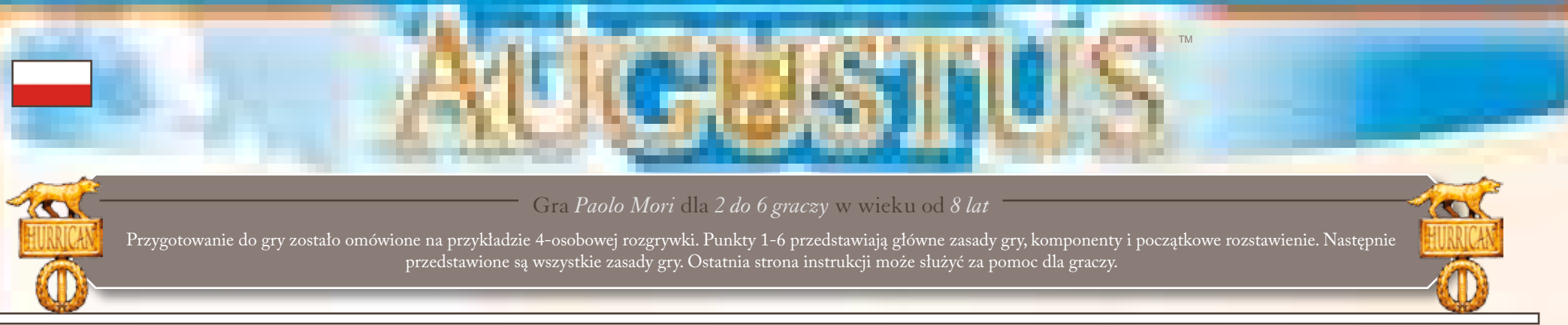


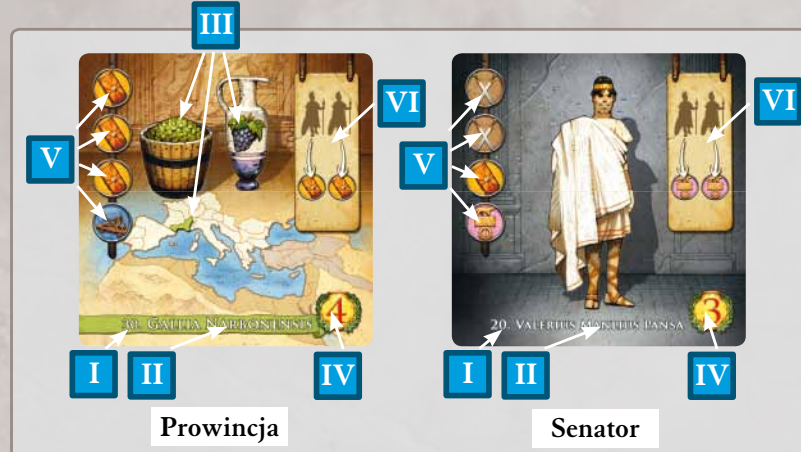


Przygotowanie do gry zostało omówione na przykładzie 4-osobowej rozgrywki. Punkty 1-6 przedstawiają główne zasady gry, komponenty i początkowe rozstawienie. Następnie przedstawione są wszystkie zasady gry. Ostatnia strona instrukcji może służyć za pomoc dla graczy.

1 Po zamordowaniu Juliusza Cezara 15 marca, 44 r. p.n.e., jego adoptowany syn Gajusz Oktawian postanowił wrócić do Rzymu. Bardzo wcześnie ujawniły się jego ambicje polityczne. W roku 31 p.n.e. uzyskał władzę dyktatorską. W roku 28 p.n.e. senat przyznał mu tytuł „Princeps Senatus”, senatora, który rozpoczyna dyskusję zgromadzenia nad złożonymi wnioskami. W roku 27 p.n.e. otrzymał tytuł Augusta – tego, którego słowa mają moc przewidywania. W wieku 36 lat, August został pierwszym cesarzem rzymskim i podzielił imperium na prowincje. Jesteście „legati Augusti” – przedstawicielami Augusta i Waszym zadaniem jest zarządzanie prowincjami imperium. Każdy z Was pragnie tytułu konsula, wybranego przez senat. Aby to osiągnąć musicie zdobywać poparcie najbardziej wpływowych senatorów i przejmować kontrolę nad prowincjami zwiększającymi Wasze bogactwo. Tylko najpotężniejszy z Was otrzyma tytuł konsula.



2 Każdy gracz rozpoczyna grę z 3 Misjami do wykonania i siedmioma Legionami. Są dwa typy Misji: Prowincje i Senatorowie.



Na każdej Misji znajduje się kilka informacji:

- I** Numer Misji (od 1 do 88).
- II** Imię Senatora / nazwa i kolor Prowincji
- III** Położenie prowincji i produkowane zasoby. Tylko pszenica i złoto są przydatne w grze. Pozostałe surowce są tylko ilustracją...
- IV** Punkty Zwycięstwa
- V** Typ i ilość Legionów do mobilizacji
- VI** Efekty Misji

ZAWARTOŚĆ:

- 88 Misji
- 48 Legionów
- 23 Żetony Mobilizacji
- 12 nagród
- 1 woreczek
- 1 notatnik

3 Herold losuje jeden z 23 Żetonów Mobilizacji z woreczka. Ogłasza głośno co wylosował i kładzie Żeton na stole

- każdy Żeton pozwala wszystkim graczom zmobilizować Legion z wylosowanej kategorii
- Żeton Jokera pozwala wszystkim graczom zmobilizować Legion z dowolnej kategorii

Dwa Miecze	Tarcza	Rydwany	Katapulta	Sztandar	Sztylet	Joker
6x	5x	4x	3x	2x	1x	2x



4 W zależności od wylosowanego Żetonu Mobilizacji, każdy gracz może zmobilizować lub przesunąć jeden ze swoich Legionów, w celu ukończenia Misji.

Wskazówka: najlepiej jest zdobyć jak najwięcej punktów, tak szybko jak to możliwe, ponieważ gra kończy się, jeśli na koniec tury, któryś z graczy będzie kontrolował 7 Misji.

5 Gracz, który ukończył Misję powinien ogłosić to słowami: AVE CEZAR.

Jeśli kilku graczy ukończyło Misję w tej samej rundzie, wykonują je po kolei, zaczynając od gracza, który ukończył Misję z najniższym numerem. Należy zabrać swoje Legiony z ukończonej Misji, użyć jej Efektu, a następnie przesunąć ją na pole przed danym graczem, zarezerwowane dla kontrolowanych Misji. Dodatkowo, jeśli to możliwe, gracz otrzymuje nagrodę.

Następnie gracz wybiera nową Misję spośród pięciu odkrytych, leżących na środku stołu i kładzie ją przed sobą. Puste miejsce w rzędzie 5 odkrytych Misji uzupełniane jest wierzchnią Misją z zakrytego stosu.

6 Jeśli inny gracz również ukończył Misję (i powiedział AVE CEZAR) w tej samej rundzie, wykonuje kroki opisane w punkcie 5. Następnie Herold losuje kolejny Żeton Mobilizacji z woreczka i gracz wykonuje swoje Misje do momentu, aż któryś z nich będzie kontrolował 7 Misji na koniec rundy.

Następnie każdy z graczy sumuje swoje punkty. Gracz, który ma ich najwięcej wygrywa grę i otrzymuje tytuł konsula.

PRZYGOTOWANIE DO GRY (zobacz ilustrację na poprzedniej stronie)

- Pomoc gracza**
Ostatnia strona instrukcji, zawierająca pomoc, powinna być dostępna dla graczy.
- Nagrody**
Należy je rozłożyć w rzędzie, na środku stołu.
- Legiony**
Każdy gracz otrzymuje 7 Legionów. Pozostałe są odkładane do Zasobów Ogólnych.
- Żetony Mobilizacji**
23 Żetony należy umieścić w woreczku.
- Misje**
5 odkrytych Misji należy rozłożyć w rzędzie na środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje 6 losowych Misji. Wybiera 3 z nich i kładzie je odkryte przed sobą. Niewybrane Misje są odrzucane. Z pozostałych Misji należy utworzyć zakryty stos. Podczas pierwszej gry, najlepiej rozdać każdemu z graczy po 3 losowe Misje, zamiast je wybierać.

WYKONYWANIE MISJI

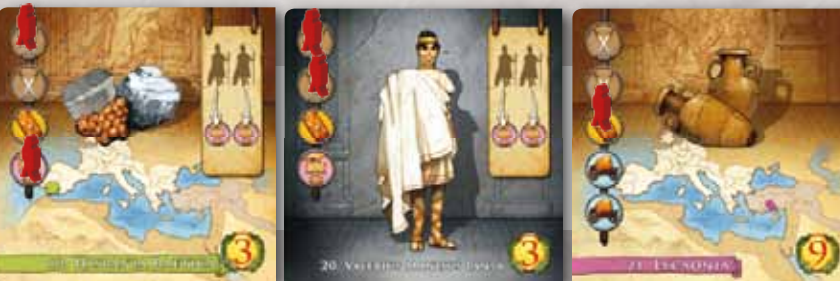
Najstarszy gracz rozpoczyna jako Herold. Bierze woreczek, losuje Żeton, głośno go opisuje i umieszcza odkryty na stole.

Każdy z graczy, również Herold, może położyć swój Legion na jednej z własnych Misji, na polu oznaczonym takim samym symbolem, jak wylosowany Żeton. Gracz może tego dokonać:

- biorąc nowy Legion z własnych zasobów lub
- przenosząc Legion umieszczony wcześniej. Nie ma znaczenia gdzie wcześniej był umieszczony przenoszony Legion: na polu z inną kategorią czy na innej Misji. Przenoszenie Legionów jest pomocne przy kończeniu Misji.

Za każdy wylosowany z woreczka Żeton każdy gracz może umieścić lub przesunąć jeden Legion.

Przykład



- Herold ogłasza typ legionu: Tarcza!**
- Gracz może:**
 - umieścić jeden ze swoich dwóch Legionów na Polu Tarczy na Misji 19 lub 20.
 - przesunąć jeden ze swoich Legionów z Misji 19, 20 lub 21 na Pole Tarczy na Misji 19 lub 20.
 - nic nie robić. Umieszczanie i przesuwanie Legionów nigdy nie jest obowiązkowe.



- Żeton Joker**
 - zastępuje dowolną kategorię Legionu.
 - po wylosowaniu Jokera, wszystkie Żetony Mobilizacji należy ponownie umieścić w woreczku, a gracz siedzący po lewej stronie Herolda, zostaje nowym Heroldem.

Ukończenie Misji
Misja jest ukończona, jeśli wszystkie jej Pola są zajęte przez Legiony. Gracz, który ukończy Misję ogłasza to głośno: AVE CEZAR.

Następnie ten gracz:

- Usuwa wszystkie Legiony z ukończonej Misji i umieszcza je we własnych zasobach.
- Stosuje Efekt Misji, jeśli jest to możliwe.
- Przesuwa Misję na swój obszar, zarezerwowany dla kontrolowanych Misji.
- Jeśli to możliwe i jeśli chce, otrzymuje nagrodę (zobacz: Nagrody). W podanym przykładzie gracz otrzymał żeton z nagrodą za pszenicę i położył go przed sobą.
- Wybiera jedną z pięciu odkrytych, ogólnodostępnych Misji i kładzie ją przed sobą. Następnie odkrywa jedną Misję z zakrytego stosu i uzupełnia rząd odkrytych Misji do pięciu.



Jeśli kilku graczy ogłosi AVE CEZAR w tym samym momencie:

Każdy z tych graczy ogłasza numer swojej właśnie ukończonej Misji. Gracz, który ukończył Misję o najniższym numerze wykonuje wszystkie opisane wcześniej kroki (od 1 do 5).

WAŻNE: Ukończone Misje, które oczekują na swoją kolej są „zneutralizowane”, czyli nie mogą być celem negatywnych „czerwonych” Efektów, zapisanych w wrogich Misjach.

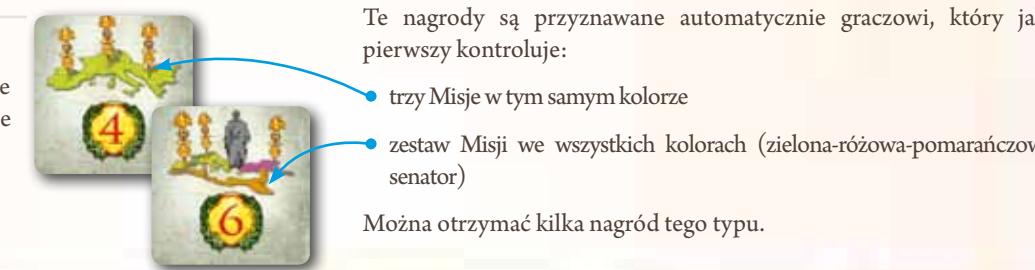
Jeśli dzięki Efektowi Misji, gracz może wykonać kolejną Misję, robi to od razu (bez względu na numer tej Misji), zanim nadejdzie kolej pozostałych graczy, posiadających zneutralizowane Misje.

ŻĄDANIE NAGRODY

Nagrody przyznawane są w 3 kategoriach za:

- A. Kolory Misji.
- B. Ilość Misji.
- C. Kontrola złota i pszenicy.

A. Kolory Misji



- Te nagrody są przyznawane automatycznie graczowi, który jako pierwszy kontroluje:
 - trzy Misje w tym samym kolorze
 - zestaw Misji we wszystkich kolorach (zielona-różowa-pomarańczowa-senator)
- Można otrzymać kilka nagród tego typu.

B. Ilość Misji

O tę nagrodę gracz może się upomnieć natychmiast kiedy ukończy wskazaną ilość Misji (od 2 do 6) i jeśli dana nagroda jest dostępna na stole. Uwaga: Gracz może otrzymać tylko jedną nagrodę tego typu. Gracz może się upomnieć o tę nagrodę jeśli ukończył DOKŁADNIE wskazaną ilość Misji. (Jeśli gracz nie upomni się o nagrodę za ilość Misji natychmiast, to później już jej nie otrzyma). Nie można wymienić tej nagrody na inną, o wyższej wartości.

Zatem podczas gry trzeba wybierać czy:

- brać nagrodę najszybciej jak to możliwe, zakładając że pewnie się nie uda zdobyć nagrody o wyższej wartości
- nie brać nagrody od razu, tylko czekać, aż wypełni się więcej Misji, ryzykując że naszą oczekiwaną nagrodę może zdobyć ktoś inny.

Uwaga: Nie można stracić raz zdobytej nagrody za kolor lub ilość Misji. Nawet jeśli gracz straci, jedną ze swoich kontrolowanych Misji, to nagrodę i tak zatrzymuje.

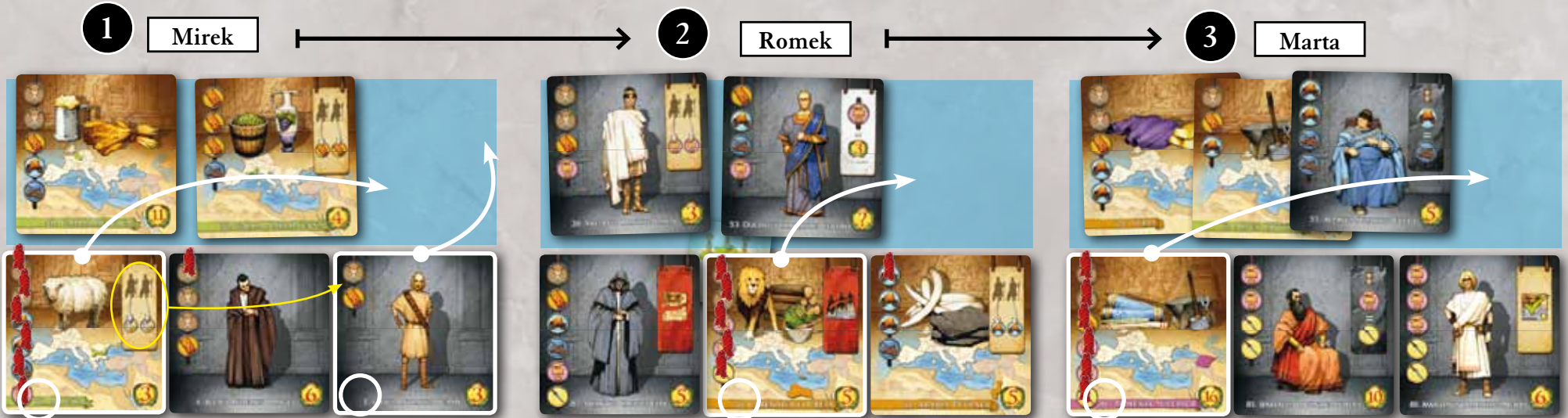
C. Kontrola złota i pszenicy

Pierwszy gracz, który wypełni Misję produkującą złoto i/lub pszenicę otrzymuje odpowiednią nagrodę. Jest jej właścicielem, dopóki kontroluje Misję, produkującą więcej danych surowców niż inni gracze. Jednak, jeśli któryś z pozostałych graczy zrówna się z liderem w produkcji odpowiednich surowców, przejmuje nagrodę.

Kontrola złota i pszenicy – PRZYKŁAD

Marta ukończyła jako pierwsza Misję produkującą złoto. Otrzymuje nagrodę za złoto i kładzie ją przed sobą. Następnie kończy drugą Misję produkującą złoto i wciąż zatrzymuje nagrodę. Romek kończy swoją pierwszą Misję produkującą złoto – Marta wciąż posiada nagrodę. Jakiś czas później Romek kończy drugą Misję produkującą złoto i odbiera Marcie nagrodę. Jeśli Marta chce odzyskać nagrodę musi ukończyć trzecią Misję produkującą złoto.

Ilość Misji – PRZYKŁAD



1 Mirek zaczyna, ponieważ jego Misja ma najniższy numer spośród trzech ukończonych w tej rundzie przez graczy (70). Zdejmuje wszystkie swoje Legiony z ukończonej Misji i przenosi je do swoich zasobów. Efekt ukończenia jego Misji pozwala mu natychmiast zmobilizować 2 Legiony. Korzysta z niego i umieszcza je na swojej kolejnej Misji, która dzięki temu zostaje ukończona. Obydwie Misje są przenoszone do rzędu kontrolowanych Misji Mirka.

Jest pierwszym graczem kontrolującym 3 zielone Prowincje, więc otrzymuje odpowiednią nagrodę. Ponadto udało mu się skompletować 4 Misje. Ma teraz dwa wyjścia. Może:

- odebrać nagrodę za ukończenie 4 Misji. W tym wypadku, nawet jeśli później ukończy 5 lub 6 Misję wcześniej niż inni gracze, nie otrzyma za nie nagrody.
- nie odbierać nagrody za ukończenie 4 Misji, licząc na zwycięstwo w przyszłości wartościowszych nagród za ukończenie 5 lub 6 Misji jako pierwszy. Oczywiście jest to ryzykowne, ponieważ jeśli inni gracze wyprzedzą Mirka w ukończeniu 5 i 6 Misji, to Mirek nie dostanie żadnej nagrody za ilość Misji...

Następnie Mirek wybiera 2 nowe Misje spośród 5 dostępnych na środku stołu i umieszcza je przed sobą. Puste miejsca w rzędzie 5 Misji uzupełnia nowymi, ze stołu.

2 Rozpoczyna się tura Romka (76). Zdejmuje on wszystkie swoje Legiony z ukończonej Misji i umieszcza je w swoich zasobach. Efekt ukończenia jego Misji jest następujący: wszyscy pozostali gracze MUSZĄ zdjąć wszystkie Legiony z własnej, wykonywanej Misji. Marta nie może zdjąć żadnych Legionów, ponieważ jej Misja (80) jest zneutralizowana i tylko czeka w kolejce na wykonanie. Mirek musi zdjąć swój jeden Legion z Misji (4). Odkłada go do własnych zasobów.

Romek przenosi swoją Misję do rzędu własnych, kontrolowanych Misji. Następnie wybiera 1 nową Misję spośród 5 dostępnych na środku stołu i umieszcza ją przed sobą. Puste miejsca w rzędzie 5 Misji uzupełnia nowymi, ze stołu.

3 Rozpoczyna się tura Marty (80). Zdejmuje wszystkie Legiony z własnej, ukończonej Misji i odkłada je do własnych zasobów. Misja, którą ukończyła nie ma specjalnego Efektu, ale przynosi dużo punktów. Marta przenosi swoją Misję do rzędu własnych, kontrolowanych Misji. Następnie wybiera 1 nową Misję spośród 5 dostępnych na środku stołu i umieszcza ją przed sobą. Puste miejsca w rzędzie 5 Misji uzupełnia nowymi, ze stołu.

KONSEKWENCJE UTRATY MISJI



KONIEC GRY

Gra kończy się jeśli któryś z graczy kontroluje 7 Misji na koniec rundy. Jeśli kilku graczy może ukończyć Misję w ostatniej rundzie, wszyscy je wykonują w odpowiedniej kolejności (patrz: wykonywanie Misji).

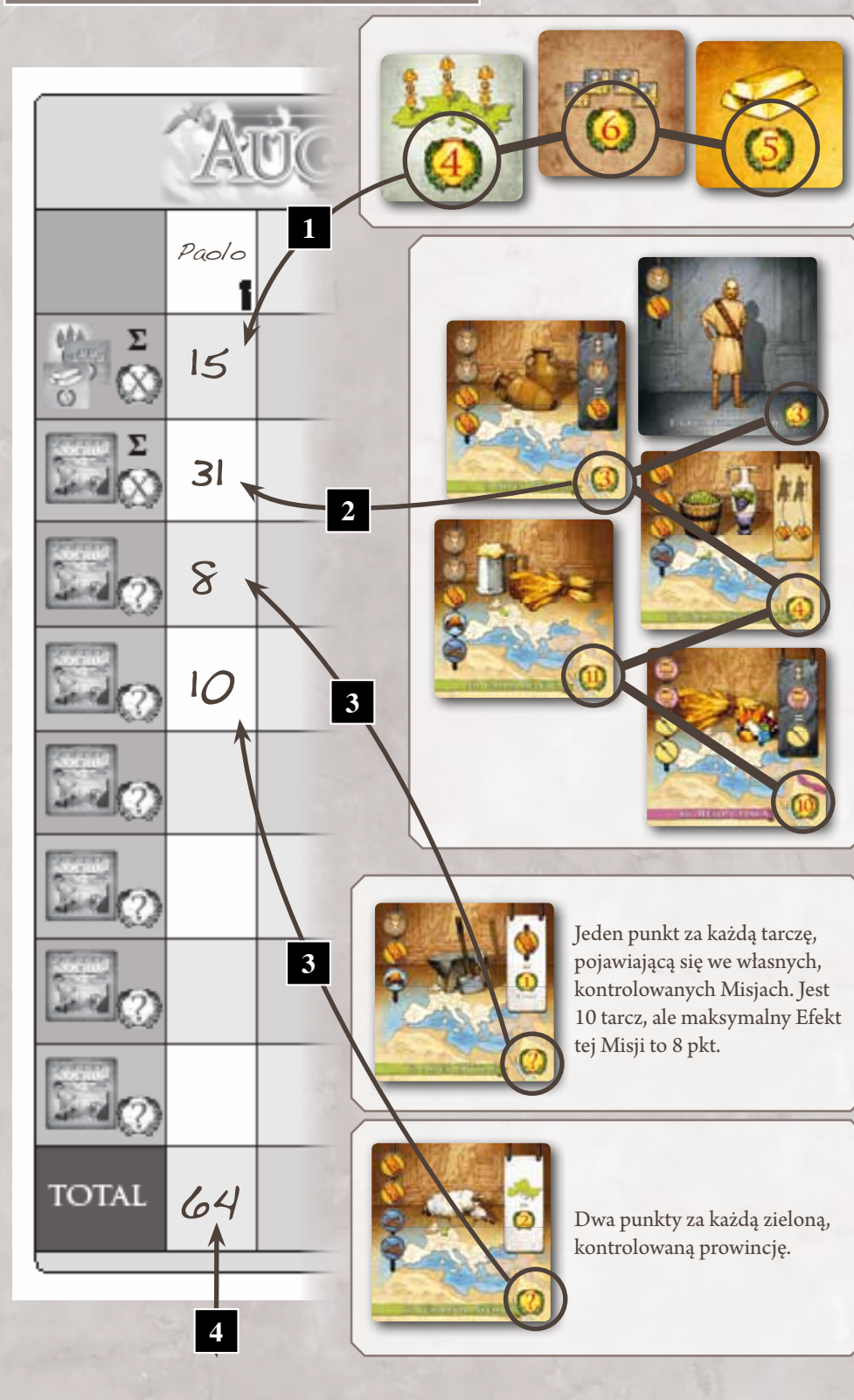
Następnie każdy z graczy dodaje swoje punkty w notatniku, w następujący sposób:

- 1 dodaje punkty z Nagród
- 2 dodaje punkty z kontrolowanych Misji
- 3 dodaje punkty wynikające z Efektów Misji
- 4 sumuje wszystko razem

- Gracz z największą ilością punktów wygrywa grę i otrzymuje tytuł konsula.
- W przypadku remisu, wygrywa gracz, który kontroluje najwięcej senatorów.

ŻYCZYMY SAMYCH WSPANIAŁYCH ROZGRYWEK!

PRZYKŁAD PODLICZANIA PUNKTÓW



ETAPY WYKONANIA MISJI



POMOC GRACZA

W grze występują 3 typy Efektów

NATYCHMIASTOWY

STAŁY

NA KOŃCU GRY

EFEKT NATYCHMIASTOWY

Natychmiast zmobilizuj 2 Legiony danego typu na swoich Misjach.

Zmobilizuj wskazaną ilość Legionów dowolnego typu.

EFEKT NATYCHMIASTOWY

usunąć 1 Legion z wykonywanej Misji

KAŻDY przeciwnik musi natychmiast:

usunąć 2 Legiony z wykonywanych Misji

usunąć wszystkie Legiony z 1 wykonywanej Misji

usunąć 1 kontrolowaną Misję

NA KOŃCU GRY

każde pole określonej kategorii na własnych, kontrolowanych Misjach przynosi podaną liczbę punktów zwycięstwa.

Każda kontrolowana Misja danego koloru przynosi wskazaną liczbę punktów zwycięstwa.

Każda czerwona kontrolowana Misja przynosi 5 punktów zwycięstwa.

EFEKT NATYCHMIASTOWY

natychmiast ukończ jedną ze swoich Misji

EFEKT NATYCHMIASTOWY

weź 2 Misje zamiast 1, aby zastąpić własną Misję przechodzącą pod kontrolę.

przenieść Legiony na swoich Misjach w dowolny sposób.

EFEKT NATYCHMIASTOWY

otrzymujesz 1 lub 2 dodatkowe Legiony z zasobów ogólnych

EFEKT STAŁY

po wylosowaniu żetonu mobilizacji, możesz wybrać typ miejsca, na którym położysz Legion na swojej Misji. Możesz pozostawić wylosowaną kategorię Legionu lub zmienić ją na powiązaną.

Uwaga: nie możesz użyć jednocześnie kilku Efektów zmieniających kategorię np. Mirek posiada dwa Efekty: tarcza=rydwan i rydwan=katapulta. Jeśli zostanie wylosowany żeton tarczy, Mirek może położyć swój Legion na polu tarczy lub rydwanu, ale nie katapulty.

Zapraszamy na naszą stronę: www.hobbity.eu.

Tłumaczenie: Zbigniew Tokarski

Made in Germany

Uwaga: Małe elementy. Nie przeznaczone dla dzieci poniżej 3 lat.

Hurrican Edition SA
Castelver 4
1255 Veyrier / CH
www.hurricangames.com
Copyright © 2013 Hurrican - All right reserved

