1 карту.

Получившаяся колода — это колода ожидания.

! В процессе игры вы будете добавлять события в колоду ожидания, перекладывая их из колоды неизвестности. События разыгрываются только из колоды ожидания, затем кладутся в сброс (правая ячейка событий). Следите за тем, чтобы в колоде ожидания были карты, в противном случае вы рискуете повысить влияние Рима.

7 Перетасуйте и сложите стопкой в закрытом виде все 15 городов в область рынка городов («храм»). Откройте 3 верхних города и положите их снизу от стопки — это рынок городов, доступных для строительства.

8 25 маркеров ресурсов разложите по 5 шкалам области ресурсов («пашня»): по 5 маркеров в первые 5 ячеек каждой из 5 шкал.

! Эти ресурсы являются запасом. Получая ресурсы, вы будете снимать самые левые маркеры ресурсов со шкал, а тратя — класть обратно в следующие свободные ячейки.

9 Положите таланты на поле:

- ⚡ 3 таланта во Внутреннее море и 1 талант в Гирканское море;
- ⚡⚡ 4 таланта во Внутреннее море;
- ⚡⚡⚡ 3 таланта во Внутреннее море.

! Таланты во Внутреннем море — это запас доступных талантов, но их сперва нужно заработать. Таланты в Гирканском море принадлежат вам, можете их тратить.

10 Положите маркер Рима на клетку I (уровни сложности ⚡⚡) или II (уровень сложности ⚡).

11 4 случайных жетона легатов положите рубашкой вверх на клетки VII, X, XIV и XVI шкалы римского влияния. Остальные 4 жетона уберите в коробку.

12 Перетасуйте все 12 жетонов захваченных регионов и положите их рубашкой вверх на клетки V, VIII, X, XI, XIII, XV, XVI и XVIII шкалы римского влияния.

На клетки XI и XV кладите по 2 жетона стопкой. На клетку XVIII кладите 3 жетона стопкой. На клетки X и XVI кладите жетоны захваченных регионов поверх жетонов легатов.

13 Сложите все 25 базовых (серебряных) жетонов проверок в мешочек. Положите мешочек рядом с полем, возле Понта Эвксинского.

14 9 случайных бонусных (золотых) жетонов проверок положите в 9 круглых ячеек шкалы развития возле Понта Эвксинского. Остальные бонусные жетоны проверок уберите в коробку.

15 Каждый игрок выбирает лидера и берёт в руку все 10 карт: 4 карты способностей и 6 карт действий. Затем для каждого лидера выберите 1 из 4 карт способностей и связанные с ней 3 карты действий (совпадающие символом драгоценного камня). Невыбранные 3 карты способностей и 3 карты действия уберите в коробку.

! Если вы играете в одиночку, вы будете управлять 2 лидерами сразу. Выберите себе 2 лидеров и проведите подготовку для каждого из них по отдельности.

! На карте способности лидера указан уровень сложности: чем выше уровень, тем сложнее играть с этой способностью и сопутствующими ей картами действий. При подготовке к первой партии рекомендуется выбрать лидеров .

16 Фигурки выбранных лидеров поставьте в регион Великая Армения.

! Регион, в котором находится лидер, называется регионом присутствия.



ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«От моря до моря» — это кооперативная игра на контроль территорий, в которой вы будете действовать сообща.

Игра длится неограниченное число раундов — до победы или поражения всех игроков.

В процессе игры вы будете перемещать лидеров и войска по полю, добывать ресурсы, строить города, бороться со смутьянами и, наконец, захватывать регионы. Это — цель игры. Захват региона может происходить разными способами: путём сражения или переговоров, за ресурсы или при соблюдении определённого условия. Захватив регион, вы отмечаете это специальным жетоном, снимая его со шкалы Рима, начиная снизу.

Победа наступает, когда игроки захватят все 12 регионов на поле (помимо Великой Армении), положив 12 жетонов захваченных регионов на соответствующие карты, после чего разыграют финальное событие.

Поражение наступает в двух случаях:

1. Маркер Рима достигает клетки на шкале, на которой лежит жетон захваченного региона.
2. Маркер Рима достигает последней (верхней) клетки на шкале Рима.

Ход игры

Каждый раунд — это розыгрыш 3 карт действий в сумме любыми игроками и последующий розыгрыш карты события.

Каждый раунд состоит из 3 фаз:

1. Три действия
2. Розыгрыш события
3. Возврат карт (если игроки разыграли все свои действия)

Раунд заканчивается, когда игроки сыграли суммарно ровно 3 карты действий.

ФАЗА 1. ТРИ ДЕЙСТВИЯ

В этой фазе игроки сами решают, в какой очерёдности разыгрывать карты. В рамках раунда один игрок имеет право как сыграть несколько карт, так и не играть карт вовсе.



Каждая новая карта действия кладётся в открытую поверх предыдущей — таким образом формируется одна стопка разыгранных карт действий для всех игроков. В дальнейшем будет важна именно последняя сыгранная карта (например, при использовании талантов).

Пример: красный игрок сыграл карту и выполнил действие найма, затем зелёный игрок сыграл карту и выполнил действие перемещения, затем снова красный игрок сыграл карту и выполнил действие проверки сражением.

Сыграв карту действия, выполните 1 из 3 указанных на ней действий. Всего в игре 6 возможных действий:

Перемещение



Сражение



Добыча ресурсов



Наём



Дипломатия



Строительство/активация



! Недоступные действия на картах затемнены.

Для каждого действия, кроме строительства/активации, цифрой указана его сила. Если на карте нет желаемого вами действия, вы не можете его выполнить.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ



Сила действия — это количество единиц движения, которые вы можете потратить на перемещение своего лидера и любых отрядов. 1 единицу движения можно потратить на:

- перемещение фигурки вашего лидера в соседний регион;
- перемещение 1 любого отряда из региона присутствия вашего лидера в любой другой соседний;
- перемещение 1 любого отряда из соседнего региона в регион присутствия вашего лидера.

Все перечисленные варианты перемещения вы можете применять в любом порядке и сочетании, но суммарно не превышая силу действия.



ПРОВЕРКА НА КОНФЛИКТ

Каждый раз по завершении действия  перемещения проверьте все захваченные регионы, даже если в них не было движения, на соотношение местных отрядов и чужаков.



В Софене: 2 отряда армян (местные)
2 отряда вавилонян (чужаки) — ничего не происходит

Если в проверяемом регионе отрядов чужаков столько же или меньше, чем местных отрядов, ничего не происходит.

Если же отрядов чужаков больше, чем местных отрядов, в проверяемом захваченном регионе падает лояльность:

- добавьте в самую правую свободную ячейку на карте региона 1 смутьяна из запаса;
- ИЛИ
- если в запасе нет доступных смутьянов или все ячейки этого региона уже заполнены смутьянами, вместо этого передвиньте маркер Рима на 1 клетку вверх.

! Отряд чужаков — это отряд, цвет жетона которого не совпадает с цветом региона, в котором он расположен.

! Местный отряд — это отряд того же цвета, что и регион, в котором он расположен.



В Софене: 1 отряда армян (местные)
3 отряда вавилонян (чужаки) — добавляется 1 смутьян



НАЁМ



Сила действия — это количество отрядов, которые можно добавить из запаса на поле: в регион присутствия вашего лидера и/или соседние с ним регионы. Для найма не имеет значения, захвачен регион или нет.

В каждом регионе нанимаются местные отряды, т. е. совпадающие по цвету с регионом, в который они помещаются.

! Проверка на конфликт в ходе найма не производится, даже если в регионе есть разные отряды.

Число отрядов в запасе ограничено. Если отряды нужного цвета закончились, то и нанять их не получится.

! Отряды возвращаются в запас, как правило, во время сражений и переговоров.

Нанимая отряд, вы выбираете, какой стороной его положить — военной или мирной. После этого перевернуть отряд на другую сторону уже нельзя.

Мирные отряды (сторона Б) участвуют в **переговорах** и могут нести на себе до 2 любых ресурсов. Мирные отряды различаются только цветом (принадлежностью к региону).

Военные отряды (сторона А) участвуют в **сражениях**. Отряды каждого цвета (народа) имеют свою уникальную способность:

- красные (армяне) — каждый такой отряд, участвующий в **сражении**, увеличивает итоговый результат проверки на 1;
- фиолетовые (иберы) — каждый такой отряд может нести на себе 1 любой ресурс;
- синие (парфяне) — каждый такой отряд, присутствующий в регионе, где проходят **переговоры**, увеличивает итоговый результат проверки на 2;
- зелёные (арамеи) — каждый такой отряд во время любой проверки добавляет 1 , которая отменяет 1  на жетонах проверки;
- жёлтые (греки) — каждый такой отряд, присутствующий в регионе, позволяет во время добычи ресурсов и розыгрыша событий **игнорировать 1 крайнего левого смутьяна** на карте этого региона.





СРАЖЕНИЕ



Это действие инициирует проверку для захвата региона или повышения лояльности в уже захваченном регионе и выполняется строго в регионе присутствия лидера, выполняющего это действие. Сила данного действия влияет на количество вытягиваемых жетонов проверки из мешка.

Сложность проверки — это цифра в красной или красно-синей рамке на карте региона (если он ещё не захвачен) или жетоне захваченного региона (если регион уже ваш). Для успешности проверки ваш результат должен быть больше или равен сложности.

В ходе сражения последовательно выполните следующие шаги:

1. Посчитайте военные отряды в регионе и прибавьте к этому силу действия, указанную числом на карте. Получившаяся сумма определяет количество жетонов проверки, которое можно бесплатно вытянуть из мешка.
2. Вытаскивайте жетоны из мешка по одному, каждый раз переворачивая их на красную сторону. Сумма чисел на вытянутых жетонах — это ваш результат. Если мешок опустел, добавьте в него все жетоны из Понта Эвксинского.
3. Если суммы достаточно, вы можете досрочно остановить сражение и применить результат. В противном случае продолжайте вытаскивать жетоны или можете сбросить 1  с этого региона, чтобы вытянуть из мешка дополнительно 2 жетона, выбрать 1 из них и получить его силу, а второй сбросить в Понт Эвксинский.

! Сытые воины сражаются лучше, чем голодные. Поэтому хорошей стратегией будет совместное перемещение военных и мирных, несущих провиант, отрядов.

4. Если проверка была успешной (результат на жетонах больше или равен сложности проверки), получите то, ради чего было выбрано это действие:



захватите регион (см. «Захват региона»)

или



удалите смутьяна(-ов) из региона

(см. «Повышение лояльности»).

Если проверка закончилась провалом, ничего не происходит: вы потратили действие впустую.

5. В конце сражения, независимо от его итогов, подсчитайте количество



на всех вытянутых жетонах: за каждые 2  уберите 1 военный отряд из региона в запас.

! Сброшенные военные отряды — это боевые потери, которые понесли в сражении.

6. Если за сражение вы вытянули 5 или более жетонов без обводки , вы получаете бонусный жетон: выберите на шкале развития 1 из 2 крайних жетонов (левый или правый) и добавьте его в мешок.

! Если на ячейке, из которой вы взяли жетон, изображено ,

добавьте новое событие из колоды неизвестности в колоду ожидания.

Бонусные жетоны сильнее базовых и могут давать уникальные бонусы:



= каждый символ  отменяет 1 .



= такой жетон удваивает силу (и только силу, т. е. цифру) одного любого другого вытянутого жетона;



= жетон не учитывается в количестве жетонов проверки, которое можно бесплатно вытянуть из мешка (в прочих случаях считается просто бонусным жетоном);



= сила такого жетона равна итоговому количеству вытянутых жетонов.

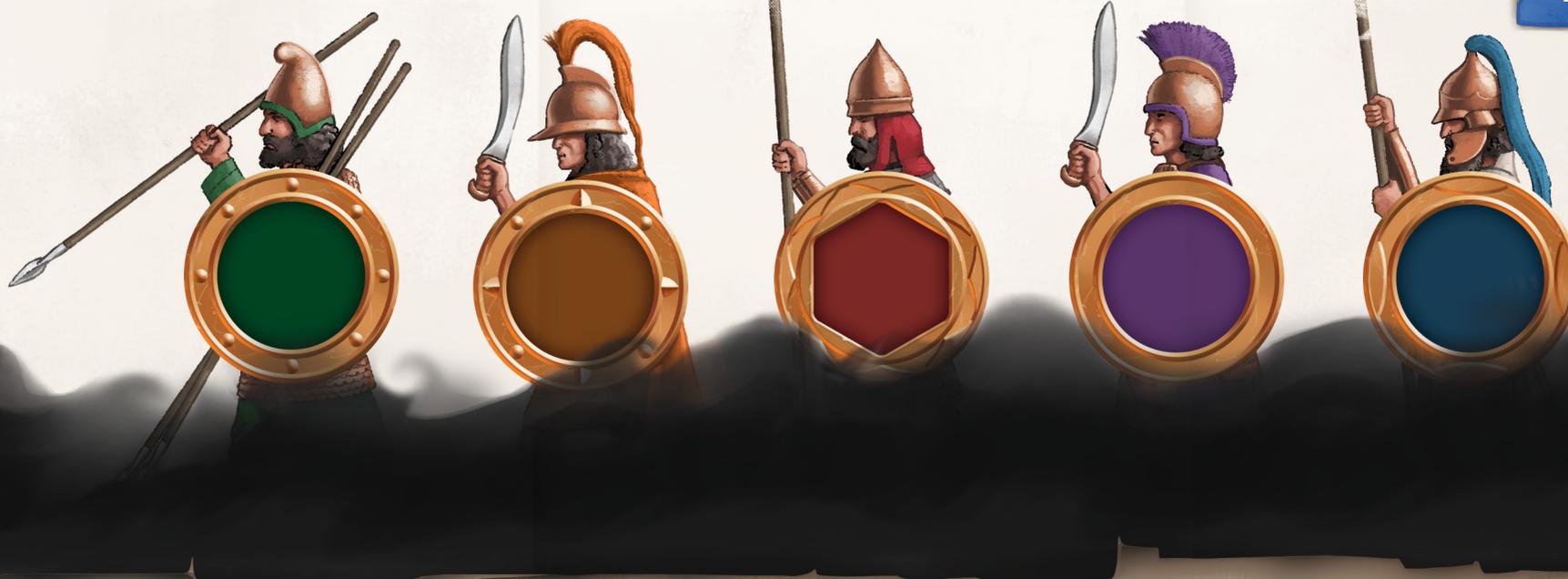
7. Наконец, сбросьте все вытянутые жетоны проверок в Понт Эвксинский.



Жетон с обводкой



Жетон без обводки



«Сражение» — продолжение

«Сражение» —
продолжение

ПРИМЕР ПРОВЕРКИ СРАЖЕНИЕМ



ДВА ОТРЯДА



$$0 + 3 + 1 + 1 + 1 + 1 = 7$$

$$0 + 3 + 1 + 1 + 1 + 1 + 3 = 10$$

$$10 > 8$$

Красный игрок пробует захватить **Софену**. Сложность проверки на карте — 8. Игрок выкладывает карту действия и выбирает действие «проверка сражением» с силой 2.

В этом регионе 2 военных отряда, поэтому игрок может вытянуть до 4 жетонов из мешка.

У игрока уже есть бонус к проверке +2 красные жетоны военных отрядов, поэтому ему не хватает до 8 лишь 6.

Игрок вытянул один за другим 4 жетона, но сумма их значений (5) с бонусом 2 (итого 7) всё ещё меньше, чем 8.

Игрок тратит 1 (кладёт маркер на шкалу ресурсов), вытягивает 2 жетона из мешка дополнительно и выбирает жетон со значением 3.

Теперь сумма значений (9) превышает сложность проверки (8), поэтому действие завершается успехом. Игрок захватывает **Софену** — см. «Захват региона».

На вытянутых жетонах 3 метки и 1 метка , поэтому от 2 незащищённых ран погибает 1 отряд. Игрок кладёт его из региона в запас.

Игрок вытянул 5 жетонов, поэтому получает право взять новый бонусный жетон со шкалы развития. Игрок выбирает 1 из 2 крайних жетонов и кладёт его в мешок.

Все сыгранные жетоны игрок кладёт в Понт Эвксинский (сброс).



ПЕРЕГОВОРЫ



Повторяет действие сражения в большинстве правил, но с несколькими отличиями.



Сложность проверки переговорами — цифра в синей или красно-синей рамке. Жетоны проверок при вытаскивании переворачиваются на синюю сторону.

При подсчёте количества жетонов учитываются мирные, а не военные отряды. Однако, синие военные отряды (парфяне) могут добавлять +2 к результату проверки переговорами.

По итогам переговоров в качестве потерь сбрасываются мирные отряды. Если на них были ресурсы, те также сбрасываются (возвращаются на шкалу ресурсов в ячейки справа от крайних правых занятых ячеек).

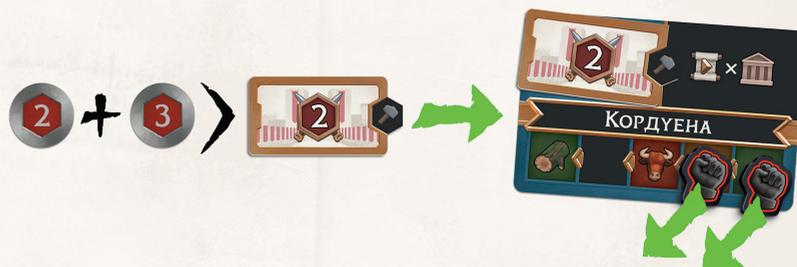
! Сброшенные мирные отряды и ресурсы — это дары, которые вы преподнесли в ходе переговоров.

ПОВЫШЕНИЕ ЛОЯЛЬНОСТИ

Удаление смутьянов из региона приводит к повышению его лояльности.

Повысить лояльность можно, проведя проверку сражением и/или переговорами в уже захваченном регионе, как описано ранее.

Если проверка успешна, уберите по 1 смутьяну из этого региона в запас, начиная с крайнего левого, за каждое достигнутое значение на жетоне захваченного региона.



Например, если на жетоне указано **2**, а ваш суммарный результат на жетонах проверки равен 5, уберите 2 смутьянов.

ЗАХВАТ РЕГИОНА

Если в условии указано пройти проверку сражением и/или переговорами, для этого нужно было совершить соответствующее основное действие.

Условием может быть и требование потратить указанные ресурсы или таланты, сбросить отряд(-ы), владеть другим определённым регионом или выполнить какое-то иное уникальное условие. Если в условии стоит знак «/», игроки сами решают, какое из 2 указанных условий выполнять.

Подробнее о том, как работают те или иные условия захвата регионов, — см. Справочник.



«Захват региона» —
продолжение

«Захват региона» —
продолжение

Сыграв карту действия, игрок проверяет каждый незахваченный регион на его захват.

Для этого должно соблюдаться 2 условия:

1. В регионе есть любой лидер (не обязательно тот, чей сейчас был ход).
2. Выполняется условие захвата в левом верхнем углу карты региона.



Выполнив условие захвата (проведя проверку, потратив ресурс(-ы) и т. д.), совершите следующие шаги:

1. Получите награду, указанную снизу от условия:

- талант(-ы) — переложите его из Внутреннего моря (если есть) в Гирканское;
- отряд(-ы) — положите в этот регион указанное количество местных мирных и/или военных отрядов (если есть);
- бонусное действие строительства/активации (см. стр. 14);
- ресурс(-ы) — получите указанные ресурсы со шкалы ресурсов;

! Маркер добытого ресурса всегда снимается с крайней левой ячейки на шкале ресурсов и кладётся на подходящий отряд в регионе, где происходит добыча.

- бонусный жетон проверки  — выберите один из крайних бо-

нусных жетонов проверки со шкалы развития и положите его в мешок.

! Если на ячейке, из которой вы взяли жетон, изображено , добавьте новое событие из колоды неизвестности в колоду ожидания.

2. Поместите в регион столько смутьянов, сколько указано ниже, заполняя ячейки в нижней части карты справа налево.
3. Откройте и положите на карту самый нижний жетон захваченного региона со шкалы Рима, тем самым отметив, что регион захвачен.

! При захвате двух, пяти и восьми регионов не забудьте добавить карту события!

4. Наконец, можете применить эффект этого региона, указанный в правом верхнем углу карты.

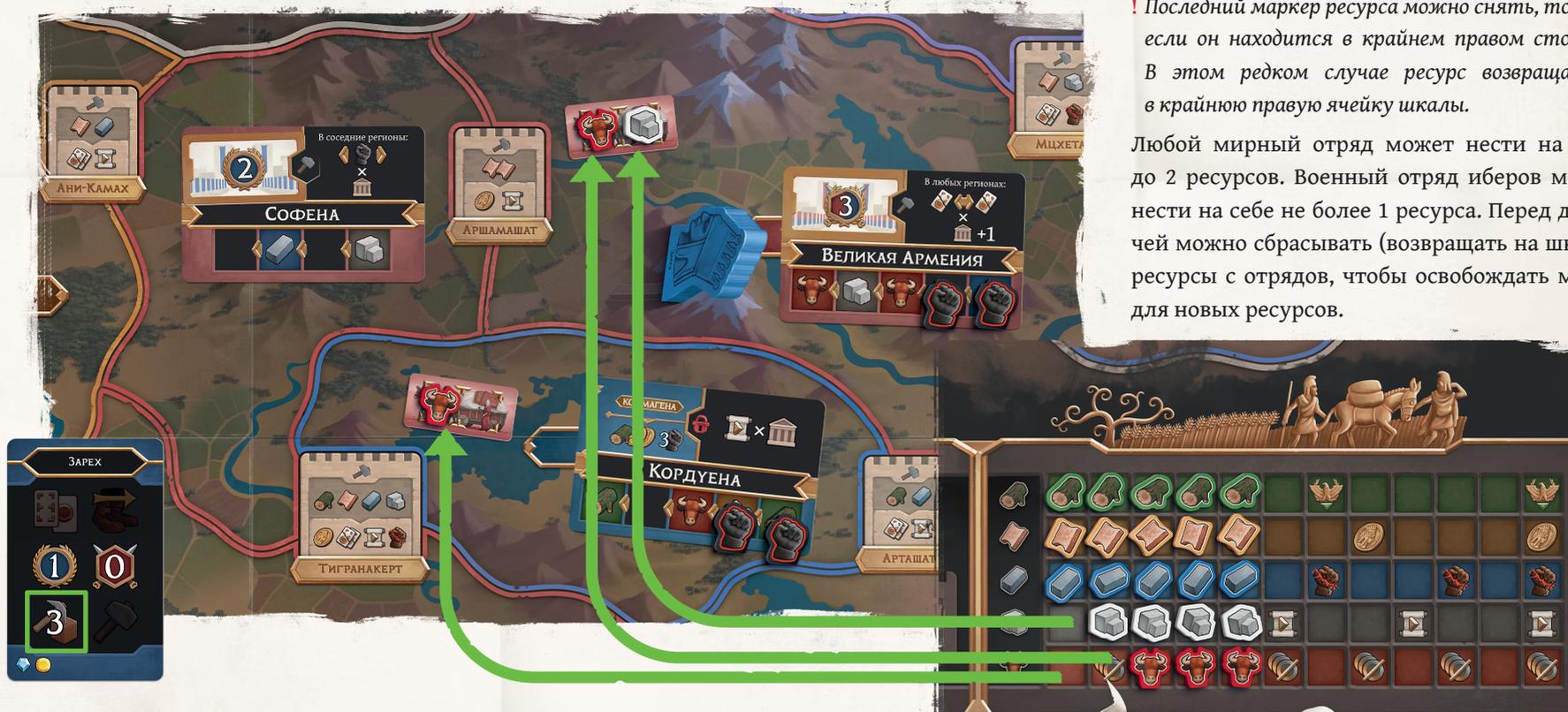
ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

Сила действия — количество доступных для добычи ресурсов в регионе присутствия лидера и/или в соседних с ним **захваченных** регионах. Доступный ресурс — это изображённый в ячейке добычи на карте региона ресурс, не закрытый маркером смутьяна. Пустые ячейки добычи и ячейки, занятые смутьянами, не приносят ресурсов. Каждый ресурс с ячейки на карте региона можно добыть только 1 раз за действие.

Маркер добытого ресурса всегда снимается с крайней левой ячейки на шкале ресурсов и кладётся на подходящий отряд в регионе, в котором происходит добыча. Сброшенный или потраченный ресурс возвращается в область ресурсов в следующую ячейку после крайнего правого ресурса того же вида, т.е. группа ресурсов современем «ползёт» вправо.

! Последний маркер ресурса можно снять, только если он находится в крайнем правом столбце. В этом редком случае ресурс возвращается в крайнюю правую ячейку шкалы.

Любой мирный отряд может нести на себе до 2 ресурсов. Военный отряд иберов может нести на себе не более 1 ресурса. Перед добычей можно сбрасывать (возвращать на шкалу) ресурсы с отрядов, чтобы освободить место для новых ресурсов.



Срабатывает бонус

Если при добыче ресурса (при снятии маркера с области ресурсов) был открыт символ бонуса, тут же применяется его эффект. Каждый ресурс даёт свой уникальный бонус:

-   **ДЕРЕВО** — передвиньте маркер Рима на 1 клетку вниз.
-   **МЕДЬ** — получите 1 талант: переложите его из Внутреннего моря (если есть) в Гирканское.
-   **ЖЕЛЕЗО** — снимите 1 крайнего левого смутьяна из любого региона или 1 любого смутьяна, размещённого по карте события, из другой области поля.

-   **КАМЕНЬ** — добавьте 1 карту события из колоды неизвестности в колоду ожидания.
-   **ЕДА** — достаньте из мешка 3 жетона проверки: можете удалить 1 жетон из игры в коробку, а оставшиеся 2 сбросить (положить в Понт Эвксинский), или сбросить все 3 жетона.

! Если мешок пуст, добавьте в него все жетоны из Понта Эвксинского. Жетоны с обводкой  считаются как обычные жетоны (их свойство не учитывается).



СТРОИТЕЛЬСТВО/АКТИВАЦИЯ

Данное действие не имеет цифры и всегда выполняется однократно.

В ходе этого действия вы можете **построить 1 город** и/или **активировать эффект 1 захваченного региона**. Можете сделать и то, и другое в любой последовательности или выполнить что-то одно — либо строительство без активации, либо активацию без строительства.

СТРОИТЕЛЬСТВО ГОРОДА

1. Выберите одно из доступных для постройки мест, расположенных на границах региона присутствия вашего лидера.
2. Потратьте указанные ресурсы с отрядов, находящихся в регионах, граничащих с этим местом.
3. Получите награду за постройку, указанную на месте города:
 - талант(-ы) — переложите его из Внутреннего моря (если есть) в Гирканское;
 - отряд(-ы) — положите в любой из соседних с городом регионов указанное количество местных мирных и/или военных отрядов (если есть);
 - удаление смутьяна в соседнем регионе — снимите и положите в запас крайнего левого смутьяна с карты любого соседнего захваченного региона;
 - добавление события — переложите, не переворачивая, карту события из колоды неизвестности в колоду ожидания.
4. Выберите 1 из 3 жетонов городов на рынке и разместите его на выбранном месте. Затем пополните рынок, открыв новый жетон из стопки.
5. С этого момента начинает действовать **постоянный бонус** построенного города (см. *Справочник*).



АКТИВАЦИЯ ЭФФЕКТА ЗАХВАЧЕННОГО РЕГИОНА

Вы можете активировать регион только в случае, если он захвачен и ваш лидер присутствует в **этом или соседнем регионе**. Сила эффекта захваченного региона напрямую зависит от числа построенных рядом с этим регионом городов.

Например: если у вас 2 построенных города вокруг региона Кордуена, то при активации эффекта этого региона вы добавите 2 карты события в стопку ожидания.

Подробнее об эффектах захваченных регионов — см. Справочник.



ТАЛАНТЫ

В процессе игры вы будете получать и тратить

! Талант — древняя денежная единица. В среднем 1 талант равнялся 27 кг золота.

Если вы должны получить , переложите его из Внутреннего моря в Гирканское. Если во Внутреннем море нет , вы ничего не получаете. Для траты вам доступны как в Гирканском море, так и во Внутреннем. Потраченные перекадываются из Гирканского во Внутреннее море. Вы можете тратить таланты и из Внутреннего моря, но в этом случае они удаляются из игры (убираются в коробку) и не могут быть восполнены.



Каждый доступный можно потратить в любой момент хода 2 способами:

1. Игрок может выполнить любое действие с последней сыгранной карты действия (лежащей наверху стопки). Чья это карта, значения не имеет. На каждое доступное действие можно потратить только 1 , поэтому скопировать одно действие дважды нельзя.

! Напоминание: вы не можете повторить за действие последней сыгранной карты перед возвращением карт в руку (см. Возврат карт действий).



2. Игрок может убрать 1 крайнего левого смутьяна из региона присутствия героя игрока или другой зоны этого региона (города или жетона захваченного региона) в область запаса смутьянов. Это можно делать неограниченное число раз, тратя за каждый по 1 .

Все общие — любой игрок может потратить талант, но выбранное действие выполняется конкретно игроком, потратившим . Учитываются регион присутствия и особый эффект именно его лидера.





ФАЗА 2. РОЗЫГРЫШ СОБЫТИЯ



После проверки на захват регионов посчитайте все сыгранные карты действий. После 3, 6, 9 или 12 сыгранных карт немедленно откройте и разыграйте карту события из колоды ожидания.

! Если разыграно 3, 6, 9 или 12 карт, скопировать действие карты за талант нельзя — сначала разыграйте событие.

Каждое событие разыгрывается в 2 этапа: сначала — верхнее условие, зависящее от количества смутьянов на поле, затем — нижний уникальный эффект.

Верхнее условие зависит от количества смутьянов на поле и может потребовать потратить ресурсы, сбросить отряды, подвинуть маркер Рима вверх или добавить новых смутьянов. За каждый недостающий ресурс переместите маркер Рима вверх на 1 по шкале: вверху карты события есть напоминание об этом.

Затем выполните нижний эффект максимально полно, насколько это возможно.

Если из-за события в регионе погибает местный отряд, тут же добавьте 1 смутьяна в этот регион.

Наконец, положите сыгранную карту события в стопку сброса (крайняя правая ячейка).

Если в колоде ожидания нет карт событий, вместо розыгрыша события продвиньте маркер Рима на 2 клетки вверх.



Подробнее о том, как работают те или иные эффекты событий, — см. Справочник.

Золотое правило 1 — каждый раз, когда вы должны выложить , но не можете этого сделать по любой причине, маркер Рима двигается на 1 клетку вверх.

Золотое правило 2 — нельзя выкладывать  в незахваченные регионы (если прямо не сказано обратное). Если игра обязывает вас выложить  в незахваченный регион — см. Золотое правило 1.

Золотое правило 3 —  для региона считаются во всех относящихся к нему местах: область условия захвата и ячейки ресурсов на карте региона, а также все города, примыкающие к этому региону.

ФАЗА 3. ВОЗВРАТ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Пока каждый игрок не сыграет все 3 свои карты действий, сыгранные карты остаются лежать на столе.

Но как только все игроки разыграют все 3 свои карты действий (на столе оказывается сыграно 6 карт при игре в одиночку и вдвоём, 9 — при игре втроём, 12 — при игре вчетвером), немедленно разыгрывается событие, затем каждый игрок возвращает 3 свои карты действия в руку.

! Таким образом, действие с последней сыгранной карты никогда не может быть скопировано за талант.



ДВИЖЕНИЕ МАРКЕРА РИМА



Продвигайте маркер Рима вверх по шкале римского влияния в 3 случаях:

- 1) когда эффект разыгранной карты события предписывает это сделать;
- 2) на 2 клетки вверх, если должно быть разыграно событие, а в колоде ожидания нет карт;
- 3) на 1 клетку вверх каждый раз, если невозможно добавить смутьяна в регион (в регионе уже максимальное число смутьянов или закончились смутьяны в запасе).

Если маркер Рима достигает клетки, на которой есть жетон захваченного региона или последней (XVIII) клетки шкалы римского влияния, игра завершается поражением игроков.

! Вы должны успевать захватывать регионы (и тем самым освобождать клетки на шкале римского влияния) быстрее, чем поднимается маркер Рима.



ЖЕТОНЫ ЛЕГАТОВ РИМА

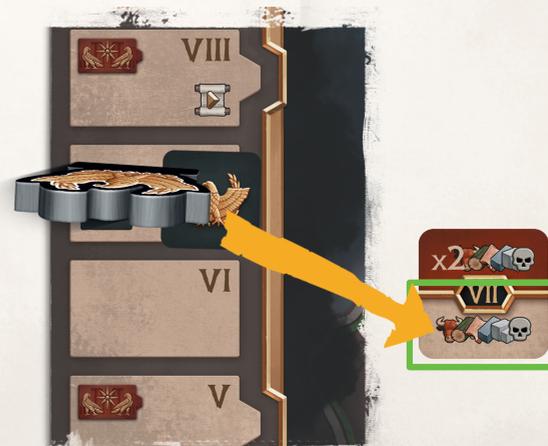


Когда маркер достигает клетки, на которой лежит такой жетон, переверните этот жетон и примените его сильный негативный эффект. Если вы захватили не более 5 регионов, выполните нижний (белый) эффект. Если вы захватили 6 и более регионов, выполните верхний (красный) эффект.

! Чем сильнее влияние Рима, тем активнее он проявляет свою силу.

Подробнее о действии жетонов легатов — см. Справочник.

Затем уберите сыгранный жетон в коробку.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно завершается поражением игроков в 2 случаях:



1) маркер Рима в любой момент игры достиг клетки с лежащим на ней жетоном захваченного региона — Рим первым начал захват регионов, на которые вы претендовали;



2) маркер Рима достиг последней клетки — вы сами попали под влияние Римской Республики.

Для победы игроки должны захватить все 12 регионов на поле и разыграть финальное событие.

Захватив последний регион на поле, получите награду за захват, в том числе выставьте смутьянов, указанных на карте региона.

! Напоминание: если в запасе нет смутьянов или все ячейки региона уже заняты ими, маркер Рима движется на 1 клетку вверх.

Затем, независимо от количества сыгранных карт действий, откройте карту события из колоды ожидания и разыграйте её по обычным правилам.

! Напоминание: если вы должны разыграть событие, а колода ожидания пуста, маркер Рима движется на 2 клетки вверх.

Если маркер Рима всё ещё не добрался до последней клетки на шкале Рима — вы побеждаете!

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор игры: Юрий Журавлёв

Идея игры и издатель: Руслан Мартиросян

Дизайн и иллюстрации: Давид Григорян

Вёрстка: Даниил «Кай Атар» Морозов, Кнкуш Азатян

Редактор: Филипп Иванов

Корректоры: Мария Назарова, Ирина Степачева-Бохенек

Консультанты: Рубен Саргсян, Алиса Гаджиева

Историческая достоверность: научно-популярное издание Naked Science

Организация тестирований: Артём Абрамов

БЛАГОДАРНОСТИ

Создатели игры благодарят за участие в тестировании и обратную связь Александра Торцева, Антона Зиновьева, Ивана Лисовича, Максима Богомолова.

Эксклюзивный дистрибьютор игры на территории СНГ: Hobby.am

По всем неясным вопросам смотрите FAQ по игре на сайте hobby.am или задавайте вопросы в нашем Telegram-канале

Страница игры на сайте



Задать вопрос через Telegram



«Игра посвящается моему сыну ТИГРАНУ...»

СПРАВОЧНИК

ЭФФЕКТЫ ЛИДЕРОВ

⚡ **Тигран II Быстрый** — перед любым действием или после него может совершить 1 перемещение (самого себя или любого подходящего отряда). Проверка на конфликт не проводится.

⚡ **Тигран II Великий** — построенные города рядом с регионом присутствия этого лидера дают 2 одинаковых ресурса, блокируют 2 смутьянов и дают +2 к любым действиям и проверкам.

⚡ **Тигран II Кнут** — все военные отряды могут нести 1 ресурс (военные отряды иберов — 2). Это перманентное свойство действует на все военные отряды в игре.

⚡ **Тигран II Филэллин** — во время действия добычи этим лидером можете добыть неограниченное количество одного ресурса (насколько позволяет вместимость отрядов и сила сыгранного действия).

⚡ **Тигран Средний Балагур** — во время действия перемещения можете дополнительно переместить 2 отряда или 1 отряд дважды по общим правилам, не тратя на это очки действия.

⚡ **Тигран Средний Большой Обоз** — этот лидер может нести на себе до 2 ресурсов. Храните эти ресурсы на карте лидера. Ресурсы считаются находящимися в регионе присутствия лидера.

⚡ **Тигран Средний Пророк** — 1 раз в ход вместо розыгрыша события можете положить открытую карту события в низ колоды неизвестности и вместо неё разыграть новую из колоды неизвестности. От розыгрыша новой карты события отказаться уже нельзя.

⚡ **Тигран Средний Строитель** — при оплате постройки города любым лидером (включая этого) в регионе присутствия этого лидера можете вместо 1 нужного ресурса потратить 2 любых других ресурса (однократно).

⚡ **Артавазд II Благодетель** — сила эффекта региона присутствия и соседних с ним регионов увеличивается на 1. Сила эффекта региона, как правило, выражается в количестве построенных городов.

⚡ **Артавазд II Божественный** — во время любых проверок в регионе присутствия этого лидера или соседних регионах все лидеры (включая этого) могут, заплатив 1 любой ресурс из региона присутствия, вытянуть дополнительно 4 жетона из мешка и выбрать 1 из них. Оставшиеся 3 жетона уберите обратно в мешок.

⚡ **Артавазд II Завоеватель** — этот лидер может проводить все проверки в любых регионах. При этом учитываются отряды только в этих регионах, а для захвата региона в нём должен присутствовать хотя бы 1 лидер (неважно кто).

⚡ **Артавазд II Мирный** — после захвата региона присутствия этого лидера или соседнего с ним региона добавьте в захваченный регион 1 местный военный или мирный отряд.

⚡ **Зарех Защитник** — при розыгрыше события для верхнего эффекта смутьяны в регионе присутствия этого лидера не учитываются (как если бы их не было).

⚡ **Зарех Освободитель** — если в ходе одного действия этого лидера вам удалось убрать с поля 2 смутьянов, получите 1 талант.

⚡ **Зарех Осторожный** — во время проверки в регионе присутствия этого лидера или соседних с ним регионах все лидеры (включая этого) могут тянуть из мешка 2 жетона и выбирать 1 из них. Оба жетона положите в Понт Эвксинский.

⚡ **Зарех Эребунский** — этот лидер может применять эффекты любых захваченных регионов (а не только региона присутствия и соседних с ним). Для расчёта силы эффекта учитываются только построенные города, второе слагаемое (цифра) не учитывается.

УСЛОВИЯ ЗАХВАТА РЕГИОНОВ

Албания

- Захвачен регион **Софена**.
- Проведите проверку переговорами на 7.
- Проведите проверку сражением/переговорами на 9.

Великая Армения

Этот регион уже принадлежит вам с начала игры.

Иберия

- Приведите в этот регион 2 отряда разных цветов.
- Потратьте 2 железа или проведите проверку сражением/переговорами на 7.
- Потратьте 2 таланта или проведите проверку сражением/переговорами на 9.

Иудея

- Захвачены регионы **Каппадокия** и **Мидия**.
- Потратьте 3 камня или проведите проверку сражением/переговорами на 12.
- Проведите проверку переговорами на 9.

Каппадокия

- Захвачен регион **Осроена**.
- Потратьте 2 еды или проведите проверку сражением/переговорами на 5.
- Приведите в этот регион 2 отряда разных цветов или проведите проверку сражением/переговорами на 7.

Киликия

- Потратьте 2 камня или проведите проверку сражением/переговорами на 9.
- Проведите проверку сражением на 7.
- Вокруг этого региона построено 2 города.

Колхида

- Проведите проверку переговорами на 10.
- Потратьте 2 меди или проведите проверку сражением на 12.
- Потратьте 3 еды и 2 железа.

** В реальный исторический период, который охватывает игра, Колхида была регионом союзного Понтийского царства. Но история могла пойти и по другому пути.*

Коммагена

- Получено 3 бонусных жетона (они могут находиться как в мешке, так и в сбросе).
- Захвачены 2 соседних с Коммагеной региона.
- Потратьте 2 таланта или 3 дерева.

Кордуена

- Захвачен регион **Албания**.
- Захвачен регион **Коммагена**.
- Потратьте 1 дерево или проведите проверку сражением/переговорами на 9.

Мидия

- Потратьте 1 железо или проведите проверку сражением/переговорами на 6.
- Потратьте 2 еды или проведите проверку сражением/переговорами на 8.
- Потратьте 2 таланта или проведите проверку сражением на 8.

Осроена

- Потратьте 1 дерево или проведите проверку сражением/переговорами на 9.
- Проведите проверку переговорами на 7.
- Вокруг этого региона построен как минимум 1 город.

Сирия

- В любых 2 соседних с Сирией захваченных регионах нет смутьянов.
- Проведите проверку сражением на 8.
- Потратьте 1 дерево и 2 железа.

Софена

- Потратьте 1 медь или проведите проверку сражением/переговорами на 8.
- Потратьте 3 еды или проведите проверку переговорами на 7.
- Потратьте 1 дерево или проведите проверку сражением на 8.

ЭФФЕКТЫ ЗАХВАЧЕННЫХ РЕГИОНОВ

Албания — выполните действия найма, добычи и/или движения (в любом сочетании) с суммарной силой, равной утроенному числу построенных рядом с Албанией городов плюс 3.

Великая Армения — можете заменить любые отряды на поле отрядами из запаса в количестве, равном числу построенных рядом с Великой Арменией городов плюс 1. Если на заменённом жетоне были ресурсы, они переходят на новый (если это возможно).

Иберия — переместите всех лидеров в любые регионы. Можете переместить вместе с каждым лидером по столько отрядов, сколько городов построено рядом с Иберией.

Иудея — переместите маркер Рима вниз на столько клеток, сколько городов построено рядом с Иудеей.

Каппадокия — удалите по 1 смутьяну в разных регионах в количестве, равном числу построенных рядом с Каппадокией городов.

Киликия — замените ресурсы на ваших отрядах в любых регионах на столько же любых других ресурсов столько раз, сколько у вас построенных рядом с Киликией городов плюс 1.

Колхида — добавьте любые ресурсы на ваши отряды в любые регионы в количестве, равном числу построенных рядом с Колхидой городов плюс 1.

Коммагена — откройте из стопки жетоны городов в количестве, равном числу построенных рядом с Коммагеной городов плюс 1. Можете заменить ими любые построенные города на поле. Все неиспользованные города положите под низ стопки в случайном порядке.

Кордуена — добавьте в колоду ожидания события в количестве, равном числу построенных рядом с Кордуеной городов.

Мидия — снимите любой крайний левый ресурс со шкалы и переложите его справа от крайнего ресурса столько раз, сколько построено рядом с Мидией городов. Если при этом был открыт бонус, он активируется.

Осроена — примените эффекты столько разных захваченных регионов, сколько городов построено рядом с Осроеной.

Сирия — поменяйте местами жетоны захваченных регионов на поле столько раз, сколько городов построено рядом с Сирией.

Софена — переместите смутьянов из любых регионов в соседние в количестве, равном числу построенных рядом с Софеной городов.

ЭФФЕКТЫ СОБЫТИЙ

«Эффекты событий» —
продолжение

! Верхний эффект события всегда выполняется полностью, нижний выполняется максимально полно, насколько это возможно.

Золотое правило 1 — каждый раз, когда вы должны выложить , но не можете этого сделать по любой причине, маркер Рима двигается на 1 клетку вверх.

Золотое правило 2 — нельзя выкладывать  в незахваченные регионы (если прямо не сказано обратное). Если игра обязывает вас выложить  в захваченный регион — см. Золотое правило 1.

Золотое правило 3 —  для региона считаются во всех относящихся к нему местах: область условия захвата и ячейки ресурсов на карте региона, а также все города, примыкающие к этому региону.

I. Голод в Анатолии

- За каждые 4 смутьянов на поле: добавьте 1 смутьяна в любые захваченные регионы Анатолии (Каппадокия, Киликия, Коммагена).
- За каждые 2 отряда в каждом регионе: потратьте 1 еду или сбросьте 1 отряд из этого региона.
- ! *Напоминание: каждый раз, когда в регионе погибает местный отряд, добавьте туда 1 смутьяна.*

II. Волна преступности

- В каждом захваченном регионе, в котором есть 3 и более смутьянов: добавьте 1 смутьяна в этот регион.
- Потратьте 2 любых ресурса.

III. Межнациональные конфликты

- За каждые 3 смутьянов на поле: потратьте 1 медь или поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх.
- Добавьте по 1 смутьяну в каждый захваченный регион с отрядами разных цветов.

IV. На пороге бунта

- За каждые 3 смутьянов на поле: потратьте 1 еду или поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх.
- Добавьте по 1 смутьяну в каждый захваченный регион с 1 или 2 военными отрядами.

V. Казнокрадство

- За каждые 3 смутьянов на поле: потратьте 1 дерево или поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх.
- Потратьте 1 талант: переложите его из Гирканского моря во Внутреннее или из Внутреннего моря в коробку (удалите из игры).

VI. Повышение довольствия

- В каждом захваченном регионе, в котором есть 2 и более смутьянов: сбросьте 1 отряд из этого региона или поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх.
- За каждые 2 отряда в каждом регионе: потратьте 1 еду или сбросьте 1 отряд из этого региона.
! Напоминание: каждый раз, когда в регионе погибает местный отряд, добавьте туда 1 смутьяна.

VII. Интриги

- За каждые 4 смутьянов на поле: потратьте 1 еду или поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх.
- Добавьте по 1 смутьяну в 2 из 4 захваченных регионов на выбор: Колхида, Каппадокия, Сирия, Великая Армения.

VIII. Подковёрные игры

- За каждые 3 смутьянов на поле: потратьте 1 камень или поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх.
- Добавьте по 1 смутьяну в 2 из 4 захваченных регионов на выбор: Мидия, Осроена, Иудея, Великая Армения.

IX. Бунт в Леванте

- За каждые 4 смутьянов на поле: добавьте 1 смутьяна в любые захваченные регионы Леванта (Сирия, Иудея).
- Добавьте по 1 смутьяну в 2 из 4 захваченных регионов на выбор: Албания, Софена, Кордуена, Великая Армения.

X. Мятеж в Месопотамии

- За каждые 4 смутьянов на поле: добавьте 1 смутьяна в любые захваченные регионы Месопотамии (Кордуена, Мидия).
- Положите по 1 смутьяну на города вокруг Коммагены (Ани-Камах, Мазака, Эдесса). Эти города нельзя построить, а у построенных — применить их эффекты, пока на них лежит смутьян. Смутьяна из города можно удалить вместо удаления смутьяна из любого соседнем с городом региона в ходе проверки на лояльность.

XI. Повышение довольствия

- В каждом захваченном регионе, в котором есть 3 и более смутьянов: добавьте 1 смутьяна в этот регион.
- За каждые 2 отряда в каждом регионе: потратьте 1 еду или сбросьте 1 отряд из этого региона.
! Напоминание: каждый раз, когда в регионе погибает местный отряд, добавьте туда 1 смутьяна.

XII. Заговор

- За каждые 4 смутьянов на поле: потратьте 1 железо или поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх.
- Для каждого региона, где есть 2 отряда разных цветов, вытащите 1 жетон из мешка. Если это жетон со значением 0, сбросьте 1 жетон отряда из этого региона.

XIII. Эпидемия

- За каждые 4 смутьянов на поле поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх.
- Сбросьте 3 любых отряда с поля.
! Напоминание: каждый раз, когда в регионе погибает местный отряд, добавьте туда 1 смутьяна.

XIV. Мятеж в Великой Армении

- За каждые 4 смутьянов на поле: потратьте 1 дерево или поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх.
- Положите по 1 смутьяну на города вокруг Великой Армении (Арташат, Аршамашат, Мцхета). Эти города нельзя построить, а у построенных — применить их эффекты, пока на них лежит смутьян. Смутьяна с города можно удалить вместо удаления смутьяна в любом соседнем с городом регионе во время проверки на лояльность.

XV. Засуха

- За каждые 5 смутьянов на поле поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх.
- Потратьте 2 любых ресурса.

XVI. Голод на Кавказе

- За каждые 4 смутьянов на поле: добавьте 1 смутьяна в любые захваченные регионы Кавказа (Албания, Иберия, Колхида).
- За каждые 2 отряда в каждом регионе: потратьте 1 еду или сбросьте 1 отряд из этого региона.
! Напоминание: каждый раз, когда в регионе погибает местный отряд, добавьте туда 1 смутьяна.

XVII. Снижение боевого духа

- За каждые 3 смутьянов на поле: потратьте 1 железо или поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх.
- Вытащите из мешка 3 случайных жетона проверки и удалите их из игры (уберите в коробку).

XVIII. Римский протекторат

- За каждые 4 смутьянов на поле: потратьте 1 камень или поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх.
- Положите по 1 смутьяну в 2 любых пока не захваченных регионов. Кладите их рядом с условием захвата. При захвате региона с лежащим на нём смутьяном вместо получения бонуса захвата уберите этого смутьяна.

ХІХ. Массовые беспорядки

- В каждом захваченном регионе, в котором есть 2 и более смутьянов: сбросьте 1 отряд из этого региона или поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх.
- Поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх.

ХХ. Усиление Рима

- За каждых 4 смутьянов на поле: потратьте 1 медь или поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх.
- Поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх.

ЭФФЕКТЫ ЖЕТОНОВ ЛЕГАТОВ

Пока на шкале Рима есть хотя бы 1 жетон захваченного региона в нижней (светлой) области, разыгрывается нижний (светлый) эффект жетона легата. В противном случае разыгрывается его верхний (тёмный) эффект.



- I. Переложите, не разыгрывая, 2 или 3 события из колоды ожидания в колоду сброса. Если при этом колода ожидания опустела, маркер Рима не перемещается.
- II. Удалите из игры (уберите в коробку) 2 или 3 смутьяна из запаса. Если при этом запас смутьянов опустел, маркер Рима не перемещается.
- III. Удалите из игры (уберите в коробку) по 1 или 2 отряда каждого цвета из запаса и/или с поля.
! Напоминание: каждый раз, когда в регионе погибает местный отряд, добавьте туда 1 смутьяна.
- IV. В каждом регионе: потратьте 1 любой ресурс и (или) сбросьте 1 любой отряд.
! Напоминание: каждый раз, когда в регионе погибает местный отряд, добавьте туда 1 смутьяна.

- V. Переверните 2 или 3 жетона захваченных регионов, лежащих на картах регионов. Вы не можете активировать эффекты этих регионов и не можете проводить проверки на удаление смутьянов.
- VI. Потратьте 2 или 3 таланта: переложите их из Гирканского моря во Внутреннее и/или из Внутреннего моря в коробку (удалите из игры). Если талантов меньше необходимого, потратьте и/или удалите все, что есть.
- VII. Удалите из игры (уберите в коробку) по 1 или 2 ресурса каждого вида. Ресурсы снимайте сначала с отрядов на поле, затем со шкалы ресурсов, начиная с крайних левых. Если при этом был открыт бонус, он не активируется.
- VIII. Удалите из игры (уберите в коробку) 4 или 7 случайных жетонов проверки из мешка.

ПОСТОЯННЫЕ БОНУСЫ ГОРОДОВ



1. +1 к действию перемещения в любой части поля.
2. +1 к действию добычи в любой части поля.
3. +1 к действию переговоров в любой части поля.
4. +1 к действию сражения в любой части поля.
5. +1 к действию найма в любой части поля.
6. Доступное для добычи в любом соседнем регионе
7. Доступная для добычи в любом соседнем регионе
8. Доступное для добычи в любом соседнем регионе

9. Доступный для добычи в любом соседнем регионе
10. Доступная для добычи в любом соседнем регионе
11. +1 к любым проверкам сражением в любой части поля.
12. +1 к любым проверкам переговорами в любой части поля.
13. +1 к любым проверкам сражением/переговорами в любой части поля.
- 14, 15. Блокирует 1 крайнего левого смутьяна в каждом соседнем регионе.

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СИМВОЛЫ

 Армения

 Рим

 город

 недоступный эффект

 удалите из игры указанный компонент

 талант

 жетон легата

 жетон захваченного региона

 маркер Рима

 поднимите маркер Рима на 1 клетку вверх

 опустите маркер Рима на 1 клетку вниз

 не перемещайте маркер Рима

Ресурсы

 дерево

 медь

 железо

 камень

 еда

 любой ресурс

Смутьяны

 добавить смутьяна из запаса на поле

 убрать смутьяна с поля в запас

 заблокировать смутьяна

Отряды

 военный отряд

 мирный отряд

 любой отряд

Жетоны проверки

 базовый жетон проверки

 бонусный жетон проверки

 любой жетон проверки

 символ урона

 символ защиты

 обводка — жетон не учитывается в лимите

События

 добавьте событие в колоду ожидания

 разыграйте событие из колоды ожидания

Действия

 наём

 перемещение

 переговоры

 сражение

 переговоры или сражение

 добыча

 строительство