



PROJEKT GRY – BOBBY HILL
ILUSTRACJE I PROJEKT GRAFICZNY – SAM PHILLIPS
ROZWÓJ GRY – SHEM PHILLIPS

EDYCJA POLSKA - ZESPÓŁ PORTAL GAMES
SKŁAD - KONRAD RÓSZKOWSKI

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje






WPROWADZENIE

Odwiedzając północną Brytanię w 122 roku, rzymski cesarz Hadrian Augustus był świadkiem skutków wojny pomiędzy jego armią a barbarzyńskimi Piktami. Chcąc zademonstrować potęgę Rzymu, rozkazał budowę muru, który oddzieliłby plemiona Piktów od reszty Anglii. Zaprojektowany z rozmachem mur rozciągał się na 80 mil rzymskich, od wybrzeża do wybrzeża.

W grze *Mur Hadriana* gracze wcielają się w role rzymskich generałów, z których każdy odpowiedzialny jest za fortyfikację swojego odcinka muru granicznego. Przez okres 6 lat (rund) gracze będą rozbudowywać forty, wzmacniać mury i obsadzać je obrońcami, a także przyciągać nowych obywateli, poprzez wznoszenie budynków usługowych i zapewnianie rozrywek, jednocześnie cały czas broniąc honoru Cesarstwa Rzymskiego przed walecznymi Piktami. Gracz, który wykaże się największą Sławą, Pobożnością, Walecznością i Dyscypliną, jednocześnie unikając Pogardy, udowodni Cesarzowi, że jest przykładowym obywatelem rzymskim i zostanie okrzyknięty Legatus Legionis!

Mur Hadriana jest grą historyczną osadzoną w czasach, w których obecne było niewolnictwo. Dostępny w grze fioletowy robotnik - „Sługa”, reprezentuje ten aspekt. Szacuje się, że w tamtych czasach niewolnicy stanowili 30% populacji Cesarstwa Rzymskiego. Oczywiście my w żadnej mierze nie akceptujemy tych praktyk, ale pominięcie tej grupy w grze zakłamywałoby prawdę historyczną.

KOMPONENTY

50	18	24	24	24
Surowców	Legionistów	Budowniczych	Sługi	Plebejuszy
				

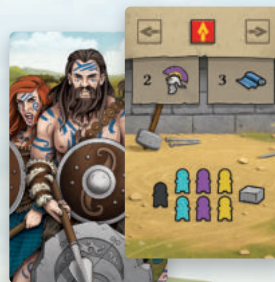
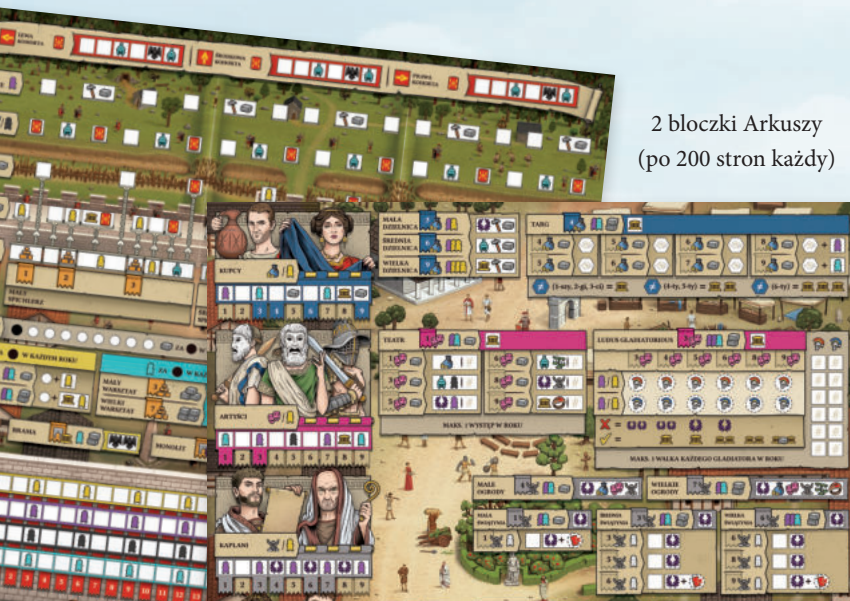
6 plansz Gracza (każda w 2 częściach)



2 bloczki Arkuszy
(po 200 stron każdy)

48 kart Losu

72 karty Gracza
(po 12 dla gracza)



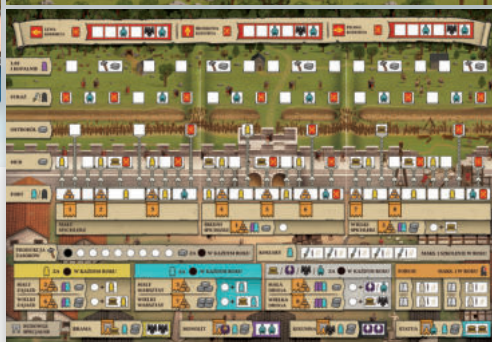
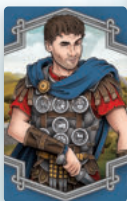
CEL GRY

Twoim celem podczas gry w *Mur Hadriana* jest zostanie tym graczem, który na koniec szóstego Roku posiada najwięcej Punktów Zwycięstwa (PZ). Gracze zdobywają PZ rozwijając swój Fort, broniąc jego Murów i zwiększając swoje Atrybuty. Gracze muszą ostrożnie zarządzać swoją siłą roboczą i Surowcami, aby odnieść sukces na obranej Ścieżce.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Przed rozgrywką w *Mur Hadriana* przeprowadźcie następujące kroki:

1. Przetasujcie wszystkie karty Losu i połóżcie je w zakrytym stosie na środku obszaru gry.
2. Obok umieśćcie wszystkie Surowce i Robotników (Legionistów, Budowniczych, Sługi i Plebejuszy) tworząc pulę Zasobów Ogólnych. Zasoby te uznawane są za nieskończone. Jeśli zabraknie któregośkolwiek z tych komponentów, użyjcie dowolnego zamiennika.
3. Wspólnie zdecydуйте o poziomie trudności rozgrywki. Podczas kilku pierwszych rozgrywek rekomendujemy poziom "niski". Na stronie 20 znajdziecie więcej informacji dotyczących zwiększania poziomu trudności.
4. Każdy z graczy bierze 1 planszę Gracza (składającą się z 2 części), zestaw 12 kart Gracza (których rewers przedstawia tego samego rzymskiego generała), po 1 kopii każdego z Arkuszy, a także długopis lub ołówek. Gracze powinni umieścić obydwa swoje Arkusze obok siebie, a nad nimi złożyć w całość swoje plansze Gracza. Każdy z graczy tasuje swoje karty Gracza i tworzy z nich zakryty stos na lewo od planszy Gracza.



Przykład jak powinien wyglądać obszar Niebieskiego gracza po Przygotowaniu.

OPIS ROZGRYWKI

Rozgrzywka w *Mur Hadriana* toczy się przez 6 Lat (rund). Na początku każdego Roku, gracze zyskują określoną liczbę Robotników i Surowców, zapewnianych przez karty Losu, karty Rozwoju oraz określone obszary Arkuszy Gracza.


W ciągu Roku gracze będą jednocześnie, we własnym tempie, wykonywać akcje wydając Robotników i Surowce, aby wykreślić różne obszary na swoich Arkuszach. Mówiąc ogólnie, gracze będą wykonywać akcje, dopóki nie zabraknie im Robotników i Surowców. Kiedy wszyscy gracze skończą wykonywać akcje, Rok dobiega końca. Na tym etapie wszystkie niewykorzystane Surowce i Robotników należy zwrócić do Zasobów Ogólnych. Na koniec każdego Roku, Piktowie przypuszczają atak, a gracze ocenią jak dobrze obronili swoje forty.


W rozgrywkach dla 1-2 graczy zachodzą niewielkie zmiany w zasadach. Są one opisane na stronie 22.


PRZYGOTOWANIE ROKU





Na początku każdego Roku przeprowadźcie następujące kroki w podanej kolejności:

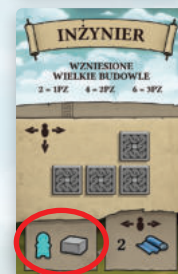
1. Odkryjcie wierzchnią kartę z talii Losu, umieszczając ją odkrytą na stosie kart odrzuconych. Wszyscy gracze natychmiast dobierają z Zasobów Ogólnych Robotników i Surowce przedstawione w dolnej części odkrytej karty Losu i umieszczają na swojej planszy Gracza.
2. Każdy z graczy dobiera 2 wierzchnie karty ze swojej talii Gracza. Jedną z tych dwóch kart gracz musi umieścić zakrytą nad swoją planszą Gracza (jako kartę Ścieżki), a drugą, także zakrytą, na prawo od swojej planszy Gracza (jako kartę Rozwoju). Po odkryciu kart Rozwoju gracze mogą zyskać dodatkowych Robotników i Surowce. Będzie to wyjaśnione szczegółowo na następnej stronie.
3. Wszyscy gracze zyskują dodatkowe elementy z określonych obszarów swoich Arkuszy:

1 Surowiec  za każde wykreślone kółko w obszarze Produkcji Surowców.

1 Plebejusza  za każde wykreślone kółko w Zajeździe.

1 Budowniczego  za każde wykreślone kółko w Warsztacie.

1 punkt Atrybutu (Sławę , Pobożność , Waleczność  lub Dyscyplinę ) za każde wykreślone kółko na swojej Drodze. Wzrost Atrybutu może sprawić, że gracze zyskają kolejnych Robotników z odpowiedniego Toru na ich Arkuszu (zostanie to wyjaśnione później).



WYBÓR KART GRACZA

Tak jak wspomniano wcześniej, każdego Roku gracze będą dobierać 2 wierzchnie karty ze swoich talii Gracza. Jedna z tych kart musi być wybrana jako karta Ścieżki, a druga stanie się w tym Roku kartą Rozwoju.

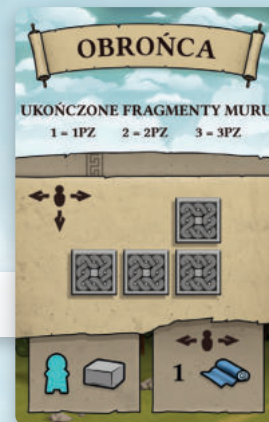
Górna część każdej karty Gracza przedstawia 1 z 12 Ścieżek. Podczas rozgrywki każdy z graczy wybierze 6 kart Ścieżki (po jednej w każdej rundzie gry), które wsunie częściowo pod swoją planszę Gracza. Dzięki nim gracz zdobędzie na koniec gry dodatkowe PZ, zależne od tego, jak dobrze poradził sobie z wypełnieniem zadań wybranych Ścieżek.

Na przykład Ścieżka Obrońcy zapewnia 1, 2 lub 3 PZ za 1, 2 lub 3 ukończone fragmenty Muru.

Po wybraniu karty, którą chcą zatrzymać jako swoją kartę Ścieżki, gracze powinni położyć ją zakrytą powyżej swojej planszy Gracza. Swoją drugą kartę gracze powinni położyć zakrytą na prawo od swojej planszy Gracza. Te karty nazywane są kartami Rozwoju. Po tym gdy wszyscy gracze dokonają wyboru, jednocześnie odkryjcie wszystkie wasze zakryte karty Ścieżki i Rozwoju.

Odkrytą kartę Ścieżki należy wsunąć pod swoją planszę Gracza, pod pole wskazujące na aktualny Rok gry. Odkryta karta Rozwoju pozostaje na prawo od planszy Gracza i przez cały Rok jest widoczna dla wszystkich graczy. W kolejnych Latach nowo wybrane karty Rozwoju zakryją te z poprzednich rund.

Po tym kroku, każdy z graczy otrzymuje Robotników i/lub Surowce widoczne w lewej dolnej części swojej karty Rozwoju.

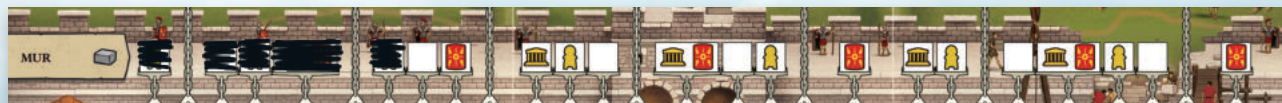



Na przykład: Aktualnie rozgrywany jest 3. Rok. W poprzednich Latach, ten gracz wybrał Ścieżki Obrońcy i Strażnika. W tym Roku do kart Ścieżek dodał Pontyfika, a Lanisty użył jako aktualnej karty Rozwoju. Natychmiast zyskuje 1 Sługę i 1 Surowiec, tak jak wskazano na tej karcie Rozwoju.

AKCJE - ZASADY OGÓLNE

Z reguły większość akcji wymagać będzie od graczy opłacenia kosztu ich wykonania, określonego jako kombinacja Robotników i/lub Surowców, a następnie wykreślenia 1 lub większej liczby pól na swoich Arkuszach. Termin „pole” lub „pola” odnosi się do małych białych obszarów na Arkuszach graczy, które mogą być kwadratami, kołami lub posiadać inny kształt. Niektóre z pól są puste, a inne posiadają wewnątrz nadrukowaną ikonę. W większości przypadków, za każdym razem kiedy gracz wykreśla pole z co najmniej 1 ikoną wewnątrz jego obszaru, zyskuje to, co właśnie wykreślił.

Wiele obszarów na Arkuszu stanowi Tory. Obejmuje to Tory Atrybutów u dołu lewego Arkusza, a także Tory Kohort, Fortu, Obywateli i inne. Wszystkie pola tych Torów należy wykreślać kolejno, od lewej do prawej strony.

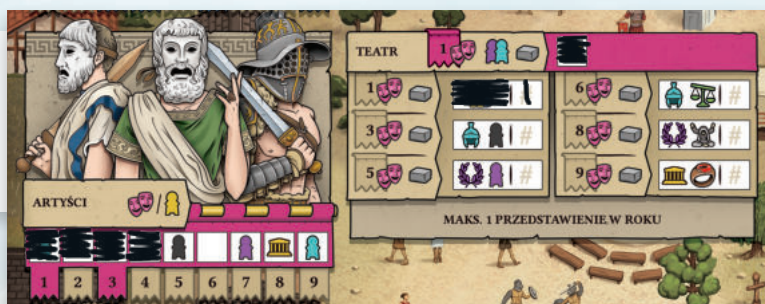


Na przykład, gracz wykonując akcję Muru będzie musiał zapłacić 1 Surowiec (jak wskazano na sztandarze po lewej) do Zasobów Ogólnych. Po tym kroku, wykreśla kolejne pole na swoim Murze. Ponieważ jest to puste pole, nie uzyska za nie żadnej natychmiastowej korzyści. Jednak gdy następnym razem wykona tę akcję, będzie mógł dodatkowo wykreślić 1 pole na Torze wybranej Kohorty (na co wskazuje ikona Tarczy  na kolejnym polu Muru).

W grze występują także rozmaite Budowle i inne obszary, które działają inaczej niż Tory. Pola niektórych z nich muszą być wykreślane od góry do dołu, podczas gdy w innych obszarach pola mogą być wykreślane w dowolnej kolejności, o ile spełniono odpowiednie wymagania. Zostaną one szczegółowo opisane kiedy będziemy omawiać poszczególne akcje.




Na niektórych polach widoczna jest ikona #. Za każdym razem gdy gracz wykonuje akcję z taką ikoną, musi wpisać w tym polu numer aktualnego Roku (zamiast je wykreślać). Związane jest to z ograniczeniem dotyczącym tego, ile razy taka akcja może zostać wykonana w każdym Roku.

Na przykład, po zbudowaniu Teatru gracz może organizować Przedstawienia. Jak widać ten gracz zorganizował już 1 Przedstawienie w 1. Roku.



Szczegółowe omówienie poszczególnych obszarów i związanych z nimi akcji rozpoczniemy od opisu lewego Arkusza od góry do dołu, a następnie prawego Arkusza, w tej samej kolejności.

KOHORTY

W górnej części lewego Arkusza każdego gracza znajdują się 3 Kohorty. Gracz będzie starał się wykreślić ich pola, aby obronić się przed Piktami atakującymi na koniec każdego Roku. Za każdym razem gdy gracz wykreśli dowolne pole swojego Arkusza zawierające ikonę Kohorty , natychmiast wykreśla także pierwsze od lewej niewykreślone pole na Torze 1 dowolnej Kohorty na swoim Arkuszu (każda Kohorta to odrębny Tor). Pamiętaj, że wskutek tego kroku gracz może natychmiast zyskać punkt Dyscypliny  lub Waleczności .



Na przykład, po wykreśleniu pola z ikoną Kohorty, ten gracz może natychmiast wykreślić 1 pole swojej Kohorty. Może wybrać lewą Kohortę zyskując 1 punkt Dyscypliny, ale korzystniej byłoby wykreślić pierwsze pole środkowej Kohorty, na wypadek gdyby to tędy zaatakowali Piktowie.


LAS I KOPALNIE

To tutaj gracze mogą wysłać Sługi, aby pozyskiwać Surowce i zwiększać swoją Produkcję Surowców w każdym Roku. Aby wykonać tę akcję, gracz musi zwrócić 1 Sługę ze swojej planszy Gracza do Zasobów Ogólnych. Ten obszar jest Torem. W związku z tym należy wykreślać go po kolei, zaczynając od pierwszego od lewej niewykreślonego pola na swoim Arkuszu.



Na przykład, po zwróceniu 1 Sługi do Zasobów Ogólnych, ten gracz wykreśla kolejne pole na Torze. Natychmiast zyskuje 1 Surowiec z Zasobów Ogólnych, a dodatkowo zwiększa to jego Produkcję Surowców o 1.

STRAŻ

Sieć posterunków Straży stanowiła pierwszą linię obrony Muru Hadriana. Ponieważ jest to Tor, gracz wykonując tę akcję musi wykreślać go po kolei, zaczynając od pierwszego od lewej niewykreślonego pola na swoim Arkuszu. Aby wykonać tę akcję gracz musi najpierw wykreślić pole z ikoną Miecza  w Koszarach albo zwrócić 1 Legionistę ze swojej planszy Gracza do Zasobów Ogólnych.

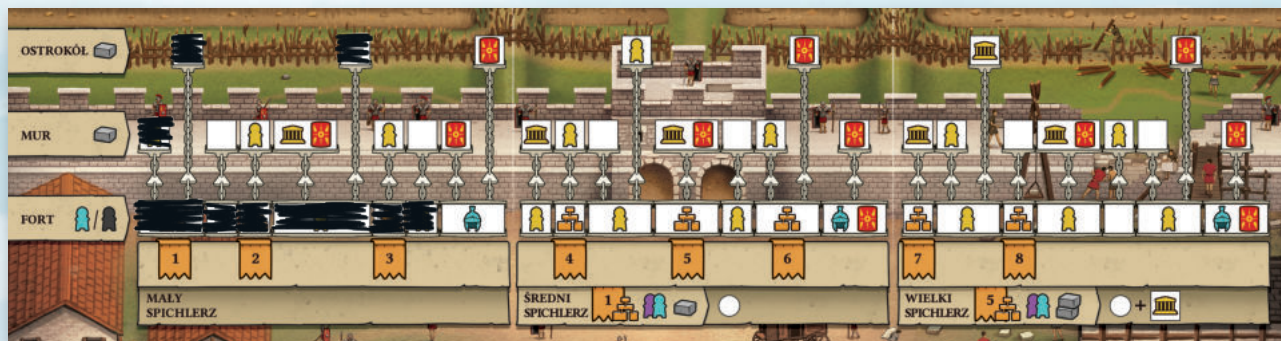


Na przykład, ten gracz, po zwróceniu 1 Legionisty do Zasobów Ogólnych może wykreślić kolejne pole na Torze Straży. Pozwoli mu to natychmiast wykreślić 1 pole dowolnej Kohorty.

OSTROKÓŁ, MUR I FORT

Jeśli jacyś Piktowie przedrą się przez posterunki Straży, wkrótce natkną się na Ostrokół i Mur. Ostrokoły pełniły rolę starożytnego drutu kolczastego, często spowalniając atakujących, dzięki czemu rzymscy legionieści z wysokości Muru mogli razić ich włóczniami i szyc do nich z łuków. Jednakże skuteczność Muru i Ostrokołu w znacznej mierze zależała od dostępnych zapasów i siły roboczej Fortu, którego miały bronić.

W grze zostało to przedstawione za pomocą łańcuchów łączących Fort z Ostrokołem i Murem. Aby rozwinąć linię Ostrokołu lub wzmocnić Mur gracze muszą najpierw rozbudować połączone z nimi fragmenty Fortu. Zarówno Ostrokół, Mur, jak i Fort są Torami. Dlatego wykonując którąkolwiek z tych akcji gracz musi wykreślać pola po kolei, zaczynając od pierwszego od lewej niewykreślonego pola na swoim Arkuszu.



Na przykład, ten gracz ma wykreślone pierwsze 6 pól swojego Fortu. Dopóki nie wykreśli następnego pola swojego Fortu, nie będzie mógł wykreślić kolejnego pola swojego Ostrokołu. Jednakże, nadal pozostaje mu 5 pól Muru, które, zgodnie z zasadami, mogą być wykreślone.

Zarówno Ostrokół, jak i Mur, aby wykonać ich akcję i wykreślić kolejne dostępne pole, wymagają zwrócenia 1 Surowca do Zasobów Ogólnych. Fort wymaga zwrócenia 1 Budowniczego albo 1 Legionisty.

Każdy z tych 3 Torów, po wykreśleniu odpowiednich pól, zapewnia graczowi różne natychmiastowe korzyści. Wykreślanie kolejnych pól Fortu zwiększa również Infrastrukturę gracza. Wskazują na to pomarańczowe, ponumerowane flagi widoczne poniżej Toru Fortu. Wszystkie Budowle Zwykłe (te poniżej Fortu na lewym Arkuszu) wymagają określonego poziomu Infrastruktury, jak również nieco Surowców i Robotników, aby je wznieść.

Na przykład, jak widać powyżej ten gracz ma 3. poziom Infrastruktury. To wystarczająco, aby móc wznieść Średni Spichlerz (wymagany 1. poziom Infrastruktury), ale za mało do wzniesienia Wielkiego Spichlerza (wymagany 5. poziom Infrastruktury).


SPICHLERZE

Każdy gracz rozpoczyna grę posiadając tylko Mały Spichlerz (Budowla). To pozwala graczowi na wykreślanie pól w lewej kolumnie jego Torów: Lasu i Kopalni, Straży, Ostrokołu, Muru oraz Fortu. Jednakże, aby odblokować możliwość wykreślenia dowolnego pola w środkowej kolumnie, gracz musi najpierw wznieść Średni Spichlerz. Podobnie, aby móc wykreślać pola w prawej kolumnie tych Torów, gracz będzie potrzebował Wielkiego Spichlerza. Przypominają o tym jaśniejsze linie na lewym Arkuszu, rozdzielające Tory na 3 kolumny.



Na przykład, ten gracz wzniósł niedawno Średni Spichlerz, co zaznaczył wykreślając okrągłe pole. Dzięki temu zyskał możliwość wykreślenia kolejnych pól Torów Lasu i Kopalni oraz Fortu.

Aby móc wznieść Średni Spichlerz gracze muszą mieć co najmniej 1. poziom Infrastruktury. Muszą również zwrócić 1 Sługę, 1 Budowniczego i 1 Surowiec ze swojej planszy Gracza do Zasobów Ogólnych. Kiedy tylko to zrobią powinni wykreślić pole na prawo od sztandaru.

Aby móc wznieść Wielki Spichlerz gracze muszą mieć już wzniesiony swój Średni Spichlerz i posiadać co najmniej 5. poziom Infrastruktury. Muszą również zwrócić 1 Sługę, 1 Budowniczego i 2 Surowce ze swojej planszy Gracza do Zasobów Ogólnych. Kiedy tylko to zrobią, powinni wykreślić oba pola na prawo od sztandaru, natychmiast zyskując 1 punkt Sławy  (wykreślając pierwsze od lewej niewykreślone pole na swoim Torze Sławy).

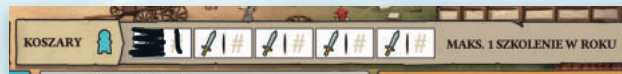
PRODUKCJA SUROWCÓW

Zarządzanie Surowcami jest ważnym elementem pozwalającym na prawidłowy rozwój Fortu. Za każdym razem gdy gracz wykreśli pole z ikoną Młota (na Torze Lasu i Kopalni albo w obszarze Dzielnic), muszą wykreślić także pierwsze od lewej niewykreślone pole na swoim Torze Produkcji Surowców. Na początku każdego Roku gracze otrzymują po 1 Surowcu za każde wykreślone pole tego Toru.



KOSZARY

To tutaj gracze mogą szkolić swoich Budowniczych, aby stali się żołnierzami. Natychmiast po wyszkoleniu żołnierze ci kierowani są do pełnienia Straży na posterunkach. Każdego Roku gracze mogą przeszkolić maksymalnie 1 Budowniczego. Aby wykonać tę akcję gracz musi zwrócić 1 Budowniczego ze swojej planszy Gracza do Zasobów Ogólnych. Następnie wykreśla połowę pierwszego od lewej dostępnego pola na Torze Koszar, a obok zapisuje numer aktualnego Roku. Tak jak wskazuje na to ikona Miecza, wykreśla także kolejne pole na swoim Torze Straży.



ZAJAZD, WARSZTAT I DROGA

Wszystkie te 3 Budowle Zwykle działają w podobny sposób, jednak każda z nich zapewnia inne korzyści. Jeśli któraś z Budowli występuje w kilku rozmiarach, gracze zawsze muszą zacząć od wzniesienia Małej Budowli, przed wzniesieniem jej Wielkiej wersji. Każda Budowla ma określone wymagania co do poziomu Infrastruktury, jak również liczby Robotników i/lub Surowców, które należy zwrócić do Zasobów Ogólnych.

Po wzniesieniu Zajazdu zwiększa się liczba Plebejuszy, którą gracz zyskuje na początku każdego Roku. Warsztat zwiększa liczbę Budowniczych, zyskiwanych co Roku. Zaś Droga co Roku pozwala graczowi zwiększyć swoje Atrybuty.

ZA ● W KAŻDYM ROKU		ZA ● W KAŻDYM ROKU		ZA ● W KAŻDYM ROKU	
MALY ZAJAZD	2	MALY WARSZTAT	3	MALA DROGA	4
WIELKI ZAJAZD	6	WIELKI WARSZTAT	7	WIELKA DROGA	8

Na przykład, na początku następnego Roku ten gracz zyska 2 dodatkowych Plebejuszy z Zajazdów oraz 1 punkt wybranego Atrybutu (Sławę, Pobożność, Waleczność lub Dyscyplinę) za swoją Małą Drogę. Jednakże Rok jeszcze się nie skończył. Gracz zamierza wnieść jeszcze Mały Warsztat, ponieważ posiada wymagany 3. poziom Infrastruktury. Będzie to wymagać od niego zwrócenia 3 Surowców z jego planszy Gracza do Zasobów Ogólnych. Zyska dzięki temu nie tylko dodatkowego Budowniczego na początku każdego kolejnego Roku, ale też natychmiast zyska 1 Budowniczego, do wykorzystania w aktualnym Roku.

FORUM

Na Forum gracze mogą zwrócić 2 Robotników ze swojej planszy Gracza, aby zyskać z Zasobów Ogólnych 1 Robotnika innego rodzaju. Gracze mogą wykonać tę akcję tylko raz na Rok (po wykreśleniu pola, obok należy wpisać numer aktualnego Roku). Ponadto ta wymiana nie może dotyczyć Legionistów (nie można ich ani zwrócić, ani zyskać w zamian).

Na przykład, ten gracz w 2. Roku zwrócił 1 Sługę i 1 Plebejusza, aby w zamian zyskać z Zasobów Ogólnych potrzebnego mu Budowniczego.



BUDOWLE SPECJALNE

Są to wyjątkowe budynki, które gracz może wznieść dopiero wtedy, gdy posiada co najmniej 15. poziom Atrybutu wymaganego przez daną Budowlę. Wymaganie to wskazane jest na pomarańczowych flagach z ikoną Bramy na sztandarze każdej Budowli Specjalnej. Kiedy gracz osiągnie wymagany poziom Atrybutu może zwrócić 1 Budowniczego i 2 Surowce do Zasobów Ogólnych, aby wznieść wybraną Budowlę Specjalną. Każda Budowla Specjalna pozwala graczowi natychmiast wykreślić 2 kolejne pola na Torze wskazanego Atrybutu.



Na przykład, Monolit wymaga co najmniej 15. poziomu Pobożności. Po zwróceniu 1 Budowniczego i 2 Surowców do Zasobów Ogólnych gracz zyskuje 2 punkty Dyscypliny.

TORY ATRYBUTÓW

Większość akcji w grze zbliża graczy do zwiększenia ich Atrybutów. Na koniec gry każde wykreślone pole Atrybutu jest warte 1 PZ. Za każdym razem gdy gracz zyskuje punkty Sławy, Pobożności, Waleczności lub Dyscypliny, musi wykreślić pierwsze od lewej niewykreślone pole na odpowiednim Torze Atrybutu. Może to również zapewnić graczowi kolejnych Robotników z Zasobów Ogólnych lub zyskanie punktów innych Atrybutów. Maksymalna liczba punktów każdego z Atrybutów wynosi 25, a wszystkie punkty przekraczające tę liczbę przepadają.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
SLAWA	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
POBOŻNOŚĆ	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
WALECZNOŚĆ	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
DYSZYPLINA	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█

Na przykład ten gracz posiada aktualnie 2 punkty Sławy, 16 Pobożności, 3 Waleczności i 9 punktów Dyscypliny.

TORY OBYWATELI

Prawy Arkusz skupia się na rozwoju 5 różnych aspektów życia rzymskiego społeczeństwa jakimi są:



Każdy z tych 5 odrębnych Torów Obywateli działa w ten sam sposób, ale zapewnia graczowi dostęp do innych Budowli i obszarów na prawym Arkuszu.

Gracz może wykreślić pole na wybranym Torze Obywateli zwracając 1 Plebejusza ze swojej planszy Gracza do Zasobów Ogólnych, a także za każdym razem gdy wykreśli pole na prawym Arkuszu ze wskazaną w nim ikoną Obywatela (na obszarach Teatru lub Ogrodów). Gracze zawsze muszą wykreślać pola tych Torów kolejno, od lewej do prawej, i zyskują Robotników, Surowce lub punkty Atrybutów z wykreślonych pól.

Podobnie jak pomarańczowe numerowane flagi Infrastruktury wpływają na możliwość wznoszenia Budowli Zwykłych na lewym Arkuszu, tak Tory Obywateli otwierają przed graczem nowe możliwości na prawym Arkuszu. Zwróć uwagę na to, że niektóre flagi na Torach Obywateli posiadają różne kolory, podczas gdy inne pozostają beżowe. Kolorowe flagi mają wskazywać graczom, że właśnie odblokowali nowe Budowle albo inne funkcje tego obszaru.


DZIELNICE


Budowle te nie tylko zwiększają Produkcję Surowców, ale również natychmiast zapewniają graczowi dodatkowe Surowce i punkty Atrybutów. Gracze muszą wznieść Małą Dzielnicę przed wzniesieniem Średniej Dzielnicy, a Średnią przed Wielką Dzielnicą. Aby móc wznieść Dzielnicę, gracze muszą najpierw wykreślić wymaganą liczbę pól na Torze Kupców.

Na przykład, aby wznieść Średnią Dzielnicę ten gracz będzie musiał mieć wykreślonych co najmniej 6 pól na swoim Torze Kupców. Po zwróceniu do Zasobów Ogólnych 1 Sługi i 2 Plebejuszy zyska on 1 punkt Dyscypliny, zwiększy swoją Produkcję Surowców o 1, a także natychmiast zyska 1 Surowiec z Zasobów Ogólnych.



TARG

Targ to miejsce gdzie gracze mogą kupić różne Towary, aby zwiększyć swoją Sławę. Aby móc zacząć handlować, gracz musi najpierw wznieść Targ. Wymaga to od niego wykreślenia co najmniej 4 pól na Torze Kupców. Wymaga to również zwrócenia do Zasobów Ogólnych 1 Sługi, 1 Budowniczego i 2 Surowców. Po wzniesieniu Targu gracz wykreśla pole na prawo od sztandaru i natychmiast zyskuje 1 punkt Sławy .

Od tej pory, w ramach akcji, gracz może zwrócić 1 Surowiec do Zasobów Ogólnych (albo swojemu sąsiadowi), aby kupić 1 Towar . Jednakże, aby to zrobić gracz nadal musi mieć wykreśloną odpowiednią liczbę pól na Torze Kupców tak, jak wskazano na sztandarach beżowego koloru, obok każdego z 8 pól Targu. W odróżnieniu od Torów, pola Targu można wykreślać w dowolnej kolejności (o ile gracz osiągnął wymagany poziom na Torze Kupców). Zauważ, że pola w prawej kolumnie zapewniają graczowi także dodatkowego Robotnika, więc wykreślenie ich przed innymi może być korzystne.

Gracze mogą kupować Towary od swoich bezpośrednich sąsiadów (siedzących po prawej i lewej stronie) lub z talii Losu. Kupując Towar od sąsiedniego gracza należy przekazać mu Surowiec ze swojej planszy Gracza (może on od razu z niego skorzystać), a następnie w wybranym dostępnym sześciokątnym polu Targu zapisać numer Towaru widoczny na odkrytej karcie Rozwoju gracza, od którego kupiliśmy Towar. Kupując Towar z talii Losu należy zwrócić Surowiec ze swojej planszy Gracza do Zasobów Ogólnych. Następnie gracz odkrywa wierzchnią kartę z talii Losu (odkładając tę kartę na stos odrzuconych kart Losu) i zapisuje widoczny na tej karcie numer Towaru w wybranym sześciokątnym polu swojego Targu. Gracz nie może kupić Towaru widocznego na swojej własnej karcie Rozwoju.

Gracze powinni próbować kupić różne Towary (o unikatowych numerach). Jak wskazano poniżej Targu za pierwsze 3 unikatowe Towary, natychmiast po ich zakupieniu, gracz otrzyma nagrodę w postaci 1 punktu Sławy (wykreślając 1 pole na swoim Torze Sławy). Zarówno za czwarty, jak i piąty unikatowy Towar gracz otrzyma po 2 punkty Sławy, a szósty unikatowy Towar wart jest 3 punkty Sławy. Im wyższy jest numer Towaru, tym rzadziej występuje on na kartach Losu i kartach Rozwoju. Za każdym razem gdy gracz zyska duplikat Towaru (o numerze, który już posiada), nadal zapisuje go na polu swojego Targu, ale nie otrzymuje żadnych punktów Sławy.



Na przykład, ten gracz ma już Towary o numerach 4 i 5. Karty Rozwoju jego sąsiadów wskazują 1 i 4. Gracz nie potrzebuje 4, ale 1 by mu się przydała. Jednakże zamiast dawać Surowce swojemu przeciwnikowi, decyduje się zaryzykować z kartą Losu. Dobiera kartę z numerem 6, zyskując 1 punkt Sławy za trzeci unikatowy Towar!



TEATR

Teatr (Budowla) pozwala graczom organizować Przedstawienia, które zwiększą ich Atrybuty, przyciągną więcej Robotników i różnych Obywateli. Aby móc organizować Przedstawienia gracz musi najpierw wznieść Teatr. Wymaga to wykreślenia co najmniej 1 pola na Torze Artystów oraz zwrócenia do Zasobów Ogólnych 1 Sługi, 1 Budowniczego i 1 Surowca. Po wznesieniu Teatru gracz wykreśla pole na prawo od sztandaru i zyskuje natychmiast 1 punkt Sławy 🏛️.

Od tej pory, w ramach akcji, gracz może zwrócić 1 Surowiec do Zasobów Ogólnych, aby zorganizować 1 Przedstawienie. Każdego Roku gracze mogą przygotować maksymalnie 1 Przedstawienie. Wykonując tę akcję gracz powinien wykreślić wybrane pole Teatru (natychmiast zyskując widoczną na nim nagrodę) a obok zapisać numer aktualnego Roku. Jednakże, aby to zrobić gracz nadal musi mieć wykreśloną odpowiednią liczbę pól na Torze Artystów tak, jak wskazano na sztandarach beżowego koloru, obok każdego z 6 pól Teatru. W odróżnieniu od Torów, pola Teatru można wykreślać w dowolnej kolejności (o ile gracz osiągnął wymagany poziom na Torze Artystów).

Na przykład, ten gracz zorganizował już 2 Przedstawienia. Zgodnie z osiągniętym poziomem na Torze Artystów, może on zwrócić 1 Surowiec do Zasobów Ogólnych, aby zorganizować ostatnie Przedstawienie w lewej kolumnie Teatru albo pierwsze od góry Przedstawienie w prawej kolumnie.



LUDUS GLADIATORIOUS

Zanim wyruszą do Rzymu, aby rywalizować o chwałę w Koloseum, nieustraszeni wojownicy będą musieli dowieść swej wartości na lokalnych arenach. Podczas całej gry każdy z graczy może szkolić do 2 Gladiatorów 🏆🏆. Aby móc szkolić Gladiatorów, najpierw gracz musi wznieść Ludus Gladiatorious. Wymaga to wykreślenia co najmniej 3 pól na Torze Artystów oraz zwrócenia do Zasobów Ogólnych 2 Sług, 1 Budowniczego i 2 Surowców. Po wznesieniu Ludus Gladiatorious gracz wykreśla pole na prawo od sztandaru i natychmiast zyskuje 1 punkt Sławy 🏛️.

Od tej pory, w ramach akcji, gracz może zwrócić do Zasobów Ogólnych 1 Sługę lub 1 Plebejusza, aby 1 z 2 Gladiatorów stoczył z nim treningową walkę. Po każdej takiej walce rośnie Siła wybranego Gladiatora. Zaznacza się to zakreślając kółkiem (wzdłuż przerywanych linii) pierwsze od lewej dostępne pole tego Gladiatora (takie, które nie zostało dotąd zakreślone kółkiem bądź wykreślone). Jednakże, aby to zrobić gracz nadal musi mieć wykreśloną odpowiednią liczbę pól na Torze Artystów, tak jak wskazano na flagach beżowego koloru, powyżej 6 pól Torów Gladiatorów na Ludus Gladiatorious. Każdy Gladiator może być trenowany maksymalnie 6 razy, ale można tę akcję wykonać kilkakrotnie w trakcie Roku.

Na przykład, ten gracz trenował już swoich Gladiatorów 4 razy. Załóżmy, że ma wykreślonych 6 pól na Torze Artystów. Ma więc możliwość wykonać 4 odrębne akcje, aby zwiększyć Siłę Czerwonego Gladiatora o 1, a Siłę Niebieskiego Gladiatora o 3 (za każdym razem zwracając 1 Sługę lub 1 Plebejusza).



Po wyszkoleniu Gladiatorów, w ramach akcji, gracze mogą wystawić ich do prawdziwej Walki, tym razem przeciwko innym wyszkolonym wojownikom. Aby to zrobić gracz musi zdecydować, który z jego Gladiatorów będzie Walczył i zapisać aktualny Rok w odpowiedniej kolumnie po prawej stronie Ludus Gladiatorious. Tak jak wskazano poniżej Ludus Gladiatorious, każdy Gladiator może Walczyć tylko raz w Roku.



Po zapisaniu, który Gladiator będzie Walczył, odkryj wierzchnią kartę z talii Losu (odkładając tę kartę na stos odrzuconych kart Losu). Cyfra obok ikony Fioletowego Gladiatora wskazuje ile Obrażeń otrzyma Gladiator gracza (1, 2 lub 3). Gracz musi to zaznaczyć na Torze Gladiatora wykreślając po kolei pola zakreślone kółkiem (1 pole za każde Obrażenie). Pamiętaj, że jeśli Gladiator miałby otrzymać więcej Obrażeń niż ma Siły (pól zakreślonych kółkiem), wykreśla się tylko pola odpowiadające jego Sile. Innymi słowy nie wykreślaj pól, które nie zostały uprzednio zakreślone kółkiem.

Jeśli spowoduje to wykreślenie wszystkich zakreślonych kółkiem pól Toru, ten Gladiator umiera i zapewnia graczowi punkty Pobożności . W takim wypadku zyskujesz Pobożność wskazaną w kolumnie pod ostatnim wykreślonym polem (najdalej po prawej) Gladiatora, który właśnie umarł. Kiedy Gladiator umiera, nie może już trenować ani toczyć Walk.

Jeśli jednak po Walce nadal ma on co najmniej 1 pole zakreślone kółkiem (niewykreślone), udaje mu się przeżyć, a ty zyskujesz Sławę i być może Surowce jako łupy. Jeśli Gladiator przeżyje, zyskujesz Sławę i Surowce wskazane w kolumnie pod ostatnim zakreślonym kółkiem (najdalej po prawej) Gladiatora, który właśnie stoczył Walkę.

Kontynuując poprzedni przykład, gracz długo trenował swoich Gladiatorów zanim zdecydował, że w 4. Roku obaj będą Walczyć. Czerwony Gladiator otrzymał 3 Obrażenia i przeżył, zyskując 2 punkty Sławy. Jednakże, Niebieski Gladiator otrzymał 2 Obrażenia, które go zabiły, a gracz zyskuje 2 punkty Pobożności w ramach rekompensaty.



OGRODY

Ogrody (Budowle) są kolejną atrakcją, która przyciąga Obywateli do fortów graczy. Gracze muszą najpierw wznieść Małe Ogrody zanim będą mogli wznieść Wielkie Ogrody. Małe Ogrody wymagają wykreślenia co najmniej 4 pól na Torze Kapłanów oraz zwrócenia do Zasobów Ogólnych 1 Sługi, 1 Budowniczego i 1 Surowca. Po ich wzniesieniu gracz natychmiast zyskuje 1 punkt Pobożności, 1 Kupca, 1 Artystę i 1 Kapłana (wykreślając na każdym Torze kolejne pole). Podobnie, Wielkie Ogrody wymagają wykreślenia co najmniej 7 pól na Torze Kapłanów oraz zwrócenia do Zasobów Ogólnych 1 Sługi, 1 Budowniczego i 2 Surowców. Po ich wzniesieniu gracz natychmiast zyskuje te same korzyści co z Małych Ogrodów oraz 1 Urzędnika i 1 Patrycjusza. Jeżeli w momencie uzyskania tych korzyści na odpowiadających im Torach Obywateli wykreślone są wszystkie pola, to nadmiarowe nagrody przepadają.



ŚWIĄTYNIE

Świątynie (Budowle) są nie tylko najlepszym sposobem na zwiększenie Pobożności, ale mogą też zapewnić nieco boskiego Wsparcia podczas obrony przed atakiem Piktów na koniec każdego Roku. Gracze muszą zawsze wznieść Małą Świątynię przed wzniesieniem Średniej, a Średnią przed Wielką Świątynią. Mała Świątynia wymaga wykreślenia co najmniej 1 pola na Torze Kapłanów oraz zwrócenia do Zasobów Ogólnych 1 Sługi, 1 Budowniczego i 1 Surowca. Po jej wzniesieniu gracz wykreśla pole na prawo od sztandaru i natychmiast zyskuje 1 punkt Pobożności. Średnie i Wielkie Świątynie mają bardzo podobne wymagania, tak jak to wskazano na sztandarach obok pól tych Świątyń.

Od tej pory, w ramach akcji, gracz może zwrócić do Zasobów Ogólnych 1 dowolnego Robotnika, aby wykreślić pole w 1 ze swoich wzniesionych Świątyń. Jednakże, aby to zrobić gracz nadal musi mieć wykreśloną odpowiednią liczbę pól na Torze Kapłanów tak, jak wskazano na sztandarach beżowego koloru, w każdym rzędzie Świątyń.

Gracze nie mogą zacząć wykreślać pól Średniej Świątyni zanim Mała Świątynia nie będzie w całości wykreślona. Podobnie Średnia Świątynia musi być w całości wykreślona zanim gracz będzie mógł zacząć wykreślać pola Wielkiej Świątyni. Ponadto gracze muszą wykreślać pola Świątyń po kolei, od lewej do prawej, kolejnymi rzędami od góry do dołu. Postępowanie zgodnie z tymi zasadami oznacza, że za co drugie wykreślone pole gracz otrzyma 1 punkt Pobożności. Dodatkowo, ostatnie pole w każdej Świątyni zapewnia graczowi 1 Wsparcie. Po jego uzyskaniu należy zakreślić kółkiem ikonę Wsparcia (wzdłuż przerywanej linii), aby zaznaczyć, że od teraz jest ono dostępne.

Na przykład, ten gracz wznosił Małą i Średnią Świątynię. Wykreślił już obydwa pola Małej Świątyni i posiada 1 Wsparcie. W następnej akcji, po wykreśleniu kolejnego pola w Średniej Świątyni, ukończy jej drugi rząd, zyskując 1 punkt Pobożności.



⚖️ ŁĄZNIE

W Cesarstwie Rzymskim, zwyczajowo wszystkie szemrane umowy negocjowane były w Łązniach. Jak niebawem wyjaśnimy, nieudana obrona Muru w danym Roku będzie skutkować Pogardą 👎 cesarza dla niekompetentnego dowódcy. Łąznie (Budowla) dają graczom sposobność zatarcia niechcianej Pogardy poprzez kupienie przychylności tych, którzy są u władzy. Wzniesienie Łązni wymaga wykreślenia co najmniej 3 pól na Torze Urzędników oraz zwrócenia do Zasobów Ogólnych 2 Sług, 1 Budowniczego i 2 Surowców. Po wzniesieniu Łązni gracz wykreśla pole na prawo od sztandaru i natychmiast zyskuje 1 punkt Sławy 🏛️.

Od tej pory, w ramach akcji, gracz może zwrócić do Zasobów Ogólnych 1 lub więcej Surowców, aby wykreślić 1 pole swojej Łązni. Jednakże, aby to zrobić gracz nadal musi mieć wykreśloną odpowiednią liczbę pól na Torze Urzędników, tak jak wskazano na sztandarach beżowego koloru, obok każdego z 6 pól Łązni. Pola Łązni można wykreślać w dowolnej kolejności (o ile gracz osiągnął odpowiedni poziom na Torze Urzędników), ale korzystne jest wykreślenie w pierwszej kolejności tych pól, które wymagają mniej Surowców. W każdym Roku gracze mogą wrzucić maksymalnie 2 Łapówki. Wykonując tę akcję, obok wykreślonego pola Łązni gracz powinien zapisać numer aktualnego Roku.

Wykreślenie ikony żółtego Kciuka 👍 przypomina graczom, aby w tym momencie usunęli 1 Pogardę. Tak jak wskazano u dołu lewego Arkusza, pozwala to graczom wykreślić pole uprzednio zakreślone kółkiem. Jeśli gracz nie posiada żadnej Pogardy (pola zakreślonego kółkiem), nie może wykonać akcji Łązni (nawet żeby zapobiec Pogardzie, którą mógłby zyskać w przyszłości).



Ten gracz ma obecnie 2 Pogardy.

Na przykład, ten gracz dał już 1 Łapówkę w 2. Roku. Jeśli chce, może wykonać 2 akcje, aby usunąć kolejne 2 Pogardy. Pierwsza kosztować go będzie 1 Surowiec, a druga 2 Surowce.



KOLEKCJA GIER SHEMA PHILLIPSA W WYDAWNICTWIE PORTAL GAMES



⚖️ SĄD

Postanowienia Sądu pozwalają graczom na natychmiastowe zyskanie dodatkowych Robotników. Aby wznieść Sąd (Budowla) gracz musi mieć wykreślone co najmniej 4 pola na Torze Urzędników. Wymaga to również zwrócenia do Zasobów Ogólnych 2 Sług, 1 Budowniczego i 2 Surowców. Po wzniesieniu Sądu gracz wykreśla pole na prawo od sztandaru i natychmiast zyskuje 1 punkt Sławy 🏛️.

Od teraz, w ramach akcji, gracz może uzyskać 1 Postanowienie za każde wykreślone pole Sądu. Każdego Roku gracz może uzyskać maksymalnie 1 Postanowienie z każdej kolumny pól Sądu. Wykonując tę akcję gracz powinien zapłacić jej ewentualny koszt (o ile jest wskazany obok wybranego pola Sądu), wykreślić wybrane pole natychmiast zyskując widocznych na nim Robotników, a obok zapisać numer aktualnego Roku. Jednakże, aby to zrobić gracz nadal musi mieć wykreśloną odpowiednią liczbę pól na Torze Urzędników, tak jak wskazano na sztandarach beżowego koloru obok każdego z 9 pól Sądu.

Pola Sądu można wykreślać w dowolnej kolejności (o ile gracz osiągnął odpowiedni poziom na Torze Urzędników), a każda kolumna pól Sądu zapewnia graczowi inną nagrodę. Kolumna po lewej pozwala graczowi zyskać 1 Sługę z Zasobów Ogólnych. Środkowa kolumna pozwala zwrócić 1 Budowniczego do Zasobów Ogólnych, aby w zamian zyskać 2 Sługi. Kolumna po prawej pozwala graczowi zwrócić 1 Sługę do Zasobów Ogólnych, aby w zamian zyskać 1 Budowniczego.

Na przykład, załóżmy, że trwa 4. Rok a ten gracz ma wykreślone 7 pól na Torze Urzędników. Jeśli chce, może zyskać 1 Sługę wykreślając ostatnie pole w lewej kolumnie. Następnie może też wymienić tego Sługę na Budowniczego, wykreślając drugie pole w prawej kolumnie. Jednakże, nie może wykreślić ostatniego pola w środkowej kolumnie, gdyż w 4. Roku uzyskał już 1 Postanowienie Sądu z tej kolumny.



🏛️ DYPLOMACI


Zamiast polegać wyłącznie na sile wojsk, opłacalnym może być wysłanie Dypłomatów, aby negocjowali z walecznymi Piktami. Dypłomatyczne mediacje z klanami Piktów pozwalają osłabić siłę ich ewentualnych ataków. Każdy z graczy posiada 3 dostępnych Dypłomatów. Pozyskanie pierwszego z nich wymaga wykreślenia co najmniej 1 pola na Torze Patrycjuszy. Drugi wymaga wykreślenia co najmniej 3 pól, a trzeci wymaga ich co najmniej 6. Pozyskanie każdego z Dypłomatów wymaga również zwrócenia do Zasobów Ogólnych 1 Sługi, 1 Legionisty i 2 Surowców.

Po pozyskaniu każdego z Dypłomatów natychmiast otrzymujesz 1 punkt Waleczności 🦅 (wykreśl kolejne dostępne pole na Torze Waleczności) i 2 Wsparcia 🧩🧩 dla wybranej Kohorty, do której dołączy ten Dypłomata. Gracz zyskujący Wsparcie powinien zakreślić kółkami ikony Wsparcia (wzdłuż przerywanej linii), aby zaznaczyć, że od teraz są one dostępne. Gracz musi również wskazać dla której Kohorty to Wsparcie będzie dostępne (lewej, środkowej czy prawej). Aby to zaznaczyć, gracz powinien narysować strzałkę dla nowo pozyskanego Dypłomaty. Tak jak wskazuje tekst poniżej Dypłomatów, każdy Dypłomata musi służyć w innej Kohorcie.


Na przykład, ten gracz posiada już 1 Dyplomata w prawej Kohorcie i nawet wykorzystał 1 z jego Wsparć. Jeśli pozyska kolejnego Dyplomata będzie on musiał służyć w lewej lub środkowej Kohorcie.



ZWIAD

Istotnym elementem obrony fortu jest prowadzenie skutecznego Zwiadu. W ramach tej akcji gracze wykreślają różne Wzory z kart Rozwoju na Mapie Zwiadu na prawym Arkuszu. Aby wykonać tę akcję gracz nadal musi mieć wykreśloną odpowiednią liczbę pól na Torze Patrycjusza, tak jak wskazano na sztandarach beżowego koloru, obok każdego z 5 pól Zwiadu. Wymaga to również zwrócenia 1 Legionisty z planszy Gracza do Zasobów Ogólnych (albo przekazanie go do sąsiedniego gracza). Kiedy gracz to zrobi powinien wykreślić pole Zwiadu z ikoną Konia . Pozwala mu to teraz wykreślić pojedynczy Wzór na Mapie Zwiadu.

Gracz może użyć Wzoru ze swojej karty Rozwoju lub z 1 z kart Rozwoju swoich bezpośrednich sąsiadów (siedzących po prawej i lewej stronie). Jeśli gracz korzysta ze swojego Wzoru, Legionista powinien zostać zwrócony do Zasobów Ogólnych. Używając Wzoru sąsiada, należy przekazać Legionistę temu przeciwnikowi (może on od razu z niego skorzystać). W tym samym Roku gracz może wielokrotnie użyć tego samego Wzoru, pod warunkiem, że jest w stanie opłacić koszt każdej z akcji (oraz osiągnął odpowiedni poziom na Torze Patrycjusza).

Wykreślając wybrany Wzór na Mapie Zwiadu, gracz może dowolnie go obracać, a nawet stosować jego lustrzane odbicie. Jednak wszystkie pola Wzoru muszą być wykreślone i nie może on wychodzić poza brzeg Mapy, ani nachodzić na już wykreślone pola. Jeśli wykreślenie pól Mapy spowoduje zakrycie ikony Sługi bądź Surowca, gracz natychmiast zyskuje odpowiednie komponenty z Zasobów Ogólnych. Ponadto, tak jak wskazuje tekst pod Mapą, gracz zyskuje natychmiast 1 punkt Waleczności , za każdym razem gdy wykreśli cały rząd swojej Mapy.

Na przykład ten gracz wysłał już 2 Zwiady. Do trzeciego Zwiadu decyduje się użyć Wzoru swojego sąsiada, oddając mu 1 Legionistę w ramach zapłaty. Korzysta z lustrzanego odbicia Wzoru, dodatkowo go obracając tak, aby móc go wpasować do lewego dolnego rogu Mapy. Dzięki temu zyskuje natychmiast 1 Sługę, 1 Surowiec i 2 punkty Waleczności (za całkowite wykreślenie dwóch rzędów swojej Mapy Zwiadu).



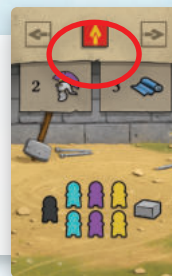


KONIEC ROKU

Każdy Rok kończy się w momencie kiedy wszyscy gracze przestaną wykonywać swoje akcje. Na tym etapie wszyscy Robotnicy i Surowce, które pozostały na planszach Graczy muszą zostać zwrócone do Zasobów Ogólnych. Następnie jeden z graczy dobiera karty z wierzchu talii Losu, układając je odkryte na stole. Ma to symulować atak Piktów. Liczba kart jakie należy dobrać zależy od aktualnego Roku i wybranego poziomu trudności. Podczas kilku pierwszych gier zalecamy niski poziom trudności (zielone flagi). W kolejnych rozgrywkach gracze powinni wspólnie ustalić przed rozpoczęciem gry, z którego poziomu trudności będą korzystać.

Odkrywając te karty, gracze skupiają się wyłącznie na Kohortach przedstawionych w górnej części każdej z kart. Wskazują one ile ataków przeprowadzą Piktowie przeciwko każdej z Kohort. Następnie każdy z graczy musi niezależnie sprawdzić, jak skutecznie udało mu się obronić przed tymi atakami.

Na przykład, w 3. Roku zostały odkryte tylko 3 karty: jedna przeciwko środkowej Kohorcie i dwie przeciwko prawej. Gdyby gra toczyła się na wysokim poziomie trudności (czerwona flaga), należałoby dobrać 5 kart.



Każdy gracz musi sprawdzić swoje Kohorty w górnej części lewego Arkusza, aby przekonać się czy ma wystarczającą obronę do odparcia ataków. Dla każdej kolorowej strzałki na odkrytych kartach Losu, każdy z graczy potrzebuje równej lub większej liczby wykreślonych pól na Torze danej Kohorty. Tak więc w powyższym przykładzie, każdy z graczy potrzebowałby co najmniej 1 wykreślonego pola na Torze środkowej Kohorty i 2 wykreślonych pól na Torze prawej Kohorty.



Jeżeli gracz obronił się przed wszystkimi atakami, otrzymuje punkty **Waleczności** w liczbie widocznej na szarej fladze aktualnego Roku. Liczba ta reprezentuje potencjalną **Waleczność** lub **Pogardę**. Jeśli uzyskana w ten sposób **Waleczność** spowodowałaby wykreślenie pola na Torze **Waleczności** z ikoną Robotnika lub innego Atrybutu, gracz zyskuje je natychmiast (z pozyskanych Robotników gracz będzie mógł skorzystać w następnym Roku).



Jeśli graczowi nie uda się obronić przed wszystkimi atakami, zyskuje 1 **Pogardę** za każdy nieobroniony atak, aż do maksymalnej wartości wskazanej na szarej fladze aktualnego Roku. Dlatego w powyższym przykładzie jeśli co najmniej 2 ataki zostałyby przepuszczone (np. gracz nie miałby żadnego wykreślonego pola prawej Kohorty) zyskałby 2 **Pogardy**.



Jeśli gracz nie obroni kilku ataków, ale mniej niż wskazuje wartość na szarej fladze aktualnego Roku, zyskuje zarówno **Pogardę** jak i punkty **Waleczności**. Otrzymuje 1 **Pogardę** za każdy nieobroniony atak, a następnie tyle punktów **Waleczności**, ile wynosi różnica pomiędzy wartością na szarej fladze aktualnego Roku a liczbą nieobronionych ataków. Dlatego jeśli w przykładzie powyżej zostałyby przepuszczone tylko 1 atak (np. gracz miałby wykreślone tylko jedno pole prawej Kohorty) zyskałby 1 **Pogardę** i 1 punkt **Waleczności**.

WSPARCIE

Broniąc się przeciwko atakom Piktów, gracze mogą używać wszystkich dostępnych Wsparć jakie uzyskali ze Świątyń i tych udzielonych im przez Dyplomatów. Każde Wsparcie ze Świątyni pozwala graczowi zignorować podczas ataku 1 dowolną odkrytą kartę Losu. Dyplomaci działają w ten sam sposób, ale pozwalają zignorować tylko te karty Losu, które dotyczą Kohorty, w której służą. Za każdym razem gdy gracz używa Wsparcia do zignorowania odkrytej karty Losu, musi wykreślić pole Wsparcia, żeby wskazać że zostało ono wykorzystane.

Korzystając z ostatniego przykładu z poprzedniej strony, jeśli ten gracz miałby przepuścić jeden z ataków na prawą Kohortę i w efekcie zyskać 1 Pogardę i 1 punkt Waleczności, mógłby zamiast tego użyć dostępnego Wsparcia, aby zignorować jedną z tych kart i zyskać 2 punkty Waleczności za skuteczną obronę przed atakiem.

POGARDA

Za każdym razem gdy gracz zyskuje Pogardę należy to zaznaczyć zakreślając kółkiem (wzdłuż przerywanej linii) niewykorzystane pole w dolnej części lewego Arkusza. Tak jak wspomniano na stronie 17, gracze mogą skorzystać ze swoich Łaźni, aby usunąć Pogardę. Pozostała na koniec gry Pogarda sprawi, że gracz straci część zdobytych Punktów Zwycięstwa.



Na przykład, w powyższej sytuacji, posiadając 4 Pogardy na koniec gry, ten gracz straciłby 7 PZ.

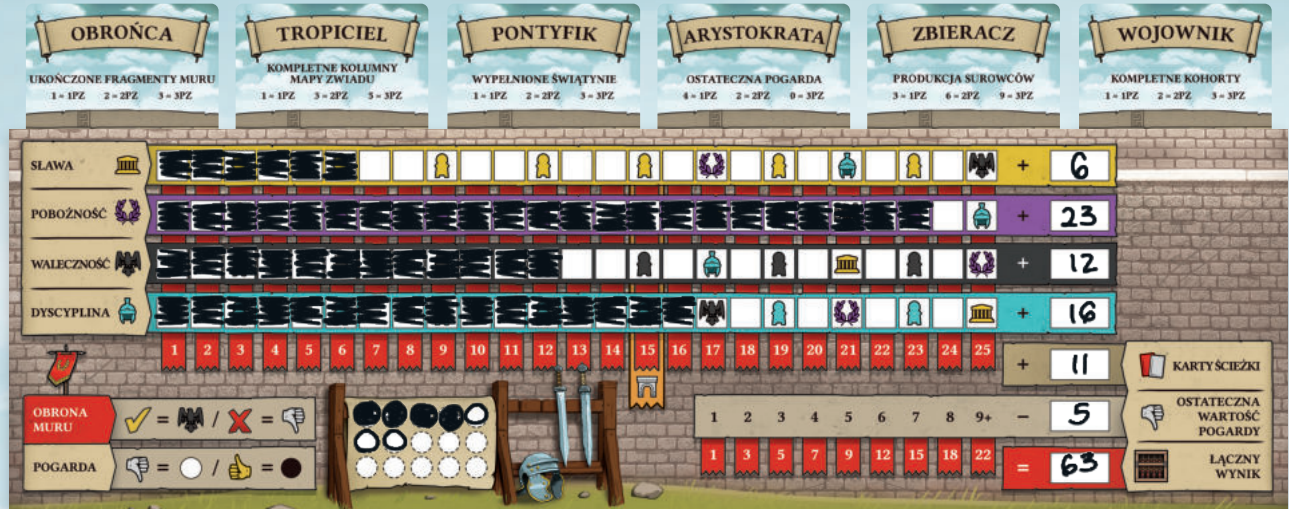
KONIEC GRY

Po ostatnim ataku Piktów na zakończenie 6. Roku, gra dobiega końca i rozpoczyna się ostateczne punktowanie. Wszyscy Robotnicy pozyskani z Toru Waleczności podczas rozpatrywania ataku Piktów w ostatnim Roku przepadają.

Każdy z graczy korzysta z kolumny punktowania, która znajduje się w prawym dolnym rogu lewego Arkusza, aby zsumować zdobyte Punkty Zwycięstwa. Gracz z największą łączną liczbą punktów zostaje zwycięzcą i otrzymuje tytuł Legatus Legionis!

W przypadku remisu, zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, który ma najmniej Pogardy. Jeśli nadal utrzymuje się remis, zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, który zdobył największą liczbę PZ za karty Ścieżki. Jeśli nadal jest remis, wszyscy remisujący gracze dzielą się wygraną.

PRZYKŁADOWA PUNKTACJA



W tym przykładzie, gracz zdobył łącznie 57 PZ za swoje Atrybuty (6 + 23 + 12 + 16), 11 PZ za karty Ścieżki (warunków nie wskazano) i -5 PZ za Ostateczną Pogardę zdobywając łącznie 63 PZ.

ZMIANY W ROZGRYWKACH DLA 1-2 GRACZY

Przygotowując grę dla 1-2 graczy potasuj i odłóż na bok Neutralną talię kart Gracza (dowolny zestaw 12 kart Gracza). Zaraz po tym gdy w każdym Roku wszyscy gracze odkryją swoje karty Ścieżki i Rozwoju, odkryj karty Rozwoju z Neutralnej talii. Odkryj 2 karty w grze dla 1 gracza i tylko 1 kartę w grze dla 2 graczy. Celem odkrywania tych Neutralnych kart Rozwoju jest zapewnienie graczom możliwości wyboru dodatkowych Towarów i Wzorów Zwiadu (co ma symulować obecność co najmniej 3 graczy przy stole).

Za każdym razem gdy gracz użyje Neutralnej karty Rozwoju, aby zdobyć Towar lub wykorzystać Wzór Zwiadu, powinien umieścić Surowiec lub Legionistę za tę akcję na tej karcie. Na koniec Roku, podczas ataku Piktów gracze muszą odkryć 1 dodatkową kartę Losu za każdy Surowiec i Legionistę na Neutralnych kartach Rozwoju. Po rozpatrzeniu ataku należy zwrócić wszystkie Surowce i Legionistów z Neutralnych kart Rozwoju do Zasobów Ogólnych, a następnie odłożyć je na stos kart odrzuconych.

Podczas rozgrywki solo, twoim celem jest osiągnięcie określonego wyniku punktowego. Nie ma tu żadnej wrogiej SI z którą rywalizujesz, tylko Neutralna talia z której możesz korzystać. Zobacz jak wypadniesz w porównaniu z poniższymi wynikami:

0-39 = Legionista 40-49 = Centurion 50-59 = Primus Pilus 60-69 = Praefectus castrorum 70+ = Legatus legionis

KARTY ŚCIEŻKI

ARCHITEKT

Zdobywasz 1, 2 lub 3 PZ za wzniesienie 1, 2 lub 3 Budowli Specjalnych.

ARYSTOKRATA

Zdobywasz 1, 2 lub 3 PZ za posiadanie odpowiednio 4, 2 lub 0 Ostatecznej Pogardy (niewykreślone, zakreślone kółkiem pola).

HANDLARZ

Zdobywasz 1, 2 lub 3 PZ za posiadanie 4, 6 lub 8 Towarów na Targu. Wliczają się w to duplikaty.

INŻYNIER

Zdobywasz 1, 2 lub 3 PZ za wzniesienie 2, 4 lub 6 Wielkich Budowli. Obejmuje to Budowle na obu Arkuszach, ze słowem „Wielki”/”Wielka”/”Wielkie” w nazwie.

LANISTA

Zdobywasz 1, 2 lub 3 PZ za posiadanie łącznej Siły obu Gladiatorów na poziomie 4, 8 lub 12 punktów. Do Siły zaliczają się zarówno wykreślone pola, jak i te zakreślone kółkiem. Nie ma znaczenia czy Gladiator przeżyje, czy nie.

OBROŃCA

Zdobywasz 1, 2 lub 3 PZ za ukończenie 1, 2 lub 3 fragmentów Muru. Oznacza to wykreślenie wszystkich pól w każdym z 3 fragmentów Muru (odpowiadających Małemu, Średniemu i Wielkiemu Spichlerzowi).

PLANISTA

Zdobywasz 1, 2 lub 3 PZ za ukończenie 2, 4 lub 5 Torów Obywateli. Oznacza to wykreślenie wszystkich pól dowolnych z 5 Torów Obywateli na prawym Arkuszu.

PONTYFIK

Zdobywasz 1, 2 lub 3 PZ za kompletne wykreślenie wszystkich pól w 1, 2 lub 3 Świątyniach.

STRAŻNIK

Zdobywasz 1, 2 lub 3 PZ za ukończenie 1, 2 lub 3 sekcji Straży. Oznacza to wykreślenie wszystkich pól w każdej z 3 sekcji (odpowiadających Małemu, Średniemu i Wielkiemu Spichlerzowi).

TROPICIEL

Zdobywasz 1, 2 lub 3 PZ za kompletne wykreślenie 1, 3 lub 5 kolumn na Mapie Zwiadu.

WOJOWNIK

Zdobywasz 1, 2 lub 3 PZ za posiadanie 1, 2 lub 3 kompletnych Kohort. Oznacza to wykreślenie wszystkich pól dowolnych z 3 Kohort w górnej części lewego Arkusza.

ZBIERACZ

Zdobywasz 1, 2 lub 3 PZ za posiadanie 3, 6 lub 9 wykreślonych pól Toru Produkcji Surowców na lewym Arkuszu.



Surowiec

Produkcja
Surowców

Plebejusz



Sługa



Legionista



Budowniczy



Sława



Pobożność



Waleczność



Dyscyplina



Kupiec



Artysta



Kapłan



Urzędnik



Patrycjusz



Kohorta



Pogarda



Usunięcie Pogardy



Czerwony Gladiator



Niebieski Gladiator



Budowla Specjalna



Towar



Zwiad



Miecz (Straż)



Infrastruktura



Siła Ataku

Niski Poziom
TrudnościNormalny Poziom
TrudnościWysoki Poziom
Trudności