

ПРАВИЛА ИГРЫ

# НОВЫЕ РИМЛЯНЕ

ПРИШЁЛ, УВИДЕЛ, ПОДЕЛИЛ!



АВТОР ИГРЫ: ЕВГЕНИЙ ПЕТРОВ



## КОМПОНЕНТЫ:



**100 УЧАСТКОВ ЗЕМЕЛЬ**  
(по 20 участков оливковой рощи, виноградника, поля, городского квартала и каменоломни)



**40 ФИШЕК ПОСТРОЕК**  
(по 8 маслоделен, виноделен, мельниц, античных театров и мастерских)



**10 КАРТ ВЫБОРА**  
(по 5 карт «меньше» и «больше»)



**5 КАРТ ПОСТРОЕК**



**20 ДРАГОЦЕННЫХ КАМНЕЙ**  
(кристаллы)



**5 ДВУСТОРОННИХ ПАМЯТОК**



**1 БЛОКНОТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ**



**5 ШИРМ**

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед вашей первой игрой извлеките все участки земель из картонных рамок и распределите на 5 комплектов с одинаковыми изображениями на обороте. Также извлеките из рамок памятки.

- 1 Каждый игрок выбирает себе ширму и берёт комплект участков и по 1 карте «меньше» и «больше» с соответствующим гербом. Перемешайте участки земель и сложите их стопкой изображением герба вверх. Карты и ширму положите рядом.
- 2 Раздайте по одной случайной карте построек каждому игроку. Положите их перед собой и выставите на ячейки фишки соответствующих построек.
- 3 Возьмите по одной памятке – она подскажет, у какого соседа (справа или слева от вас) вы будете забирать участки земель в текущем раунде.

Жёлтая половина памятки указывает, у соседа с какой стороны вы будете забирать участки.

Красная половина памятки указывает, сосед с какой стороны будет забирать участки у вас.

В 1-м и 3-м раунде положите памятку так, чтобы жёлтая половина находилась слева. Во 2-м и 4-м переверните памятки другой стороной вверх – теперь жёлтая сторона окажется справа.

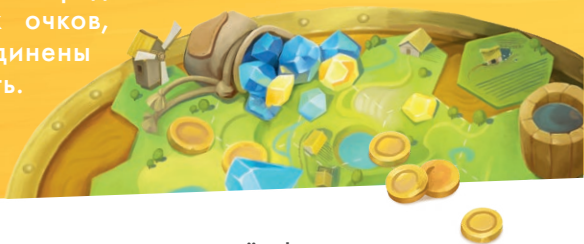
- 4 Каждый игрок берёт по 4 кристалла и кладёт их рядом со своей картой построек – это личный запас игрока.



Пример подготовки к игре с тремя участниками

## ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой игре вам предстоит создать свои владения из кусочков Римской империи, деля их с другими игроками. Каждый ход забирайте друг у друга земельные участки с постройками: больший набор увеличит владение, а меньший, вдобавок ко всему, ещё и сделает богаче – к нему в придачу вы получите драгоценный камень. Размещайте полученные земельные участки в своём владении. В конце игры каждая постройка на землях соответствующего типа или рядом с ними принесёт вам столько победных очков, сколько таких участков будут соединены в непрерывную последовательность.



## ХОД ИГРЫ

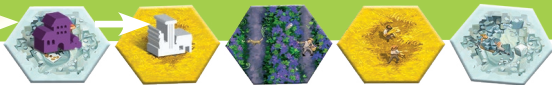
Игра длится четыре раунда. Каждый раунд состоит из четырёх фаз: **РАЗВЕДКА, РАЗДЕЛ, ВЫБОР И ОСВОЕНИЕ.**

Все игроки выполняют действия одновременно.

### ФАЗА 1. РАЗВЕДКА

Откройте 5 верхних участков земель из своей стопки и выложите их перед собой слева направо изображением местности вверх так, чтобы земли были видны другим игрокам. На первые две земли слева поместите по одной постройке из верхнего заполненного горизонтального ряда на карте построек (после этого переставлять постройку на другой земельный участок нельзя!).

**ПРИМЕР:** Аня открывает пять верхних земельных участков из стопки и выкладывает их перед собой: каменоломню, поле, виноградник, снова поле и ещё одну каменоломню. Теперь она берёт постройки с верхнего заполненного ряда своей карты: винодельню она выставляет на каменоломню, а мастерскую – на поле.



### ФАЗА 2. РАЗДЕЛ

Спрячьте выложенные земли за ширму. Теперь разделите свои участки на два набора в любом соотношении (2:3, 1:4 или даже 0:5). К меньшему набору добавьте 1 кристалл из своего запаса.

Как только все игроки разделили свои земли, уберите ширмы и приступайте к следующей фазе.



**ПРИМЕР:** за ширмой Аня разделяет земли на два набора: меньший набор состоит из виноградника и каменоломни с винодельней. К нему Аня добавляет кристалл из своего запаса. Большой набор состоит из поля с мастерской, ещё одного поля и каменоломни, но без построек.



## ФАЗА 3. ВЫБОР

Теперь пришёл черёд оценить земли соседа и забрать у него самые лакомые наделы! Сперва сверьтесь с памяткой – земли какого соседа вы забираете в этом раунде?



**ПОМНИТЕ:** в 1-м и 3-м раунде вы забираете понравившиеся вам земли у соседа слева, а во 2-м и 4-м раунде – у соседа справа. Если вы забыли перевернуть памятку, проверьте себя по карте построек – в текущем раунде жёлтая половинка будет с той же стороны, что и в ряду построек.

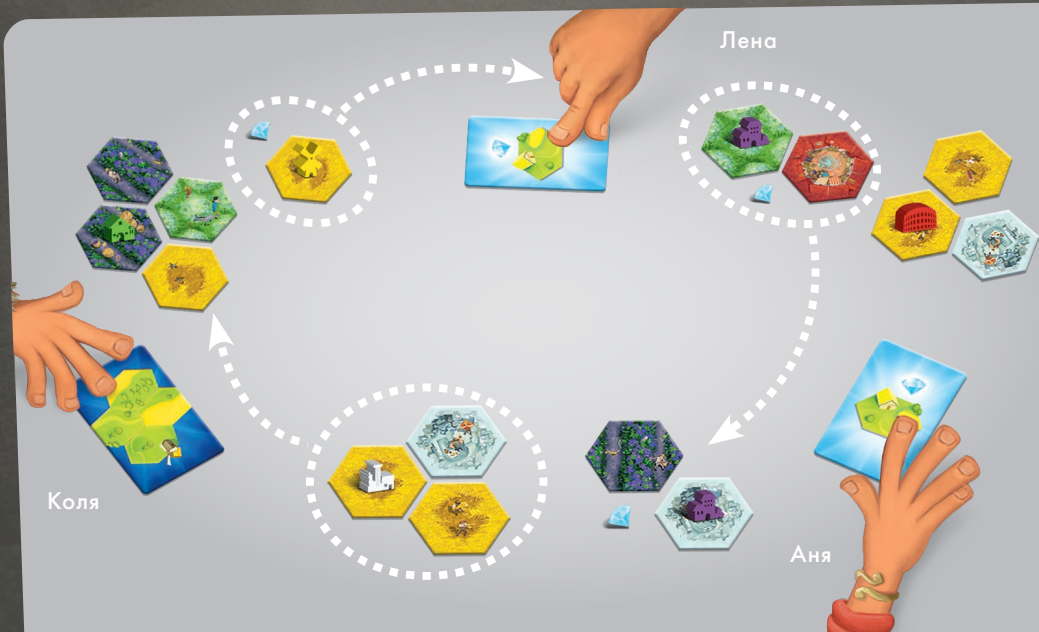
Решите, какую часть земель вы хотели бы добавить к своему владению – большую или меньшую. Обозначьте свой выбор соответствующей картой выбора и выложите её рубашкой вверх между собой и соседом. Одновременно с другими игроками откройте свои карты выбора и заберите выбранную часть земель у соседа. Но и у вас заберут какую-то часть земель... Что ж, ничего не поделаешь, раздел империи не проходит без потерь...

В конце этой фазы у вас будет два набора земельных участков: один вы заберёте у соседа, и второй (изначально ваш), который у вас не заберёт другой сосед.



Если у вас оказались ещё и кристалл(-ы), положите их рядом с картой построек – в свой запас.

**ПРИМЕР:** в этом раунде игроки забирали земельные участки у игроков справа. Коля, сосед Ани слева, выбрал больший из наборов Ани и забрал себе три земли и одну постройку. Аня же, наоборот, выбрала меньший набор у Лены, соседки справа (оливковую рощу с винодельней, городской квартал и кристалл). Лена, как и Аня, выбрала меньший набор у своего соседа справа Коли.



## ФАЗА 4. ОСВОЕНИЕ

Теперь настало время присоединить земельные участки к своему владению! В первом раунде выставите земли перед собой так, как считаете нужным, – к ним вы будете присоединять все участки, которые получите в следующих раундах.

Игроки **обязаны** добавить к своему владению все участки, полученные в Фазе 3. Выставляемые земельные участки должны присоединяться друг к другу как минимум одной стороной. Если на полученных земельных участках есть постройки, переставлять их на другие участки нельзя.

Переставлять участки в своих владениях после того, как игрок их выставил, запрещено.



**ПРИМЕР:** Во владениях Ани уже есть 4 постройки (мастерская, маслодельня, театр и винодельня), а также 7 земельных участков. Она расширяет виноградники и город, добавляя по одному участку к этим землям. Оливковую рощу и каменоломню, на которых есть винодельни, она присоединяет к 4 виноградникам. Благодаря такому удачному расположению виноградники принесут больше очков в конце игры. Более того, теперь и мастерская принесёт очки, так как стала граничить с каменоломней.

## КОНЕЦ РАУНДА

В конце каждого раунда все игроки переворачивают свои памятки. В следующем раунде они будут забирать участки у другого соседа.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 4 раунда. Игроки подсчитывают, сколько очков им принесли постройки и земельные участки и сколько очков они получат за кристаллы.

## ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ЗА ПОСТРОЙКИ

Если постройка стоит на земельном участке своего цвета или примыкает к нему, то она приносит столько победных очков, сколько участков этого типа соединены в непрерывную последовательность.

*Если постройка примыкает сразу к двум или трём участкам, то она приносит очки за каждую последовательность этого типа земель.*

Маслодельни приносят победные очки за каждый участок оливковой рощи, винодельни – за каждый участок виноградника, мельницы – за каждый участок поля, античные театры – за каждый городской участок, а мастерские – за каждый участок каменоломни.

*Если постройка не стоит на участке своего цвета и не примыкает к нему, то она не приносит очков.*



## ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ЗА КРИСТАЛЛЫ

Игрок получает победные очки в зависимости от числа кристаллов у себя в запасе, в соответствии с таблицей:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	3	5	6	9	13	18	24	31

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Сложите очки, полученные за постройки и кристаллы. Игрок, набравший больше всего победных очков, становится победителем. Если несколько игроков набрали одинаковое количество победных очков, побеждает тот из них, у кого во владении больше участков. Если и после этого сохраняется ничья, игроки делят победу.

**ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ:** Сначала Аня подсчитывает очки за постройки. Две маслодельни приносят в сумме 9 очков: одна маслодельня граничит с областью из 4 оливковых рощ и приносит 4 очка, а вторая граничит с двумя областями (одна из 4 земель, другая из одной) и приносит 5 очков. Четыре винодельни окружают 7 виноградников и приносят каждая по 7 очков (28 очков в сумме). Одна мельница приносит 2 очка, так как граничит с последовательностью из двух полей. Во владении Ани есть два театра: один театр стоит на участке в области из 5 городских кварталов (5 очков), а второй стоит рядом с двумя кварталами (2 очка). Одна мастерская граничит с областью из 2 каменоломен и тоже приносит 2 очка. Другая мастерская не граничит ни с одной каменоломней, поэтому очков не приносит. Таким образом, постройки во владениях Ани приносят ей 48 очков.

В запасе Ани также остались 2 кристалла, которые дают ещё 5 очков.

Итого за игру Аня получает 53 очка.



Автор игры: Евгений Петров ◊ Иллюстратор: Ирина Печенкина ◊ Менеджер проекта: Анастасия Губанова  
Корректор: Олег Команев ◊ Художественный руководитель: Анастасия Дурова  
Дизайн и вёрстка: Анна Медведева ◊ Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Автор игры благодарит за участие в тестировании Анастасию Петрову, Аркадия Ящук, Артёма Сотскова, Александра Сташевского, Егора Ковалёва, Александра Якушкина, Фёдора Корженкова, Елену Прокудину, Антона Парфёнова и других.



**Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)**

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте [www.lifestyleltd.ru/authors](http://www.lifestyleltd.ru/authors)

