



ПРАВИЛА ИГРЫ



• ВЕЧНЫЙ ГОРОД •

для 2-4 игроков, 60-120 минут

• Мартин Уоллес

• Лоренцо Мария Конти,
Роберто Мартире

• Андреас Роша,
Эмилияно Маммукари

В игре «Вечный город» вы выступите в роли знатного Римского рода, который будет пытаться обрести силу и славу на протяжении трех эпох: Царского периода, Римской республики и Римской империи.

Вашей целью будет увеличение своего влияния на город – помогайте в завоевании провинций, внесите посильный вклад в строительство архитектурных шедевров и покажите себя достойным правителем семи холмов!

Старайтесь внимательно относиться к людям, не допуская восстаний на подконтрольных землях, ведь это бросит тень на репутацию вашего рода.

Мудро распоряжайтесь ресурсами и властью, и ваш род обретет вечную славу и будет вписан в историю Рима!





СОСТАВ ИГРЫ



15 фишек камней



4 счетчика очков престижа
также называемых ОП;
по 1 каждого цвета



36 фишек пшеницы
20 стоимостью 1,
16 стоимостью 3



28 граждан
по 7 каждого цвета



36 ауреев
валюта игры,
20 стоимостью 1,
16 стоимостью 3



4 счетчика восстаний
по 1 каждого цвета



10 фишек рока



4 счетчика очередности
хода
по 1 каждого цвета



1 накладка
на шкалу
очередности
хода
для 2-х/3-х
игроков



2 планшета
для карточек
II и III эпохи

76 карточек:

36 строений
по 12 на эпоху



24 провинций
по 8 на эпоху



12 исторических личностей
по 4 на эпоху



4 памятки игрока
по 1 для каждого игрока



6 жетонов ущерба
от восстаний



Храм



Акведук



Амфитеатр



1 счетчик фаз



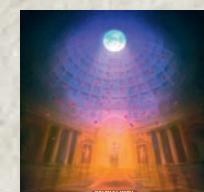
21 жетон наград



14 жетонов разорения



4 планшета домусов
резиденции родов,
названные по имени
основателя рода;
по 1 на каждого игрока



1 правила игры



1 игровое поле

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите **игровое поле** в центр стола.

2. Возьмите **карточки исторических личностей**  и разделите их по эпохам. Эпоха обозначена на оборотной стороне (далее «рубашке») карточки и в верхнем правом углу на лицевой стороне (далее «лице») карточки. Случайным образом вытяните по 1 карточке каждой эпохи в игре для 2 игроков, или по 2 каждой эпохи в игре для 3 или 4 игроков. Уберите оставшиеся карточки в коробку, они не понадобятся в текущей партии. Возьмите карточки первой эпохи и поместите их лицевой стороной вверх в клетки исторических личностей на игровом поле.

3. Возьмите **карточки строений**  и **провинций**  , разделите их по типам и эпохам. Рубашки карточек провинций и строений одинаковые для каждой эпохи. Значки в правом верхнем углу на лице карточек отличаются и обозначают тип и эпоху. Перемешайте каждую стопку карточек по отдельности, затем раздайте каждому игроку по 2 карточки провинций и по 3 карточки строений I эпохи лицевой стороной вниз.

4. Поместите стопки II эпохи и III эпохи в соответствующие **планшеты для карточек**. Уберите оставшиеся карточки I эпохи обратно в коробку.

5. Возьмите **жетоны наград**  соответствующим количеством игроков на обороте: только  в игре для 2-х игроков,  и  в игре для 3-х,  и  в игре для 4-х.

Уберите все оставшиеся жетоны обратно в коробку. Выберите на игровом поле 3 холма в игре для 2-х игроков, 5 холмов в игре для 3-х и 7 холмов в игре для 4-х. Только холмы с жетонами наград будут **активны** (использоваться) в ходе игры. Если вы не можете решить, какие холмы выбрать, используйте первые 3/5/7 холмов для 2/3/4 игроков соответственно, по порядку, начиная с холма под номером  . Случайным образом поместите 3 жетона наград на каждый выбранный холм, лицом вверх; убедитесь, что под каждым изображён символ  .

6. Возьмите 4 случайных **жетона ущерба от восстаний**  и поместите их лицом вверх на 4 клетки для этих жетонов. Оставшиеся 2 уберите в коробку.

7. Возьмите **счетчик фаз**  и поместите его на клетку A, самую первую на счетчике фаз.

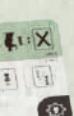
8. При игре для 2-х или 3-х игроков возьмите **накладку на шкалу очередности хода** с соответствующим числом игроков на лицевой стороне (,  и ) и поместите ее на шкалу очередности хода. При игре вчетвером оставьте накладку в коробке.

9. Создайте общий запас из **граждан** , **камня** , **пшеницы** , **ауреев** , **фишек рока**  и **жетонов разорения**  рядом с игровым полем.

10. Возьмите **счетчики очередности хода** и поместите их случайным образом на шкалу очередности хода по одному на каждую клетку.

11. Поместите **сооружение** соответствующего типа на каждую клетку зоны сооружений.





16

17

1



12



16

12



17

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Каждый игрок выбирает цвет и берет соответствующие компоненты:

12

планшет **домуса** и помещает его перед собой.

13

счетчик **восстаний** и помещает его на значение 0 шкалы восстаний.

14

счетчик **очков престижа** и помещает его на значение 0 на шкале престижа.

15

2 гражданина из общего запаса, разместите их в центральной части своего планшета **домуса**.

16

памятку игрока.

17

Кроме этого каждый игрок берет 2 аурея, 5 пшениц и 1 камень из общего запаса и размещает их в указанных частях планшета **домуса**.



3



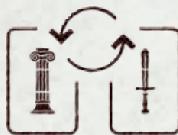
ХОД ИГРЫ

«Вечный город» играется за 3 раунда, называемых эпохами. Каждая эпоха разделена на следующие фазы:



- A. Драфт**
- Б. Действия**
- В. Получение очков**
- Г. Разорение**
- Д. Сооружения**
- Е. Домус**
- Ж. Восстания**
- З. Еда**
- И. Конец эпохи**

В конце каждой фазы передвигайте счетчик фаз  вперед по шкале, затем начинайте следующую фазу.



A – ДРАФТ



Каждому игроку раздается по 3 карточки строений и по 2 карточки провинций текущей эпохи (пропустите этот шаг в начале игры, т.к. карточки I эпохи уже разданы во время подготовки к игре). Возьмите карточки с планшета для карточек текущей эпохи, затем уберите оставшиеся карточки и планшет в коробку.

После этого все игроки одновременно выбирают 1 из 5 полученных карточек и кладут ее лицом вниз перед собой. Когда все игроки сделали свой выбор, каждый из них передает оставшиеся 4 карточки игроку слева. Теперь каждый игрок выбирает 1 из полученных 4 карточек, кладет ее перед собой лицом вниз и передает оставшиеся 3 игроку слева. Таким же образом каждый игрок выбирает одну из 3 полученных карточек и передает оставшиеся 2 налево. Теперь каждый игрок выбирает одну из 2 оставшихся карточек, а другую помещает лицом вниз в обозначенное место на игровом поле. Наконец, переверните карточки на игровом поле лицом вверх. Каждый игрок берет 4 выбранные карточки, лежащие перед ним – они будут его рукой на эту эпоху. Такой процесс раздачи карточек называется «драфтом».

Клетки для пяти выбранных путем драфта карточек. Эти карточки можно сыграть во время фазы действия с помощью жетона награды .



Б – ДЕЙСТВИЯ

Эта фаза – основная часть игры. Игроки ходят в порядке, продиктованном шкалой очередности хода, начиная с игрока, у которого счетчик очередности хода находится в первой клетке слева на соответствующей позиции, и продолжая по порядку до последнего игрока.

Во время своего хода каждый игрок должен выполнить основное действие. До и после него может быть одно или несколько дополнительных действий (см. «Дополнительные действия» на стр. 9). Затем ход переходит к следующему игроку. Игроки, решившие спасовать в предыдущем ходу, пропускают свой ход.

Эта фаза заканчивается, когда все игроки спасают.

Основные действия:

- **Сыграть карточку (провинций или строений);**
- **Получить благосклонность;**
- **Возвести сооружение;**
- **Оказать влияние на холм;**
- **Спасовать**

В результате многих действий вы будете получать или терять очки восстаний. Каждый раз, когда ваше значение восстаний опускается ниже значения «0», вы получаете 1 очко престижа (далее ОП). Неважно насколько ниже значения «0» опустился показатель, за ход вы можете получить ТОЛЬКО 1 ОП (неважно – благодаря карточке, действию, жетону наград и т.д.).

Каждый раз, когда вы превышаете значение «10» на шкале восстаний вы теряете по 1 ОП за каждый шаг, на который должен был продвинуться счетчик восстаний выше значения «10».

Счетчик ОП никогда не может опуститься ниже 0 или подняться выше 10.



Б.1 – СЫГРАТЬ КАРТОЧКУ

Вы можете сыграть карточку из своей руки, заплатив стоимость, указанную в ее верхнем левом углу (см. ниже), переместив жетоны с вашего планшета домауса в общий запас. Затем поместите карточку лицом вверх в свою игровую зону. Например: если карточка является провинцией или строением с мгновенным свойством , поместите ее **справа** от вашего домауса, если же строением с постоянным свойством , поместите **над** своим домусом, а если строение требует активации , поместите его **слева** от вашего домауса.

Внизу каждой карточки имеется цветная арка с символом, обозначающим ее категорию.

Карточки строений	Карточки провинций	Карточки личностей
Политические	Торговые	Историческая личность
Гражданские	Дипломатические	
Религиозные		
Военные		

Обращайте внимание на цвета карточек:

- Сыграв карточку, вы получаете 1 аурей за каждую **другую** сыгранную карточку **того же типа** (цвет): 1 аурей, если это вторая сыгранная карточка, 2, если третья, 3, если четвертая и т.д.
- В конце игры вы получите бонусные **ОП** за каждый набор из 6 или 7 сыгранных карточек разного цвета (см. «Конец игры» на стр. 11).

Сыграв карточку, вы немедленно получаете награды (не **ОП**), указанные в нижней части карточки (см. ниже) и, если она была с мгновенным свойством, немедленно применяете его свойство (см. слева).



Карточки строений представляют собой строения, возведенные вашим родом, и имеют стоимость в камнях и/или ауреях .



Карточки провинций представляют собой провинции, завоеванные благодаря поддержке вашего рода, и оплачиваются гражданами , т.е. солдатами, отправленными на войну.

Ресурсы в запасе не ограничены. В случае если они закончатся, используйте что-либо еще в качестве замены. Исключением являются только граждане, их всего по 7 на каждого игрока. Если вы должны получить гражданина, а в запасе их больше нет, то вы ничего не получаете.

КАРТОЧКИ

Карточки строений



Стоимость **Название** Церковь Святого Петра **Эпоха и тип** III

Свойство Стоимость сокращается на 1 **Получаемые награды** 1 1 1 -1 **Цвет** Желтый

Очки престижа в конце игры

Карточки провинций



Стоимость **Название** Фракия **Эпоха и тип** III

Свойство Стоимость сокращается на 1 **Получаемые награды** 1 8 1 4 3 **Цвет** Красный

Очки престижа в конце игры

Карточки исторических личностей



Стоимость **Название** Ромул **Эпоха/Тип** I

Свойство и требования Потеряйте 2 и получите 1 за каждый на котором есть ваш **Получаемые награды** 1 1 1 **Цвет** Красный



Б.2 – ПОЛУЧИТЬ БЛАГОСКЛОННОСТЬ

В каждой эпохе будет 1 карточка исторической личности в игре для двоих или 2 в игре для 3 или 4 игроков.

Чтобы получить благосклонность, вы должны заплатить столько ауреев, сколько указанно в верхнем левом углу карточки исторической личности И хотя бы один раз выполнить требования карточки.

Эти карточки доступны всем игрокам, но могут быть получены только тем, кто первым выполнит условия на них. Игрок, первым получивший благосклонность карточки, получает награды, указанные на ней, и помещает только что взятую карточку в свою игровую зону справа от своего домуса.

В конце игры карточка исторической личности считается карточкой седьмого цвета, который используется для завершения набора из 7 карточек в конце игры (см. «Конец игры» на стр. 11).

Пример: у оранжевого игрока 2 очка восстаний. Он платит 6 ауреев и берет карточку Спартака. Т.к. на игровом поле у него 2 гражданина, 2 строения, а также сыграно 2 провинции в эту эпоху, то свойство играется дважды. В первый раз игрок теряет 2 очка восстаний и получает 2 ОП: 1 благодаря свойству карточки и еще 1 т.к. показатель восстаний на шкале восстаний пытается опуститься ниже 0. Во второй раз он вновь получает 2 ОП: 1 благодаря свойству карточки и еще 1, т.к. потерял бы 3 очка восстаний (показатель пытается опуститься ниже 0, но получить больше 1 ОП за применение свойства вы не можете).



Б.3 – ВОЗВЕСТИ СООРУЖЕНИЕ

Чтобы возвести сооружение возмите гражданина из вашего домуса и поместите его в одну из трех клеток сооружений на игровом поле, в которой нет граждан и на которой есть сооружение.

Заплатите 1 камень и немедленно получите 3 ОП. Разместите строение на холме по вашему выбору. Каждый холм может содержать до 3 сооружений, по одному каждого типа. Эти сооружения останутся на холме до конца игры и дадут дополнительные награды префекту холма (игроку на первой позиции; см. «Б.4 – Оказать влияние на холм» справа) в конце эпохи (см. фазу «Д. – Сооружения» на стр. 10).



Б.4 – ОКАЗАТЬ ВЛИЯНИЕ НА ХОЛМ

Поместите гражданина из вашего домуса на активный холм по вашему выбору. Стоимость этого действия составляет:

- 2 пшеницы, если только что размещенный гражданин является первым (любого цвета) на этом холме;
- 1 пшеницу, если только что размещенный гражданин является вторым на этом холме (независимо от цвета первого);
- бесплатно, если только что размещенный гражданин является третьим (и далее) на этом холме (независимо от цвета остальных).

Если на холме нет граждан вашего цвета, поместите гражданина на первую свободную клетку слева; в противном случае поместите его поверх уже присутствующего гражданина (или граждан) вашего цвета. Если на холме нет свободных мест и нет граждан вашего цвета, вы не сможете оказывать влияние на этот холм в эту эпоху.

Если после размещения гражданина на холм ваших граждан там оказывается больше, чем граждан других игроков, поменяйте местами свою стопку граждан со стопкой слева. Продолжайте, пока не дойдете до крайней левой клетки, или не встретите стопку такой же высоты, как ваша, или выше. Сдвигайте пройденные стопки вправо, не меняя их взаимного положения. Самая левая стопка, на первом месте – это род, который управляет холмом, он зовется **префектом**.

Если после размещения гражданина остались неистощенные жетоны наград , выберите один из них, возьмите указанные на нем награды (как правило это ресурсы) из запаса, затем истощите его, сдвигая вниз, чтобы было видно . Вы не обязаны брать награды, указанные на жетонах, но если вы решили их взять, вам придется взять их все. Если вы решите не брать награды, не истощайте жетон.

Примечание: в игре для 2 или 3 игроков только 2 клетки граждан будут активны для каждого холма. Третья клетка будет доступна только в игре для 4 игроков, на что указывает символ на этой клетке.

Пример: синий игрок размещает своего второго гражданина на холме. Там уже есть гражданин его цвета, поэтому синий игрок кладет его поверх предыдущего гражданина. Теперь у синего игрока 2 гражданина, у красного один, а у оранжевого 2. Синий игрок занимает место красного и смещает красного гражданина на последнюю клетку. Оранжевый остается на месте, потому что у него такое же количество граждан, и он занял это клетку раньше синего.





Б.5 – СПАСОВАТЬ

Если вы решили спасовать, переместите свой счетчик очередности хода на свободную клетку с наибольшим значением **ОП** и немедленно получите это количество **ОП**. Вы больше не сможете выполнять какие-либо действия в этой эпохе. Вы можете сначала выполнить дополнительные действия, а затем спасовать в качестве основного действия, но спасовав, вы больше не сможете ничего сделать в текущей фазе действий. Как только все игроки спасают фаза действий завершается.

Советы: во время фазы «И – Конец эпохи» все карточки текущей эпохи, которые все еще находятся в вашей руке, будут ураны из игры. Поэтому, если у вас остались карточки, вы можете использовать их, например, как описано в разделе «Второстепенные действия» (см. ниже), перед тем как спасовать.

Пример: оранжевый игрок спасовал после синего игрока. Он помещает счетчик очередности хода на свободную клетку с наивысшим значением очков на шкале и получает 3 ОП.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

До или после выполнения основного действия вы также можете выполнить одно или несколько дополнительных действий. Это:

1. Сбросить карточку.

Вы можете убрать из игры карточку из руки вместо того, чтобы ее сыграть. За это вы немедленно получите одну из наград:



1 гражданина и 2 аурея;

2 пшеницы;

1 камень;

потеряете 2 очка восстаний.

2. Активировать строение.

Вы можете активировать карточку строения с , находящуюся в вашей игровой зоне, если она еще не была активирована в эту эпоху. Вы также можете активировать карточки, сыгранные в этом ходу. Поверните на бок использованную карточку после активации, чтобы показать, что вы не можете больше активировать ее в эту эпоху.

За некоторыми исключениями, карточки могут быть активированы только один раз за эпоху и снова станут доступны во время фазы «И – Конец эпохи» (см. стр. 11).



В — получение очков

В этой фазе вы получаете очки с каждого холма в зависимости от позиций, занимаемых вашими гражданами. Начиная с активного холма с наименьшим номером и продолжая по порядку до активного холма с наибольшим номером, игрок на первой позиции – префект получает наибольшее видимое количество **ОП**, указанное на холме; игрок на второй позиции получает очки за второе место. В игре с четырьмя игроками третий игрок получает очки за третье место. Не учитывайте очки, накрытые жетонами разорения. Во II и III эпоху холм может дать меньше **ОП**, чем в I эпоху. Как только вы получите очки за последний холм, игра переходит к следующей фазе.

Пример: оранжевый игрок получает 4 ОП, а синий – 3 ОП. Красный был исключен из подсчета, из-за жестона разорения, закрывшего наибольшее количество очков, и не получает ничего.



Г — РАЗОРЕНІЕ

Большое скопление народа порождает бунты и разорение. В этой фазе вам необходимо определить холмы с наибольшим количеством граждан, независимо от их цвета. Минимальное количество холмов, которые будут разорены, равно числу игроков минус 1, то есть: 1 при игре вдвоем, 2 при игре втроем, 3 при игре вчетвером. Количество разоренных холмов может превышать минимальное в случае равенства между холмами с наибольшим количеством граждан (см. пример на след. стр.).

Как только вы определили эти холмы:

- Поместите жетон разорения на разоренные холмы, накрыв самое высокое видимое значение **ОП**. Этот жетон остается на холме до конца игры, постоянно снижая ценность холма. В III эпоху вы можете игнорировать этот шаг.
 - Игровой префект  разоренного холма, получает 2 очка восстаний и продвигает свой счетчик восстаний по шкале восстаний на 2 клетки за каждый такой свой разорённый холм.

Пример: в игре вчетвером во время фазы разорения I эпохи, вам необходимо определить как минимум 3 холма для разорения. На изображении справа на холме 4 (Целий) есть 4 гражданина, на холме 1 (Капитолий) есть 3, а на холме 2 (Палатин) их 2. Три холма с наибольшим количеством граждан, которые будут разорены – 4, 1 и 2. Красный получает 4 очка восстаний (по 2 за каждый разоренный холм, где он является префектом) и оранжевый получает 2.



На изображении справа II эпоха. Теперь холм 2 (Палатин) имеет наибольшее количество граждан (3), в то время как холмы 1 (Капитолий), 4 (Целий) и 7 (Виминал) ничья за второе место (по 2 гражданина). В этом случае, поскольку как минимум 3 холма должны быть разорены, но между тремя холмами есть ничья по второму месту, будут разорены четыре холма – 2, 1, 4, и 7. Т.к. по крайней мере три холма уже выбраны, остальные игнорируются. Жетоны разорения, размещенные в предыдущую эпоху, останутся на месте, в этой эпохе новые жетоны разорения накрывают самые высокие видимые значения ОП. Красный игрок получает 4 очка разорения, синий и оранжевый по 2 очка каждый.

Игра продолжается в III эпохе. В фазе разорения ничья среди холмов с наибольшим количеством граждан. Холмы 1 (Капитолий), 2 (Палатин), 3 (Квиринал), 4 (Целий) и 7 (Виминал) имеют по 3 гражданина. В этом крайнем случае все пять холмов будут разорены и, поскольку минимальное количество в 3 достигнуто, остальные холмы игнорируются. Т.к. это III эпоха вам не нужно размещать жетоны разорения (это последний раунд в игре и уже не будет фазы получения очков). Красный игрок получает 4 очка разорения (по 2 за холм), тоже самое будет и с синим. Оранжевый игрок является префектом только одного холма и получает лишь 2 очка разорения.



Д – СООРУЖЕНИЯ

В этой фазе игроки, являющиеся префектами, получают бонус сооружений. За каждое сооружение на холме, его префект:



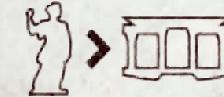
Храм: получает 2 ОП;



Акведук: получает 2 пшеницы;



Амфитеатр: теряет 2 очка разорения.



Е – ДОМУС

В этой фазе каждый игрок собирает всех граждан, размещенных на игровом поле, и возвращает их на свой планшет домуса.



Ж – ВОССТАНИЯ

В этой фазе вам необходимо проверить положение вашего счетчика восстаний на шкале. Если он достиг или превысил позицию хотя бы одного жетона ущерба от восстаний, вам придется выбрать одно из следующих действий для каждого из них:

1. Заплатить указанные на жетоне ресурсы;
2. Получить фишку рока .

Фишки рока принесут вам отрицательные очки в конце игры (смотрите «Конец игры», стр. 11).



З – ЕДА

В этой фазе вам придется заплатить 1 пшеницу за каждого гражданина в вашем домусе. Если вам не хватает пшеницы, заплатите всю пшеницу, которая у вас есть, а затем передвигните счетчик восстаний на 2 клетки вверх за каждого гражданина, которого вы не можете прокормить.

Совет: граждане, использованные для разыгрывания карточки провинций, помещаются в запас и поэтому кормить их не придется. Т.е., если вы обнаружите, что у вас недостаточно пшеницы, чтобы прокормить своих граждан, вы можете сыграть карточку провинций, превратив их в «солдат».

И – конец эпохи

Если вы только что завершили III эпоху, перейдите сразу к концу игры, описанному на стр. 11. Если вы только что завершили I или II эпоху, выполните следующие шаги:



Поместите в коробку все карточки текущей эпохи, которые еще не были сыграны (строения и провинции в руках игроков и на игровом поле плюс исторические личности, все еще находящиеся на игровом поле); вытяните 1 новую карточку исторических личностей новой эпохи в игру для 2 игроков, или 2 в игре для 3/4 игроков. Поместите эти карточки лицевой стороной вверх на соответствующие клетки на игровом поле;



Передвиньте все жетоны наград на игровом поле, которые были истощены в активное положение. Заполните сооружениями пустые клетки в зоне сооружений (соответствующих цветов) взятыми из запаса.



Каждый игрок разворачивает каждое активированное строение в вертикальное положение;



Начиная с первого игрока, который спасовал (того, у которого счетчик очередности хода в крайнем левом положении на шкале очередности хода), каждый игрок выбирает свою очередь на следующую эпоху.

Также в конце I и II эпохи переместите счетчик фаз на клетку А шкалы фаз.

Пример: в игре для 3-х игроков во время фазы «Действия» оранжевый игрок пассив. Он ходил после красного игрока, поэтому он ставит счетчик очередности хода на вторую по количеству ОП клетку и получает 2 ОП.



Во время фазы «Конец эпохи» красный игрок, спасавший первым, выбирает последнюю клетку в очередности на следующую эпоху, затем оранжевый выбирает первую и, наконец, зеленый выбирает оставшуюся вторую клетку.



Теперь порядок хода таков: оранжевый, зеленый и красный игрок.



★ КОНЕЦ ИГРЫ

В конце III эпохи пришло время получить последние ОП, чтобы определить, какой род в Риме самый влиятельный:

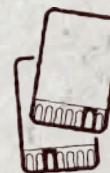
> Оставшиеся ресурсы: 1^u | 1[■] | 2[▲] | 8[●]

Каждый игрок получает 1 ОП за каждый оставшийся 1 камень; 2 пшеницы; 8 ауреев.



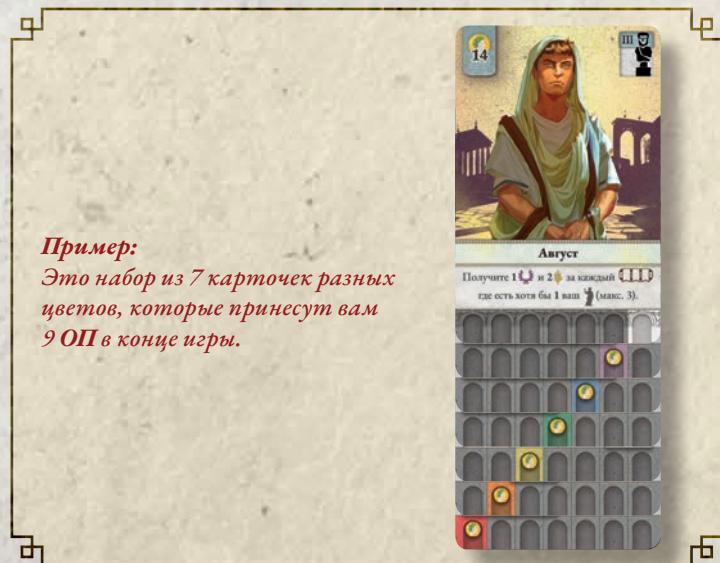
> Карточки:

Каждый игрок получает или теряет ОП, как указано в сыгранных карточках провинций и карточках строений;



> Разнообразие:

Каждый игрок берет все сыгранные карточки провинций, строений и исторических личностей и раскладывает на наборы по одной карточке каждого цвета. За каждый набор из 6 карточек разного цвета, вы получаете 3 ОП; за каждый набор из 7 карточек разного цвета (6 + личность), вы получаете 9 ОП.



> Шкала рока:

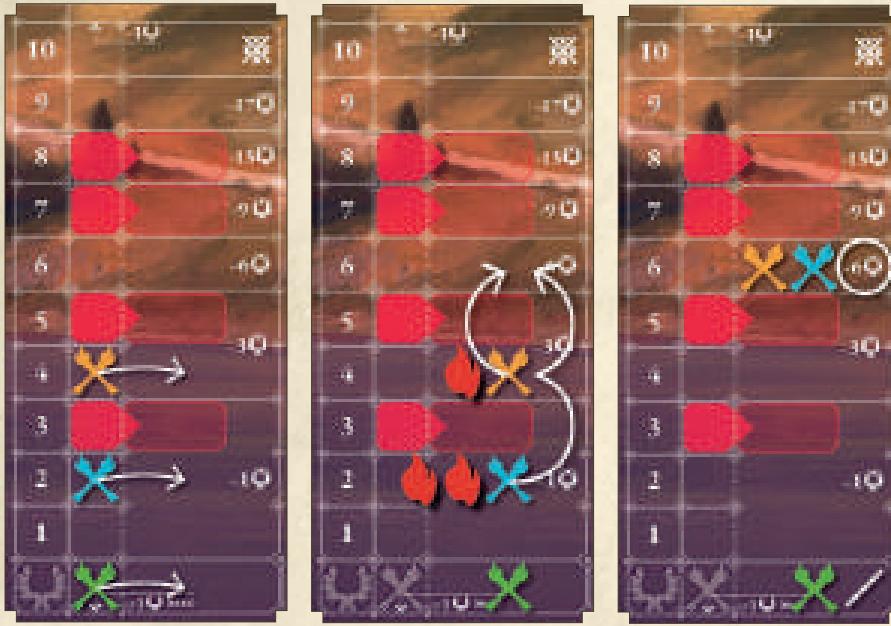


Каждый игрок перемещает свой счетчик восстаний на шкалу рока, которая расположена справа от шкалы восстаний, на клетку соответствующую его текущей позиции. За каждую фишку рока, полученную во время игры, каждый игрок перемещает свой счетчик восстаний на 1 клетку вверх. Теперь счетчики восстаний находятся на клетках с количеством ОП, которое игрок соответствующего цвета должен потерять.

Любой игрок, чей жетон восстаний находится на последней клетке счетчика рока, должен убрать свой жетон ОП со счетчика престижа. Он не будет участвовать в окончательном подсчете очков. Вы правили без мудрости, и ваш род будет приговорен к DAMNATIO MEMORIAE!

Победителем объявляется род с наибольшим количеством ОП, который все еще участвует в игре. В случае ничьей, роды разделят престиж и благодарность «Вечного Города»!

Конец игры – пример шкалы восстаний: в конце игры переместите счетчики восстаний в соответствующие клетки справа, на шкалу рока. У зеленого есть 2 фишечки рока, и он продвигается на 2 клетки вверх по шкале. У синего есть 1 фишечка рока, и он перемещается на одну клетку вверх. Теперь каждый игрок теряет количество ОП, соответствующее положению счетчика: 0 у зеленого, -6 у синего и оранжевого. Если бы у оранжевого было 4 фишечки рока вместо 1, он бы достиг последней клетки на шкале рока и ему пришлось бы убрать свой счетчик ОП со шкалы престижа, выйдя из игры и больше не борясь за победу.



Примечание создателей игры:

Дорогие игроки, вы держите в руках правила игры о Древнем Риме: примерно от основания первого «URBE» (города) до падения Западной Римской империи. Это был период продолжительностью более тысячи лет, в течение которого произошло множество событий, дошедших до нас через документы, произведения искусства и легенды.

В этой тысяче лет есть много больших и малых пробелов, особенно в отношении Римского царства. Даже специалисты в этой области расходятся во мнениях по некоторым вопросам, предлагая разные теории о том, как оно на самом деле было. В этом лабиринте информации нам пришлось сделать выбор. Эти несколько строк призваны сказать вам, что мы описываем не настоящий Рим, а его перефразированную, адаптированную версию. Все ради того, чтобы сделать приятную, интересную и понятную игру.

Мы надеемся, что теперь, когда вы знаете нашу цель, вы предоставите нам небольшой «кредит доверия» на «лицензию для настольной игры по Древнему Риму».

Сердечно благодарим вас и желаем приятных партий.

Создатели игры.

Тестировщики: Александро Меркати, Карло Трифольи, Клаудио Антонелли, Кристиан Паоли, Кристина Шиаланка, Дарио Аджоли, Давиде Пеллакани, Доменико Проведи, Эмилиано дель Омо, Фабио Фиораванти, Фабио Пероначе, Федерика Ферри, Федерико Банконе, Федерико Паломбо, Флавио Коццолино, Габриэлла Пистолези, Джузеппе Оттавианелли, Джузеппе Тамба, Леонардо ди Ренци, Леонардо ди Стефано, Лоренцо Коккьяра, Лоренцо Монако, Лука ди Руссо, Лука Феррара, Марко Черри, Марко Майетта, Марко Мариани, Марко Панталеони, Марко Скудери, Марко Вассалло, Мартина Сорренти, Массимо Боккони, Маттео Галло, Мауро Боккони, Омар Ломбарди, Роберто Антонелли, Роберто Минелла, Роберто Пестрин, Роза Кампора, Сильвия Антонелли, Симоне Буонвичино, Симоне Маурилли, Стефано Бенини, Тициано Зацца, Валерио Сальви.

Особая благодарность проф. Марко Менголи, доктор. Франческа Чезари и др. Винченцо Спина за их огромную помощь в исторической реконтекстуализации элементов игры и Даниэле Урсини за его драгоценные усилия.

Роберто Мартире и Лоренцо Мария Конти хотят посвятить этот проект своей семье и своих коллег из «ELE», которые всегда были рядом и поддерживали нас на протяжении всех этих долгих лет работы.

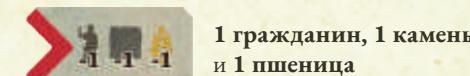
Жетоны ущерба от восстаний

В фазе «Ж – Восстания» каждый игрок должен заплатить требуемые ресурсы за все жетоны ущерба от восстаний, находящиеся ниже их счетчика восстаний, а также справа от него. За каждый жетон, на оплату которого не хватило ресурсов, придется брать по 1 фишке рока.

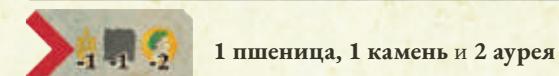
Ресурсы, необходимые к оплате:



1 камень и 6 ауреев



1 гражданин, 1 камень и 1 пшеница



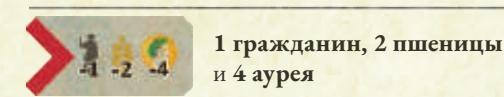
1 пшеница, 1 камень и 2 аурея



1 гражданин и 3 пшеницы



3 пшеницы и 2 аурея



1 гражданин, 2 пшеницы и 4 аурея

Жетоны наград

Каждый раз, когда игрок выполняет действие «Оказать влияние на холм» во время фазы «Б – Действия», если на холме есть активные жетоны наград, которые еще не истощены, после размещения своего гражданина на холм, игрок может истощить активный жетон и получить указанные награды.

Награды:



3/4/5 ауреев



1 камень



1 гражданин и 1 аурей



1 пшеница и 2 аурея



2 пшеницы



Потеряйте 2 очка разорения

Немедленно сыграйте одну из карточек провинций или строений, находящуюся на игровом поле, заплатив ее стоимость. Используйте карточку, как если бы вы сыграли ее с руками.

Изображения строений представляют собой художественные интерпретации, основанные на реальных фотографиях все еще существующих памятников или исторических изображениях утраченных строений. Конкретные эталонные изображения, используемые нашими художниками, являются общественным достоянием, бесплатными, не имеющими права авторства или творческим достоянием. Особая благодарность grotapottero.com, обширному вики-сайту о римской истории и памятниках архитектуры.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ



1 – Капитолий
Капитолийский храм,
V век до н.э.

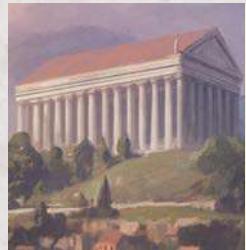
Возведенный Тарквинием Приском, он был центром римского государственного культа.



2 – Палатин

Храм Сераписа,
III век нашей эры

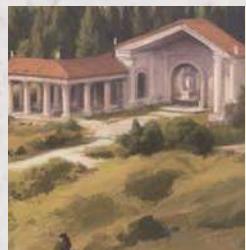
Посвященный богине Исида, построенный императором Каракаллой, это был самый большой и роскошный храм на холме.



3 – Квиринал

Резиденция рода Флавиев,
I век н.э.

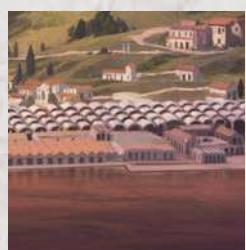
Общественная часть дворца Домициана, служившая местом императорских аудиенций.



4 – Целий

Нимфей Эгерии,
I век н.э.

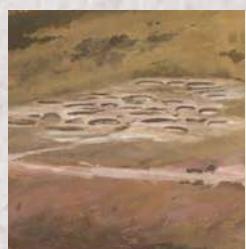
По легенде, нимфа-жена царя Нумы Помпилия после его смерти пролила столько слез, что дала жизнь источнику воды, расположенному в естественной пещере.



5 – Авентин

Эмпориум,
II век до н.э.

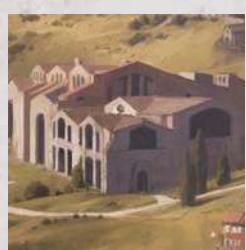
Древний речной порт Рима, расположенный на Тибре, был построен в результате бурного экономического и демографического развития того периода.



6 – Эсквилин

Эсквилинский некрополь,
VII – I век до н.э.

Главное и крупнейшее римское кладбище, обычно предназначавшееся для воинов-аристократов.

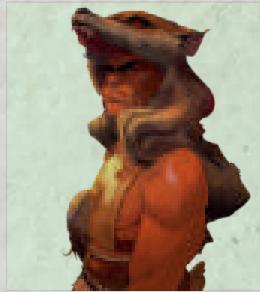


7 – Виминал

Термы Диоклетиана,
III – IV века н.э.

Роскошное здание, призванное служить самым густонаселенным холмам той эпохи: Квириналу, Виминалу и Эсквилину.

КАРТОЧКИ ИСТОРИЧЕСКИХ ЛИЧНОСТЕЙ



Ромул

VIII век до н.э.

Легендарный основатель Рима и его первый царь.



Спартак

II-III век до н.э.

Гладиатор и предводитель восстания рабов (Восстание Спартака), которое продлилось почти 3 года и закончилось победой Рима.



Сервий Туллий

VI век до н.э.

Шестой царь Рима, организатор первой общей переписи и большой военной реформы.



Сулла

II-III век до н.э.

Во времена политической нестабильности, Сулла прошел путь от лидера в войне против Митридата, до диктатора Рима, захватив его военным путем. Изгнав своих оппонентов, он передал политическое влияние обратно в руки Сената, а затем вернулся к частной жизни.



Муций Сцевола

V-IV век до н.э.

По легендам он попытался убить этруского царя Порсуну, осадившего Рим. Царь схватил его, и Муций сжег свою руку, чтобы доказать царю храбрость римлян.



Траян

I-II век н.э.

Император, который правил во времена величайшей экспансии Рима. Он был превосходным лидером и строителем монументальных общественных сооружений.



Тарквиний Гордый

V век до н.э.

Седьмой царь Рима, который занял трон после убийства Сервия Туллия. После того как его сын Сикст Тарквиний надругался над благородной женщиной Лукрецией, а она совершила публичное самоубийство, царь и его семья были изгнаны из Рима.



Август

I век до н.э., I век н.э.

Преемник Цезаря, он сосредоточил всю власть в своих руках и положил начало периоду, называемому Римским Миром, периоду, когда законы были унифицированы по всей империи, а споры подавлены.



Цезарь

I век до н.э.

Самый известный из римских властителей и диктаторов. Великий военный стратег, с большими экспансионистскими целями. Был убит в Сенате во время заговора против него.



Галла Плацидия

IV-V век н.э.

Знатная женщина, дочь, внучка, жена и мать императоров. Политический деятель Западной Римской империи. Мавзолей Галлы Плацидии в Равенне является объектом Всемирного наследия ЮНЕСКО.



Тиберий и Гай Гракхи

II век до н.э.

Сенаторы, проводившие аграрные реформы, направленные на ограничение количества земли на одного гражданина и государственное перераспределение земли между гражданами.



Адриан

I-II век н.э.

Император, преемник Траяна, он укрепил границы империи и построил множество общественных сооружений и памятников.

КАРТОЧКИ СТРОЕНИЙ

Порт в Центумцеллах

II век н.э

Порт, построенный императором Траяном для содействия коммерческим и военным экспедициям.



Кастра Перегрина

I-II век н.э

Казармы, предназначенные для солдат, выполняющих шпионские или разведывательные функции.



Кастра элитной гвардии

II-III век н.э

Казармы для солдат, отвечающих за безопасность Императора.



Пантеон

II век н.э

Храм посвященный всем богам, воссозданный императором Адрианом на основании предыдущего храма Агриппы.



Аква-Александрина

III век н.э

Одннадцатый акведук Рима, длиной 22 км, возведенный императором Александром Севером.



Стадион Домициана

I век н.э

Стадион, построенный императором Домицианом и посвященный атлетике и спортивным соревнованиям.



Колонна Траяна

II век н.э

Почетная колонна, воздвигнутая императором Траяном в память о победе над даками.



Церковь Святого Петра

IV век н.э

Базилика, построенная императором Константином на могиле святого Петра.



Дворец Домициана

I век н.э

Императорский дворец на Палатинском холме, возведенный императором Домицианом и богато украшенный.



Кастра Претория

I век н.э

Военные казармы, построенные императором Тиберием для преторианской гвардии.



Триумфальная арка

V-III век до н.э.

Ворота, расположенные рядом с Бычьим форумом и связанные с празднованием триумфа.



Колонна войны

III век до н.э.

Деревянная колонна, в которую бросали копье, чтобы официально объявить войну.



Храм Великой Матери

III-II век до н.э.

Храм, посвященный Великой Матери, чужеземному божеству, прибывшему в Рим во время Пунических войн.



Храм Конкордии

IV век до н.э.

Храм, воздвигнутый Луцием Фурием Камиллом в честь примирения патрициев и плебеев.



Храм Геркулеса Непобедимого

II век до н.э.

Круглый храм, посвященный Геркулесу Масличному и расположенный в центре Бычьего форума.



Театр Помпея

I век до н.э.

Первый постоянный каменный театр, построенный в Риме консулом Гнеем Помпейем.



Термы Агриппы

I век до н.э.

Первые общественные бани в древнем Риме, построенные Марком Агриппой.



Царица дорог

IV век до н.э.

Традиционное название Аппиевой дороги, построенной при цензоре Аппии Клавдии Цеке.



Курия Гостилия

IV век до н.э.

Старейшее место заседаний римского сената, построенное, по легенде, третьим царем Рима Туллом Гостилием.



Гробницы

VII век до н.э.

Обширный некрополь для захоронений представителей низшего класса, позже перестроенный в сады Мецената.



Комиций

VIII век до н.э.

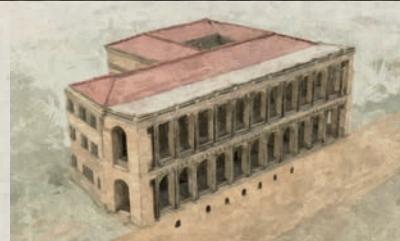
Небольшая круглая площадь, расположенная в римском Форуме, где происходили первые народные собрания.



Табуларий

I век до н.э.

Монументальное здание, расположенное на живописном фоне Римского форума, задумывался как государственный архив.



Храм Весты

VIII век до н.э.

Храм, охраняющий священный огонь Рима, поддерживаемый девами весталками.



Хижина Ромула

VIII век до н.э.

Дом Ромула из легенд, построенный им на Палатинском холме, резиденция первого царя Рима.



Юлиевы Септы

I век до н.э.

Обширное пространство с портиками, расположенное на Кампо Марцио, первоначально спроектированное как ограждение для избирательных участков.



Луперкал

VIII век до н.э.

Мифическая пещера у подножия Палатина, место, где были найдены вскормленные Волчицей Ромул и Рем.



Регия

VIII век до н.э.

Древняя резиденция царя, позже использовавшаяся в качестве резиденции Священного царя и Верховного понтифика.



Сервиева стена

VI-IV век до н.э.

Первая городская стена Рима, построенная легендарным шестым царем Сервием Туллием.



Свайный мост

VII век до н.э.

Первый мост через Тибр в древнем Риме, построенный полностью из дерева царем Анком Марцием.



Амфитеатр Флавиев

I век н.э.

Сегодня он известен как Колизей, здесь проходили бои гладиаторов и охота на диких животных.



Храм Януса

VII век до н.э.

Храм, посвященный Янусу, двери которого были открыты во время войны и закрыты в мирное время.



Большая Клоака

VI век до н.э.

Огромная канализационная труба, построенная царем Тарквинием Приском.



Серапеум

III век н.э.

Роскошный храм, построенный на холме Квиринал императором Каракаллой в честь бога Сераписа.



Храм Юпитера Феретрия

VIII век до н.э.

Первый храм древнего Рима, построенный по заказу легендарного основателя Ромула.



Бычий форум

VIII век до н.э.

Территория, прилегающая к реке Тибр и предназначенная для купли-продажи домашнего скота.



Триумфальная арка Тита

IV век н.э.

Триумфальная арка, воздвигнутая императором Домицианом в память о своем брате Тите, завоевателе Иерусалима.



КРАТКАЯ СТРУКТУРА ХОДА

А – ДРАФТ

Возьмите 3 карточки строений + 2 карточки провинций и начните выбор. Положите пятую карточку, оставшуюся невыбранной, на игровое поле.

Б – ДЕЙСТВИЯ

Следуя шкале очередности хода, каждый игрок выполняет одно из действий:

Б1 – СЫГРАТЬ КАРТОЧКУ

Сыграйте карточку провинций или строений.

Б2 – ПОЛУЧИТЬ БЛАГОСКЛОННОСТЬ

Возьмите карточку исторической личности, только если вы выполнили ее требование хотя бы один раз (и можете ее оплатить).

Б3 – ВОЗВЕСТИ СООРУЖЕНИЕ

Разместите гражданина в зоне сооружений, заплатите 1 и получите 3 ОП, поместите сооружение на холм.

Б4 – ОКАЗАТЬ ВЛИЯНИЕ НА ХОЛМ

Разместите гражданина на одном из холмов. Заплатите 2/1/0 пшеницы, если на холме уже есть 0/1/2 гражданина.

Б5 – СПАСОВАТЬ

Разместите счетчик очередности хода в свободную клетку с наибольшим количеством очков, получите очки и завершите свою фазу действий.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Во время своего хода вы можете свободно активировать карточку строения с . Кроме этого вы можете сбросить карточку с руки, чтобы получить 1 гражданина и 2 аурея, или 2 пшеницы, или 1 камень, или потерять 2 очка восстаний.

В – ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ

Получите ОП за холмы.

Г – РАЗОРЕННИЕ

Каждый префект холма с наибольшим количеством граждан закрывает жетоном разорения клетку этого холма с наибольшим количеством ОП. Они также получают 2 очка восстания.

Д – СООРУЖЕНИЯ

Префекты на холмах с сооружениями получают ОП или пшеницу, или теряют очки восстания.

Е – ДОМУС

Заберите всех своих граждан с игрового поля.

Ж – ВОССТАНИЯ

Оплатите стоимость каждого жетона ущерба от восстаний, достигнутого и пройденного вашим счетчиком восстаний или возьмите по 1 фишке рока за каждый неоплаченный жетон.

З – ЕДА

Заплатите по 1 пшенице за каждого вашего гражданина или получите по 2 очка восстаний.

И – КОНЕЦ И П ЭПОХИ

Уберите в коробку все не сыгранные карточки текущей эпохи, возьмите карточки новой эпохи, передвиньте все жетоны наград, разверните карточки , обновите зону построек определите новую очередь хода.

КОНЕЦ ИГРЫ

В конце III эпохи получите ОП за оставшиеся ресурсы, за карточки, за наборы карточек, потеряйте ОП из-за шкалы рока (или вылетите из игры). Кто по итогу набрал больше ОП – победил (в т.ч. при ничьей).

	Действия		Карточка строений
	В конце игры		Карточка провинций
	Постоянное Это свойство активно в течение всей игры.		Карточка исторических личностей
	Активация Вы должны активировать его доп. действием, чтобы сработало свойство карточки.		Домус Планшет игрока
	Мгновенное Примените свойство сразу же как только вы сыграли эту карточку.		Одно из 3 сооружений: Храм Акведук или Амфитеатр
	Очки престижа Сразу / в конце игры.		Жетон наград
	Ауреи Получаете за розыгрыш карточек провинций и карточек одного цвета, а также за жетоны наград. Тратите на карточки строений и благосклонности.		Гражданин Получаете за розыгрыш карточек строений и за жетоны наград. Нужны для розыгрыша карточек провинций + для размещения на холмах и в зоне построек.
	Камни Получаете за розыгрыш карточек провинций и за жетоны наград. Тратите на розыгрыш карточек строений и на строительство сооружений.		Префект Игрок, владеющий гражданином, находящимся на крайней левой клетке холма, является его префектом.
	Пшеница (стоимостью 3 и 1) Получаете за розыгрыш карточек строений, провинций и за жетоны наград. Тратите на размещение граждан на холмах и еду для них.		Холм
	Восстания Получаете за розыгрыш карточек провинций, за то что вы префект опустошенного холма, за то что не прокормили граждан. Теряются за розыгрыш карточек строений, за доп. действия и за жетоны наград.		Рок Получаете за каждый невыплаченный жетон ущерба от восстаний, и каждый из них продвигает вас вверх по шкале рока в конце игры.

Автор: Мартин Уоллес

Координатор разработки и производства: Лоренцо Мария Конти и Роберто Мартире

Оформление и обложка: Андреас Роша

Оформление персонажей: Эмилиано Маммукари

Верстка и графический дизайн: Марко Панталеони

Редакционный проект и руководство: Alessandro Lansusini

Перевод: Павел Комиссаров

Aeterna (Вечный город) – игра, разработанная © 2024 Ergo Ludo Editions.

Aeterna (Вечный город) – игра от Ergo Ludo Editions и MS Edizioni ©2024

Выражаем огромную благодарность Мартину Уоллесу за сдержанное обещание, а также Риму, тому самому «Вечному городу».

8442



Ergo Ludo Editions
Via Monte Senario 80
00141 Roma



MS Edizioni
Viale Gramsci 57
47122 Forli (FC)