

# ТРАЯН

Идёт 110 год новой эры. Император Траян пришёл Римскую империю на вершину могущества, за что был провозглашён наилучшим императором (*optimus princeps*). Все рубежи империи в безопасности, и внимание патрициев сосредоточено на событиях в самом её сердце – Риме. Не упустите шанс укрепить своё влияние! Выберите верную тактику, обойдите соперников и вас будет ждать триумф.

## СОСТАВ ИГРЫ

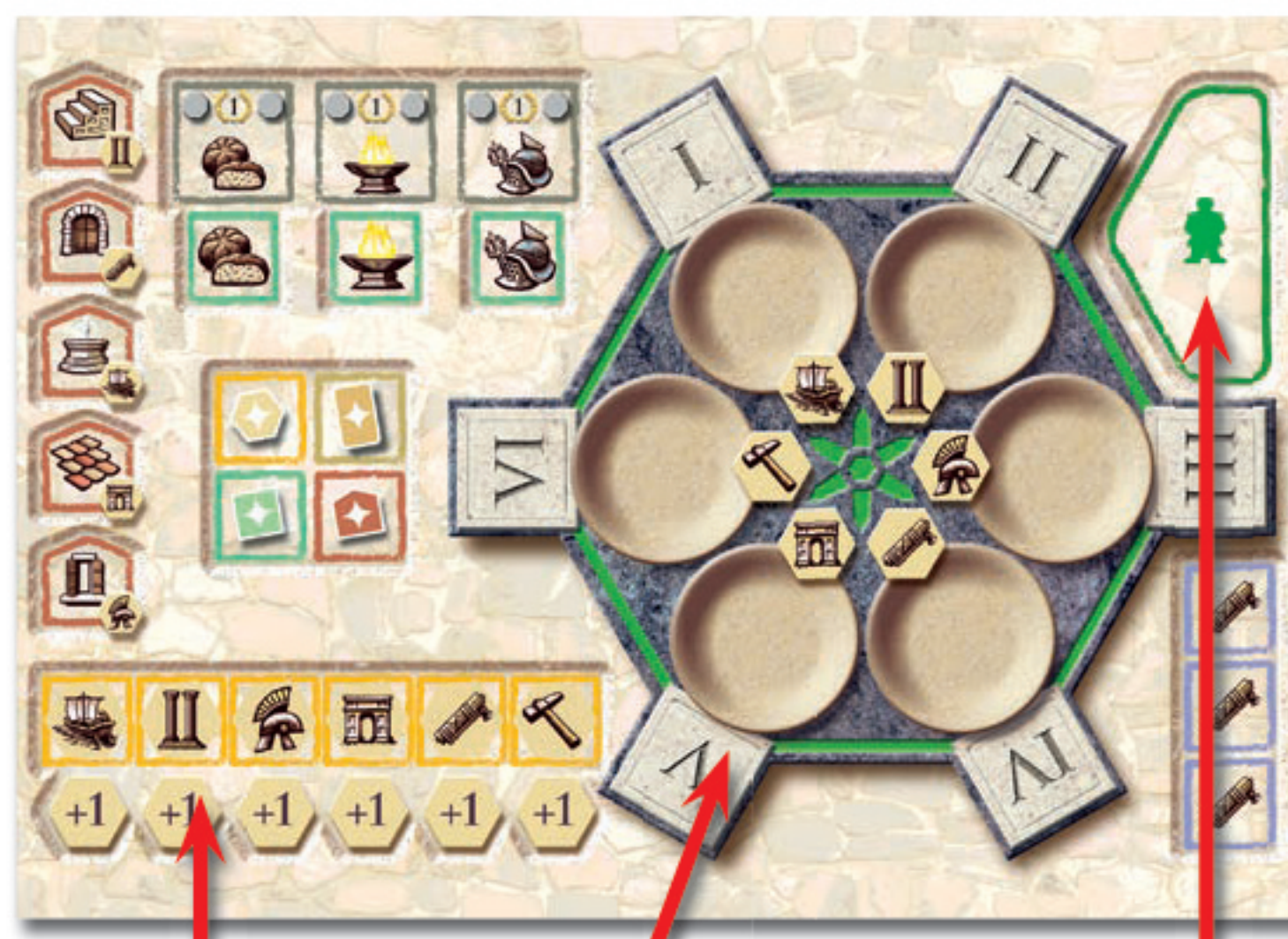
**Игровое поле.** На нём изображены владения Римской империи. Внизу вы видите сенат и арку Траяна, за ней форум и морской порт, а дальше ряд провинций, включая самые отдалённые: Нижнюю Германию и Британию. Игровое поле разделено на 6 областей, каждой области соответствует одно из игровых действий.



**60 фигур подданных,** по 15 каждого из 4 цветов (красного, зелёного, синего и коричневого). В игре они изображают рабочих и легионеров.



**4 фигуры полководцев и 8 дисков** (по 2 каждого из 4 цветов). Полководцы захватывают провинции с помощью легионеров, а при помощи дисков игроки отмечают свои победные очки и количество голосов в сенате.



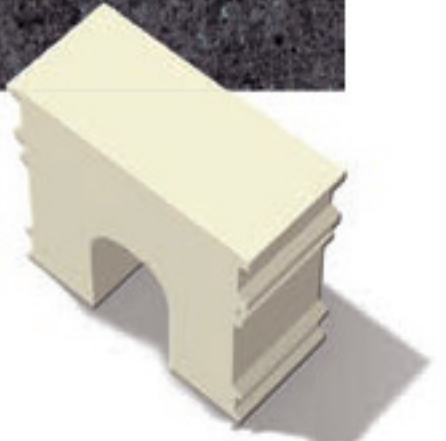
Ячейки для жетонов, собранных игроком

Круг действий

Место для запаса фигур подданных

**4 планшета игроков соответствующих цветов.** На планшетах изображён круг действий с 6 чашами и ячейки для хранения собранных игроком жетонов.

**4 арки Траяна,** по одной на игрока. Они обозначают ячейку на планшете игрока, в которой будет размещён новый жетон Траяна.



**4 набора восьмиугольных маркеров действий.** Каждый набор состоит из 12 маркеров, по 2 жёлтого, оранжевого, зелёного, белого, розового и голубого цветов. В ходе игры участники заполняют этими маркерами чаши на своих планшетах.

**Счётчик времени.** Используется для учёта прошедшего игрового времени.



**60 карт товаров,** по 5 карт каждого из 12 видов.

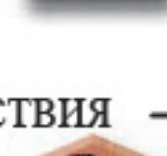


**214 жетонов 9 различных типов** (показано по 1 жетону каждого типа):

54 жетона Траяна



70 жетонов форума



12 жетонов дополнительного действия



20 жетонов построек



24 жетона +2



15 жетонов потребностей (хлеба, зрелищ и религии)



3 жетона кораблей



12 бонусных жетонов



4 жетона кварталов года



**Мешочек для бонусных жетонов**

**Правила игры**

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Расположите игровое поле в центре стола.

Каждый игрок выбирает цвет и берёт планшет игрока, фигурку полководца, 15 фигур подданных и 2 диска выбранного цвета. Кроме того, каждый игрок берёт арку Траяна и набор из 12 маркеров действий (по 2 маркера жёлтого, оранжевого, зелёного, белого, розового и голубого цветов).

Разделите **жетоны форума** и **жетоны дополнительного действия** по цвету оборотной стороны. Перемешайте эти 2 типа жетонов по отдельности и положите их рядом с игровым полем, лицевой стороной вниз.

Перемешайте **жетоны потребностей** лицом вниз, выберите случайным образом 3 из них и уберите в коробку. Оставшиеся **жетоны потребностей** в случайном порядке сложите стопкой и расположите рядом с игровым полем.

Теперь случайным образом возьмите следующие жетоны и положите их **лицом вверх** на игровое поле (см. иллюстрацию ниже). **10 жетонов форума**, по 1 в каждую провинцию, и дополнительно положите в области форума 6 жетонов форума (для 2 игроков), 9 жетонов (для 3 игроков) и 12 жетонов (для 4 игроков). Положите **3 жетона дополнительного действия** на жёлтые ячейки в области форума.

Перемешайте все 20 жетонов построек и положите их случайным образом в область строительства, по 1 жетону в каждую ячейку.

Положите счётчик времени на стартовую клетку того трека времени, который соответствует количеству игроков.

Рядом с игровым полем сложите стопкой 4 жетона кварталов года по порядку (сверху «I»).

После этого каждый игрок ставит фигуру своего полководца и 1 фигуру подданного в военный лагерь (это легионер), а ещё 1 фигуру подданного в рабочий лагерь (это рабочий); оставшиеся 13 фигур подданных игрок кладёт в запас на своём планшете. Каждый игрок ставит арку Траяна на ячейку «I» на своём планшете.

Теперь игроки раскладывают по 2 маркера действий в каждую чашу на своём планшете, выбирая цвета по своему желанию.

Наконец, отсортируйте жетоны Траяна по виду изображений на лицевой стороне. Перемешайте каждый вид жетонов Траяна отдельно и положите каждую стопку лицом вверх на игровое поле в одну из 6 ячеек арки Траяна.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Первым игроком становится участник, который быстрее других произнесёт имя любого римского императора. Первый игрок кладёт один из своих дисков на стартовую клетку трека сената. Остальные игроки по часовой стрелке кладут по одному своему диску поверх диска первого игрока, образуя невысокую стопку.

*Примечание. Порядок дисков в стопке важен, так как в случае ничьей первым считается тот, чей диск в стопке выше.*

Вторые диски игроки складывают также стопкой на стартовой клетке трека победных очков, но порядок дисков в этой стопке неважен.

Положите все бонусные жетоны в мешок.

Каждый игрок тянет один бонусный жетон из мешка и кладёт его перед собой, золотой стороной вверх.

Затем достаньте ещё 2 бонусных жетона из мешка и положите их золотой стороной вверх на игровое поле справа от трека сената. Положите мешок с оставшимися бонусными жетонами поблизости.

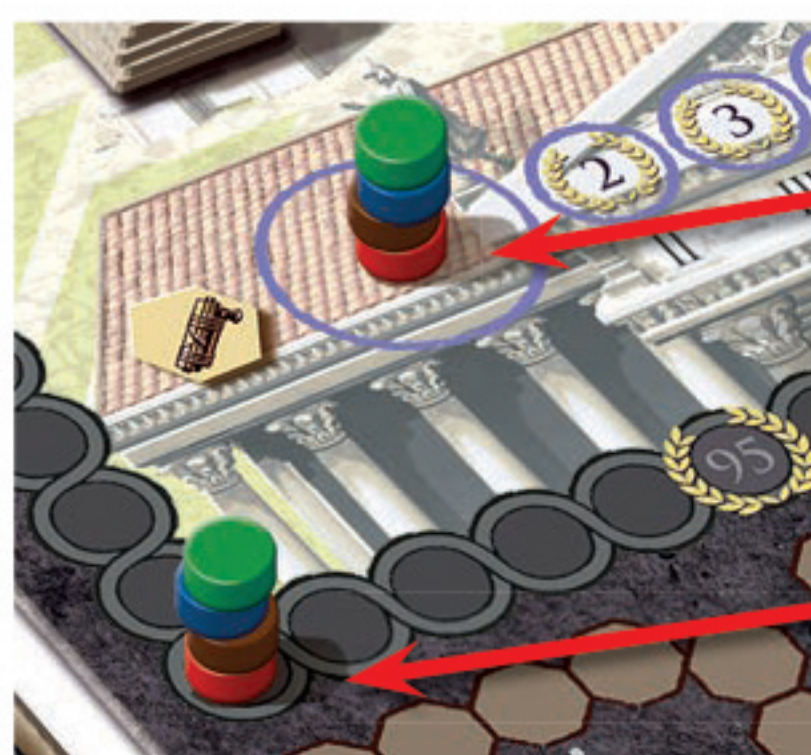
Перемешайте карты товаров и положите стопкой рядом с игровым полем. Возьмите 2 верхние карты и положите их лицом вверх слева и справа от стопки, начав таким образом 2 стопки сброса.

Начиная с первого игрока и далее в порядке хода, каждый игрок берёт в свою руку 3 карты товаров. Карты можно брать с верха стопки карт товаров или из любой стопки сброса. Если взята карта из стопки сброса, сразу же положите новую карту из стопки карт товаров на её место.

В завершение участники в порядке хода берут по 3 жетона Траяна и кладут их на свой планшет на ячейки «II», «IV» и «VI». Все 3 жетона должны быть из разных стопок жетонов Траяна.



Всего в игре 6 видов жетонов Траяна, смотрите их описание на стр. 11



Стартовая клетка трека сената в партии с 4 игроками.

Стартовая клетка трека победных очков в партии с 4 игроками.



Ячейки в области сената для 2 бонусных жетонов.



Стопка карт товаров и 2 стопки сброса по бокам от неё.



Сложите каждый вид жетонов Траяна в отдельную стопку на игровом поле.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать наибольшее количество победных очков, используя тактические преимущества 6 различных игровых действий.

Разумное распределение маркеров действий по чашам — ключ к успеху. Старайтесь выбирать наилучший момент для каждого действия. С одной стороны, важно использовать преимущества текущей игровой ситуации, например, чтобы получить нужные жетоны. С другой стороны, стоит

следить за другими игроками и создавать им препятствия для развития. И, конечно, важно планировать свои действия на несколько ходов вперёд.

Вне зависимости от результата вашей первой партии, с каждой партией вы приобретаете ценный опыт, узнавая об игре что-то новое.

## ХОД ИГРЫ

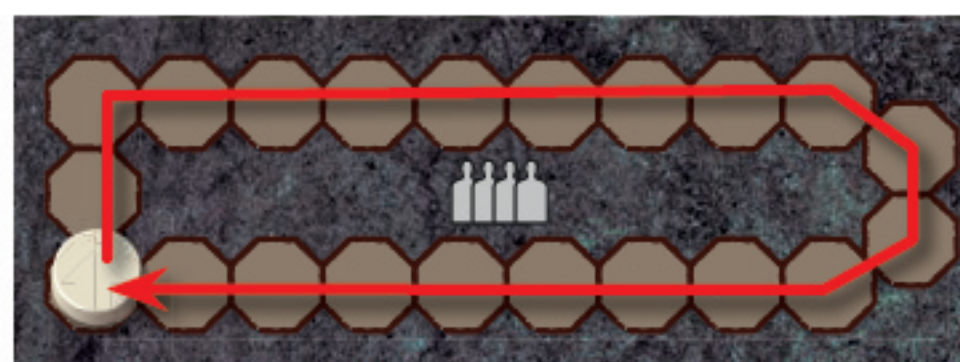
Партия длится один год, состоящий из 4 кварталов. Каждый квартал состоит из 4 раундов. Раунд длится, пока счётчик времени проходит полный круг по треку времени.

Количество ходов может быть различным в разных раундах.

В свой ход игрок выполняет следующие действия в указанной последовательности.

- Распределение маркеров действий и перемещение счётчика времени (обязательно).
- Выполнение эффекта жетона Траяна (если возможно).
- Выполнение одного основного действия (по желанию).

После этого начинается ход следующего игрока по часовой стрелке.



Раунд длится, пока счётчик времени проходит один полный круг по треку времени.

*Примечание. Игроки могут влиять на продолжительность раунда, так как количество маркеров действий в выбранной игроком чаше влияет на скорость движения счётчика времени.*

### Распределение маркеров действий (обязательно)

Игрок выбирает одну из чаш на своём планшете, берёт из неё все маркеры действий и произносит их количество вслух (см. «Перемещение счётчика времени»).

В выбранной чаше должен быть хотя бы один маркер действий.

Затем игрок раскладывает по одному маркеру действий в каждую следующую чашу, двигаясь по часовой стрелке, пока он не разложит все маркеры действий.

Игрок сам выбирает цвет маркера, когда кладёт его чашу.

Чаша, в которую игрок положил последний маркер – это активная чаша.

*Примечание. Если игрок взял больше 6 маркеров в начальной чаше, то в некоторые чаши он в итоге положит по 2 маркера действий.*

*Пример. Игрок выбирает начальную чашу, берёт оттуда два маркера действий и раскладывает их по часовой стрелке, по одному в каждую следующую чашу. Последний маркер он кладёт в чашу с действием «Порт», и это – активная чаша.*



### Перемещение счётчика времени (обязательно)

После того как активный игрок произнёс количество взятых им маркеров действий, его сосед справа двигает счётчик времени по часовой стрелке на такое же количество клеток по треку времени.

#### Конец раунда

Если счётчик времени достиг стартовой клетки или прошёл её, то после окончания текущего хода игрока раунд заканчивается. Квартал года заканчивается после окончания 4 раундов, а игра – после окончания 4 кварталов.

В конце раунда, квартала и игры нужно выполнить определённые действия (смотрите стр. 8 и 9).



*Пример. Так как игрок взял 2 маркера действий, счётчик времени двигается на 2 клетки.*



*Пример. Игрок взял 4 маркера действий, и потому счётчик времени двигается на 4 клетки и проходит стартовую клетку.*



## Выполнение эффекта жетона Траяна (если возможно)

Если в ячейке рядом с активной чашей находится жетон Траяна и в чаше есть 2 маркера действий цветов, указанных на этом жетоне, то игрок убирает жетон Траяна с планшета, получает указанные на нём победные очки (двигает свой диск на треке победных очков) и может выполнить соответствующее жетону Траяна особое действие.

Не имеет значения, сколько всего маркеров действий находится в чаше и как давно они там находятся.

После выполнения особого действия жетон Траяна убирается из игры, за исключением жетонов Траяна с символами хлеба, зрелищ и религии. Эти жетоны игроки забирают себе, хранят на своём планшете и пользуются их полезными свойствами до конца игры.

(см. «Особые действия жетонов Траяна» на стр. 11.)



*Пример. Игрок кладёт в чашу последний из взятых маркеров действий (голубой). В чаше уже находились жёлтый и оранжевый маркеры, нужные для выполнения эффекта жетона Траяна.*

*Игрок получает 5 победных очков и может поместить свою фигуру подданного в рабочий лагерь. Жетон Траяна убирается из игры.*

## Выполнение одного основного действия (по желанию)

Вне зависимости от того, выполнял ли игрок эффект жетона Траяна или нет, он может выполнить одно действие активной чаши.

У каждой чаши своё действие.



### Действие «Порт»

Игрок должен выбрать один из следующих четырёх вариантов.

- Взять в руку 2 карты из стопки карт товаров, а затем сбросить 1 карту из руки в любую стопку сброса лицом вверх.
- Взять в руку 1 карту с верха любой из стопок сброса.
- Выложить из руки 1 или 2 карты товаров перед собой, а затем взять такое же количество карт из стопки карт товаров в руку.

Лежащие перед игроком карты товаров могут принести победные очки в конце игры во время финального подсчёта победных очков (подробнее на стр. 10).

- Погрузить товары на один из трёх кораблей в порту. Для этого игрок выкладывает перед собой соответствующую комбинацию карт товаров из руки (для разных кораблей нужны разные комбинации) и получает за неё победные очки (ПО), подробнее на иллюстрации справа.

Если корабль лежит цветной стороной вверх, то после отгрузки товаров переверните его на серую сторону, иначе оставьте его серой стороной вверх. Использованные для этого действия карты товаров остаются лежать перед игроком и учитываются в конце игры во время финального подсчёта победных очков.



*Пример. Действие этой активной чаши – «Военная кампания».*

Лицевая сторона (цветная)



Игрок получает  
2 ПО за 1 карту товаров  
6 ПО за 2 одинаковые карты  
12 ПО за 3 одинаковые карты  
20 ПО за 4 одинаковые карты



Игрок получает  
5 ПО за 1 пару карт товаров  
10 ПО за 2 разные пары карт  
15 ПО за 3 разные пары карт



Игрок получает  
2 ПО за 1 карту товаров  
4 ПО за 2 разные карты  
6 ПО за 3 разные карты  
8 ПО за 4 разные карты

Обратная сторона (серая)



Игрок получает  
0 ПО за 1 карту товаров  
1 ПО за 2 одинаковые карты  
7 ПО за 3 одинаковые карты  
15 ПО за 4 одинаковые карты



Игрок получает  
1 ПО за 1 пару карт товаров  
6 ПО за 2 разные пары карт  
11 ПО за 3 разные пары карт



Игрок получает  
0 ПО за 1 карту товаров  
1 ПО за 2 разные карты  
3 ПО за 3 разные карты  
5 ПО за 4 разные карты



## Действие «Форум»

Игрок берёт любой жетон из области форума игрового поля и кладёт его лицом вверх в соответствующую ячейку на своём планшете.

*Смотрите описание жетонов форума на стр. 10 и 11.*



## Действие «Военная кампания»

Игрок должен выбрать один из следующих трёх вариантов.

- **Выставить фигуру подданного из своего запаса в военный лагерь.** До конца игры эта фигура становится легионером.
- **Передвинуть фигуру своего полководца в соседнюю провинцию.** Если в этой провинции есть жетон форума, игрок забирает его и кладёт на свой планшет.

*Примечание. Военный лагерь и провинция Британия граничат с 3 провинциями, они соединены с ними зелёными пунктирными линиями.*

- **Переместить легионера из военного лагеря в провинцию, в которой находится полководец,** если там ещё нет легионера этого игрока (могут быть легионеры других игроков).

Если в провинции нет легионеров других игроков, то игрок получает полное количество ПО, указанное в области провинции. Каждый легионер другого игрока уменьшает награду на 3 ПО.

*Важно. Игрок не теряет ПО, если вычисление победных очков за захват провинции дало отрицательное число.*



*В области форума 3 жёлтые ячейки для жетонов дополнительного действия и 12 ячеек для жетонов форума в зависимости от количества игроков.*



*Полководца можно передвигать только в соседние провинции.*

*Важно. Легионеры перемещаются сразу в ту провинцию, где находится их полководец. В провинции не могут находиться 2 легионера одного игрока.*



## Действие «Арка Траяна»

Игрок берёт верхний жетон из любой стопки жетонов Траяна и кладёт его в ячейку планшета, в которой стоит его арка Траяна. Затем он перемещает арку на следующую пустую ячейку по часовой стрелке.

Если пустой ячейки нет, игрок ставит арку в центр круга действий. Игрок должен будет поставить арку на первое освободившееся место, после выполнения эффекта жетона Траяна.

Если на круге действий нет пустых ячеек, игрок не может выполнять действие «Арка Траяна».



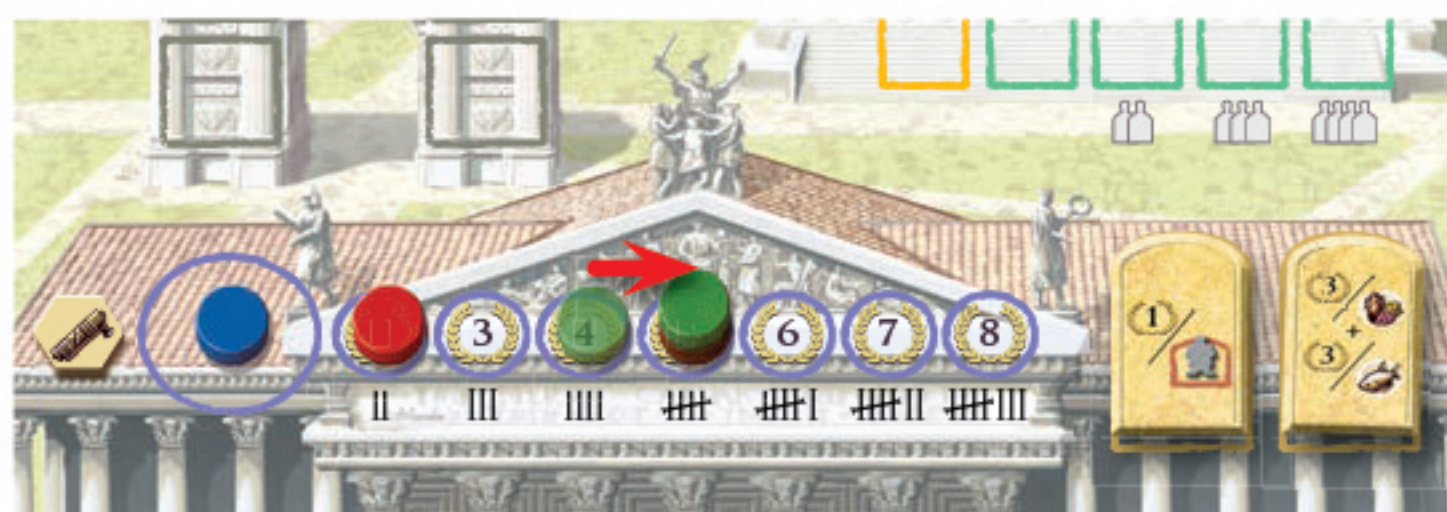
*Пример. Игрок кладёт свой новый жетон Траяна в ячейку «I», так как в ней находится арка. Затем он перемещает арку в следующую свободную ячейку по часовой стрелке – ячейку «III».*



## Действие «Сенат»

Игрок передвигает свой диск на следующую клетку трека сената, и получает ПО, указанные на этой клетке. Игрок кладёт свой диск поверх других дисков на этой клетке.

Если диск игрока достиг клетки «8», он больше не может выполнять действие «Сенат» в текущем квартале.



*Пример. Игрок перемещает диск по треку сената из клетки «4» в клетку «5» и получает 5 ПО.*



## Действие «Строительство»

Игрок должен выбрать один из двух вариантов.

- **Выставить фигуру подданного из своего запаса в рабочий лагерь.** До конца игры эта фигура становится рабочим.
- **Переместить одного из своих рабочих из рабочего лагеря в ячейку области строительства на игровом поле.** Первого рабочего игрок может поставить в любую ячейку. Но каждого последующего он должен ставить в ячейку, которая является соседней по горизонтали или вертикали (но не по диагонали) с ячейкой, занятой его рабочим.

Если в ячейке есть **жетон построек**, игрок кладёт его в соответствующую ячейку на своём планшете и получает указанные на жетоне ПО.

Если у игрока ещё не было жетонов построек такого вида, он сразу же выполняет действие этого жетона, в дополнение к основному действию своего хода. Такое дополнительное действие можно получить лишь один раз, за взятие первого жетона построек каждого вида.

Игрок может выставить рабочего в ячейку, в которой уже стоит **рабочий другого игрока**. Так игрок не получает жетон построек, но сможет приблизиться к другим нужным ему жетонам.



*Пример. Игрок помещает рабочего в ячейку области строительства, берёт из неё жетон построек и кладёт его в соответствующую ячейку на своём планшете. Так как жетон такого вида был первым для игрока, он выполняет действие этого жетона (в данном случае действие «Сенат»).*



*Пример. Игрок ставит своего рабочего в ячейку с синим рабочим. Он не получает новый жетон или ПО. Однако теперь он находится рядом с нужным ему жетоном «Окно», который может принести ему 4 ПО в следующем ходу.*

## Конец раунда • квартала

### Конец раунда

Текущий раунд заканчивается в конце хода игрока, если в течение этого хода счётчик времени достиг стартовой клетки или прошёл её.

Откройте верхний жетон потребностей и положите его рядом с полем так, чтобы его видели все игроки.

Теперь начинается ход следующего игрока. Положение счётчика времени в конце раунда не меняется – он продолжает движение с клетки, которую занимает.

В конце 4 раунда не открывайте новый жетон потребностей (будет открыто только 3 жетона), а вместо этого завершите квартал года и подсчитайте победные очки.

### Конец квартала

#### 1. Удовлетворение потребностей народа

Сначала каждый игрок должен удовлетворить потребности народа, соответствующие 3 открытым жетонам.

За каждый открытый жетон потребностей, каждый игрок должен использовать соответствующий жетон форума с символом потребности.

Игрок также может удовлетворить потребность с помощью жетона Траяна с соответствующим символом, который игрок хранит на своём планшете. Каждый жетон Траяна может быть использован для удовлетворения только 1 потребности в каждом квартале.

Использованные для удовлетворения потребностей жетоны форума сбрасываются, а жетоны Траяна остаются на планшетах игроков (смотрите также стр. 9).

Если игрок не может удовлетворить потребности, он теряет ПО.

- 1 неудовлетворённая потребность..... – 4 ПО
- 2 неудовлетворённые потребности..... – 9 ПО
- 3 неудовлетворённые потребности..... – 15 ПО

#### 2. Голосование в сенате

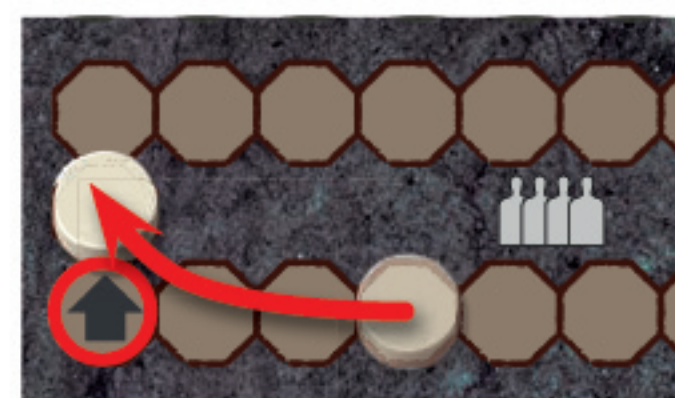
Теперь игроки сравнивают своё влияние в сенате, оценивая количество голосов в свою поддержку.

Каждый игрок складывает:

- количество голосов, указанное на клетке трека сената, в которой находится его диск;
- количество голосов, указанное на его жетонах форума.

Игрок с **наибольшим количеством голосов** назначается 1-м консулом, забирает один из двух бонусных жетонов, лежащих справа от трека сената, и кладёт его перед собой золотой стороной вверх.

Счётчик времени прошёл один круг – открывается первый жетон потребностей.



Текущий квартал заканчивается после 4 раунда, и новый жетон потребностей не открывается, так как 3 жетона потребностей уже открыты.



**Важно.** Если игрок может удовлетворить потребность, он должен это сделать. Нельзя самовольно отказываться от удовлетворения потребностей народа и добровольно терять победные очки.



**Пример.** Жетоны потребностей текущего квартала изображены выше. У игрока есть 2 жетона форума с символами потребностей и жетон Траяна. При помощи жетонов форума и Траяна с изображением шлема игрок удовлетворяет 2 потребности в зрелищах. Жетон форума он сбрасывает, а жетон Траяна – нет. Он не смог удовлетворить потребность в хлебе, и потому теряет 4 ПО.

**Важно.** У игрока может оказаться отрицательное количество ПО – просто передвиньте его диск на нужное количество клеток против часовой стрелки от стартовой, каждая из таких клеток означает -1 ПО.

**Пример.** У зелёного и коричневого игроков по 5 голосов на треке сената. Зелёный игрок мог бы стать 1-м консулом, так как его диск выше в стопке. Но у коричневого игрока есть жетон форума с 3 голосами в сенате, поэтому число голосов в его поддержку больше и 1-м консулом становится он.



Игрок на втором месте по числу голосов становится 2-м консулом. Он берёт оставшийся бонусный жетон и кладёт его перед собой серебряной стороной вверх.

В случае ничьей первым считается игрок, у которого больше голосов на треке сената, если ничья сохраняется – тот, чей диск лежит выше в стопке.

Затем уберите с трека сената диски всех игроков и сложите их стопкой на стартовой клетке, в порядке возрастания голосов (внизу диск игрока с наименьшим количеством голосов – сверху диск 1-го консула).

### 3. Сброс жетонов и обновление игрового поля

Уберите из игры следующие жетоны:

- **Жетоны форума**, использованные для удовлетворения потребностей.
- **Жетоны форума с голосами в сенате**, даже если они не были использованы игроками.
- Все жетоны, оставшиеся в области форума (включая жетоны дополнительного действия).

Затем пополните игровое поле:

- Достаньте из мешка 2 новых **бонусных жетона** и положите их справа от трека сената, золотой стороной вверх.
- Положите по одному **жетону форума** в каждую провинцию, в которой нет жетона форума, а также **полководцев** или **легionеров**.
- Заполните **область форума** жетонами форума и жетонами дополнительного действия.

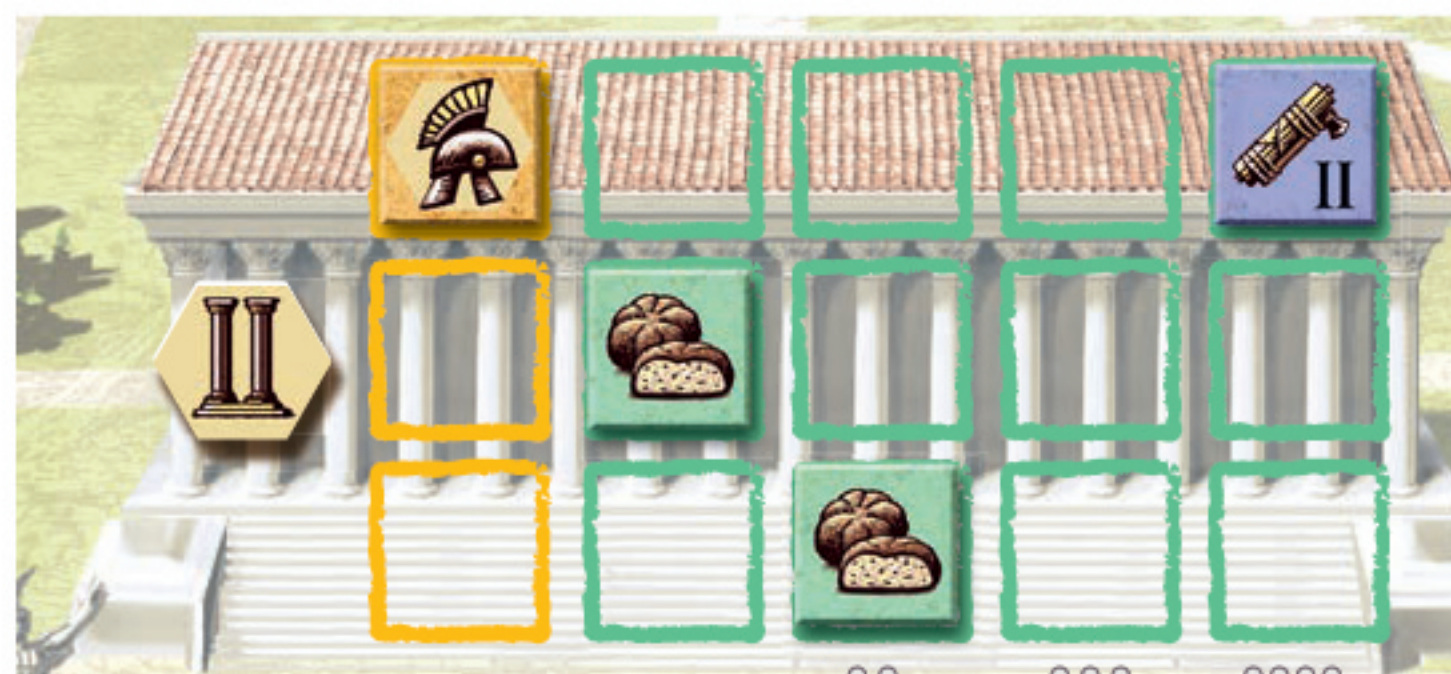
Все новые жетоны форума берите случайным образом и кладите лицом вверх.

- Переверните **жетоны кораблей** цветной стороной вверх.
- Наконец, уберите **жетон квартала** с верха соответствующей стопки.

Начинается новый квартал, и следующий по часовой стрелке игрок начинает свой ход.

*Пример. Набрав большинство голосов в сенате, коричневый игрок стал 1-м консулом и выбрал себе левый бонусный жетон.*

*2-му консулу (зелёному игроку) достаётся оставшийся жетон, который он кладёт перед собой серебряной стороной вверх.*



Эти 4 жетона форума убираются из игры.



Новые жетоны форума выкладываются в 2 провинции.



В партии с 4 игроками, заполните все ячейки на форуме.

## Конец игры

Игра заканчивается в конце 4 квартала, когда будет убран жетон «IV». Совершите финальный подсчёт победных очков.



Переверните серые корабли на цветную сторону.



Убирается жетон «I», так как закончился первый квартал.

## Финальный подсчёт победных очков

В конце игры (после 4 квартала) игроки проводят финальный подсчёт победных очков и отмечают их на треке.

- Каждая карта товара в руке.....1 ПО
- Каждый рабочий в рабочем лагере.....1 ПО
- Каждый легионер в военном лагере.....1 ПО
- Каждый жетон Траяна на круге действий.....1 ПО
- Каждый набор из 3 одинаковых жетонов построек.....10 ПО



- Каждый набор из 4 одинаковых жетонов построек.....20 ПО



- Каждый бонусный жетон.....см. ниже

Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем. В случае ничьей побеждает игрок, имеющий наивысшее положение на треке сената.

## Бонусные жетоны



### Лицевая сторона (золотая)

Игрок получает 9 ПО, если у него есть хотя бы 1 жетон форума с указанным символом (хлеб, зрелища, религия). Не путайте жетоны форума и жетоны Траяна.

### Оборотная сторона (серебряная)

Аналогично лицевой стороне, но игрок получает только 6 ПО.



### Лицевая сторона (золотая)

Игрок получает по 1 ПО за каждого своего рабочего в области строительства на игровом поле.

### Оборотная сторона (серебряная)

Аналогично лицевой стороне, но игрок получает только по 0.5 ПО (с округлением вверх).



### Лицевая сторона (золотая)

Игрок получает по 3 ПО за каждую лежащую перед ним карту товара с таким символом.

### Оборотная сторона (серебряная)

Аналогично лицевой стороне, но игрок получает только по 2 ПО.



### Лицевая сторона (золотая)

Игрок получает по 2 ПО за каждого своего легионера, находящегося в провинциях.

### Оборотная сторона (серебряная)

Аналогично лицевой стороне, но игрок получает только по 1 ПО.



### Лицевая сторона (золотая)

Игрок получает по 3 ПО за каждый свой бонусный жетон, лежащий золотой стороной вверх.

### Оборотная сторона (серебряная)

Аналогично лицевой стороне, но игрок получает только 2 ПО за жетоны, лежащие золотой стороной вверх.

## Жетоны форума

Оборотная сторона всех жетонов форума одинаковая.



**Жетоны форума с голосами в сенате.** Каждый из них приносит от 2 до 5 голосов во время голосования в сенате. В конце каждого квартала все такие жетоны убираются из игры, независимо от того, были они использованы или нет.



### Жетоны форума с символами потребностей

На каждом таком жетоне символ одной из потребностей, они используются для удовлетворения потребностей народа. Жетоны сохраняются у игроков до момента использования, а затем убираются из игры.



**Любой товар.** Этот жетон можно использовать вместо любой карты товара. После использования уберите этот жетон из игры.

Если вы не использовали этот жетон в ходе игры, вы можете использовать его во время финального подсчёта очков (чтобы получить ПО за бонусные жетоны).



**Любая потребность.** Этот жетон можно использовать для удовлетворения любой потребности народа.



**Любая постройка.** Этот жетон можно использовать вместо любого жетона построек при составлении наборов во время финального подсчёта очков.



**Любое дополнительное действие.** Этот жетон можно использовать вместо любого жетона дополнительного действия. Уберите его из игры после использования.



После выполнения действия игрок может сразу же повторить его, используя соответствующий жетон дополнительного действия. А если на планшете игрока к повторяемому действию прикреплен жетон **+2**, то игрок может выполнить это действие ещё и в третий раз. Жетоны дополнительного действия убираются из игры после использования, а жетон **+2** остаётся на планшете игрока.

Каждый игрок может использовать только один жетон дополнительного действия в течение одного хода.

*Примечание. Игрок может использовать жетон дополнительного действия и для того, чтобы повторить действие, полученное за взятие первого жетона построек какого-либо вида.*

## Особые действия жетонов Траяна

Следующие жетоны Траяна убираются из игры сразу после получения ПО и выполнения особого действия.



Игрок берёт 2 карты товаров из стопки карт товаров.



Без особого действия. Игрок получает 9 ПО.



Игрок выставляет 1 или 2 фигуры подданных из своего запаса в рабочий лагерь на игровом поле. Фигуры становятся рабочими до конца игры.



Игрок получает жетон **+2** и кладёт его на свой планшет, прикрепляя к одному типу дополнительного действия по своему выбору. С этого момента, когда игрок использует жетон дополнительного действия, он может 2 раза повторить соответствующее действие.



Игрок выставляет 1 или 2 фигуры подданных из своего запаса в военный лагерь на игровом поле. Фигуры становятся легионерами до конца игры.

Следующие жетоны Траяна не убираются из игры



Эти жетоны игрок может использовать в конце каждого квартала для удовлетворения потребностей народа в хлебе, зрелищах или религии.



# Краткое описание игрового процесса

## Продолжительность игры

Игра длится один год, состоящий из 4 кварталов.

1 квартал = 4 раунда

1 раунд = 1 полный круг счётчика времени по треку

## Ход игрока

1. Распределение маркеров действий (обязательно)

- Выберите чашу и возьмите из неё все маркеры
- Передвиньте счётчик времени

2. Выполнение эффекта жетона Траяна (если возможно)

- Получите ПО
- Выполните особое действие (по желанию)

3. Выполнение одного основного действия (по желанию)

(и, возможно, дополнительного действия)

- Выполните одно из 6 действий активной чаши

- |                    |                  |
|--------------------|------------------|
| - Порт             | - Арка Траяна    |
| - Форум            | - Сенат          |
| - Военная кампания | - Строительство* |

(\* возможно получение дополнительного действия)

## Конец раунда

Когда счётчик времени достиг стартовой клетки или прошёл её:

- откройте один жетон потребностей
- не открывайте жетон в 4 раунде, подведите итоги квартала

## Конец квартала

- Удовлетворите потребности народа (или потеряйте ПО)
- Подсчитайте голоса в сенате (1-й и 2-й консулы получают бонусные жетоны)
- Уберите жетоны из игры
- Пополните жетонами игровое поле
- Провинции
- Форум
- Сенат
- Переверните серые корабли на цветную сторону
- Откройте новый жетон квартала



## Конец игры

Финальный подсчёт очков происходит в конце 4 квартала.

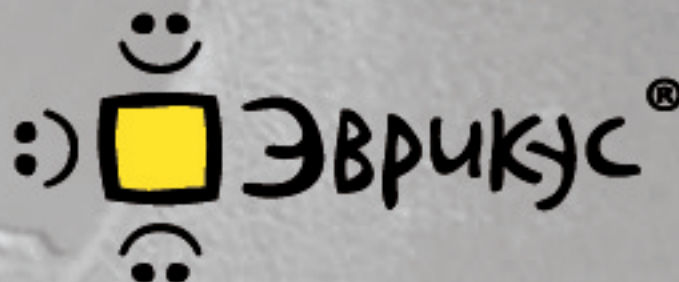
Получите ПО за:

- Карты товаров в руке (1 ПО)
- Рабочих в рабочем лагере (1 ПО)
- Легионеров в военном лагере (1 ПО)
- Жетоны Траяна на круге действий (1 ПО)
- Наборы из 3 жетонов построек (10 ПО)
- Наборы из 4 жетонов построек (20 ПО)
- Бонусные жетоны (см. стр. 10)

**ТРАЯН**  
НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Автор игры Штефан Фельд  
Дизайн и иллюстрации Джо Хартвиг  
Реализация Бернд Дитрих

Автор игры благодарит всех, кто принял участие в её тестировании.

 **Эврикус®**  
Ещё больше игр на сайте [evrikus.ru](http://evrikus.ru)

 **AMMONIT**  
© Ammonit Spiele, 2011  
Все права защищены

 **НУСН!**  
© HUCH!, 2011, 2022  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)



ИГРА ГОДА ПОБЕДИТЕЛЬ