



ZASADY GRY



CESARSTWO BIZANTYŃSKIE W EPOCE JUSTYNIANA

WSTĘP

Wdziej swą purpurową szatę i wkrocz w kręgi władzy – pozłacane korytarze bizantyńskiego dworu. Jest rok 527, a Cesarstwo stoi u progu nowej ery pod władzą cesarza Justyniana I... to czas chwały i zagrożeń, podbojów i korupcji. Dwór oczekuje twojej rady... ale strzeż się. Pośród tych marmurowych murów szeptu tną mocniej niż miecze, a za każdym ukłonem kryje się sztylet albo gorzej... intryga, która może prowadzić do twego upadku.

Byzantion to nie tylko przywołanie historii – to szansa, by ją zmienić. Los imperium leży w twoich rękach, gdyż wezwano cię byś obracał się w świecie ambicji, knowań i boskiego przeznaczenia. Od pierwszych szkiców Kodeksu Justyniana po budowę Hagia Sophia; od wojen wystawiających na próbę potęgę cesarstwa po zarazy, które dziesiątkują jego lud – każda decyzja będzie mieć wpływ na twoją przeszłość i dziedzictwo imperium.

Ale pamiętaj, szlachetny doradco! Musisz zachować wierność swoim ambicjom, a nie cesarstwu. W każdej rundzie cesarz przywołuje swój dwór stanowczym nakazem. Musisz argumentować, knuć i wkupić się w jego łaski, tak kierując rozwojem istotnych wydarzeń, aby spełnić swoje ambicje. Twórz sojusze. Zdradzaj rywali. Zdobądź zaufanie cesarza. W Byzantionie historii nie piszą zwycięzcy... piszą ją ci, którzy przetrwają.

ZASTRZEŻENIE HISTORYCZNE

Byzantion to gra, która obficie czerpie z wydarzeń historycznych. Jej oprawa graficzna, tematyka i atmosfera są inspirowane przepychem ery Justyniana. Chociaż nasza ekipa dogłębnie badała źródła, aby uchwycić ducha epoki, *Byzantion* nie jest w zamierzeniu symulacją historyczną, ale wciągającą, nastawioną na rywalizację grą planszową. Niektóre przeinaczenia i nieścisłości historyczne były niezbędne, aby zapewnić zrównoważoną i wciągającą rozgrywkę. Chcemy zaprosić Was, byście poznali *Byzantion* i zainteresowali się historią, a nie sprawdzali każdy szczegół w źródłach.

NAZWY HISTORYCZNE

W grze Byzantion używamy kilku słów wywodzących się ze starożytności; ten punkt omawia użycie tych słów oraz ich znaczenie w grze.


Auctoritas (aou-kto-ritas) to łacińskie słowo oznaczające władzę; w grze stanowi rodzaj zasobu.

Civicus (kee-vee-cuss) to łacińskie słowo oznaczające obywatela, dotyczy kwestii obywatelskich i porządku publicznego; w grze stanowi rodzaj zasobu.

Demoi (dee-mee) to cztery stronnictwa w grze. Słowo to używane jest zamiennie ze słowami „gracz” czy „gracze”.

Dyptyk (deep-tikh) dyptyk konsularny był tworzony z okazji objęcia stanowiska przez konsula zwyczajnego, najwyższego rangą doradcy; tutaj służy do oznaczania rozegranych rund.

Doxa (doh-khsa) oznacza chwałę, w grze określa punkty zwycięstwa.

Dynamis (dee-nah-mees) oznacza siłę lub potęgę. Odnosi się do punktów działania w grze – żetonów dynamis .

Ecclesiastical (ek-lee-see-ash-tee-kal) to greckie słowo odnoszące się do kościoła, w grze jest jedną z kart cesarstwa.

Emporion (emb-or-eeh-on) to greckie słowo odnoszące się do miejsca handlu, w grze jest jedną z kart cesarstwa.

Fides (fee-thes) to łacińskie słowo oznaczające wiarę; w grze stanowi rodzaj zasobu.

Frumentum (fru-ment-um) to łacińskie słowo oznaczające ziarno; w grze stanowi rodzaj zasobu.

Keimelion (kee-mee-lee-on) to święty artefakt; w grze reprezentuje on jeden z czterech przedmiotów, które gracze zdobywają po wyborze inicjatywy.

Lapis (la-peesh) to łacińskie słowo oznaczające kamień; w grze stanowi rodzaj zasobu.

Labaron (la-va-ron) to greckie słowo oznaczające sztandar, w grze jest rodzajem keimelionu.

Lignum (lee-num) to łacińskie słowo oznaczające drewno; w grze stanowi rodzaj zasobu.

Nomisma (noh-mee-smah) oznacza „monety”, to waluta służąca do zagrywania kart cesarstwa.

Palatine (pal-at-teen) to łacińskie słowo oznaczające pana feudalnego; w grze jest jedną z kart cesarstwa.

Rustica (roo-stee-ka) to łacińskie słowo oznaczające wieś; w grze jest jedną z kart cesarstwa.

Stratitika (stra-tio-ti-ka) to greckie słowo odnoszące się do wojska, w grze jest jedną z kart cesarstwa.

Virtus (veer-tus) to łacińskie słowo oznaczające siłę duchową; w grze stanowi rodzaj zasobu.

SPIS TREŚCI

HISTORIA OGÓLNA.....	02, 03
SPIS TREŚCI	04
DODATKI	05
ELEMENTY	06,07
CEL GRY.....	08
KARTY WYDARZEŃ.....	09
KARTY CESARSTWA.....	10
KARTY INTRYG	11
KARTY MISJI	11
PRZYGOTOWANIE GRY	12, 13

RUNDY, FAZY I TURY	
PIERŚCIEŃ CESARSKI.....	14
RUNDY.....	14
TRZY FAZY	14
WYKONYWANIE TUR W FAZIE DZIAŁAŃ.....	14

FAZA WYDARZENIA

KOLEJNOŚĆ INICJATYWY	15
KOŚCIANE SZKATUŁY	15
KEIMELION	16
WPLYW NA CESARZA	17

FAZA DZIAŁAŃ

ZUŻYCIE DYNAMIS.....	18
SZEŚĆ DZIAŁAŃ	18
ODRZUCENIE KART	18
DZIAŁANIE: DOBIERANIE KART	19
DZIAŁANIE: ZAGRYWANIE KART	20
TWORZENIE BANDONÓW	21
DZIAŁANIE: AKTYWACJA KARTY LUB BANDONU	22
DZIAŁANIE: SPRZEDAŻ ZASOBÓW	23
DZIAŁANIE: ZAKUP ZASOBÓW	24
DZIAŁANIE: ZAOPATRZENIE RYNKU.....	24

FAZA ROZSTRZYGNIEĆ

PRZEKAZANIE ZASOBÓW	25
REALIZACJA WYDARZENIA	26
ROZMIESZCZANIE JEDNOSTEK	27
PRÓBY.....	27
PRZYGOTOWANIE DO NASTĘPNEJ RUNDY	27

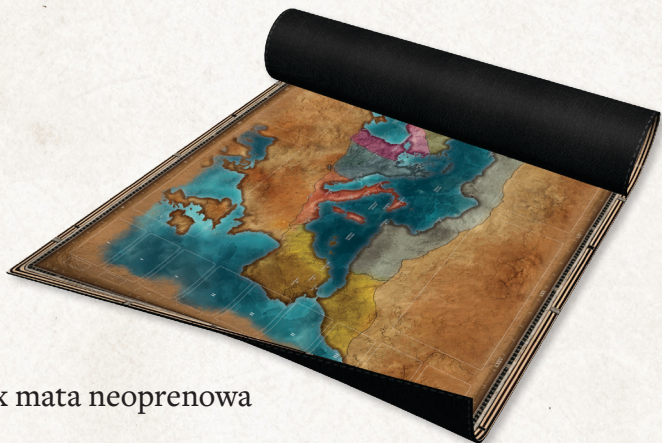
WYGRANA

ZAGRANIE KART INTRYGI NA KONIEC GRY	28
DOXA Z ZASOBÓW I KART	28
UJAWNIEŃ KART MISJI.....	29
KWADRYGI: KTO PIERWSZY, TEN WYGRYWA	29

TRYB GRY JEDNOOSOBOWEJ	30-33
CARD CLARIFICATIONS.....	34, 35
INDEKS	36



DODATKI



1 x mata neoprenowa



1 x książka historyczna
„Chronicles of the Purple Throne”
40 stron



1 x „The Last Strategos: War and
Treachery in Justinian's Empire”



12 x złote monety
metalowe



16 x srebrne monety
metalowe



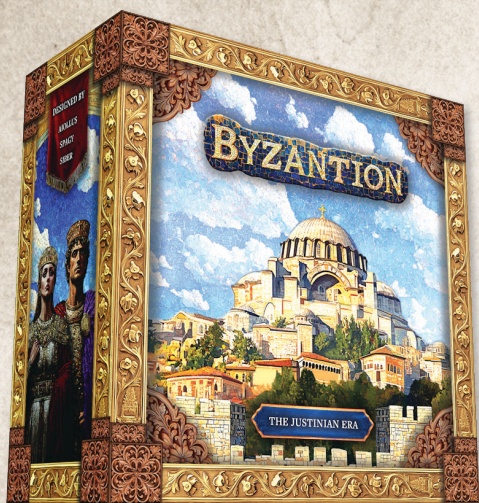
20 x miedziane monety
metalowe



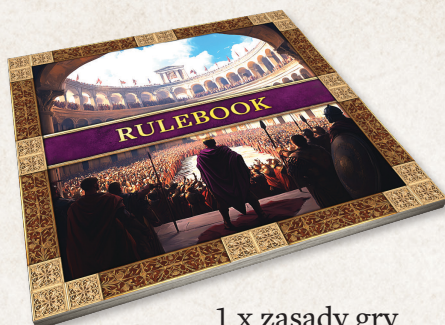
1 x sakiewka



ELEMENTY



Dwuczęściowe pudełko



1 x zasady gry
40 stron



(2x4) x pieczęcie demoi



4 x keimeliony



1 x pierścionek
cesarski



40 x kościane szkatuły



20 x Lignum



1 x dyptyk



40 x karty intryg



100 x karty cesarstwa



1 x karta zasad gry
jednoosobowej



4 x karty zasad
do keimelionów



20 x Auctoritas



20 x Virtus



12 x złote monety
kartonowe



20 x Civicus



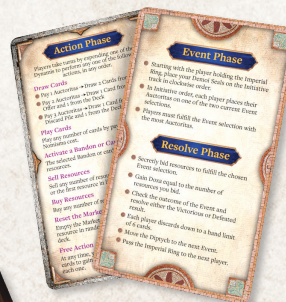
20 x Frumentum



16 x srebrne monety
kartonowe



25 x karty misji



4 x karty zasad



20 x Fides



20 x Lapis



20 x Dynamis
Chips

20 x miedziane monety
kartonowe



30 x karty do gry
jednoosobowej



30 x karty wydarzeń

ELEMENTY



7 x figurki katafraktów
jednostki Stratiotika



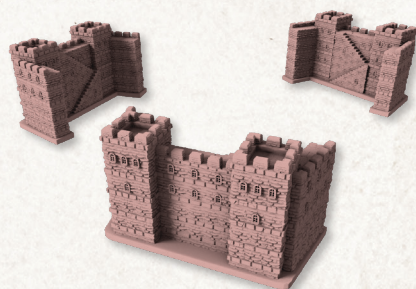
10 x figurki legionistów
jednostki Stratiotika



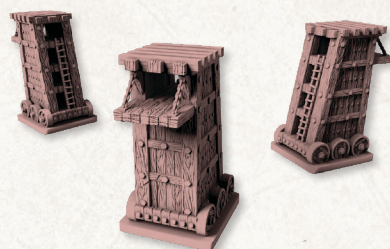
10 x figurki kapłanów
jednostki Ecclesiastical



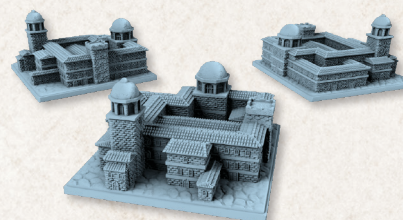
10 x figurki mnichów
jednostki Ecclesiastical



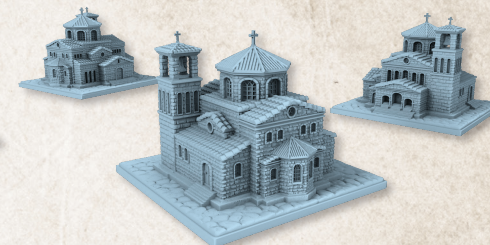
3 x figurki fortyfikacji
jednostki Stratiotika



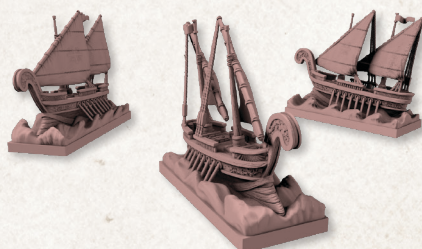
3 x figurki wież oblężniczych
jednostki Stratiotika



3 x figurki klasztorów
jednostki Ecclesiastical



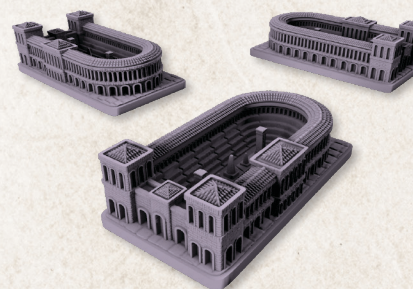
3 x figurki kościołów
jednostki Ecclesiastical



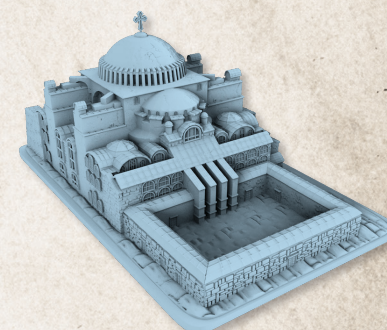
3 x figurki dromonów
jednostki Stratiotika



4 x figurki kwadryg



3 x figurki hipodromów
jednostki Palatine



1 x figurka Hagia Sophia
jednostka Ecclesiastical



7 x figurki statków handlowych
jednostki Emporion



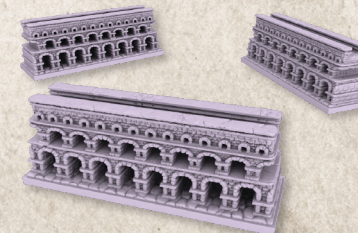
10 x figurki kupców
jednostki Emporion



7 x figurki karawan
jednostki Emporion



10 x figurki senatorów
jednostki Palatine



3 x figurki akweduktów
jednostki Palatine



CEL GRY

Byzantion to rywalizacyjna gra wykorzystująca mechanizm łączenia efektów, w której gracze kierują czterema demoi Cesarstwa Bizantyńskiego. Demoi to potężne stronnictwa powiązane z hipodromem i wywierające naciski polityczne – każde z nich chce uzyskać jak najwięcej Doxa (chwały), co reprezentują kwadrygi ścigające się po torze otaczającym planszę. Najwięcej doxa otrzymują gracze, którzy przekazują zasoby na wydarzenia, odnoszą w nich triumfy i mają ukończone zadania z kart misji na koniec gry.

OMÓWIENIE GRY

Na początku każdej rundy gracze przy użyciu swojego zasobu Auctoritas wpływają na cesarza, aby wybrał jeden z dwóch wariantów wydarzeń. Następnie gracze wykorzystują swoje działania, aby dobrać karty przy użyciu Auctoritas, zagrać je przy użyciu Nomisma, oraz zebrać zasoby, które następnie przekazują, aby zrealizować wydarzenie i potencjalnie zdobyć więcej Doxa niż ich rywale. Nomisma nie są uznawane za zasób. Zasoby to: Auctoritas, Civicus, Virtus, Fides, Lapis, Lignum oraz Frumentum.

Braźowe monety reprezentują 1 Nomisma, srebrne monety 5 Nomisma, a złote 10 Nomisma.

Najwięcej otrzymują gracze, którzy przekazują zasoby na realizację wydarzeń, odnoszą w nich triumfy i wykonują zadania z kart misji. Gra rozgrywana jest w rundach, z których każda składa się z trzech faz:

1. **Faza wydarzenia** – poczynając od gracza z pierścieniem cesarskim, gracze wybierają swoją inicjatywę zgodnie z kierunkiem ruchu zegara, zdobywają odpowiednie keimeliony i głosują przy pomocy Auctoritas na wariant wydarzenia.
2. **Faza działań** – gracze wykorzystują Dynamis (punkty działań) aby dobrać karty, zagrywać je, organizować w stosy zwane bandonami, aktywować bandony, aby zdobyć zasoby, i korzystać z rynku, aby kupować i sprzedawać zasoby.
3. **Faza rozstrzygnięć** – gracze w tajemnicy przed innymi przekazują do licytacji zasoby wymagane do realizacji wybranego wydarzenia, zdobywają Doxa za przekazane zasoby i sprawdzają, czy łącznie spełniają one wymagania wydarzenia, co decyduje, czy zakończyło się ono sukcesem lub porażką. Następnie pierścień cesarski przechodzi do kolejnego gracza, dyptyk jest przesuwany do kolejnego wydarzenia i rozpoczyna się nowa runda.

RODZAJE KART

KARTY WYDARZEŃ

PRZYGOTOWANIE WYDARZEŃ

Karty wydarzeń są podzielone na trzy chronologiczne okresy: to epoka I, epoka II i epoka III.

Epoka podana jest na odwrocie każdej karty wydarzenia.

Podczas przygotowania do gry musicie ustalić jej długość.

Warianty długości gry:

- **Gra standardowa:** Należy wybrać 6 wydarzeń (jedno z epoki I, dwa z epoki II i trzy z epoki III).
- **Gra maratońska:** Wybierzcie 9 wydarzeń (po trzy z każdej epoki) do gry z 9 rundami.



Potasujcie karty wydarzeń i losowo wybierzcie 2 lub 3 karty w zależności od wybranej długości gry. Umieście je na planszy w porządku chronologicznym. Jeśli dwa wydarzenia przypadają na tę samą datę, ułóżcie je w porządku alfabetycznym.

Umieście dyptyk z lewej strony pierwszego wydarzenia. Gra toczy się w rundach, z jednym wydarzeniem rozgrywanym się w każdej rundzie. Po każdej rundzie przesuwajcie dyptyk w dół, aby zawsze znajdował się po lewej stronie bieżącego wydarzenia.


PRÓBY

Niektóre wydarzenia nie oferują dwóch wariantów. Zamiast tego zawierają dodatkowy krok wykonywany po ich realizacji. Więcej szczegółów dotyczących tych wydarzeń można znaleźć na stronie 26.

ELEMENTY KART WYDARZEŃ



Karta wydarzeń obejmuje następujące elementy:

- 1 Ilustracja wydarzenia
- 2 Nazwa wydarzenia
- 3 Data wydarzenia
- 4 Opis wydarzenia
- 5 Obszar na umieszczenie miniatur
- 6 Nagroda dla gracza, który przekazał najwięcej zasobów **V**, jeśli wydarzenie zostanie zrealizowane
- 7 Kara dla gracza, który przekazał najmniej zasobów **D**, jeśli wydarzenie nie zostanie zrealizowane
- 8 Obszar na umieszczanie Auctoritas  do wariantu 1
- 9 Nazwa wariantu 1
- 10 Jednostki, które należy rozmieścić, gdy wybrano wariant 1, a wydarzenie zostało zrealizowane
- 11 Zasoby niezbędne do realizacji wydarzenia

RODZAJE KART

KARTY CESARSTWA

PRZYGOTOWANIE KART CESARSTWA

Podczas przygotowań do gry, gdy gracze już wybrali trzy karty misji, które chcą zatrzymać, każdy gracz otrzymuje na rękę 9 losowych kart cesarstwa.

1. Każdy gracz wybiera jedną kartę, którą chce zatrzymać, i przekazuje pozostałe karty do kolejnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
2. Powtarzajcie te kroki, aż każdy gracz zatrzyma 6 kart. U każdego z graczy pozostaną 3 karty, które nie zostały zatrzymane.
3. Potasujcie wszystkie niezatrzymane karty od wszystkich graczy razem i umieśćcie je ilustracją do góry na stosie kart odrzuconych.
4. Każdy z graczy rozpoczyna grę z 6 kartami, które postanowił zatrzymać.

RODZAJE KART CESARSTWA

Karta z dwiema ikonami rodzaju uznawana jest za kartę obu tych rodzajów w odniesieniu do zasad, które ich dotyczą.

-  Palatine
-  Ecclesiastical
-  Stratiotika
-  Emporion
-  Rustica

KARTY BOHATERÓW I POZOSTAŁE

Karta cesarstwa może być kartą bohatera lub inną.

Karta bohatera oznaczona jest liczbą par laurów na ikonie rodzaju:


- **Brak laurów:** to nie jest karta bohatera.
- **Widoczne laury:** Karta bohatera poziom 1, 2 lub 3

 Poziom 1  Poziom 2  Poziom 3

Karty bohaterów mają zdolność pasywną, która jest wykorzystywana, gdy zajdzie opisany na niej warunek. Pozostałe karty mają zdolność natychmiastową, która jest wykorzystywana tylko raz, zaraz po jej zagranie. Karty bohaterów mogą również

tworzyć bandony (patrz strona 20). Wykorzystanie wszystkich zdolności kart bohaterów i pozostałych jest opcjonalne.

JAK WYKORZYSTYWAĆ KARTY CESARSTWA

W trakcie gry gracze będą zagrywać karty cesarstwa z ręki do obszaru rozgrywki, opłacając ich koszt w Nomisma .



Karta cesarstwa obejmuje następujące elementy:


- 1 Ilustracja karty cesarstwa
- 2 Nazwa karty cesarstwa
- 3 Koszt zagrania karty
- 4 Główny rodzaj karty
- 5 Dodatkowy rodzaj karty
- 6 Główny poziom bohatera
- 7 Dodatkowy poziom bohatera
- 8 Zasoby produkowane przez kartę
- 9 Tekst zdolności pasywnej (karta bohatera) lub zdolności natychmiastowej (pozostałe karty)

RODZAJE KART

KARTY INTRYGI




Specjalny rodzaj kart cesarstwa to karty intrygi. Można je poznać po tym, że nie mają żadnych ikon produkcji. Karty intrygi zagrywa się normalnie w obszarze gracza i pozostają one tam, gdyż mogą być wykorzystywane przez inne karty. Jednak ich najważniejsze zastosowanie to ich zdolność natychmiastowa, która zazwyczaj jest dość przydatna.




Najważniejszą różnicą w użyciu kart intrygi jest to, że podczas gdy wszystkie pozostałe karty cesarstwa wymagają działania – zagrania karty oraz wykorzystania Dynamis , karty intrygi można zagrać w dowolnym momencie, nawet poza swoją turą, i nie wymagają one działania. Karty intrygi są przeznaczone do zagrywania w określonych momentach gry. Przy użyciu karty intrygi do anulowania działania innego gracza należy ją zagrać natychmiast po tym, jak drugi gracz zadeklarował działanie, i zanim zacznie on zagrywać karty, zużywać zasoby czy też wybierać graczy do swojego działania. Ponadto można też użyć karty intrygi, która anuluje inne karty, aby anulować dowolną inną kartę intrygi, nawet jeśli ta również anuluje inne karty.


Przykłady:

Są karty intrygi, które należy wykorzystać:

- po porażce  lub sukcesie  wydarzenia.
- W odpowiedzi na kartę intrygi innego gracza, aby ją zneutralizować.
- Podczas fazy wydarzenia, przy wykorzystywaniu Auctoritas  do wpływu na cesarza.


- Podczas próby wykonania działania przez innego gracza do anulowania go.
- Podczas licytacji wydarzenia z próby.
- Po zakończeniu gry, przed obliczaniem  z elementów, kart i kart misji.
- Podczas swojego działania.

KARTY MISJI

Po otrzymaniu kart misji gracz wybiera 5 misji, by je zatrzymać, a potem odrzuca 1 z nich. Na koniec epoki II gracz odrzuca jeszcze jedną kartę misji, aby pozostały 3 karty misji. Karty te pozostają nieodkryte i są ujawniane dopiero na koniec gry, kiedy zapewniają dodatkowe Doxa . Te ukryte punkty zwycięstwa mogą zdecydować o zwycięstwie i znacząco wpływają na strategiczne decyzje podczas gry.



Karta misji obejmuje następujące elementy:

- 1 Ilustracja karty misji
- 2 Nazwa karty misji
- 3 Identyfikator karty
- 4 Opis misji, który określa, ile Doxa  otrzyma gracz i w jakich warunkach

Przykład: Karta „Powierniczka intryg” mówi:

„Jeśli rozegrałeś najwięcej kart intrygi, zdobywasz 5 Doxa.”

Gracz, który zatrzymał tę kartę, będzie próbował zagrać dużo kart intryg i będzie śledzić, ile kart intryg zagrani inni gracze, aby mieć pewność, że na koniec gry on zagrał ich najwięcej.

PRZYGOTOWANIE GRY

- ① Licznik rund. Umieście dyptyk przy pierwszym polu (I).
- ② Trzy pola na umieszczenie trzech losowych wydarzeń epoki I.
- ③ Trzy pola na umieszczenie trzech losowych wydarzeń epoki II.
- ④ Trzy pola na umieszczenie trzech losowych wydarzeń epoki III.
- ⑤ Tor doxa – tutaj gracze umieszczają swoje kwadrygi. Gracz z pierścieniem cesarskim umieszcza swoją kwadrygę na liczbie 5, a potem pozostali gracze, zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, umieszczają swoje kwadrygi na liczbach 6, 7 oraz 8.
- ⑥ Cztery obszary graczy. Gracze umieszczają tutaj swoje zasoby początkowe, żetony Dynamis, oraz pieczęcie Demoi. Gracze rozpoczynają grę z 2 Auctoritas i 5 Nomisma. Ponadto podczas gry w tym obszarze będą umieszczane wszystkie karty cesarstwa oraz keimeliony. Gracze otrzymują żetony Dynamis zależnie od liczby graczy:

LICZBA GRACZY	DYNAMIS
4 GRACZY	4
3 GRACZY	5
2 GRACZY	6



PRZYGOTOWANIE GRY



7 Cesarstwo Bizantyńskie: Obszar ten jest podzielony na sześć terytoriów. Wszystkie terytoria na początku gry są puste, w trakcie gry będą się na nich pojawiać miniatury zrealizowanych wydarzeń.

8 Tor inicjatywy. Patrz strona 14.

9 Rynek: Losowo umieśćcie po jednym zasobie z każdego rodzaju na pierwszych siedmiu polach.

10 Talia: Potasujcie wszystkie karty cesarstwa, włącznie z kartami intrygi, i ułóżcie je ilustracją do dołu. Następnie każdy gracz dobiera 9 kart, aby rozpocząć ich wybieranie. Patrz strona 8.

11 Oferta: Po wybraniu kart odsłońcie pierwsze 8 kart z talii i umieśćcie je ilustracją do góry po jednej w każdym polu.

12 Stos kart odrzuconych: Podczas gry wszystkie karty odrzucone są umieszczane na tym polu ilustracją do góry.

PIERŚCIEŃ CESARSKI

Pierścień cesarski działa jak żeton pierwszego gracza. Na koniec każdej rundy pierścień cesarski jest przekazywany do kolejnego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Pierścień cesarski określa kolejność, w jakiej gracze kładą swe pieczęcie demoi na torze inicjatywy w fazie wydarzenia.

Rozpoczęcie gry:

- Pierścień cesarski otrzymuje gracz, który jako ostatni był w muzeum.
- Jeśli nie można w ten sposób wybrać gracza, otrzymuje go gracz, który jako ostatni przeczytał książkę historyczną.
- Jeśli pierwszeństwo jest wciąż nierozstrzygnięte, otrzymuje go gracz, który jako ostatni obejrzał historyczny film dokumentalny.
- Jeśli nie ma takiego gracza, może nie powinniście grać w gry planszowe... Zróbcie sobie przerwę i obejrzyjcie razem film historyczny! Macie tyle rzeczy do odkrycia, historia może nauczyć was tak wiele... a pierścień cesarski trafia do gracza, który jako pierwszy usiądzie na kanapie.

RUNDY

Grę rozgrywa się w szeregu rund, których liczba jest równa liczbie wydarzeń. W każdej rundzie czterej demoi działają, aby zrealizować bieżące wydarzenie i przygotować się do przyszłych wydarzeń.

Warianty długości gry:

- **Gra standardowa:** Należy wybrać 6 wydarzeń (jedno z epoki I, dwa z epoki II i trzy z epoki III).
- **Gra maratońska:** Należy wybrać 9 wydarzeń (po trzy z każdej epoki) do gry z 9 rundami.

Każda runda jest podzielona na trzy oddzielne fazy.

TRZY FAZY

Każda runda składa się z trzech faz:

1. **Faza wydarzenia**
2. **Faza działań**
3. **Faza rozstrzygnięć**




FAZA WYDARZENIA

Demoi określają kolejność inicjatywy w danej rundzie i próbują wpłynąć na wybór wariantu wydarzenia przez cesarza. Patrz strona 15.

FAZA DZIAŁAŃ

Każdy demoi wykonuje swoją turę, aby zebrać zasoby niezbędne do realizacji wybranego wariantu wydarzenia i wzmocnić swoją pozycję przed kolejnymi wydarzeniami.

FAZA ROZSTRZYGNIEĆ

Demoi przekazują zasoby na bieżące wydarzenie i za swe wysiłki zdobywają Doxa . Rezultatem tych działań jest sukces  lub porażka  wydarzenia.

WYKONYWANIE TUR W FAZIE DZIAŁAŃ

W fazie działań każdy demoi wykonuje swoją turę, aby podjąć działania w celu zebrania zasobów niezbędnych do realizacji bieżącego wydarzenia i wzmocnienia swojej pozycji przed kolejnymi wydarzeniami.

KOLEJNOŚĆ INICJATYWY

KOLEJNOŚĆ INICJATYWY

Na początku każdej rundy należy ustalić kolejność inicjatywy. Kolejność ta określa następujące kwestie:

- Kolejność, w której demoi będą próbować wpływać na cesarza podczas fazy wydarzenia.
- Kolejność, w której gracze będą podejmowali działania w fazie działań.

TOR INICJATYWY

Tor inicjatywy ma cztery pola oznaczone I, II, III oraz IV.

- Gracze umieszczają swoje pieczęcie demoi na dowolnym dostępnym polu.
- Dostępne są wszystkie cztery pola, nawet w grze z mniej niż czterema graczami.

Poczynając od gracza posiadającego pierścień cesarski, gracze umieszczają swoje pieczęcie demoi na dowolnym niezajętym polu toru inicjatywy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

WYBÓR POLA

Podczas wyboru pola warto rozważyć trzy czynniki:

- Pole**
 - Wcześniejsze zagrywanie jest korzystne w fazie działań, ponieważ można przed innymi wybrać karty z oferty lub zasoby z rynku.
 - Jednak podczas fazy wydarzenia wcześniejsze rozgrywanie jest niekorzystne, gdyż można w ten sposób przedwcześnie ujawnić swoje motywy. W fazie wydarzenia zawsze lepiej działać później.
- Kościane szkatuły**
 - Każde pole pozwala odkryć kościaną szkatułę, która może zawierać potrzebne cenne zasoby.
- Keimelion**
 - Każde pole zapewnia dostęp do specjalnego keimelionu, pozwalającego na korzystanie z potężnej zdolności w danej rundzie. Wybranie właściwej zdolności może mieć decydujące znaczenie.

KOŚCIANE SZKATUŁY

Na początku każdej rundy należy zdjąć kościane szkatuły z poprzedniej rundy. Następnie losowo umieścić jedną kościaną szkatułę ilustracją do dołu na każdym polu. Po rozmieszczeniu odwrócić je, aby ujawnić ich zawartość.



Gdy gracz umieszcza pieczęć demoi na jednym z dostępnych pól, otrzymuje również zawartość odpowiedniej kościanej szkatuły. Zwykle są to jakieś zasoby i trochę Nomisma (🪙). Czasami kościane szkatuły mogą zawierać dodatkowe Dynamis (⚡), ale tylko na tę rundę.




Nie należy zdejmować kościanej szkatuły po zebraniu jej zawartości. Niektóre zdolności z kart pozwalają otrzymać ich zawartość ponownie.

FAZA WYDARZENIA

KEIMELIONY

Dostępne są cztery keimeliony, gracze otrzymują każdy w z nich w zależności od pola, na którym umieścili swoją pieczęć demoi. Każdy keimelion zapewnia wyjątkową zdolność w danej rundzie.

POLE I: LABARON

Gracz trzymający labaron otrzymuje 1 dodatkowy Dynamis  na tę rundę.



POLE II: KIELICH

Gracz trzymający kielich otrzymuje premię w zależności od rodzaju bieżącego wydarzenia:

- Jeśli wydarzenie jest próbą (patrz strona 26) i zostanie zrealizowane, gracz otrzymuje 2 zasoby tego rodzaju, który był użyty podczas próby. Zasoby te należy wykorzystać podczas próby lub je odrzucić.
- Jeśli wydarzenie nie jest próbą, gracz otrzymuje 2 Auctoritas , które musi wykorzystać w trakcie fazy wydarzenia podczas wywierania wpływu na cesarza, lub je odrzucić.





POLE III: BERŁO

Gracz trzymający berło rozstrzyga wszystkie remisy w danej rundzie. Określa on, kto zwycięża przy każdym remisie przy wywieraniu wpływu na cesarza, przy wyłanianiu gracza, który przekazał najwięcej lub najmniej zasobów na wydarzenie, oraz przy rozstrzygnięciu próby. Jeśli w danej rundzie nikt nie trzyma berła, rola ta przypada graczowi, który w danej rundzie posiada pierścień cesarski.



POLE IV: SZATY

Gracz, który otrzymał szaty, zdobywa podwójną nagrodę za sukces  wydarzenia, jeśli przekazał na nie najwięcej zasobów, lub nie ponosi kary, jeśli przekazał najmniej zasobów na wydarzenie, które zakończyło się porażką .



FAZA WYDARZENIA

WPLYW NA CESARZA

Gdy wydarzenie oferuje wybór, cesarz musi zdecydować, który z dwóch wariantów należy zrealizować. **Przykład:**

Czy powinniśmy zamknąć Akademię Neoplatońską w Atenach, obalając pogańską filozofię i wzmacniając dominację chrześcijaństwa, czy pozwolić, by dalej działała?



W rzeczywistości Akademia została zamknięta w roku 529 n.e. decyzją Justyniana. Jednak w tej grze możecie napisać historię na nowo. Możecie wpłynąć na cesarza, aby zachował myśl hellenistyczną, zamiast uciszyć filozofów.

Demoi zwykle wpływają na cesarza, kierując się własną motywacją.

- **Wariant 1:** Uciszenie filozofów wymaga 3 Fides.
- **Wariant 2:** Zachowanie myśli hellenistycznej wymaga 2 Civicus i 1 Frumentum.

Jeśli gracz zainwestował w zasoby Fides może woleć Wariant 1, aby użyć tego, co ma. Jednak każdy z demoi jest również motywowany przez ukryte karty misji. Na przykład dwa warianty wydarzenia to:

- Wariant 1 pozwala umieścić 1 kapłana i 1 mnicha.
- Wariant 2 pozwala umieścić 1 senatora i 1 kupca.

Gracz z kartą misji zapewniającą dodatkowe Doxa za jednostki Ecclesiastical (takie jak kapłan i mnich) zdecydowanie opowiedziałby się za wariantem 1.

ROZMIESZCZANIE AUCTORITAS

Zgodnie z kolejnością inicjatywy pierwszy gracz może umieścić dowolną liczbę Auctoritas na jednym z dwóch wariantów. Potem to samo robi drugi gracz, aż wszyscy gracze rozmieszczą swoje Auctoritas.

Gracz, który umieści najwięcej Auctoritas podczas wpływu na cesarza, otrzymuje 2 Doxa. Jeśli jest remis, wszyscy remisujący gracze otrzymują po 1 Doxa.

Po rozmieszczeniu nie można wymieniać ani dodawać lub odejmować Auctoritas poza przypadkami określonymi w kartach intrygi. Gdy wszyscy gracze rozmieszczą swoje Auctoritas, wygrywa wariant z ich większą liczbą. Wtedy wszyscy gracze muszą zebrać zasoby wymagane do realizacji tego wariantu w danej rundzie.

Późniejsze zagrywanie według kolejności inicjatywy jest korzystne podczas wywierania wpływu na cesarza, gdyż można zobaczyć, ile kto zainwestował Auctoritas, i zdecydować, czy przekazać więcej zasobów, lub wstrzymać się, jeśli już wygrywa preferowany wariant.

W przypadku remisu rozstrzyga gracz trzymający berło. Jeśli w danej rundzie żaden gracz nie trzyma berła, rozstrzyga gracz posiadający pierścień cesarski.






Pierwszy gracz umieszcza 2 auctoritas na wariancie 2



Drugi gracz umieszcza 3 auctoritas na wariancie 1

FAZA DZIAŁAŃ

WYKORZYSTANIE DYNAMIS

W fazie działań gracze wykonują swoje tury. W swojej turze gracz wydaje jeden Dynamis , aby wykonać jedno z sześciu możliwych działań. Gdy wszystkie Dynamis  gracza zostaną wykorzystane, gracz nie może już wykonywać działań i musi pominąć turę. Rozgrywka trwa tak długo, aż żaden z graczy nie będzie mógł wykonać działania. Wtedy wszystkie wykorzystane Dynamis  powracają do każdego z graczy i rozpoczyna się kolejna faza.






SZEŚĆ DZIAŁAŃ

Sześć możliwych działań, które może wykonać gracz, to:

- Dobieranie kart
- Zagrywanie kart
- Aktywacja bandonu
- Sprzedaż zasobów
- Zakup zasobów
- Zaopatrzenie rynku

Gracz może wykonać każde z tych działań dowolną ilość razy w dowolnej kolejności, dopóki ma taką możliwość.


ODRZUCANIE KART




W dowolnym momencie podczas wykonywania swojego działania gracz może odrzucić dowolną liczbę kart ze swojej ręki na stos kart odrzuconych, w dowolnej kolejności. Za każdą odrzuconą kartę gracz otrzymuje 1 Auctoritas  i 2 Nomisma . Nie liczy się to jako działanie i nie wymaga wykorzystania Dynamis .



FAZA DZIAŁAŃ

DZIAŁANIE: DOBIERANIE KART

Aby wykonać działanie – dobieranie kart, gracz umieszcza jeden ze swoich Dynamis  obok talii kart cesarstwa. Gracz ma wtedy trzy możliwości:

- Zapłacić 1 Auctoritas  i dobrać 2 karty z talii.
- Zapłacić 2 Auctoritas  i dobrać 1 kartę z talii oraz 1 kartę z odkrytej oferty.
- Zapłacić 3 Auctoritas  i dobrać 1 kartę z talii oraz 1 kartę z samego wierzchu stosu kart odrzuconych.

Jeśli karta jest dobierana z oferty, należy natychmiast dobrać kartę z talii i umieścić ją ilustracją do góry na pustym polu oferty. Gdy skończą się karty w talii kart cesarstwa, trzeba potasować stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię.



Gracz płaci 2 Auctoritas



*Następnie dobiera 1 kartę z talii i
1 kartę z odkrytej oferty*






FAZA DZIAŁAŃ







Zdolność pasywna, którą można wykorzystać

DZIAŁANIE: ZAGRYWANIE KART

Aby wykonać działanie – zagranie kart, gracz umieszcza jeden ze swoich Dynamis  w swoim obszarze gracza. Może wtedy umieścić dowolną liczbę kart ze swojej ręki ilustracją do góry w swoim obszarze gracza.

Aby zagrać te karty, gracz musi opłacić ich koszt w Nomisma . Gracz może zagrać tyle kart, ile chce, o ile ma tyle Nomisma , aby za nie wszystkie zapłacić.

Jeśli gracz zagrał już kartę bohatera tego samego rodzaju co zagrywana karta, płaci mniej Nomisma  w zależności od poziomu bohatera:

- Bohater poz. 3: Gracz płaci 3 Nomisma  mniej
- Bohater poz. 2: Gracz płaci 2 Nomisma  mniej
- Bohater poz. 1: Gracz płaci 1 Nomisma  mniej

Zniżka ta dotyczy dowolnej liczby zagrywanych kart, w tym również kart bohatera. Karty bohaterów nie kumulują się; obniżkę ceny zapewnia tylko jeden bohater najwyższego poziomu. Karta bohatera, która zapewnia zniżkę na dwa rodzaje kart, pozwala zastosować dwie zniżki przy zakupie karty, która jest obu tych rodzajów.







Karty bohaterów mają zdolność pasywną, podczas gdy wszystkie inne karty cesarstwa mają zdolność natychmiastową. Zdolność natychmiastową karty innej niż karta bohatera wykorzystuje się natychmiast po jej zagranii. Przy zagrywaniu wielu kart innych niż karty bohaterów zdolność natychmiastową każdej karty należy wykorzystać przed zagranie kolejnej.

Działanie zagrywania kart pozwala zagrać dowolną liczbę kart. Zdolności pasywne bohaterów są dostępne natychmiast po zagranii i mogą wpływać na karty zagrywane w tej samej turze.

Karty bohaterów również od razu zapewniają zniżki, nawet na inne karty zagrywane w tej samej turze.

Po zagranii wszystkich kart można wykorzystać zdolności natychmiastowe tych kart, jedna po drugiej zgodnie z wyborem gracza.

PRZYKŁAD:

Gracz musi zapłacić 9 Nomisma , aby zagrać kartę Belisariusza, który jest bohaterem poz. 3 Stratiotika  i bohaterem poz. 2 Palatine . Gracz musi zapłacić $5-3=2$ Nomisma , aby zapłacić za „Sekretarza wojskowego i dowódcę fortyfikacji” oraz $5-2=3$ Nomisma , aby zapłacić za „Nadzorcę dostaw żywności”, gdyż jest to karta Palatine  i jej zniżka pochodzi od bohatera poz. 2.

20

FAZA DZIAŁAŃ

TWORZENIE BANDONÓW

Po zakończeniu zagrywania kart i wykorzystaniu wszystkich efektów natychmiastowych gracz może tworzyć bandony.

CO TO JEST BANDON?

Bandon to zestaw kart z kartą bohatera na wierzchu i z kartami pod nią w liczbie nieprzekraczającej poziomu tego bohatera. Karty te muszą być tego samego rodzaju co bohater. Jeśli na karcie bohatera są dwa rodzaje, bandon może zawierać karty obu rodzajów. Karty bandonu należy ułożyć tak, aby wszystkie ikony produkcji były widoczne obok siebie.

PRZYKŁAD:

Belisarius to karta bohatera rodzaju Stratiotika (poziom 3) i Palatine (poziom 2). Może on utworzyć bandon z nie więcej niż 3 kartami Stratiotika oraz 2 kartami Palatine.

W tym przykładzie Belisarius tworzy bandon z 2 kartami Stratiotika oraz 1 kartą Palatine, łącznie to 4 karty. Bandon Belisariusza to teraz bandon Stratiotika i Palatine, ponieważ zawiera karty obu rodzajów.

ZDOLNOŚCI W BANDONIE:

- Tylko zdolność pasywna karty bohatera pozostaje widoczna i możliwa do wykorzystania.
- Zdolności natychmiastowe innych kart zostały już wykorzystane i nie są już aktywne.
- Zdolność pasywna bohatera może być wykorzystana w dowolnym momencie.

WIELU BOHATERÓW:

Można umieścić inne karty bohaterów pod pierwszą kartą bohatera w bandonie. Jednak ich zdolności pasywne nie będą już widoczne i nie mogą być wykorzystane. Dostępna jest tylko zdolność pasywna bohatera na wierzchu bandonu.

TWORZENIE BANDONU:

Przy zagrywaniu kart gracz może zmienić położenie wszystkich kart w swoim obszarze, aby utworzyć dowolny bandon, jaki mu odpowiada. Oznacza to, że gracz może:

- Zmienić kartę bohatera w bandonie
- Rozwiązać istniejący bandon
- Połączyć karty spoza bandonu z kartami z istniejącego bandonu, aby utworzyć nowy bandon.



Zdolność pasywna do wykorzystania

OGRANICZENIE:

Nie można użyć żadnej karty ani bandonu, które mają na sobie Dynamis. Dynamis są umieszczane na kartach lub bandonach podczas ich aktywacji (objaśnionej w kolejnym działaniu).


Żadna karta ani żaden bandon, które były już aktywowane w tej rundzie, nie mogą być użyte do utworzenia nowego bandonu ani zostać usunięte do tworzenia nowego bandonu.

FAZA DZIAŁAŃ



LX
60

DZIAŁANIE: AKTYWACJA KARTY LUB BANDONU

Aby aktywować kartę lub bandon, gracz umieszcza jeden ze swoich Dynamis  na wybranej karcie lub bandonie. Gracz może w ten sposób aktywować dokładnie jedną kartę lub jeden bandon.

PRZY AKTYWACJI KARTY

Karta produkuje zasoby wskazane na jej ikonach produkcji.

PRZY AKTYWACJI BANDONU






Wszystkie karty w tym bandonie produkują zasoby wskazane na ich ikonach produkcji.

PRZYKŁAD:

Bandon Belisariusza w chwili aktywacji produkuje następujące zasoby:


- 3 Virtus 
- 2 Civicus 
- 1 Lapis 
- 1 Frumentum 
- 1 Nomisma 

ZASADY AKTYWACJI:

- Kartę lub bandon można aktywować przy użyciu Dynamis  tylko raz na rundę.
- Karta lub bandon mogą mieć na sobie tylko jeden Dynamis .
- Niektóre zdolności pozwalają aktywować kartę lub bandon bez użyciaa Dynamis . W takim przypadku gracz może aktywować bandon, który już ma na sobie Dynamis , lub aktywować go po raz pierwszy bez oznaczania go Dynamis .

FAZA DZIAŁAŃ


DZIAŁANIE: SPRZEDAŻ ZASOBÓW

Aby sprzedać zasoby, gracz umieszcza jeden ze swoich Dynamis  obok obszaru rynku. Gracz może sprzedawać tyle zasobów, ile jest w stanie.

RYNEK ①





Rynek składa się z maksymalnie siedmiu różnych zasobów umieszczonych na polach rynku. Są dwa sposoby na sprzedaż zasobów, gracz może użyć obu podczas swojego działania:

SPOSÓB 1: UZUPEŁNIANIE BRAKUJĄCYCH ZASOBÓW


Gracz sprawdza, których zasobów brakuje na rynku. Następnie umieszcza je na pierwszym wolnym polu, patrząc od lewej, i otrzymuje liczbę Nomisma  wskazaną na każdym polu.

PRZYKŁAD:




Jeśli na rynku brakuje Lapis  oraz Civicus , gracz może:

1. Umieścić jeden zasób na polu oznaczonym 7 Nomisma  i otrzymać tę kwotę. ②
2. Lub umieścić oba zasoby: jeden na polu 7 Nomisma  i drugi na polu 8 Nomisma , aby otrzymać łącznie 15 Nomisma . ③


SPOSÓB 2: POWIĘLENIE PIERWSZEGO ZASOBU

Gracz może sprzedać jeden zasób, który odpowiada pierwszemu zasobowi na rynku, umieszczając go na pierwszym wolnym polu, patrząc od lewej, i otrzymać wskazaną kwotę Nomisma . Można to zrobić tylko raz w jednym działaniu.


PRZYKŁAD:

Jeśli pierwszy zasób na rynku to Lignum , gracz może umieścić Lignum  na polu oznaczonym 9 Nomisma  i otrzymać tę kwotę. ④

PO SPRZEDAŻY:

Po powieleniu pierwszego zasobu należy usunąć ten pierwszy zasób z rynku. Następnie przesunąć wszystkie pozostałe zasoby o jedno pole w stronę niższych wartości Nomisma . ⑤


PRZYKŁAD:

Po przesunięciu puste będzie teraz pole oznaczone 9 Nomisma . ⑥




FAZA DZIAŁAŃ

DZIAŁANIE: ZAKUP ZASOBÓW






Aby kupić zasoby, gracz umieszcza jeden ze swoich Dynamis  obok obszaru rynku. Gracz może kupować tyle zasobów, ile jest w stanie.

JAK KUPOWAĆ


Gracz wybiera zasoby z rynku. Może kupić dowolną liczbę zasobów, ale musi opłacić Nomisma  określone przez pola, na których się znajdują.



PRZYKŁAD:


Gracz chce kupić 1 Civicus  z pola oznaczonego 3 Nomisma  i 1 Lapis  z pola oznaczonego 6 Nomisma . Płaci łącznie 9 Nomisma .

PO ZAKUPIE


Należy przesunąć wszystkie pozostałe zasoby w stronę najniższej wartości Nomisma , aby zappełnić wolne pola. Pola o najwyższych wartościach powinny pozostać puste.



DZIAŁANIE: ZAOPATRZENIE RYNKU

Aby zorganizować zaopatrzenie rynku, gracz umieszcza jeden ze swoich Dynamis  obok obszaru rynku.

Kroki:

1. Należy usunąć wszystkie zasoby dostępne na rynku.
2. Wziąć po jednym z każdego zasobu i umieścić je losowo na polach rynku, pozostawiając puste tylko pole z oznaczeniem 9 Nomisma .


NAGRODA

Za zaopatrzenie rynku gracz może natychmiast dobrać jedną kartę z talii.



PRZEKAZYWANIE ZASOBÓW







Po zakończeniu fazy działań wszyscy demoi zebrali tyle zasobów, ile mogli, i są gotowi, aby przekazać je na wydarzenie.




Każdy gracz w tajemnicy przed innymi umieszcza w zamkniętej dłoni zasoby, które chce przekazać na rzecz realizacji wydarzenia. Może on przekazać wszystkie wymagane zasoby, część z nich lub nie przekazać ich w ogóle. Niektóre wydarzenia wymagają przekazania oprócz zasobów również Nomisma .

Gracze nie mogą przekazać więcej zasobów żadnego rodzaju, niż wymaga tego wydarzenie.



PRZYKŁAD:

Jeśli wydarzenie wymaga 2 Civicus  i 1 Frumentum , gracz może przekazać 2 lub 1 Civicus  i 1 lub żadnego Frumentum . Nie może przekazać więcej niż 2 Civicus  lub więcej niż 1 Frumentum .

Gdy wszyscy gracze są gotowi, jednocześnie otwierają swoje dłonie. Następnie każdy gracz otrzymuje 1 Doxa  za każdy przekazany zasób. Gracz przesuwa swoją kwadrygę wzdłuż toru Doxa  zgodnie z liczbą otrzymanych Doxa .



REALIZACJA WYDARZENIA

Po ujawnieniu wszystkich przekazanych zasobów i rozdzieleniu przysługujących za nie Doxa (D) wśród graczy należy sprawdzić, czy wydarzenie zostało zrealizowane.

Należy zebrać wszystkie przekazane zasoby i porównać je z wymaganiami wydarzenia. Jeśli zasoby spełniają wymagania wydarzenia, zostaje ono zrealizowane, a gracze odnoszą sukces. Jeśli wszystkie zasoby przekazane przez demoi nie wystarczają i brakuje choćby jednego z nich, wydarzenie pozostaje niezrealizowane, a gracze ponoszą porażkę. Dodatkowe zasoby innego rodzaju nie wpływają na wynik.



PRZYKŁAD:

W wydarzeniu „Strażnik oblężenia Rzymu” gracze wpłynęli na cesarza, aby nakazał wzniesienie bastionu na Murze Aureliana.

Demoi muszą zebrać 1 Virtus (X), 4 Lapis (L), i 1 Lignum (L).

Jeśli wszyscy gracze razem przekazali mniej niż 4 Lapis (L) lub nie przekazali Virtus (X) lub Lignum (L), wydarzenie nie zostanie zrealizowane. Jeśli przekazano wszystkie 6 zasobów, wydarzenie zostaje zrealizowane.

Jeśli wydarzenie zostanie zrealizowane, a gracze odnoszą sukces (V), gracz, który przekazał najwięcej zasobów, otrzymuje premię wskazaną na karcie wydarzenia (w tym przykładzie to 8 Auctoritas (A)).

Jeśli wydarzenie pozostało niezrealizowane, gracze odnoszą porażkę (D), a gracz, który przekazał najmniej zasobów, otrzymuje karę wskazaną na karcie wydarzenia (w tym przykładzie to 9 Nomisma (N)).

Jeśli gracz nie może w całości pokryć kary, ponieważ brak mu zasobów, traci 1 Doxa (D) za każdy zasób, którego nie może zapłacić.

Przy przekazywaniu Nomisma (N) na wydarzenie gracz otrzymuje 1 Doxa (D) za każde przekazane 2 Nomisma (N).

Jeśli gracz nie ma dość Nomisma (N), aby pokryć karę wynikającą z wydarzenia, traci 1 Doxa (D) za każde 2 Nomisma (N), których nie może zapłacić, zaokrąglone w dół.

Gracze przedstawiają swoje zasoby i nomisma przekazywane na realizację wydarzenia w kolejności inicjatywy. Zdolności, które pozwalają wykorzystać jeden zasób jako inny, należy zadeklarować w tym momencie i nie można już ich zmieniać.

W przypadku remisu rozstrzyga gracz trzymający berło. Jeśli w danej rundzie żaden gracz nie trzyma berła, rozstrzyga gracz posiadający pierścień cesarski.

Chociaż teoretycznie demoi mają współpracować dla dobra cesarstwa, nieraz zdarza się, że ktoś z rozmysłem utrudnia realizację wydarzenia, jeśli wie, że nie będzie graczem, który przekazał najmniej zasobów. Czasami ściągnięcie kary na innego gracza jest bardziej korzystne niż zdobycie nagrody. Trzeba uważać na polityczne podstępny!



FAZA ROZSTRZYGNIEĆ

ROZMIESZCZANIE JEDNOSTEK

Jeśli wydarzenie zostanie zrealizowane, gracz, który przekazał najwięcej zasobów – triumfator – rozmieszcza jednostki na planszy. Wydarzenie określa dokładnie, jakie jednostki należy rozmieścić i w jakim obszarze.



PRZYKŁAD:



W wydarzeniu „Traktat o wiecznym pokoju” (ilustracja) triumfator umieści albo 2 kupców, albo 1 wieżę oblężniczą i 1 legion na żółtym obszarze mapy wokół miasta «ΔΑΡΑ».


Chociaż prototyp mapy i kart pokazywał nazwy miast w pisowni bizantyńskiej, po cennych uwagach od naszych fanów ostateczna wersja gry będzie pokazywać nazwy OBSZARÓW po angielsku zarówno na mapie jak i na kartach, co ułatwi rozgrywkę.

PRÓBY

Próba to specjalny rodzaj wydarzenia. Wydarzenia te nie oferują dwóch różnych wariantów; to cesarz nakazuje, jak się one potoczą.





W tych wydarzeniach Demoi nie inwestują Auctoritas , aby wpływać na cesarza. Jednak w razie sukcesu  wydarzenia, gdy triumfator otrzyma już nagrodę, następuje dodatkowy etap.

Wszyscy gracze w tajemnicy licytują jeden rodzaj zasobu wskazany na karcie wydarzenia. Następnie, w kolejności zależnej od przekazanych zasobów, otrzymują dodatkowe Doxa .

W przypadku remisu rozstrzyga gracz trzymający berło. Jeśli w danej rundzie żaden gracz nie trzyma berła, rozstrzyga gracz posiadający pierścień cesarski.

PRZYGOTOWANIE DO NASTĘPNEJ RUNDY


Po zakończeniu fazy rozstrzygnięć gracze przygotowują kolejną rundę, wykonując trzy zadania:





1. Każdy gracz odrzuca karty, aż pozostanie mu nie więcej niż 6 kart na rękę. Za każdą odrzuconą kartę gracz otrzymuje 1 Auctoritas  i 2 Nomisma .
2. Pierścień cesarski jest przekazywany do kolejnego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
3. Dyptyk zostaje przesunięty w dół, aby wskazywał bieżące wydarzenie. Jeśli nie ma kolejnego wydarzenia, a bieżące wydarzenie było ostatnim, gracze przechodzą do rozdziału „Wygrana” na stronie 28, aby ustalić zwycięzcę gry.



WYGRANA





ZAGRYWANIE KART INTRYGI NA KONIEC GRY

Niektóre karty intrygi są przeznaczone do zagrywania w fazie obliczania wyników na koniec gry. Karty te wpływają na jednostki na planszy i mogą wpływać na czynniki, według których karty misji określają liczbę Doxa  przyznawanych graczom.

Aby zagrać te karty, gracz musi mieć odpowiednią kwotę Nomisma . Jeśli gracz nie ma dość Nomisma , jedynym działaniem, jakie może podjąć na tym etapie, jest odrzucenie karty, aby uzyskać 1 Auctoritas  i 2 Nomisma , aż będzie mieć ich dosyć, by zagrać daną kartę. Karty intrygi zagrywane na koniec gry można normalnie anulować kartami intrygi anulującymi inne karty. Zdolność pasywna Antoniny nie działa na koniec gry.





PRZYKŁAD:

Gracz może mieć misję, która oferuje dodatkowe Doxa  za każdą jednostkę w Italii. Mógł się do tego przygotować, oszczędzając 4 Nomisma , dosyć, by zagrać kartę intrygi „Pielgrzymka”. Pozwala mu to przesunąć trzy jednostki  Ecclesiastical z innych obszarów do Italii, za co otrzyma dodatkowe Doxa .






DOXA Z ZASOBÓW I KART




Po zagranie wszystkich kart intrygi gracze liczą swoje pozostałe zasoby i łączny koszt zagranych kart. Na tym etapie nie można już zagrywać kart intrygi.



Gracze z największymi sumami otrzymują dodatkowe Doxa . Wszyscy gracze, którzy remisują na danej pozycji (1., 2. lub 3.) otrzymują podane ilości Doxa :

Zasoby:

- 1. miejsce: gracz trzyma 3 Doxa 
- 2. miejsce: gracz trzyma 2 Doxa 
- 3. miejsce: gracz trzyma 1 Doxa 


Łączny koszt zagranych kart

- 1. miejsce: gracz otrzymuje 6 Doxa 
- 2. miejsce: gracz otrzymuje 4 Doxa 
- 3. miejsce: gracz otrzymuje 2 Doxa 

Gracz przesuw swoją kwadrygę wzdłuż toru Doxa  zgodnie z liczbą otrzymanych Doxa .







UJAWNIE NIE MISJI

Teraz każdy gracz, zgodnie z kolejnością inicjatywy, ujawnia swoje ukryte misje. Przypominamy, że w tym momencie nie można już zagrywać kart intrygi. Za każdą swoją misję, której wymagania zostały spełnione, gracz otrzymuje Doxa  w liczbie podanej na karcie misji.





PRZYKŁAD:


Karta misji „Autorytet władzy” określa, że gracz otrzymuje 2 Doxa  za każdą jednostkę palatine na planszy. Jeśli na planszy jest akwedukt, hipodrom i 3 senatorów, gracz otrzymuje 10 Doxa .

Gracz przesuwa swoją kwadrygę wzdłuż toru Doxa  zgodnie z liczbą otrzymanych Doxa .

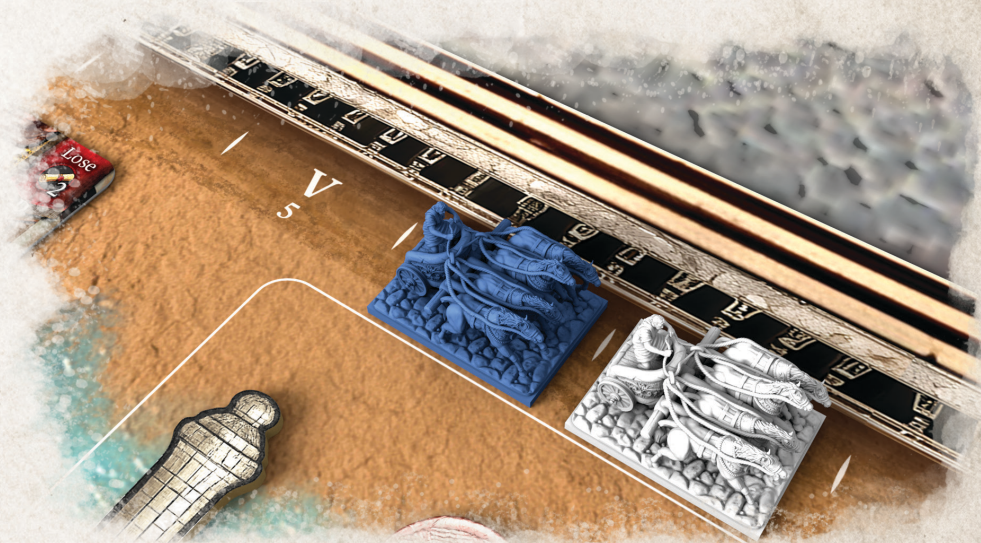
KWADRYGI: KTO PIERWSZY, TEN WYGRYWA

Gracz, którego kwadryga jest najdalej na torze Doxa , zostaje zwycięzcą gry.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma najwięcej Auctoritas .

Jeśli wciąż jest remis, wygrywa gracz, który ma najwięcej Nomisma .

Jeśli wciąż jest remis, z woli cesarza obaj gracze dzielą się mianem zwycięzcy.



“Wielki cesarzu Justynianie, cesarstwo wzywa cię, byś podzielił się swą mądrością.”





Niepokoje wybuchają w prowincjach niczym pożar, a odległe werble wojny dudnią na granicach imperium. Załóż koronę, potężny władco, i poprowadź Bizancjum ku wielkości. My, twoi wierni słudzy, stoimy gotowi, by wypełnić twoją wolę.


W trybie gry jednoosobowej wcielasz się w cesarza Justyniana I i samotnie mierzysz się z nadchodzącymi wydarzeniami. Gdy nie ma głoszących demo, a rywalizujące frakcje nie kwestionują twego panowania, los cesarstwa leży wyłącznie w twoich rękach. Jednak koleje losu i trudności, jakie przynoszą z sobą kolejne wydarzenia, wystawią na próbę twoją determinację, strategię i boskie prawo do sprawowania rządów.


Czy wprowadzisz Cesarstwo Bizantyńskie w nową **Złotą Erę...** czy, jak niegdyś Neron, będziesz patrzeć, jak wśród płomieni obraca się w ruinę?

Los państwa zależy od ciebie, cesarzu.


CEL GRY

Poczynając od epoki I w każdej rundzie będziesz odkrywać wydarzenie, które będzie wymagać od ciebie stawiania jednostek na mapie niezbędnych do spełnienia wymagań wydarzenia. Przy stawianiu jednostek otrzymujesz 1 Doxa  za każdy wydany zasób. W przeciwieństwie do gry dla wielu graczy, w trybie gry jednoosobowej stawianie jednostek na mapie wymaga punktów działania (Dynamis ). Celem gracza jest realizacja jak największej liczby wydarzeń i zdobycie jak największej liczby Doxa  za stawianie jednostek. Trzeba jednak pamiętać, że jeśli kiedykolwiek liczba Doxa  spadnie do zera, gracz natychmiast przegrywa.


W tym trybie gry gracz będzie mierzył się ze sławnymi i osławionymi cesarzami Rzymu, aby przypieczętować swoje dziedzictwo. Ostateczny wynik Doxa  pokaże, jak zapamięta go cesarstwo.

Porażka: 0 Doxa 


“Twoje cesarstwo legło w gruzach, a ty władasz zgłiszczami.”

Neron: mniej niż 20 Doxa 


“Zrobiłem, co było w mojej mocy, ale wszystko jest w rękach losu.”

Kaligula: 21 - 25 Doxa 


“Niech mnie nienawidzą, byle się mnie bali.”

Tytus: 26 - 30 Doxa 


“Popełniłem tylko jeden błąd.”

Trajan: 31 - 40 Doxa 


“Jeśli wypełnię swoje obowiązki, użyjcie tego miecza w moim imieniu; jeśli zawiodę, użyjcie go przeciw mnie.”

Marek Aureliusz: 41 - 50 Doxa 

“Nie trać więcej czasu na spory o to, jakim powinien być dobry człowiek. Po prostu nim bądź.”

Juliusz Cezar: 51 - 60 Doxa 

“Przybyłem, zobaczyłem, zwyciężyłem.”

Augustus: więcej niż 60 Doxa 

“Zastąpiłem Rzym miastem z cegieł, zostawiam go miastem z marmuru.”




PRZYGOTOWANIE GRY

GRA STANDARDOWA

- Przygotowanie talii kart wydarzeń do gry jednoosobowej**
 - Rozdziel karty wydarzeń do gry jednoosobowej na epokę I, epokę II oraz epokę III.
 - Każda epoka musi być potasowana oddzielnie.
 - Do gry standardowej: Wybierz 6 wydarzeń (jedno z epoki I, dwa z epoki II i trzy z epoki III) do gry w 6 rundach.
 - Do gry maratońskiej: umieść 2 wydarzenia z epoki I oraz po 3 z epoki II i epoki III.
 - Zarówno w grze standardowej jak i maratońskiej pierwsze pole epoki I pozostaje puste.
 - Odsłoń tylko pierwsze wydarzenie z epoki I, odwracając jego kartę ilustracją do góry.
- Przygotowanie talii kart cesarstwa**
 - Usuń wszystkie karty intrygi i kartę Antoniny z talii.
 - Potasuj pozostałe karty.
 - Umieść potasowaną kartę na wyznaczonym miejscu.
- Tworzenie oferty**
 - Dobierz 8 kart z talii cesarstwa.
 - Umieść je ilustracją do góry w ofercie.
- Dobieranie ręki początkowej**
 - Dobierz 9 kart z talii cesarstwa.
 - Wybierz 6 kart, które chcesz zatrzymać.
 - Odrzuć pozostałe 3.

5. Zasoby początkowe

Rozpoczynasz grę z:

- 2 Auctoritas 
- 5 Nomisma 
- 4 Dynamis 

6. Położenie na torze doxa

Wybierz kolor, a potem umieść swoją kwadrygę na polu 5 (V) na torze doxa.

7. Zaopatrzenie rynku

Losowo umieść towary na rynku zgodnie z normalnymi zasadami.

8. Przygotowanie toru inicjatywy

Czterej demoi chcą ci pomóc, przekazując moc swoich keimelionów, jak również kościaną szkatułę, abyś mógł zrealizować wydarzenia.

- Umieść przed sobą pieczęcie demoi w czterech kolorach.
- Losowo rozmieść 4 kościane szkatuły na torze inicjatywy na wyznaczonych polach.
- Każdą pieczęć można użyć w grze tylko raz, aby odebrać keimelion i zasoby znajdujące się w szkatule.

8. Karty zasad

Umieść:

- kartę zasad
- oraz kartę zasad gry jednoosobowej przed sobą, aby mieć szybki dostęp do zasad.

GRA MARATOŃSKA

Do gry maratońskiej umieść dwa wydarzenia z epoki I i trzy wydarzenia z epok II oraz III na odpowiednich polach, a potem ujawnij pierwsze wydarzenie z epoki I. Kontynuuj przygotowania jak w grze standardowej. Pamiętaj, że w pierwszej rundzie nie ma wydarzenia do zrealizowania.

INNE DZIAŁANIE KART CESARSTWA

Chociaż większość kart cesarstwa działa dokładnie tak, jak w grze wieloosobowej, niektóre efekty są przystosowane do gry jednoosobowej, aby były zgodne z jej zasadami. Zmiany te są następujące:

1. Premie dla innych graczy są ignorowane

Każdy efekt, który zapewnia premie innym graczom, jest ignorowany.

- **Przykład:** Karta „Dmuchacze szkła z Palestyny” normalnie pozwala graczowi dobrać 2 karty, a wszystkim pozostałym graczom po 1 karcie. W grze jednoosobowej wykorzystujesz tylko efekt dotyczący ciebie – dobierasz 2 karty, efekt dodatkowy nie ma zastosowania.


2. Efekty wpływające na innych graczy

Gdy karta powoduje u innego gracza utratę zasobu lub odrzucenie karty, zamiast tego ty otrzymujesz ten zasób lub dobierasz kartę.

- **Przykład:** Na karcie „Telones z Bramy Portowej” jest polecenie „Wszyscy pozostali gracze odrzucają kartę”. W grze jednoosobowej zmienia się ono na: „Dobierasz kartę”

3. Efekty wydarzenia dotyczące wszystkich graczy

Gdy efekt normalnie dotyczy sytuacji „Podczas realizacji wydarzenia”, teraz dotyczy on stawiania jednostek.

- **Przykład:** Po zagranie karty „Dwóch przemytników jedwabiu”, gdy postawisz jednostkę np. legionu, zdobywasz 1 Nomisma  za każdy zasób wydany na postawienie tej jednostki.


Premia dotyczy każdej wybudowanej jednostki. Jeśli w tym samym działaniu lub w oddzielnych działaniach stawiasz wiele jednostek, otrzymujesz premię za każdą z nich.

SCHEMAT TURY – GRA JEDNOOSOBOWA

FAZA WYDARZENIA


Na początku każdej tury odkryj bieżące wydarzenie, jeśli nie zostało jeszcze odkryte. Pamiętaj, że w pierwszej rundzie gry nie ma wydarzenia do rozstrzygnięcia. To idealny moment, aby rozpocząć tworzenie swoich układów i zebrać zasoby na przyszłe wydarzenia.



Następnie podejmuj działania, aż skończą ci się Dynamis .



Twoim celem w rundzie jest rozmieszczenie na mapie miniatur wymaganych przez wydarzenie i ewentualne opłacenie ich dodatkowych kosztów. Możesz również stawiać jednostki, które będą wymagane w przyszłych wydarzeniach, jeśli pozwalają ci na to zasoby.



FAZA DZIAŁAŃ



Każde z poniższych 6 działań kosztuje 1 Dynamis . W swojej turze możesz wykonać dowolne z poniższych działań dowolną ilość razy:




1. **Dobieranie kart** — dobierasz karty jak w grze wieloosobowej.
2. **Zagrywanie kart** — normalnie zagrywasz karty, zgodnie ze standardowymi zasadami gry wieloosobowej.
3. **Aktywacja kart i bandonów** — rozstrzygasz efekty zgodnie ze standardowymi zasadami gry wieloosobowej, z wyjątkami podanymi powyżej.
4. **Kupowanie i sprzedaż zasobów na rynku** — postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami gry wieloosobowej.
5. **Uzupełnianie zasobów na rynku** - uzupełniasz zasoby na

rynku zgodnie ze standardowymi zasadami gry wieloosobowej.



6. **Stawianie jednostek** — możesz postawić dowolną liczbę jednostek. Koszt każdej jednostki jest podany na karcie zasad gry jednoosobowej. Możesz postawić dowolną jednostkę w dowolnym obszarze na mapie, niezależnie od wymagań bieżącego wydarzenia. Pamiętaj, że przy stawianiu jednostek gracz otrzymuje 1 Doxa  za każdy wydany zasób. Za każdą postawioną jednostkę możesz również przesunąć jedną jednostkę w inny obszar; za przesuwanie jednostek nie otrzymujesz .



Możesz zapłacić 3 Auctoritas  za odkrywanie jednego z przyszłych wydarzeń, bez wydawania Dynamis . W jednej rundzie możesz odkryć tyle wydarzeń, ile chcesz.

Bez wydawania Dynamis  możesz zapłacić 1 Auctoritas , aby umieścić je na karcie cesarstwa w ofercie. Karta ta nie zostanie zastąpiona podczas fazy rozstrzygnięć w tej rundzie.

Ponadto opłacanie kosztów, np. Nomisma  za wydarzenia, to darmowe działanie, które nie wymaga Dynamis  i można je wykonać w dowolnym momencie podczas rundy. Pamiętaj, że przy opłacaniu takich kosztów nie otrzymujesz żadnych Doxa .

FAZA ROZSTRZYgniĘĆ


Gdy skończą ci się Dynamis  i możliwość działań, sprawdź, czy udało ci się zrealizować wydarzenie. Jeśli wymagane jednostki zostały rozmieszczone we wskazanym obszarze, odnosisz sukces ; w przeciwnym wypadku musisz ponieść negatywne konsekwencje.


Odrzuć wszystkie karty z oferty, które nie mają na sobie Auctoritas , i zastąp je nowymi kartami z talii. Usuń wszystkie Auctoritas  z kart w ofercie.

Na koniec, podobnie jak w grze wieloosobowej, przesuń dyptyk na kolejne wydarzenie i przejdź do fazy wydarzenia kolejnej rundy.




PRZYKŁAD:



Podczas wydarzenia „Zachodni szlak śródziemnomorski” gracz postawił statek handlowy na Morzu Tyrreńskim. W rezultacie gracz otrzymuje 5 Nomisma .

Jeśli na Morzu Tyrreńskim nie ma statku handlowego, gracz zamiast tego traci 2 Doxa .

KEIMELION

Raz na turę możesz, bez wydawania Dynamis , umieścić pieczęć demoi na torze inicjatywy, aby odebrać odpowiedni keimelion i kościaną szkatułę.

ZDOLNOŚCI KEIMELIONÓW W GRZE JEDNOOSOBOWEJ

- **1. miejsce – Labaron:** Gdy zdobędziesz labaron, wybierz jeden bandon, a otrzymasz 1 Dynamis  za każdą kartę w tym bandonie (min. 1).
- **2. miejsce – Kielich:** Gdy zdobędziesz kielich, otrzymujesz 2 Nomisma  za każdą jednostkę na mapie.
- **3. miejsce – Berło:** Gdy zdobędziesz berło, zdobywasz 1 wybrany przez siebie zasób za każde wydarzenie, które już zakończyło się sukcesem.
- **4. miejsce – Szaty:** Gdy zdobędziesz szaty, policz liczbę kart w swoim obszarze gry. Możesz obejrzyć tyle samo kart z wierzchu talii. Możesz zagrać jedną z tych kart za darmo. Odrzuć pozostałe karty.


Gdy umieścisz już pieczęć demoi na polu toru inicjatywy i wykorzystasz odpowiadające mu kościaną szkatułę i keimelion, będą one już niedostępne do końca gry.


Keimeliony zapewniają cenne premie zależne od postępów w grze. Możesz użyć ich wcześniej, aby otrzymać szybką premię i zrealizować wydarzenie, ale w ten sposób nie wykorzystasz ich pełnego potencjału pod koniec gry.















OBJAŚNIENIA KART


TRYBONIAN | SEWER Z ANTIOCHII | SEKSTUS JULIUSZ | AFRYKAŃSKI | GERMANIK | DWÓCH PRZEMYTNIKÓW JEDWABIU





Przy realizacji wydarzenia możesz raz użyć 1 Civicus  jak dowolnego innego zasobu.

Objaśnienie: Gracz może wybrać jeden z wymaganych zasobów i zastąpić go jednym zasobem Civicus .

Przykład: Wydarzenie wymaga następujących zasobów 1 Civicus , 2 Fides  oraz 1 Lapis . Jeśli gracz nie ma dość Fides , może zapłacić 2 Civicus , 1 Fides  oraz 1 Lapis . Nie może on użyć dodatkowych Civicus , aby zastąpić pozostałe Fides  lub Lapis . Ta sama zasada obowiązuje przy zastępowaniu innych zasobów, takich jak Fides , a nawet .

PRZEŁOŻONY KOŚCIOŁA NADZORCA DOSTAW ŻYWNOCICI DOSTAWCY RZEźB Z AFRODYZZI KWATERMISTRZ | SKARBNIK TWÓRCY IKON Z GÓRY SYNAJ | RYBACY Z LESBOS

Możesz zagrać kolejną kartę, płacąc 1 Civicus .

Objaśnienie: Po zagraniu karty, która zapewnia tę zdolność natychmiastową, gracz może natychmiast zagrać kolejną kartę, bez płacenia Nomisma  czy Dynamis . Zamiast tego płaci 1 Civicus . Ta sama zasada obowiązuje przy zastępowaniu płatności innymi zasobami, takimi jak Fides .




MUNDUS | BESSAS | ARTABANES | MARCIN

Gdy zdobywasz labaron, możesz po raz kolejny otrzymać zawartość jego kościanej szkatuły.




Objaśnienie: Ta zdolność pasywna może być wykorzystana na początku kolejnej rundy, przy wyborze pola inicjatywy. Jeśli gracz przejmuje podany keimelion, natychmiast otrzymuje nagrodę pokazaną na kościanej szkatule z wybranego pola.

Ta sama zasada dotyczy wszystkich innych keimelionów, takich jak kielich, berło i szaty.

ESKORTA ECCLESIASTICAL



Objaśnienie: Gracz zagrywa kartę cesarstwa „Eskorta ecclesiastical” podczas zagrywania kart (faza działań). Po zakończeniu zagrywania wszystkich wybranych kart gracz może natychmiast podjąć kolejne działanie, nie zużywając Dynamis . Ponieważ gracz nie zużywa Dynamis , może uaktywnić bandon, nie umieszczając na nim Dynamis  co oznacza, że może go aktywować również później w tej samej rundzie.

KOSMAS INDIKOPLEUSTES



Objaśnienie: Ta karta pozwala natychmiast kupić lub sprzedać dokładnie 1 zasób, jak tylko gracz zagra kartę  Emporion i zanim zagra inne karty. Zagraniem dodatkowych kart  Emporion pozwoli graczowi kupić lub sprzedać więcej zasobów. Kupowanie lub sprzedawanie zasobów w ten sposób nie powoduje zużycia Dynamis .

PIOTR BARSYMES


Objaśnienie: Ta karta jest wykorzystywana przy zakupie lub sprzedaży zasobów i dotyczy każdego kupowanego lub sprzedawanego zasobu.

Przykład: Sprzedaż 2 zasobów zapewnia 2 Nomisma  więcej, a kupno 3 zasobów kosztuje 3 Nomisma  mniej.


PROKOPIUSZ Z CEZAREI



Objaśnienie: Przy wykonywaniu działania: Gracz zagrywa kartę i, wykorzystując zdolność pasywną Prokopiusza, umieszcza Dynamis  wykorzystany do zagrania kart na bandonie aktywowanym przez Prokopiusza. Przy zagraniu wielu kart  Rustica gracz wykorzystuje dodatkowe dynamis z zapasów, aby oznaczyć kolejne bandony aktywowane przez Prokopiusza. Można aktywować wiele bandonów, ale nie można aktywować tego samego dwukrotnie.

MARCIN

Objaśnienie: Marcin [E048] to bohater Stratiotika  poz. 1. Błąd w druku sprawił, że nie jest to widoczne.


PURPUROWY SOJUSZ | CENA LOJALNOŚCI NAKAZ MIECZA

Inny gracz musi zmienić swój głos Auctoritas .


Objaśnienie: Gracz zagrywa tę kartę intrygi, gdy tylko inny gracz zagłosuje przy użyciu swoich Auctoritas . Po zagraniu karty z tym efektem gracz powoduje przesunięcie wszystkich Auctoritas  innego gracza na drugi wariant wydarzenia.


DZIEŃ ŚWIĘTEJ CISZY | ŻELAZNY LOCH

Gracz traci swoje działanie.


Objaśnienie: Gracz zagrywa tę kartę intrygi, gdy tylko inny gracz zadeklaruje swoje działanie. To działanie zostaje anulowane, a gracz ten nie wykonuje działania w swojej turze. Może on, jeśli chce, spróbować wykonać to samo działanie w swojej kolejnej turze, o ile wciąż ma dość Dynamis .


OSKARŻENIE SENATORA | PIELGRZYMKA MARSZ POWINNOŚCI | EMISARIUSZ KUPCÓW

Możesz przesunąć do 3 jednostek  Palatine na dowolny inny obszar.

Objaśnienie: W dowolnej chwili podczas gry lub na jej koniec gracz może przesunąć do 3 jednostek  Palatine z dowolnego obszaru planszy na dowolny inny obszar. Jednostki muszą być już rozmieszczone na planszy, aby można je było przesunąć. Ta sama zasada dotyczy wszystkich innych rodzajów jednostek.

PIECZEĆ NOMINACJI | PASTERZE WIARY WEZWANIE POD SZTANDAR | POWSTANIE AGORY

Na koniec gry możesz umieścić do 2 jednostek  Palatine na dowolnym obszarze, o ile to możliwe.

Objaśnienie: Gracz zagrywa tę kartę intrygi na koniec gry. Może on wtedy umieścić do 2 jednostek  Palatine na dowolnym obszarze. Ta sama zasada dotyczy wszystkich innych rodzajów jednostek.

ZAMACH

Objaśnienie: Gracz może usunąć z gry dowolną jedną kartę już zagrana przez innego gracza. Odbywa się to po zagraniu tej karty i rozstrzygnięciu jej natychmiastowego efektu. Jeśli karta jest częścią bandonu, drugi gracz może natychmiast utworzyć nowe bandony przy użyciu pozostałych kart.

UWIEDZENIE

Objaśnienie: Gracz może odwrócić dowolną jedną kartę już zagrana przez innego gracza ilustracją w dół. Odbywa się to po zagraniu tej karty i rozstrzygnięciu jej natychmiastowego efektu. Jeśli odwrócona karta to karta bohatera, jej umiejętność pasywna przestaje działać aż do ponownego jej odwrócenia. Gdy karta jest odwrócona ilustracją w dół, reszta bandonu może być aktywowana, ale nie ta karta.

ZAPASY CESARZA | ZAPASY EPISKOPATU ŁUPY WOJENNE | REZERWA RZEMIEŚLNIKÓW

Wybierz gracza. Dzieli on łupy na dwie części według własnego uznania. Ty wybierasz część, którą otrzymasz; on otrzymuje drugą.

Objaśnienie: Gracz umieszcza zasoby podane na karcie obok niej. Następnie wybiera innego gracza. Wybrany gracz musi podzielić te zasoby na dwa stosy. Następnie gracz zagrywający kartę wybiera jeden z dwóch stosów i otrzymuje znajdujące się w nim zasoby. Drugi gracz otrzymuje pozostały stos.



INDEKS

- Auctoritas 8, 17
Bandon 21
Berło 16
Civicus 25
Demoi 3, 8
Dobieranie 19
Doxa 3, 28
Dyptyk 9, 27
Dynamis 18
Działanie 18
Ecclesiastical 10
Emporion 10
Faza działań 18
Faza rozstrzygnięć 25-27
Faza wydarzenia 15-17
Fides 3, 17
Frumentum 3, 25
Inicjatywa 15
Karta cesarstwa 10, 11
Karta intrygi 11
Karta misji 11, 29
Karta wydarzenia 9
Karty 18-20
Keimelion 16
Kielich 16
Kościana szkatuła 15
Konsekwencje 9, 26
Kupno/sprzedaż 23-24
Labaron 16
Lapis 3, 22
Licytacja 27
Lignum 3, 26
Nomisma 3, 8, 20
Oferta 13, 19
Odrzucenie 18
Palatine 10
Pierścień cesarski 14
Pieczęcie demoi 14-15
Porażka 26
Produkcja 10, 22
Przekazywanie zasobów 25
Realizacja 14, 17
Runda 14
Rustica 10
Rynek 23-24
Stos kart odrzuconych 13
Stratitika 10
Szaty 16
Zagrywanie kart 20
Zmiana bandonu 21
Zasoby 3, 8
Zdobywanie zasobów 8
Talia 13, 19
Tor inicjatywy 13
Tura 14
Ujawnianie 11, 29
Virtus 3, 26
Warianty wydarzenia 9
Wydarzenie 8-9
Wygrana 14, 26-27