

TRAJAN

AD 110 - Cesarstwo Rzymskie znajduje się u szczytu swojej chwały, zarządzane przez cesarza Trajana. Wszystkie granice są zabezpieczone a ludzie mogą się ponownie skupić na wewnętrznych sprawach RZYMU.

Wykorzystaj swoją szansę i zwiększ wpływy! Przy pomocy odpowiedniej taktyki może uda ci się wymanewrować swoich przeciwników i ostatecznie zdobyć laur zwycięzcy.

Komponenty

1 plansza - przedstawia różne części Cesarstwa Rzymskiego, zaczynając od rzymskiego senatu po przez łuk Trajana, forum i port aż do dalekich prowincji Brytanii i Germanii.

Plansza składa się z 6 obszarów; gdzie do każdego przypisana jest określona akcja.

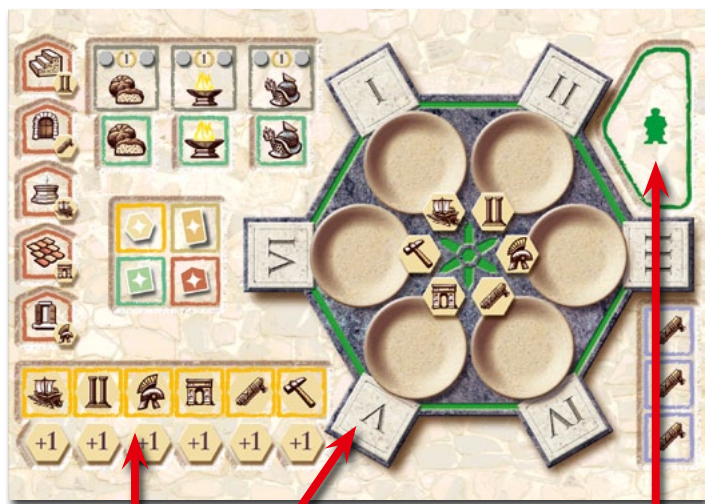


60 małych pionków graczy - 15 w każdy z kolorów: czerwonym, zielonym, niebieskim i brązowym. Reprezentują one pracowników i legionistów graczy.



4 duże pionki dowódców militarnych i 8 dysków - w 4 kolorach.

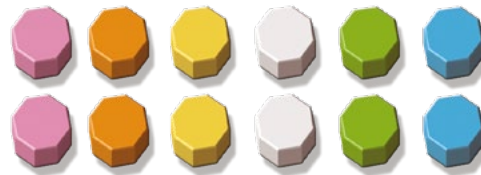
Przywódcy militarni okupują prowincje przy pomocy swoich legionistów. Gracze używają swoich dysków jako znaczników punktowych oraz znaczników głosowania w senacie.



miejsce na żetony krąg akcji miejsce na zasoby małych pionków

4 plansze graczy w ich kolorze - pokazują krąg akcji z 6 polami i dają miejsce na przechowywanie różnych, zebranych przez gracza żetonów.

4 łuki Trajana - po jednym dla każdego gracza. Służą do oznaczania pola na planszy gracza, gdzie pojawi się nowy żeton Trajana.



4 zestawy ośmiokątnych znaczników akcji - każdy zestaw zawiera 12 znaczników w następujących kolorach: po 2 żółte, pomarańczowe, zielone, białe, różowe i niebieskie. Gracze umieszczają te znaczniki na polach tac swojego kręgu akcji.

1 znacznik czasu - używany do oznaczenia postępu w grze.



60 kart towarów - po 5 w każdym z 12 rodzajów.



9 różnych rodzajów żetonów:

- 54 żetony Trajana _____
- 70 żetonów forum _____
- 12 żetonów dodatkowej akcji _____
- 20 żetonów budowy _____
- 24 żetony +2 _____
- 15 żetonów popytu - chleb, rozrywka, religia _____
- 3 żetony statku _____
- 12 żetonów bonusowych _____
- 4 żetony kwartału _____
- 1 płócienny worek** - używany do losowania bonusowych żetonów
- 3 instrukcje** - niemiecka, angielska i polska

Przygotowanie

Rozłóż planszę na środku stołu.

Rozdaj każdemu graczowi w wybranym przez niego kolorze 1 planszę gracza, 1 pionek militarnego dowódcy, 15 małych pionków oraz 2 dyski do oznaczenia punktów i pozycji w senacie. Dodatkowo każdy gracz otrzymuje 1 luk Trajana i 12 znaczników akcji (po 2 w każdym kolorze - niebieskim, żółtym, zielonym, pomarańczowym, różowym i białym).

Uporządkuj żetony **dodatkowych akcji** i **forum** według ich rewersu, potasuj je osobno i umieść jako zakryte stosy obok planszy.

Pomieszaj zakryte **żetony popytu** i losowo usuń 3 z gry. Pozostałe umieść zakryte obok planszy.

Losowo dobierz następujące żetony i umieść je odkryte na planszy (patrz rysunek poniżej):

10 **żetonów forum** w prowincjach (po 1 w każdej) oraz w zależności od liczby graczy kolejne 6 (dla 2 graczy), 9 (dla 3) lub 12 (dla 4) na przeznaczonych

do tego polach na forum. **Umieść 3 żetony dodatkowej akcji** na żółtych polach na forum.

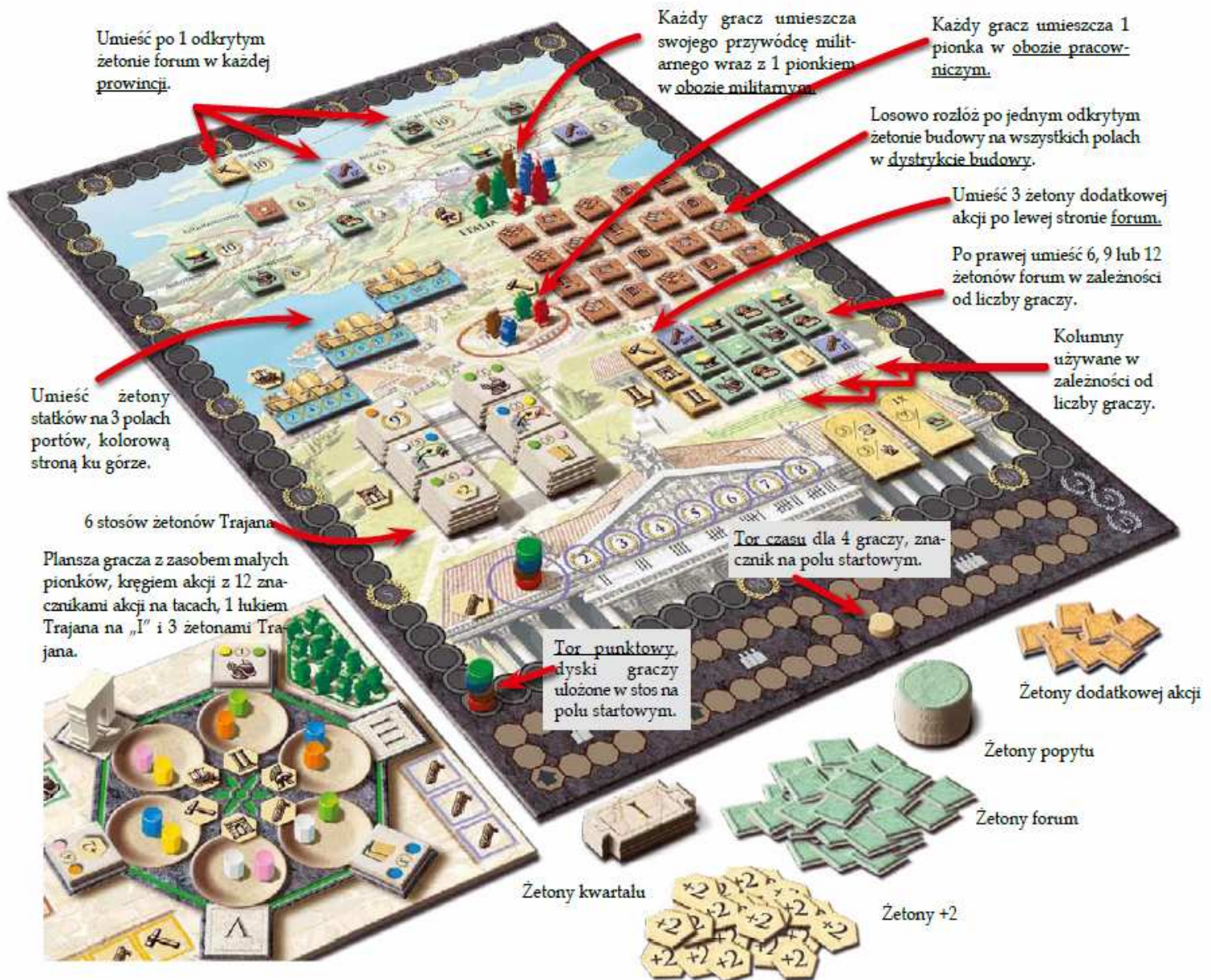
Zapełnij wszystkie **20 pól** dystryktu budowlanego żetonami budowy (**po 1 na pole**).

Umieść znacznik czasu na startowym polu toru czasu zgodnie z liczbą graczy.

Następnie wszyscy gracze umieszczają swój pionek przywódcy militarnego i 1 mały pionek w obozie militarnym oraz 1 pionka w obozie pracowników; każdy gracz trzyma swoje pozostałe 13 pionków na odpowiednim miejscu na planszy gracza. Każdy gracz umieszcza swój luk Trajana na kwadratowym polu oznaczonym „I” na swojej planszy.

Przed wylosowaniem żetonów Trajana gracze rozmieszczają swoje znaczniki akcji na polach tac na planszy gracza tak, aby na każdym znajdowały się po 2 znaczniki w dowolnym kolorze.

Następnie podziel żetony Trajana według kategorii (ikon), pomieszaj każdy stos i ułóż na odpowiednich 6 polach na planszy.



Przygotowanie do rozgrywki

Grający ustalają **gracza startowego** dowolną metodą. Gracz startowy umieszcza jeden swój dysk na pierwszym polu na torze senatu. W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek pozostali gracze układają swoje dyski tworząc stos.

(Uwaga: kolejność w stosie jest ważna ponieważ remisy rozstrzygane są na korzyść gracza posiadającego dysk wyżej w stosie.)

Gracze umieszczają swój pozostały dysk na pierwszym polu na torze punktowym (kolejność w stosie nie ma znaczenia!).

Każdy gracz losuje jeden **bonusowy żeton** z worka i umieszcza go przed sobą żółtą stroną ku górze.

Następnie dobierz kolejne **2 żetony bonusowe** i umieść je na planszy na prawo od toru senatu, żółtą stroną ku górze. Worek z pozostałymi żetonami bonusowymi powinien być łatwo dostępny dla wszystkich.

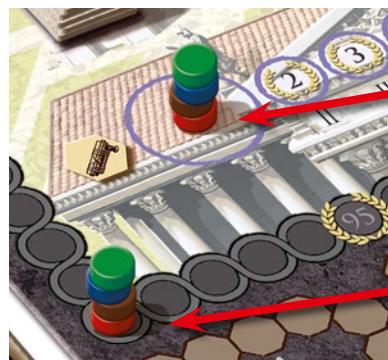
Potasuj **karty towarów** i umieść jako zakrytą talię obok planszy. Odkryj wierzchnią kartę i połóż obok, tworząc stos kart odrzuconych. Następnie odkryj kolejną kartę tworząc drugi stos kart odrzuconych po drugiej stronie.

Rozpoczynając od gracza startowego i kontynuując zgodnie z kolejnością graczy, każdy dobiera **3 karty towarów** i trzyma je w ręce. Gracze mogą dobierać karty z dowolnego stosu w dowolnej kombinacji; kiedy stos kart odrzuconych będzie pusty należy go uzupełnić odkrywając wierzchnią kartę z talii.

W ostatnim kroku przygotowania do rozgrywki wszyscy gracze wybierają 3 żetony Trajana w kolejności. Każdy gracz umieszcza swoje żetony na kwadratowych polach oznaczonych II, IV i VI w kręgu akcji na swojej planszy w dowolnej kolejności. W tym momencie gracze nie mogą brać więcej niż 1 żetonu Trajana z każdej kategorii.



Występuje 6 kategorii żetonów Trajana.



Pole startowe na torze senatu w grze 4 osobowej.

Pole startowe na torze punktowym w grze 4 osobowej.



Pola senatu na 2 bonusowe żetony.



Karty towaru - dwa odkryte stosy kart odrzuconych po lewej i prawej stronie zakrytej talii.



Umieść żetony Trajana według kategorii, tworząc osobne stosy.

Po szczegóły przejdź do strony 11.

Cel gry

Gracz starają się zdobywać punkty zwycięstwa mądrze wykorzystując taktyczne możliwości oferowane przez 6 różnych akcji.

Kluczem do sukcesu jest sprytnie umieszczanie znaczników akcji na polach tac w kręgu akcji. Gracze starają się wyczuć najlepszy moment wykonywania określonych akcji. Z drugiej strony ważne jest korzystanie z nagłych okazji, jak zebranie atrakcyjnych

żetonów. Gracze nie mogą również zapomnieć o utrudnianiu gry innym w kluczowych momentach. Dodatkowo gracze mogą planować swoje akcje na kilku tur do przodu.

Bez względu na wynik swojej pierwszej gry, będziesz bardziej doświadczony z każdą kolejną partią i zawsze nauczysz się czegoś nowego.

Przebieg gry

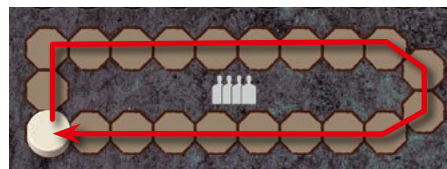
Gra toczy się przez cztery kwartały. Każdy kwartał składa się z 4 rund; każda runda trwa tak długo aż znacznik czasu nie zrobi jednego pełnego okrążenia na torze czasu.

Ilość tur gracza może różnić się z rundy na rundę.

Tura gracza składa się z następujących kroków, które aktywny gracz wykonuje w kolejności:

- Przesunięcie znaczników akcji i poruszenie znacznika czasu (obowiązkowe)
- Spełnienie żetonu Trajana (jeśli możliwe)
- Wykonanie akcji (opcjonalne)

Po tym jak gracz przeprowadzi swój ruch, następny gracz w kolejności według ruchu wskazówek wykonuje swoją turę.



Jedna runda gry składa się z jednego pełnego okrążenia znacznika na torze czasu.

Podpowiedź: gracz wpływa na długość rundy przez ilość znaczników akcji na tacy, którą wybierze.

Przesunięcie znaczników akcji (obowiązkowe)

Gracz wybiera jedno pole tacy swojej planszy i zabiera z niej **wszystkie** znaczniki akcji mówiąc na głos ich ilość (patrz „Przesunięcie znacznika czasu”).

Wybrana taca musi zawierać przynajmniej 1 znacznik. Następnie gracz rozkłada po jednym znaczniku akcji, na następnych w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, tacach. Gracz kładzie jeden znacznik na każdej tacy i kontynuuje tę czynność do momentu rozdysponowania wszystkich znaczników z wybranej tacy. Gracz wybiera jakiego koloru znacznik kładzie na danej tacy.

Taca na której gracz umieszcza swój ostatni znacznik akcji jest określona mianem **tacy docelowej**.

Uwaga: jeśli jest więcej niż 6 znaczników akcji na wybranej tacy gracz umieści nawet dwa znaczniki na niektórych polach.

Przykład: gracz wybiera tace z akcją Trajana zawierającą 2 znaczniki akcji, które gracz umieszcza po jednym na 2 kolejnych tacach zgodnie z ruchem wskazówek. Ostatni znacznik wędruje na tace z akcją portu; jest to docelowa taca.



Przesunięcie znacznika czasu (obowiązkowe)

Po tym jak aktywny gracz ogłosi ilość znaczników akcji do przesunięcia z wybranego pola tacy, gracz siedzący po jego prawej przesuwa znacznik czasu o taką ilość pól, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Koniec rundy

Jak tylko znacznik czasu ponownie wjedzie na lub przekroczy pole startowe, aktualna runda się kończy, **po tym jak aktywny gracz dokończy swoją turę**. Kwartał kończy się po 4 rundach; gra kończy się po 4 kwartałach.

W przypadku końca rundy, końca kwartału lub końca gry, pewne czynności muszą być wykonane zanim następny gracz rozpocznie swoją turę (patrz na komentarze na stronach 8 i 9).



Przykład: ponieważ zostały przesunięte 2 znaczniki akcji, znacznik czasu przesuwany jest o 2 pola.



Przykład: 4 znaczniki akcji zostały przesunięte tak więc znacznik czasu przesuwany jest o 4 pola przekraczając pole startowe.

Spełnienie żetonu Trajana (jeśli możliwe)

Jeśli żeton Trajana leży obok **tacy docelowej** i jeśli na tacy znajdują się znaczniki akcji pasujące kolorem do tych pokazanych na żetonie, gracz usuwa żeton ze swojej planszy, otrzymuje określone punkty zwycięstwa i może wykonać odpowiednią akcję specjalną.

Liczba znaczników akcji na docelowej tacy nie ma znaczenia, ani to jak długo już na niej leżą.

Po wykonaniu akcji specjalnej przez gracza, żeton Trajana jest usuwany z gry.

Wyjątek: gracz zbiera dowolne żetony Trajana z ikonami chleba, hełmu i ognia na swojej planszy i żetony te działają do końca gry.

(patrz „Żetony dodatkowych akcji” na stronie 11)

Uwaga: nie ma znaczenia jeśli taca docelowa zawiera więcej znaczników niż te pasujące do kombinacji pokazanej na żetonie Trajana.

Przykład: ostatni znacznik akcji dodany na tacę to niebieski. Taca zawiera również 2 znaczniki wymagane do spełnienia żetonu Trajana.



Gracz otrzymuje 5 punktów i może wstawić swojego jednego małego pionka do obozu pracowników. Żeton Trajana jest usuwany z gry.

Wykonanie akcji (opcjonalne)

Bez względu na to czy gracz wypełnił żeton Trajana czy nie może teraz wykonać akcję przypisaną do tacy docelowej.

Do każdego pola tacy w kręgu akcji przypisana jest inna akcja.

Następujące akcje są dostępne dla graczy:



Akcja portu morskiego

Gracz musi wybrać jedną z czterech opcji:

- Gracz może dobrać **2 karty towarów z zakrytej talii** na rękę. Następnie musi odrzucić 1 kartę z ręki i umieścić ją na jednym z dwóch odkrytych stosów kart odrzuconych.
- Gracz może dobrać na rękę **wierzchnią kartę towaru z jednego z dwóch stosów kart odrzuconych**.
- Gracz może zagrać **1 lub 2 karty z ręki** kładąc je odkryte przed sobą.

Jest to osobista strefa gry tego gracza, która może przynieść na końcu gry punkty, wynikające z niektórych bonusowych żetonów.

Gracz uzupełnia karty na ręce o tyle, ile ich zagrał dobierając je z zakrytej talii towarów.

- Gracz może **wysłać towary jednym z trzech statków zagrywając** przed siebie kombinację kart. Kombinacja ta musi spełniać wymogi jednego z żetonów statków. W zamian gracz otrzymuje określoną liczbę punktów (patrz rysunek po prawej).



Przykład: do tej tacy przypisana jest akcja militarna.

Kolorowa przednia strona



Gracz otrzymuje za
1 kartę towaru 2 pkt
2 identyczne karty 6 pkt
3 identyczne karty 12 pkt
4 identyczne karty 20 pkt



Gracz otrzymuje za
1 parę 5 pkt
2 różne pary 10 pkt
3 różne pary 15 pkt



Gracz otrzymuje za
1 kartę towaru 2 pkt
2 różne karty 4 pkt
3 różne karty 6 pkt
4 różne karty 8 pkt

Szara strona rewersu



Gracz otrzymuje za
1 kartę towaru 0 pkt
2 identyczne karty 1 pkt
3 identyczne karty 7 pkt
4 identyczne karty 15 pkt



Gracz otrzymuje za
1 parę 1pkt
2 różne pary 6 pkt
3 różne pary 11 pkt



Gracz otrzymuje za
1 kartę towaru 0 pkt
2 różne karty 1 pkt
3 różne karty 3 pkt
4 różne karty 5 pkt

Jeśli widoczna jest kolorowa strona statku gracz odwraca go na szarą stronę - w innym przypadku pozostawia go takim jaki jest! Zagrane karty dodawane są do jego strefy gry.

Akcja forum

Gracz bierze jeden dowolny żeton z forum i umieszcza go odkrytego na odpowiednim polu na swojej planszy.

Patrz podsumowanie żetonów forum na stronach 10 i 11.

Akcja militarna

Gracz musi wybrać jedną z trzech opcji:

- Gracz przemieszcza jednego pionka ze swoich zasobów na planszy gracza i umieszcza go w obozie militarnym na planszy głównej. Tym samym pionek zamienia się w legionistę do końca gry.
- Gracz przemieszcza swojego przywódcę militarne do przyległej prowincji. Jeśli znajduje się w niej żeton to zabiera go i umieszcza na swojej planszy. Obóz militarny jest przyległy do 3 prowincji, tak samo jak prowincja Brytanii (przerzywane zielone linie).
- Gracz przemieszcza jednego swojego legionistę z obozu do prowincji, w której aktualnie znajduje się jego przywódca, pod warunkiem że **nie ma w niej jeszcze jego legionisty**.

Gracz otrzymuje natychmiastowo ilość punktów pokazaną w prowincji, o ile nie ma w niej legionistów **innych** graczy. Jeśli znajdują się w niej **legioniści innych graczy**, liczba otrzymanych punktów jest **redukowana o trzy za każdego takiego legionistę**.

Ważne: w każdej prowincji może znajdować się tylko jeden legionista danego gracza.

Akcja Trajana

Gracz bierze wierzchni żeton z jednego z sześciu odkrytych stosów żetonów Trajana i kładzie go na polu, na którym aktualnie znajduje się pionek łuku Trajana. Następnie przemieszcza łuk na kolejne puste pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek.

Jeśli wszystkie pola są zajęte przez żetony Trajana, łuk umieszcza się na środku kręgu akcji. Jak tylko jedno z pól się zwolni, po wypełnieniu żetonu Trajana, gracz przemieszcza łuk na wolne pole.

W momencie kiedy wszystkie pola na planszy gracza są zajęte przez żetony Trajana nie może on wykonać akcji Trajana.



Na forum znajdują się pola na 3 żetony dodatkowych akcji (żółte) oraz 6, 9 lub 12 żetonów forum w zależności od liczby graczy.

Podpowiedź: w razie potrzeby (z braku miejsca) gracze mogą układać swoje żetony w stosy.



Przywódcy militarni mogą przemieszczać się tylko do przyległych prowincji.

Uwaga: legionisci nie przemieszczają się z prowincji do prowincji, tylko bezpośrednio do prowincji ich przywódcy.

Uwaga: gracz nigdy nie otrzymują mniej niż 0 punktów za prowincję.



Przykład: gracz umieszcza nowy żeton Trajana na polu aktualnie zajętym przez łuk („I”). Następnie przemieszcza pionek łuku na następne wolne pole („III”).



Akcja senatu

Gracz przemieszcza swój dysk na torze senatu na planszy o 1 pole i otrzymuje ilość punktów pokazaną na polu na które wchodzi.

Aktywny gracz umieszcza swój dysk na wierzchu pozostałych dysków na tym samym polu.

Po osiągnięciu pola z 8 punktami zwycięstwa, gracz nie może wykonywać akcji senatu do końca aktualnego kwartału.



Przykład: gracz przemieszcza swój dysk na torze senatu o 1 pole z 4 na 5 i otrzymuje 5 punktów.



Akcja budowy

Gracz musi wybrać jedną z dwóch opcji:

- Gracz przemieszcza pionka ze swoich zasobów na planszy gracza do obozu pracowników na planszy głównej. Tym samym jego pionek staje się pracownikiem do końca gry.
 - Gracz przemieszcza swojego pracownika z obozu pracowników na żeton budowy. Jeśli jest to jego pierwszy pracownik może wybrać dowolne pole w dystrykcie. Każdy kolejny pionek musi być umieszczony przyległe w poziomie lub pionie do przynajmniej jednego z poprzednio umieszczonych pracowników tego gracza.
- Jeśli na polu znajduje się **żeton budowy** zabiera go i umieszcza na odpowiednim polu na swojej planszy po czym otrzymuje pokazaną na nim liczbę punktów.



Przykład: gracz wybiera pole budowy, umieszcza pionka, zabiera żeton i umieszcza go na odpowiednim polu na swojej planszy.

Pole to (na jego planszy) było puste więc gracz wykonuje dodatkową akcję przypisaną do niego (akcję senatu w tym przykładzie).



Jeśli jest to pierwszy żeton budowy danego rodzaju, gracz natychmiastowo wykonuje przypisaną do niego **akcję, w dodatku** do zwykłej tury. Gracz otrzymuje dodatkową akcję tylko za każdy pierwszy żeton budowy danego rodzaju.

- Gracz może umieścić swojego pracownika na polu budowy gdzie znajduje się już **pracownik innego gracza**. W ten sposób nie zabiera żetonu budowy ale zbliża się do innego pola pod budowę.



Przykład: gracz przemieszcza pracownika na pole budowy, na którym znajduje się już niebieski pracownik. Gracz nie otrzymuje żetonu ani nie otrzymuje punktów. Jednakże znajduje się teraz obok atrakcyjnego żetonu z oknem wartym 4 punkty i będzie miał możliwość zdobycia go w następnej turze.

Koniec... rundy kwartału gry

Koniec rundy

Runda kończy się po turze aktywnego gracza, jeśli znacznik na torze czasu wejdzie na lub przekroczy swoje pole startowe.

Odkryj żeton popytu i umieść go w widocznym miejscu obok planszy.

Następny gracz zgodnie z ruchem wskazówek rozpoczyna kolejną rundę. Znacznik czasu nie zmienia swojej pozycji z końca poprzedniej rundy, porusza się z pola na którym stoi.

Jeśli po okrążeniu obok planszy znajdują się już 3 żetony popytu (tj. po czwartym okrążeniu na torze czasu), w tym momencie kończy się kwartał. Zamiast odkrywać kolejny żeton popytu, rozpoczyna się punktowanie za ten kwartał.

Koniec kwartału

1. Zaspokojenie potrzeb ludu

Najpierw **każdy** gracz musi zaspokoić potrzeby ludu. Lud orzekł jakich trzech rzeczy najbardziej potrzebuje i musi to być zaspokojone.

W celu zaspokojenia potrzeb **każdy** gracz musi wydać jeden pasujący żeton forum za **każdy** odkryty żeton popytu.

Gracze mogą również zaspokoić potrzeby poprzez żeton Trajana posiadający ikonę danej potrzeby.

Każdy gracz może użyć każdego swojego żetonu Trajana tylko raz w trakcie punktowania kwartału.

Wszystkie żetony forum użyte do zaspokojenia potrzeb ludu zostaną usunięte z gry, podczas gdy żetony Trajana użyte do tego celu pozostaną na planszach graczy.

(patrz również strona 9)

Jeśli gracz nie może zaspokoić jednej lub większej ilości potrzeb, traci punkty zwycięstwa według schematu:

- 1 niespełniona potrzeba - 4 pkt.
- 2 niespełnione potrzeby - 9 pkt.
- 3 niespełnione potrzeby - 15 pkt.

2. Równowaga sił w senacie

Teraz wszyscy gracze rozstrzygają swoje wpływy w senacie bazując na liczbie głosów.

Każdy gracz sumuje:

- ilość głosów według swojej aktualnej pozycji na torze senatu
- ilość głosów na wszystkich żetonach senatu, które posiada na swojej planszy.

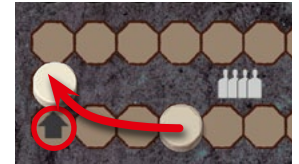
Gracz posiadający **najwięcej głosów** zostaje konsulem i wybiera jeden z dwóch żetonów bonusowych leżący na prawo od toru senatu. Umieszcza wybrany żeton przed sobą **żółtą stroną ku górze**.

Znacznik czasu zakończył swoje pierwsze okrążenie:

Pierwszy żeton popytu zostaje odsłonięty.



Kwartał kończy się po 4 rundzie i nie odkrywa się nowych żetonów popytu - trzy zostały już odkryte.



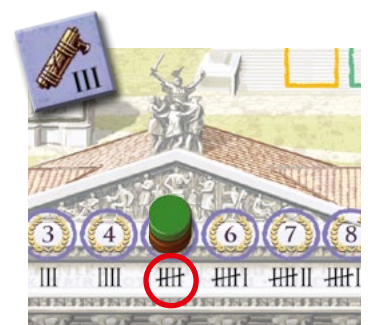
Ważne: jeśli gracz może zaspokoić potrzeby to musi to zrobić. Nie jest dozwolone dobrowolne niespełnienie potrzeby ludu a tym samym stracenie punktów.



Przykład: popyt na ten kwartał pokazany jest tutaj. Gracz posiada 2 żetony forum i 1 żeton Trajana. Używa żetonu forum z hełmem (który jest usuwany z gry) oraz żetonu Trajana (który nie jest usuwany). Gracz nie jest w stanie spełnić potrzeby chleba więc traci 4 punkty.

Uwaga: jeśli znacznik na torze punktowym gracza cofnie się za pole startowe, każde takie pole do pola startu jest warte - 1 punkt.

Przykład: zielony i brązowy obaj posiadają 5 głosów w senacie. Zielony wygrałby remis ponieważ jego dysk jest na wierzchu. Jednakże brązowy posiada żeton senatu warty 3 głosy i tym samym posiada większość głosów 8:5.



Gracz posiadający **drugą największą liczbę głosów** jest mianowany zastępcą konsula i zabiera pozostały żeton bonusowy, który umieszcza przed sobą **szarą stroną ku górze**.

Remisy są rozstrzygane na korzyść gracza będącego dalej na torze senatu lub w razie tej samej pozycji wyżej w stosie dysków.

Następnie usuń dyski wszystkich graczy z toru senatu i umieść je na jego polu startowym. Umieść dyski w kolejności zdobytych głosów: gracza z najmniejszą ilością głosów na spodzie a konsula na wierzchu stosu.

3. Usuń żetony i uzupełnij pola na planszy

Najpierw usuń następujące żetony z gry:

- wszystkie **żetony forum** które zostały wykorzystane do zaspokojenia **potrzeb ludu**,
- wszystkie **żetony senatu**, bez względu na to czy zostały użyte czy nie,
- wszystkie żetony z **forum** (włącznie z żetonami dodatkowej akcji).

Następujące żetony wchodzi do gry bądź są odkrywane:

- wylosuj 2 nowe **żetony bonusowe** i umieść je żółtą stroną ku górze na odpowiednich polach obok toru senatu,
- umieść nowe żetony forum we wszystkich prowincjach bez żetonów i **nie zawierających legionistów ani przywódców**,
- uzupełnij wszystkie puste pola forum nowymi żetonami; uzupełnij 3 żółte pola 3 żetonami dodatkowej akcji.

Wszystkie te żetony wylosuj i umieść odkryte.

- odwróć **żetony statków** na ich kolorową stronę.

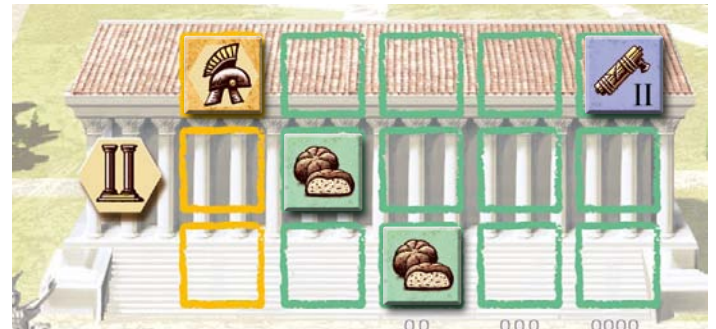
W końcu usuń **żeton kwartału** z wierzchu stosu. Rozgrywka toczy się dalej w następnym kwartale i kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek wykonuje swoją turę.

Jeśli ostatni żeton kwartału został usunięty, gra się kończy i następuje końcowe punktowanie.



Przykład: dzięki większości w senacie brązowy zostaje mianowany konsulem i zabiera żeton po lewej.

Zielony jako zastępca konsula zabiera pozostały żeton i umieszcza go przed sobą szarą stroną ku górze.



Te 4 żetony usuwane są z gry.



Nowe żetony forum są umieszczane w 2 prowincjach.



W rozgrywce 4 osobowej uzupełnij wszystkie pola na forum.



Szare statki są odwracane na kolorową stronę.

Koniec gry i końcowe punktowanie

Po zapunktowaniu ostatniego kwartału rozpoczyna się końcowe punktowanie, podczas którego gracze mogą zdobyć jeszcze więcej punktów:

- każda karta towaru w ręku gracza to 1 punkt,
- każdy pracownik w obozie to 1 punkt,
- każdy legionista w obozie militarnym to 1 punkt,
- każdy zestaw 3 żetonów budowy z identyczną ikoną to 10 punktów,



- każdy zestaw 4 żetonów budowy z identyczną ikoną to 20 punktów,



- każdy żeton bonusowy (patrz opis poniżej).

Po tym jak wszyscy gracze podliczą swoje punkty, ten z największą ich ilością jest zwycięzcą.

W przypadku remisu wygrywa gracz posiadający wyższą pozycję w senacie.

Żetony bonusowe



Przód (żółty):

Gracz otrzymuje 9 punktów jeśli posiada przynajmniej 1 żeton forum z taką ikoną (chleb, hełm, ogień). Żetony forum nie mogą być mylone z żetonami Trajana.

Tył (szary):

Jak wyżej tyle że gracz otrzymuje 6 punktów.



Przód (żółty):

Gracz otrzymuje 1 punkt za każdego pracownika w dystrykcie budowlanym.

Tył (szary):

Jak wyżej tyle że gracz otrzymuje 1/2 punktu (zaokrąglone w górę).



Przód (żółty):

Gracz otrzymuje 3 punkty za każdą z tych kart towarów leżącą w jego obszarze gry.

Tył (szary):

Jak wyżej tyle że gracz otrzymuje 2 punkty.



Przód (żółty):

Gracz otrzymuje 2 punkty za każdego legionistę w prowincji.

Tył (szary):

Jak wyżej tyle że gracz otrzymuje 1 punkt.



Przód (żółty):

Gracz otrzymuje 3 punkty za każdy posiadany żółty żeton bonusowy.

Tył (szary):

Jak wyżej tyle że gracz otrzymuje 2 punkty.

Żetony forum

Rewers wszystkich rodzajów żetonów forum jest taki sam:



Żetony senatu: dają od 2 do 5 głosów w równowadze sił w senacie. Wszystkie odkryte żetony senatu są usuwane z gry na końcu każdego kwartału.



Żetony potrzebne do spełnienia potrzeb ludu: każdy żeton pokazuje jedną ikonę odpowiadającą potrzebie ludu. Raz wykorzystany żeton jest usuwany z gry. Gracze zachowują swoje żetony aż do ich użycia.



Joker karty towaru: zastępuje on dowolną kartę towaru. Usuwany jest z gry po użyciu.

Jeśli nie zostanie użyty w trakcie gry może zostać wykorzystany w trakcie końcowego punktowania (żetony bonusowe).



Joker żetonu popytu: zastępuje dowolny żeton potrzeby konieczny do zaspokojenia potrzeby ludu.



Joker żetonu budowy: zastępuje dowolny żeton budowy potrzebny do zebrania zestawu w trakcie końcowego punktowania.



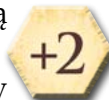
Joker żetonu dodatkowej akcji: zastępuje dowolny żeton dodatkowej akcji i jest usuwany z gry po użyciu.



Po wykonaniu akcji gracz może ją powtórzyć odrzucając żeton dodatkowej akcji posiadający tą samą ikonę akcji. Jeśli gracz posiada żeton +2 przypisany do tej akcji może powtórzyć ją nawet drugi raz.

Po użyciu żeton dodatkowej akcji jest usuwany z gry ale gracz zachowuje znacznik +2.

Każdy gracz może użyć tylko 1 żetonu dodatkowej akcji w trakcie swojej tury.



Akcje specjalne z żetonów Trajana

Następujące żetony Trajana są usuwane z gry po tym jak gracz wykona związaną z nim akcją specjalną (poza otrzymaniem pokazanych punktami zwycięstwa):



Gracz dobiera 2 wierzchnie karty z talii towarów.



Brak akcji specjalnej, gracz otrzymuje 9 punktów.



Gracz umieszcza 1 (lub 2) pionka ze swoich zasobów w obozie pracowników na planszy.



Po umieszczeniu w obozie pionek ten staje się pracownikiem do końca gry.



Gracz umieszcza 1 (lub 2) pionka ze swoich zasobów w obozie militarnym na planszy.



Po umieszczeniu w obozie pionek ten staje się legionistą do końca gry.



Gracz otrzymuje żeton +2 i przypisuje go jednego z 6 pól dodatkowych akcji.



Od tej pory gracz może wykonać tą dodatkową akcją dwa razy kiedy odrzuci odpowiedni żeton dodatkowej akcji.

Te żetony Trajana nie są usuwane z gry:



Za pomocą tych żetonów gracze zaspokajają odpowiednie potrzeby ludu (chleb, rozrywka, religia) na końcu kwartału.



Podsumowanie gry

Długość rozgrywki

Gra trwa 4 kwartały.

1 kwartał = 4 rundy

1 runda = 1 okrążenie na torze czasu

Tura gracza

1. Przemieszczenie znaczników akcji i poruszenie znacznika czasu (obowiązkowe)
 - wybierz tacę startową
 - rozstrzygnij tacę docelową
 - przemieść znacznik czasu
2. Spełnienie żetonu Trajana (jeśli możliwe)
 - otrzymaj punkty
 - akcja specjalna (opcjonalna)
3. Wykonanie akcji (opcjonalne)
(ewentualnie dodatkowej akcji)
 - jedna z 6 akcji w zależności od tacy docelowej:
port forum Trajan senat budowa* militaria
(* dodatkowa akcja możliwa)

Koniec rundy

Znacznik czasu dociera lub przekracza pole startowe.

- odkryj żeton popytu
- nie odkrywaj się żetonu popytu po 4 rundzie, tylko

Koniec kwartału

- spełnij potrzeby ludu (możliwa utrata punktów)
- rozstrzygnij senat (żeton bonusowy za większość głosów)
- usuń żetony i
- uzupełnij żetony w
 - prowincjach
 - forum
 - sencie
- odwróć szare żetony statków
usuń żeton kwartału

Koniec gry

Końcowe punktowanie po 4 kwartale.

Przydziel punkty za

- kartę towaru na ręce (1)
- pracownika w obozie (1)
- legionistę w obozie (1)
- zestaw 3 żetonów budowy (10)
- zestaw 4 żetonów budowy (20)
- żetony bonusowe

Credits



*The designer wants to thank all test players,
in particular:*

*Frieder Benzing, Susanne Feld, Jonathan Feld,
Benjamin Fleck, Thomas Koslowski,
Denis Leonhard, Roland Lurk,
Michael Schmitt, Aiko Schuhmann,
Christoph Toussaint, Andreas Zimmermann,
and the Offenburger-Spiele-Freunden.*

*The publisher especially wants to thank his
many friends for their contribution towards
development and publication of Trajan:*

*Meike Baczewski, Thomas Baczewski,
Richard Breese, Markus Bungartz,
Barbara Dauenhauer, Kai Eimer,
Andreas Hoffmann, Hans-Joachim Hönicke,
Mathias Jäger, Jürgen Janik, Mary Kandels,
Lothar Kothe, Stephan Lies, Sabine Neumann,
René Parrot, Ronald Powroznik,
Axel Schubien and Stephan Weidemann.*



Game designer: Stefan Feld

Graphic design and illustrations: Jo Hartwig

Realization: Bernd Dietrich

English rules: Ferdinand Köther



© Copyright 2011 Ammonit
D-68259 Mannheim, Germany