

UPADEK RZYMU

Kooperacyjna gra dla 1–5 graczy od 8. roku życia. Czas rozgrywki wynosi 45–60 minut.

U szczytu swej potęgi Cesarstwo Rzymskie składało się z terytoriów o łącznej powierzchni ponad pięciu milionów kilometrów kwadratowych. W jego granicach żyło ponad sto milionów ludzi, a na przestrzeni wieków jego uczeni doprowadzili do prawdziwych przełomów w dziedzinie inżynierii, architektury, nauki, sztuki i literatury.

W V wieku – w czasach korupcji i kryzysów gospodarczych, gdy rzymska armia była osłabiona ciągłym odpieraniem najazdów agresywnych barbarzyńskich plemion – Cesarstwo straciło stabilność i powoli chyliło się ku upadkowi, z którego miało się już nigdy nie podnieść...

PRZEBIEG GRY

W grze *Upadek Rzymu* obywatele, żołnierze i sprzymierzeńcy Cesarstwa jednoczą się, aby stawić czoła zagrożeniu! Mobilizujcie armie, brońcie miast i zawierajcie przymierza; zróbcie wszystko, aby odeprzeć bezwzględnych barbarzyńców. Czy uda się Wam utrzymać pozycje, powstrzymać atakujące hordy i zapobiec upadkowi Rzymu?

Upadek Rzymu jest grą kooperacyjną. Wszyscy gracze wygrywają albo przegrywają razem. Waszym celem jest likwidacja 5 barbarzyńskich plemion najeżdżających Rzym albo zawarcie z nimi przymierza, zanim Cesarstwo ulegnie zagładzie. Możecie przegrać na wiele sposobów: jeśli miasto Rzym (Roma) lub zbyt wiele miast zostanie ograbionych, jeśli któreś z plemion zaleje terytorium Cesarstwa albo jeśli zasoby Rzymu się wyczerpią.

Każdy gracz wciela się w inną postać posiadającą unikalne specjalne zdolności zwiększające szanse zespołu na wygraną.

Zasady rozgrywki solo pozwalają na grę w pojedynkę, a dla tych z Was, którzy opanują wariant podstawowy, dołączyliśmy dodatkowe poziomy trudności i wariant *Roma Caput Mundi*, który uczyni grę jeszcze większym wyzwaniem.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



7 pionków graczy



7 kart postaci



70 kart gry
(49 kart miast, 14 kart zdarzeń, 7 kart buntów)



5 znaczników przymierzy
(Anglosasów oraz Franków, Wandalów, Hunów, Wizygotów i Ostrogotów)



znacznik tempa najazdów



znacznik upadku



6 fortów

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 ROZŁOŻENIE PLANSZY I POCZĄTKOWYCH ELEMENTÓW

Planszę należy umieścić na środku stołu. W Rzymie (Roma) należy umieścić 1 fort. Pozostałe 5 fortów i 3 kości bitwy należy umieścić w pobliżu planszy.

Znaczniki legionistów należy umieścić na planszy, na okrągłym polu rezerwy legionów. Znaczniki barbarzyńców i przymierzy należy podzielić według plemion, a następnie umieścić na planszy, na odpowiadających im symbolom i kolorom okrągłych polach rezerw barbarzyńców.

Znacznik tempa najazdów i znacznik upadku należy umieścić na pierwszych polach odpowiadających im torów.

2 ROZPATRZENIE PIERWSZEGO NAJAZDU

Ze stosu kart barbarzyńców należy wyciągnąć 5 kart barbarzyńców z czerwoną ramką (na każdej widnieje Rzym – Roma) i umieścić je odkryte na polu **stosu odrzuconych kart barbarzyńców** (w prawym górnym rogu planszy). Następnie należy wziąć 9 kart barbarzyńców ze złotą ramką i odłożyć je na bok. Pozostałe karty barbarzyńców należy potasować i umieścić w zakrytym stosie na odpowiednim miejscu na planszy. Teraz należy potasować odłożone wcześniej 9 kart ze złotą ramką i:

1. Odkryć 3 pierwsze karty. Na każdym ze wskazanych miast należy umieścić po 3 znaczniki barbarzyńców w odpowiednim kolorze.
2. Odkryć 3 kolejne karty. Na każdym ze wskazanych miast należy umieścić po 2 znaczniki barbarzyńców w odpowiednim kolorze.
3. Odkryć 3 ostatnie karty. Na każdym ze wskazanych miast należy umieścić po 1 znaczniku barbarzyńcy w odpowiednim kolorze.
4. Wszystkie 9 kart należy umieścić odkryte na kartach Rzymu (Roma) na stosie odrzuconych kart barbarzyńców.





49 kart barbarzyńców



7 kart pomocniczych



3 kości bitwy



100 znaczników barbarzyńców
(20 Anglosasów oraz Franków, 22 Wandalów, 20 Hunów,
24 Wizygotów i 14 Ostrogotów)



16 znaczników
legionistów



plansza



3 PRZYGOTOWANIE ELEMENTÓW GRACZY

Każdy z graczy otrzymuje po 1 karcie pomocniczej i 1 losowej karcie postaci wraz z odpowiadającym jej pionkiem (widnieje w lewym górnym rogu karty postaci). Pozostałe karty pomocnicze, karty postaci i pionki należy odłożyć do pudełka.

Karty gry należy podzielić według rodzajów (miasta, zdarzenia, bunt). Karty buntów należy odłożyć na bok.

Zależnie od liczby graczy biorących udział w grze do kart miast należy dodać odpowiednią liczbę losowych kart zdarzeń. Tak sporządzoną talię należy potasować i rozdać każdemu z graczy początkowy zestaw kart gracza.

Jeśli w grze bierze udział postać vestalis, pozostałe karty zdarzeń należy potasować i utworzyć z nich zakryty stos kart zdarzeń (zob. *Vestalis*, str. 12). Jeśli nie, pozostałe karty zdarzeń należy odłożyć do pudełka.

liczba graczy	liczba zdarzeń	początkowy zestaw gracza
2	4	4
3	5	3
4	6	2
5	8	2

Gracze trzymają przed sobą swoje karty gry i karty postaci awersami do góry. Każdy z graczy wybiera 1 ze swoich kart miast i umieszcza na odpowiadającym jej mieście **swój pionek** i **2 znaczniki legionistów z rezerwy**. Jeśli gracz nie otrzymał żadnych kart miast (otrzymał same karty zdarzeń), może umieścić swój pionek (i znaczniki legionistów) na **dowolnym** mieście na planszy.

4 PRZYGOTOWANIE STOSU KART GRY

Gracze wybierają poziom trudności i dobierają 5, 6 albo 7 kart buntów (odpowiednio są to: poziom nowicjusza, poziom normalny i poziom heroiczny). Niewykorzystane karty buntów należy odłożyć do pudełka.

Uwaga! Liczba kart buntów w stosie jest większa od liczby kart epidemii wykorzystywanych podczas rozgrywek w podstawową wersję Pandemic!

Pozostałe zakryte karty gry należy podzielić na stosy mniej więcej równej wielkości. Liczba stosów powinna odpowiadać liczbie wykorzystywanych kart buntów. Do każdego stosu należy wstawić po 1 karcie buntu. Następnie stosy należy ułożyć jeden na drugim (najmniejsze stosy powinny znaleźć się na samym dole). W ten sposób powstaje stos kart gry, który należy umieścić zakryty na planszy, na polu stosu kart gry.



5 ROZPOCZĘCIE ROZGRYWKI

Gracze sprawdzają posiadane karty miast. Grę rozpoczyna gracz, który posiada kartę miasta najbardziej oddalonego od Rzymu (na karcie znajduje się największa liczba dni).

ROZGRYWKA

Każda tura gracza składa się z 3 faz:

1. Akcji (gracz wykonuje do 4 akcji).
2. Dobierania kart (gracz dobiera 2 karty ze stosu kart gry i rozpatruje ewentualne bunty).
3. Najazdów.

Po zakończeniu fazy najazdów tura danego gracza dobiega końca. Kolejną rozgrywa gracz siedzący po jego lewej stronie.

Gracze mogą sobie wzajemnie doradzać, dzielić się opiniami i pomysłami, ale tylko obecny gracz (aktualnie wykonujący swój ruch) może decydować o tym, co zrobi.

Gracze mogą mieć karty miast i karty zdarzeń. Karty miast to zasoby, które zagrywa się w trakcie niektórych akcji, natomiast większość kart zdarzeń może zostać zagrana w dowolnym momencie (w tym podczas tury innego gracza).

AKCJE

Podczas swojej tury gracz może wykonać do 4 akcji.

Gracz wybiera dowolną kombinację akcji z poniższej listy, może wykonać tę samą akcję wielokrotnie (maksymalnie 4 razy). Specjalne zdolności postaci mogą wpłynąć na sposób wykonania niektórych akcji. Niektóre akcje wymagają odrzucenia pewnej liczby kart. Wszystkie odrzucone w ten sposób karty należy odłożyć na stos odrzuconych kart gry.

MARSZ

Przesuń swój pionek do **sąsiedniego** miasta (połączonego 1 nieprzerwaną linią dowolnego koloru, nawet przez wodę). Z opuszczonego miasta możesz ze sobą zabrać do 3 znaczników legionistów.



Uwaga! Nie możesz przesunąć się na pole rezerw barbarzyńców.

ŻEGLUGA

Odrzuć kartę miasta, aby przesunąć swój pionek z miasta portowego (miasta z symbolem kotwicy) do dowolnego innego miasta portowego. **Kolor** odrzucanej karty musi odpowiadać kolorowi miasta **docelowego**. Z opuszczonego miasta możesz ze sobą zabrać do 3 znaczników legionistów.



UMOCNIENIE POZYCJI

Odrzuć kartę miasta odpowiadającą miastu, w którym znajduje się Twój pionek, aby umieścić w tym mieście 1 fort z rezerwy. Jeśli wszystkie forty są na planszy, przesuń do tego miasta fort znajdujący się w innym mieście. W każdym mieście może stać maksymalnie 1 fort.



REKRUTACJA ARMII

W mieście, w którym znajduje się Twój pionek, umieść pewną liczbę znaczników legionistów. Liczba umieszczanych znaczników legionistów jest równa tempu rekrutacji (wskazuje na nie znacznik tempa najazdów). Abyś mógł wykonać tę akcję, w mieście, w którym stoi Twój pionek, musi się znajdować fort.



Jeśli w rezerwie legionów nie ma odpowiedniej liczby znaczników legionistów, umieść ich tyle, ile możesz, ale nie przesuwaj znaczników legionistów z innych miast.

BITWA

Możesz rzucić 1 kością bitwy za każdy znacznik legionisty znajdujący się w tym samym mieście co Ty (maksymalnie 3 kośćmi). Wszystkimi kośćmi rzucasz jednocześnie i stosujesz się do uzyskanych wyników. Abyś mógł wykonać tę akcję, w mieście, w którym stoi Twój pionek, musi być przynajmniej 1 znacznik barbarzyńcy.



Usuń 1 znacznik legionisty z miasta, w którym się znajdujesz.



Usuń 1 znacznik barbarzyńcy z miasta, w którym się znajdujesz (pojawia się na 2 ściankach kości).



Usuń 1 znacznik barbarzyńcy i 1 znacznik legionisty z miasta, w którym się znajdujesz.



Usuń 2 znaczniki barbarzyńców i 1 znacznik legionisty z miasta, w którym się znajdujesz.



Rozpatrz efekt specjalny ze swojej karty postaci.

Gdy usuwasz znaczniki barbarzyńców, możesz usunąć dowolną kombinację kolorów barbarzyńców z miasta, w którym się znajdujesz, ale **musisz usunąć tyle znaczników, ile to możliwe**. Usunięte znaczniki legionistów i barbarzyńców zawsze wracają do odpowiednich rezerw.

PRZYKŁAD BITWY

Ania wraz z 2 legionistami przebywa w Carnuntum. Są tam też 2 zielone znaczniki (Hunowie) i 1 niebieski (Ostrogoci). Ania ma 2 legionistów, może więc rzucić maksymalnie 2 kośćmi. Chce mieć jak największe szanse usunięcia znaczników barbarzyńców, decyduje się więc rzucić 2 kośćmi. W sumie uzyskała na kościach 2 symbole legionistów i 4 symbole barbarzyńców, w związku z czym usuwa z miasta 2 znaczniki legionistów i 3 znaczniki barbarzyńców.



SPISEK

Jeśli w mieście, w którym stoi Twój pionek, znajduje się też pionek innego gracza i **oboje zgodzicie się** wykonać tę akcję, możesz:

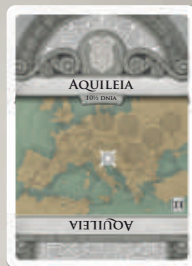


- 👉 **Oddać temu** graczowi kartę miasta odpowiadającą miastu, w którym się znajdujecie.
- 👉 **Zabrać temu** graczowi kartę miasta odpowiadającą miastu, w którym się znajdujecie.

Jeśli gracz, który otrzymał kartę, ma teraz więcej niż 7 kart, musi natychmiast odrzucić 1 kartę (albo zagrać kartę zdarzenia, zob. *Karty zdarzeń*, str. 8).

PRZYKŁAD SPISKU

Kasia i Marek znajdują się w mieście Aquileia. Kasia zbiera białe karty, a Marek ma akurat białą kartę tego miasta. Kasia prosi Marka, aby jej ją oddał. Marek się zgadza, więc Kasia wykorzystuje 1 akcję, aby zabrać mu tę kartę. Kasia ma teraz 8 kart, decyduje się więc zagrać zdarzenie *Mortui Non Mordent*, usuwa 2 znaczniki barbarzyńców tego samego koloru i tym samym zmniejsza liczbę swoich kart do 7.



ZAWARCIE PRZYMIERZA

Odrzuć odpowiedni zestaw kart koloru danego plemienia, aby w imieniu wszystkich graczy zawrzeć z tym plemieniem przymierze. Aby wykonać tę akcję, Twój pionek musi stać w mieście z co najmniej 1 znacznikiem barbarzyńcy z tego plemienia.



Wandalowie (5 kart) **Wizygoci** (5 kart) **Hunowie** (4 karty) **Anglosasi oraz Frankowie** (4 karty) **Ostrogoci** (3 karty)

Po zawarciu przymierza z danym plemieniem jego znacznik przymierza należy przenieść z pola rezerwy na odpowiadające mu pole przymierza w lewym dolnym rogu planszy.

Sprzymierzeni barbarzyńcy **będą kontynuować swoje najazdy, a gracze nadal mogą z nimi walczyć**. Przymierza są warunkiem koniecznym do wygrania gry, a także wykonywania akcji werbowania barbarzyńców.

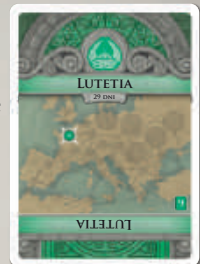
WERBOWANIE BARBARZYŃCÓW

Odrzuć kartę odpowiadającą kolorem sprzymierzonemu plemieniu, aby usunąć z miasta, w którym się znajdujesz, wszystkie znaczniki barbarzyńców z tego plemienia (koloru). Następnie umieść w tym mieście maksymalnie tyle znaczników legionistów z rezerwy, ile znaczników barbarzyńców usunąłeś.

Jeśli w rezerwie nie ma odpowiedniej liczby znaczników legionistów, umieść ich tyle, ile możesz, ale nie przesuwaj znaczników legionistów z innych miast.

PRZYKŁAD WERBOWANIA BARBARZYŃCÓW

Kasia, wraz z 1 legionistą i 3 zielonymi barbarzyńcami (Hunami), przebywa w Philippopolis. Kasia i jej sprzymierzeńcy zawarli przed chwilą przymierze z Hunami. Kasia odrzuca więc zieloną kartę, aby werbować barbarzyńców. Odkłada do rezerwy 3 zielone znaczniki barbarzyńców i zastępuje je 3 znacznikami legionistów.



DOBRANIE 2 KART GRY

Po wykonaniu 4 akcji obecny gracz dobiera jednocześnie 2 wierzchnie karty ze stosu kart gry.



Jeśli w momencie dobierania kart w stosie znajdują się mniej niż 2 karty, gra natychmiast kończy się przegraną graczy (nie należy tasować stosu kart odrzuconych i tworzyć z niego nowej talii)!

BUNTY

Jeśli wśród dobranych kart znajdują się karty buntów, gracz natychmiast wykonuje poniższe czynności w podanej kolejności:

1. **Wzrost.** Przesuwa znacznik tempa najazdów o 1 pole w prawo.
2. **Bunt.** Dobiera 1 kartę ze **spodu** stosu kart barbarzyńców i w widniejącym na niej mieście umieszcza 3 znaczniki barbarzyńców odpowiedniego koloru. **Następnie odrzuca dobraną kartę.**
3. **Intensyfikacja.** Gracz tasuje wszystkie karty ze stosu odrzuconych kart barbarzyńców (w tym właśnie odrzuconą kartę i wszystkie karty umieszczone tam do tej pory) i umieszcza je na wierzchu stosu kart barbarzyńców.

Uwaga! Wykonując powyższe czynności, należy dobierać kartę ze **spodu** stosu kart barbarzyńców, tasować tylko karty ze stosu **odrzuconych kart barbarzyńców** i umieszczać potasowane karty na wierzchu obecnego stosu kart barbarzyńców.

Może się zdarzyć, że gracz dobierze jednocześnie 2 karty buntów. W takim przypadku musi wykonać powyższe czynności dwukrotnie, rozpatrując najpierw jedną, a potem drugą kartę. W efekcie podczas kroku intensyfikacji drugiej karty jedyną kartą, która zostanie „potasowana” i umieszczona na wierzchu stosu kart barbarzyńców, będzie karta wylosowana podczas kroku buntu. Gracze mogą zagrywać karty zdarzeń (zob. *Karty zdarzeń*, str. 8) po rozpatrzeniu pierwszej karty buntu, a przed rozpatrzeniem drugiej.

Po rozpatrzeniu karty buntu odkłada się ją do pudełka. Nie należy w zamian dobierać żadnych kart.

LIMIT POSIADANYCH KART

Jeśli w dowolnym momencie rozgrywki gracz ma więcej niż 7 kart (nie wliczając kart buntu), musi natychmiast odrzucić nadmiarowe karty lub zagrać posiadane karty zdarzeń, tak aby mieć nie więcej niż 7 kart (zob. *Karty zdarzeń*, str. 8).

NAJAZDY

Należy odkryć tyle kart z wierzchu stosu kart barbarzyńców, ile wynosi obecne tempo najazdów (określa je pozycja znacznika na torze najazdów). Karty odkrywa się pojedynczo, jedna po drugiej. Za każdą odkrytą kartę należy **najechać 1 miasto**. Następnie odkryte karty trafiają na stos odrzuconych kart barbarzyńców.

Na każdej karcie barbarzyńców znajduje się kolor atakującego plemienia, najeżdżane miasto i ścieżka migracji. Ścieżka migracji to łańcuch miast, który prowadzi z pola rezerwy barbarzyńców do widniejącego na karcie miasta. Ścieżkę migracji można znaleźć zarówno na karcie, jak i na planszy. Czasem (zob. niżej) barbarzyńcy nie mogą zaatakować widniejącego na karcie miasta i muszą zamiast tego napaść na **inne miasto na ścieżce migracji**.

NAJAZD

Jeśli miasto nie jest bronione (zob. *Obrona miasta*, str. 7), najazd zmusza graczy do umieszczenia w tym mieście 1 znacznika z odpowiedniej rezerwy barbarzyńców.



ścieżka migracji

Najazdy barbarzyńców podlegają pewnym ograniczeniom. Miasto może zostać najechane tylko wtedy, gdy został spełniony **przynajmniej jeden** z poniższych warunków:

- 👁 W **mieście** znajduje się już przynajmniej 1 znacznik barbarzyńcy z tego plemienia.
- 👁 W **poprzednim mieście** na szlaku migracji znajduje się przynajmniej 1 znacznik barbarzyńcy z tego plemienia.

Gdy gracz rozpatruje najazd z karty barbarzyńców, powinien się wpiery upewnić, że widniejące na karcie miasto może zostać najechane.

PRZYKŁADY NAJAZDÓW

Ania odkrywa czarną kartę Lugdunum. W tym mieście znajduje się już 1 czarny znacznik (Wandale), Ania umieszcza więc tam jeszcze 1 znacznik tego koloru.



Ania odkrywa czarną kartę Tingi. W Tingi nie ma jeszcze czarnych znaczników, ale jest 1 czarny znacznik w Cordubie (poprzednim mieście na ścieżce migracji), co oznacza, że Tingi może zostać najechane. Ania umieszcza w Tingi 1 czarny znacznik.



Jeśli nie można najechać miasta z karty, należy sprawdzić poprzednie miasto na ścieżce migracji. Jeśli również nie może zostać najechane, należy cofać się na ścieżce migracji, sprawdzając, które z poprzednich miast **może** zostać najechane.

PRZYKŁAD NAJAZDU

Marek odkrył białą kartę Patrae, którego w tej chwili nie można najechać. Sprawdza więc Athenae i tego miasta również nie można najechać. Kontynuując sprawdzanie miast na ścieżce migracji, sprawdza Constantinopolis. To miasto może zostać najechane, ponieważ białe znaczniki (Wizygotów) znajduje się już w Tyras. W związku z tym Marek umieszcza odpowiedni znacznik w Constantinopolis.



Jeśli gracz podąży ścieżką migracji aż do samej rezerwy (nie znalazłszy miasta, które może zostać najechane), należy najechać miasto na ścieżce migracji, które sąsiaduje z rezerwą.

PRZYKŁAD NAJAZDU

Marek odkrył pomarańczową kartę Eburacum. W Eburacum, Londinium i Gesoriacum nie ma jeszcze pomarańczowych znaczników (Anglosasów oraz Franków). Gesoriacum sąsiaduje z rezerwą pomarańczowych barbarzyńców, dlatego to właśnie tam Marek umieszcza 1 pomarańczowy znacznik.



Jeśli w mieście znajdują się już 3 znaczniki barbarzyńców danego koloru, nie należy tam umieszczać czwartego znacznika barbarzyńcy w tym kolorze. Zamiast tego miasto zostaje ograbione (zob. *Ograbianie miast*, str. 8).

OBRONA MIASTA

Jeśli gracz **miałby dołożyć** znaczniki barbarzyńców do miasta, w którym są znaczniki legionistów (nawet 1), to legionieści będą bronić swojej pozycji. Obrona **zapobiega dołożeniu do miasta znacznika barbarzyńcy**, ale może spowodować utratę 1 lub więcej znaczników legionistów.

Jeśli znaczniki legionistów są wspierane przez **pionek lub fort**, zostają **zaatakowane**. Należy usunąć z tego miasta 1 znacznik legionisty i odłożyć go do rezerwy.

PRZYKŁADY OBRONY

Marek powinien dołożyć czarny znacznik (Wandalów) do Carthago. Stacjonują tam 2 legionieści i **pionek Ani**, więc zamiast umieszczać tam czarny znacznik Marek usuwa 1 znacznik legionisty.



Marek powinien dołożyć pomarańczowy znacznik do Rzymu (Roma). Stacjonują tam 3 legionieści wspierani przez **fort**, więc zamiast umieszczać tam pomarańczowy znacznik Marek usuwa 1 znacznik legionisty.

Jeśli legionieści nie są wspierani przez **pionek lub fort**, wpadają w zasadzkę. Należy usunąć z tego miasta **wszystkie** znaczniki legionistów (i odłożyć je do rezerwy).

PRZYKŁAD OBRONY

Marek powinien dołożyć zielony znacznik (Hunów) do Philippopolis. Stacjonują tam 2 legionieści, ale **nie wspiera** ich żaden pionek ani fort, więc zamiast umieszczać tam zielony znacznik Marek usuwa wszystkie znaczniki legionistów.



Uwaga! Podczas rozpatrywania karty buntu znaczniki barbarzyńców należy umieszczać w mieście pojedynczo, jeden po drugim, rozpatrując atak lub zasadzkę dla każdego znacznika oddzielnie.

OGRABIANIE MIAST

Jeśli gracz **miałby dołożyć** do miasta czwarty znacznik barbarzyńcy w tym samym kolorze, nie robi tego – zamiast tego miasto zostaje ograbione. Znacznik upadku należy przesunąć o 1 pole w dół na torze upadku. Jeśli w mieście znajdował się fort, należy go odłożyć do rezerwy. Następnie należy umieścić po 1 znaczniku barbarzyńcy z tego plemienia (koloru) w każdym z sąsiednich miast (w tym w miastach spoza ścieżki migracji danego plemienia). Legioniści bronią się przed tymi znacznikami zgodnie z normalnymi zasadami.

Jeśli w którymś z tych miast przebywa już **3 barbarzyńców z tego plemienia**, nie umieszcza się tam czwartego znacznika. Zamiast tego po ograbieniu obecnego miasta dochodzi do **ograbienia w wyniku reakcji łańcuchowej** drugiego miasta.

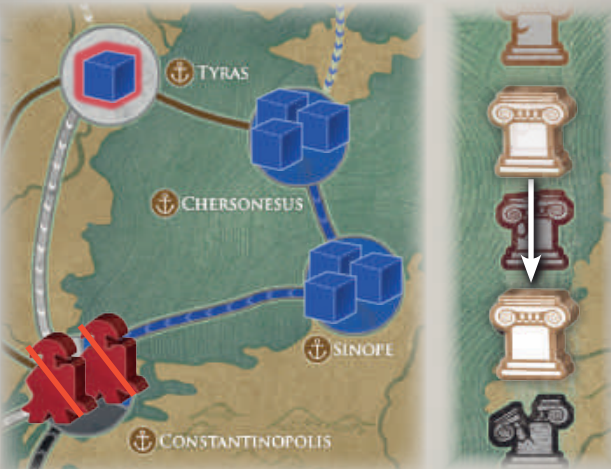
Gdy dochodzi do ograbienia w wyniku reakcji łańcuchowej, najpierw należy przesunąć znacznik upadku o 1 pole w dół. Następnie należy umieścić znaczniki barbarzyńców w sąsiednich miastach tak, jak w przypadku pierwszej grabieży, pomijając miasta, które zostały już ograbione wskutek rozpatrywania obecnej karty barbarzyńców.

PRZYKŁAD GRABIEŻY

Marek odkrył niebieską kartę Sinope. W Sinope znajdują się już 3 niebieskie znaczniki (Ostrogoci), miasto zostaje więc ograbione! Marek przesuwa znacznik upadku o 1 pole w dół.

Musi umieścić 1 niebieski znacznik w Constantinopolis, ale miasto to jest bronione. Znajdujące się tam znaczniki legionistów wpadają w zasadzkę i zostają usunięte, a w mieście nie umieszcza się niebieskiego znacznika.

Marek musi też umieścić 1 znacznik w Chersonesus, ale są tam już 3 niebieskie znaczniki, dochodzi więc do ograbienia w wyniku reakcji łańcuchowej. Marek przesuwa znacznik upadku o 1 dodatkowe pole i umieszcza 1 niebieski znacznik w Tyras. Marek nie umieszcza znaczników w Sinope (ponieważ to miasto zostało już ograbione podczas rozpatrywania tej karty barbarzyńców).



Jeśli Rzym (Roma) zostanie ograbiony albo jeśli znacznik upadku dotrze na 8. pole toru upadku, gra natychmiast kończy się przegraną graczy!

KONIEC TURY

Po rozpatrzeniu fazy najazdów tura obecnego gracza dobiega końca. Swoją turę rozpoczyna gracz po jego lewej.

KARTY ZDARZEŃ

Każdy z graczy może zagrać kartę zdarzenia podczas każdej tury. Zagranie karty zdarzenia **nie jest** uznawane za akcję. Gracz, który zagrał daną kartę, decyduje, jak z niej skorzysta.

Wiele kart zdarzeń daje graczowi wybór: skorzystać z jej normalnej wersji albo z wersji potężniejszej – destabilizującej. Ta druga przyczynia się do upadku Cesarstwa. Jeśli gracz wybierze wersję zwykłą, rozpatruje jej efekt, a potem odrzuca kartę. Jeśli wybierze opcję destabilizującą, najpierw przesuwa znacznik upadku o 1 pole w dół, a dopiero potem rozpatruje jej efekt i odrzuca kartę.

PRZYKŁAD DESTABILIZUJĄCEGO ZDARZENIA

Zanim Ania odkryje pierwszą kartę podczas kroku ograbiania miast, zagrywa zdarzenie *Mortui Non Mordent*. Ania decyduje się skorzystać z destabilizującej wersji karty: najpierw przesuwa znacznik upadku o 1 pole w dół, a następnie rozpatruje efekt karty – usuwa po 2 czarne znaczniki z miast Burdigala i Lugdunum.



Kartę zdarzenia można zagrać w dowolnym momencie, chyba że na karcie podano inaczej. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest moment pomiędzy dobraniem i rozpatrzeniem jakiejś karty. Po zagranie karty zdarzenia gracz odkłada ją na stos odrzuconych kart gry.



KARTY GRY

Każdy gracz trzyma przed sobą odkryte karty tak, aby pozostali gracze dobrze je widzieli. Do limitu posiadanych kart wchodzi tylko karty miast i zdarzeń. Karty postaci i karty pomocnicze, a także dobrane karty buntów nie są uważane za część zestawu kart gracza.

Należy zwrócić uwagę na specjalny symbol znajdujący się na kartach miast. Ten symbol wskazuje, ile kart miast w danym kolorze znajduje się w stosie kart gry (łącznie z daną kartą).

Gracze mogą w dowolnej chwili przeglądać każdy ze stosów kart odrzuconych (barbarzyńców i kart gry).



KONIEC GRY

Gracze wygrywają, gdy tylko wszystkie 5 barbarzyńskich plemion przestanie stanowić zagrożenie dla Cesarstwa. **Każde plemię rozpatruje się odrębnie.** Dane plemię nie stanowi już zagrożenia, jeśli jest spełniony 1 z 2 warunków:

- gracze zawarli z nim przymierze;
- w żadnym mieście na planszy nie ma znaczników barbarzyńców danego plemienia.

PRZYKŁAD KOŃCA GRY

Gracze wykonują akcję zawarcia przymierza i sprzymierzają się z Hunami (kolor zielony). Według informacji z planszy jedynym niesprzymierzonym z Cesarstwem plemieniem pozostają Ostrogoci (kolor niebieski).



Znaczniki Ostrogotów znajdują się tylko w 2 miastach: Aquilei i Ravnii (ten znacznik trafił tu w wyniku ograbienia miasta). Aby wygrać, gracze mogą zawrzeć z Ostrogotami przymierze albo usunąć z planszy wszystkie znaczniki barbarzyńców z tego plemienia.



Gra kończy się przegraną, jeśli dojdzie do 1 z 4 poniższych sytuacji:

- Gdy podczas dokładania znaczników barbarzyńców gracz nie jest w stanie umieścić na planszy ich odpowiedniej liczby (brakuje znaczników).
- Gdy po wykonaniu akcji gracz nie może dobrać 2 kart gry.
- Gdy znacznik upadku dotrze na 8. pole toru upadku.
- Gdy Rzym (Roma) zostanie ograbiony.

NAJCZĘŚCIEJ ZAPOMINANE ZASADY

- Pamiętajcie, aby podczas przygotowania do gry umieścić na stosie odrzuconych kart barbarzyńców 5 kart Rzymu (Roma) z czerwoną ramką. Gdy wylosujecie pierwszą kartę buntu, potasujcie te karty razem ze wszystkimi kartami, które do tej pory trafiły na stos odrzuconych kart barbarzyńców.
- Podczas rozpatrywania najazdu w pierwszej kolejności sprawdźcie, czy miasto z karty może zostać najechane. Jeśli tak, umieście w nim 1 znacznik barbarzyńcy. Jeśli nie, cofajcie się wzdłuż ścieżki migracji (rozpoczynając od miasta z karty), dopóki nie znajdziecie miasta, które dane plemię może najechać.
Uwaga! Nie rozpoczynajcie sprawdzania ścieżki od pola rezerwy tych barbarzyńców.
- Nie umieszczajcie znacznika barbarzyńcy, jeśli miasta broni 1 lub więcej legionistów. Jeśli w mieście znajdują się legionisści, ale nie ma fortu ani pionka, musicie usunąć **wszystkie** znaczniki legionistów. Jeśli znajduje się tam pionek lub fort, usuńcie tylko 1 znacznik legionisty.
- Gdy miasto zostaje ograbione, odłóżcie znajdujący się w nim fort do rezerwy.
- Jeśli umieszczacie znaczniki barbarzyńców w miastach bezpośrednio, w wyniku buntu lub ograbienia miasta, nie obowiązują Was ograniczenia najazdów (w danym lub sąsiednim mieście nie muszą się znajdować znaczniki z danego plemienia), ale znaczniki legionistów nadal mogą się bronić. W wyniku ograbienia miasta znaczniki barbarzyńców mogą trafić na tor migracji innych plemion.



WYZWANIE SAMOTNIKA

Grając w *Upadek Rzymu* w pojedynkę, wcielisz się w rolę Cesarza i będziesz dowodzić 3 różnymi postaciami.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grę należy przygotować zgodnie z normalnymi zasadami, z poniższymi wyjątkami:

- Usuń z gry kartę postaci *Mercator* i kartę zdarzenia *Do Ut Des*. Podczas wyzwania samotnika nie korzysta się z tych kart.
- Weź 3 karty postaci i ułóż je w rządzie, od lewej do prawej. Weź odpowiadające im pionki. W ten sposób tworzysz swój zespół. Wszystkie 3 postacie będą dzielić się Twoim zestawem kart. Umieść zielony pionek (normalnie używany przez mercatora) na wierzchu karty postaci znajdującej się najbardziej po lewej. W ten sposób oznaczasz, która postać jako pierwsza rozegra swoją turę. Pozostałe karty postaci i pionki odłóż do pudełka.
- Przygotowując początkowe elementy, **zanim** dodasz do stosu kart gry karty zdarzeń, potasuj wszystkie karty miast. Weź 3 karty miast – to Twój startowy zestaw – a kolejne 3 umieść odkryte obok planszy, tworząc skarbiec. Następnie wtasuj do pozostałych kart miast **4 karty zdarzeń**.
- Umieść po 1 pionku (i po 2 znacznikach legionistów) w każdym z 3 miast odpowiadających 3 kartom miast, które pobrałeś na starcie.

ROZGRYWKA

Rozgrzywka toczy się zgodnie z normalnymi zasadami, ale zamiast tur różnych graczy będziesz rozgrywać tury 3 kontrolowanych przez siebie postaci. Tury rozgrywasz jedna po drugiej, od lewej do prawej, używając zielonego pionka, aby zaznaczać, czyja tura aktualnie trwa.

Wszystkie 3 postacie dzielą się Twoim zestawem kart. Twój limit kart nadal wynosi 7, ale możesz wspomagać się kartami ze skarbcia.

Wszystkie inne zasady (fazy tury, inne akcje, zwycięstwo i przegrana) pozostają niezmiennione.

SKARBIEC

Skarbiec to obszar znajdujący się obok planszy, w którym mogą znajdować się karty miast. Podczas przygotowania do gry trafia tu 3 karty, a w trakcie rozgrywki będziesz mógł wykorzystywać akcję spisku, aby przechowywać tu karty albo pobierać stąd karty.

Skarbiec nie ma żadnego limitu, może się w nim znajdować dowolna liczba kart.

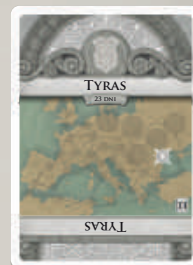
SPISKI

Podczas wyzwania samotnika akcja spisku pozwala na wykonanie 1 z 2 akcji:

- umieszczenie w skarbcu** karty miasta odpowiadającej miastu, w którym znajduje się Twój pionek;
- pobranie ze skarbcia** karty miasta odpowiadającej miastu, w którym znajduje się Twój pionek.

PRZYKŁAD SPISKU

Jeśli masz kartę miasta Tyras i znajdujesz się w Tyras, możesz umieścić tę kartę w skarbcu. Jeśli natomiast karta Tyras znajduje się w skarbcu, możesz ją stamtąd pobrać.



WYZWANIE ROMA CAPUT MUNDI

Po rozegraniu kilku partii według normalnych zasad możecie spróbować swoich sił w tym wyzwaniu. Podczas rozgrywki gracze muszą respektować prawo, które zakazuje rzymskim legionistom wkraczać do Rzymu (Roma). Wyzwanie to można połączyć z wyzwaniem samotnika.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grę należy przygotować zgodnie z normalnymi zasadami, ale z poniższymi wyjątkami:

- Wybierając poziom trudności gry, należy wykorzystać **4, 5 albo 6 kart buntów** (odpowiednio dla poziomu nowicjusza, normalnego i heroicznego). Jeśli się odważycie, możecie wybrać poziom **legendarny** i wykorzystać **7 kart buntów**.
- Nie należy umieszczać fortu w Rzymie (Roma). Ten fort trafia do rezerwy.
- Jeśli otrzymasz kartę Rzymu (Roma) i tam postanowisz rozpocząć grę, nie umieszczasz na planszy swoich 2 znaczników legionistów (trafiają do rezerwy).

ROZGRYWKA

Rozgrzywka toczy się zgodnie z normalnymi zasadami, ale **znaczniki legionistów nie mogą wkroczyć ani zostać umieszczone w Rzymie (Roma)** w wyniku żadnej akcji gracza, efektu karty postaci, karty zdarzenia ani żadnego innego efektu gry.



Miasto jest niebronione, więc za każdym razem, gdy gracze mieliby umieścić znacznik barbarzyńcy w Rzymie (Roma), zamiast tego przesuwają znacznik upadku o 1 pole w dół na torze upadku.

INFORMACJE HISTORYCZNE

Inspiracją do stworzenia gry *Upadek Rzymu* były wydarzenia historyczne towarzyszące upadkowi Cesarstwa Zachodniorzymskiego – od pierwszych sygnałów niestabilności w III wieku n.e. aż do usunięcia z tronu ostatniego zachodniorzymskiego cesarza pod koniec V wieku (historycy do dziś spierają się, czy był to Juliusz Nepos, czy Romulus Augustulus).

Pomimo prób dostosowania mechanik gry do tła historycznego *Upadek Rzymu* nie pretenduje do miana historycznej symulacji. Upadek Cesarstwa Rzymskiego miał wiele różnych przyczyn, o których znawcy antyku dyskutują do dziś. Podczas tworzenia gry, gdy trzeba było wybierać pomiędzy symulacją a rozrywką, wygrywała ta druga.

PLEMIONA BARBARZYŃCÓW

Z uwagi na olbrzymie terytorium Cesarstwa na jego granice zaczęły napierać przeróżne ludy. W *Upadek Rzymu* wszystkich najeźdźców podzielono na 5 ogólnych grup:



Anglosasi oraz Frankowie. Największy nacisk na północne rubieże Cesarstwa wywierali Anglowie, Sasi i Jutowie. Te ludy przeniosły się na Wyspy Brytyjskie, gdy Rzym wycofał stamtąd swoje legiony. Również na północy można było spotkać Franków, którzy okazali się cennymi sprzymierzeńcami w wojnach przeciwko innym plemionom. Takie przymierza bywały jednak bardzo nietrwałe.



Wandalowie. Pochodzący z terenów obecnej Polski Wandalowie skupiali swoje działania przede wszystkim w północnej Afryce. Za sprawą szczodrości cesarza Walentyniana III nieomal dołączyli do Cesarstwa. Jednakże nigdy nie doszło do podpisania traktatu – Walentynian został zamordowany, co doprowadziło do wojny, a ostatecznie również zdobycia i ograbienia Rzymu.



Hunowie. Część germańskiej migracji w kierunku Rzymu została prawdopodobnie spowodowana ekspansją i migracjami Hunów. Atylla, który ustanowił imperium Hunów, poprowadził swoją hordę do dzisiejszych północnych Włoch, po drodze zrównując z ziemią kilka miast.



Wizygoci. Wizygoci są częścią germańskich ludów zwanych *Gotami*. Napór ze strony Hunów zmusił ich do migracji na ziemię Rzymu, gdzie ostatecznie otrzymali pozwolenie na osiedlanie. Złe traktowanie Wizygotów i głód stały się przyczyną powstań. Niepowstrzymani Wizygoci pod wodzą Alaryka byli pierwszymi, którzy ograbili Rzym.



Ostrogoci. Druga z grup nazywanych *Gotami*. Ostrogoci mieli relatywnie małą styczność z Rzymem, bo do początków V wieku byli podporządkowani Hunom. Po upadku imperium Hunów rozpoczęli migrację na ziemię szybko rozpadającego się Cesarstwa Zachodniorzymskiego.

ŚCIEŻKI MIGRACJI

Ścieżki migracji przedstawiają miejsca, w których barbarzyńcy napierali na granice Cesarstwa, i obszary, które ostatecznie zostały przez nich najechane. Z początkiem V wieku te najazdy stawały się dla legionów coraz bardziej uciążliwe. Częstotliwość i natężenie ataków skierowanych przeciw Rzymowi systematycznie się zwiększały, a liczne nieagresywne ludy migrowały w kierunku Cesarstwa, uciekając przed groźbą podboju przez inne plemiona.

ZAWIERANIE PRZYMIERZY, WALKA ZE SPRZYMIERZONYMI PLEMIONAMI I BUNTY

Akcja zawierania przymierzy odnosi się do praktyki „konfederowania” barbarzyńskich plemion. Plemionom pozwalano żyć w granicach Cesarstwa w zamian za wsparcie militarne. Ta metoda zazwyczaj się sprawdzała, wzmacniając rzymskie armie w czasach próby, ale pociągała za sobą kolejne problemy. Takie przymierza okazywały się bardzo nietrwałe. Niepokoje i głód destabilizowały region i zmuszały Cesarstwo do prowadzenia kolejnych wojen, tym razem wewnątrz własnych granic.

Czasem sprzymierzone plemiona buntowały się przeciwko zwierzchnictwu Cesarstwa, a niekiedy plemiona z dalekich krain napadały na ich ziemie, prowadząc do dalszej destabilizacji Rzymu.

KORUPCJA I UPADEK

Powszechnym problemem od schyłkowego okresu aż do ostatecznego upadku Cesarstwa był wzrastający poziom politycznej niekompetencji i korupcji. Urzędnicy często próbowali zjednywać sobie agresywne plemiona do osobistych celów lub działać wyłącznie dla własnego zysku. W grze tę tematykę odzwierciedlają destabilizujące efekty kart zdarzeń. Gracze mogą wybrać potężne jednorazowe zyski, za które trzeba jednak słono zapłacić.

POSTACIE

Każdy gracz wciela się w postać posiadającą specjalne zdolności zwiększające szanse zespołu na wygraną.

CONSUL

- Akcja. Umieść 1 znacznik legionisty w dowolnym mieście z fortem.
- Akcja. Umieść 1 znacznik legionisty w mieście, w którym się znajdujesz.

Umieść 1 znacznik legionisty w mieście, w którym się znajdujesz.



MAGISTER MILITUM

- Gdy wykonujesz akcję bitwy, tracisz 1 znacznik legionisty mniej.

Usuń 2 znaczniki barbarzyńców z miasta, w którym się znajdujesz.



MERCATOR

- Akcja (raz na turę). Oddaj ALBO zabierz innemu graczowi znajdującemu się w tym samym mieście co Ty 1 kartę odpowiadającą kolorem temu miastu.

- Aby wykonać akcję zawarcia przymierza, nie musisz znajdować się w mieście z odpowiednim znacznikiem barbarzyńcy.

Usuń 1 znacznik barbarzyńcy i 1 znacznik legionisty z miasta, w którym się znajdujesz.



PRAEFECTUS CLASSIS

- Akcja. Przesuń się z miasta portowego do innego dowolnego miasta portowego (możesz ze sobą zabrać do 3 znaczników legionistów).

- Akcja. Jeśli znajdujesz się w mieście portowym, odrzuć kartę miasta w kolorze miasta portowego, w którym się znajdujesz, aby umieścić w nim do 2 znaczników legionistów.

Jeśli znajdujesz się w mieście portowym, usuń z niego 1 znacznik barbarzyńcy.



OPRACOWANIE

Projekt gry: Matt Leacock i Paolo Mori

Producent: Justin Kempainen

Redakcja: Andrea Dell'Agnese i Julia Faeta

Tłumaczenie: Marcin Welnicki

Redakcja polskich zasad: zespół Rebel

Opracowanie graficzne: Dan Gerlach, Monica Helland, Jasmine Radue i Samuel R. Shimota

Ilustracje: Atha Kanaani, Olly Lawson i Antonio Mainze

Kierownictwo graficzne: Bree Lindsee

Kierownictwo graficzne Z-Man Games: Samuel R. Shimota

Kierownik projektu: Steven Kimball

Testerzy: Maurizio Besacchi, Marta Cacciasassi, Martino Chiacchiera, Andrea Chiarvesio, Charles Cook, Jeroen Doumen, Bianca van Duijl, Chris i Kim Farrell, Sasha Johnson-Freyd, Rich Fulcher, Jay i Katrina Gissher, Amber i Sean Grady, Jay Heyman, Gordon Hua, Erik Kay, Dave i Grace Kloba, Eric Lang, Donna, Colleen, Patrick oraz Tim Leacock, Tim Lee, Tom Lehmann, Kieran i Scott Mackey, Chris i Justin McKeown, Andrea Mezzoter, Brian i Lisa Modreski, Dave Moore, Janice Pang, Ron Sapolsky, Hanna Shen, Michele Sommi, Jon Swartz i Linus Upson.

Specjalne podziękowania dla Toma Lehmana i Francesca Sirocchiego.

PRAEFECTUS FABRUM

- Akcja. Usuń 2 znaczniki legionistów z miasta, w którym się znajdujesz, aby umieścić w nim fort.

- Akcja. Odrzuć kartę miasta, aby przesunąć się z miasta z fortem do innego dowolnego miasta ALBO przesunąć się z dowolnego miasta do miasta z fortem (możesz ze sobą zabrać do 3 znaczników legionistów).

Jeśli znajdujesz się w mieście z fortem, usuń z niego 2 znaczniki barbarzyńców.



REGINA FOEDERATA

- Gdy wykonujesz akcję marszu ALBO żeglugi, możesz zabrać ze sobą do 3 znaczników barbarzyńców LUB znaczników legionistów (można wziąć łącznie 3 znaczniki, nie muszą być tego samego rodzaju).

Uwaga! Nie możesz doprowadzić do sytuacji, w której w mieście znajdzie się więcej niż 3 znaczników barbarzyńców 1 koloru. Przesuwanie znaczników barbarzyńców w ten sposób **nie wywołuje** obrony miasta.

- Raz na turę możesz wykonać akcję werbowania barbarzyńców bez konieczności odrzucenia karty.

Uwaga! Nadal konieczne jest wcześniejsze zawarcie przymierza z danym plemieniem.

Po zakończeniu bitwy usuń 1 znacznik barbarzyńcy z miasta, w którym się znajdujesz. Jeśli to zrobisz, możesz tam umieścić 1 znacznik legionisty.



VESTALIS

- Przygotowanie do gry. Utwórz osobny stos zakrytych niewykorzystanych kart zdarzeń. To Twój stos kart zdarzeń.

- W dowolnym momencie odrzuć kartę miasta w kolorze miasta, w którym się znajdujesz, aby dobrać 1 kartę ze stosu kart zdarzeń.

- Podczas fazy dobierania możesz dobrać 3 karty gry zamiast 2. Jedną z dobranych kart odłóż z powrotem na wierzch stosu kart gry.

Usuń 1 znacznik legionisty z miasta, w którym się znajdujesz.



Z-MAN
games

rebel

1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
sklep@rebel.pl

© 2018 Z-Man Games, Z-Man Games oraz logo Z-Man to © Z-Man Games. Gamegenic i logo Gamegenic są znakami towarowymi i zastrzeżonymi znakami towarowymi Gamegenic GmbH. Elementy gry mogą się różnić od przedstawionych na opakowaniu. Wyprodukowano w Chinach. NINIEJSZY PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ, NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB PONIŻEJ 8. ROKU ŻYCIA.

