

GLORY TO ROME

NA CHWAŁĘ RZYMU

FUNKCJE OBIEKTÓW

Akademia (2 / cegła) Możesz pomyśleć raz na koniec tury, w której wykonałeś akcję cieśli.

Akwedukt (2 / beton) Wykonując akcję patrona możesz dodać do klienteli dodatkowego klienta z ręki.

Amfiteatr (2 / beton) w momencie ukończenia: Możesz wykonać jedną akcję cieśli za każdy posiadany punkt wpływów.

Arena (3 / kamień) Wykonując akcję legionisty możesz dodatkowo zażądać pasujących klientów i umieścić ich w skarbcu jako materiały budowlane.

Atrium (2 / cegła) Wykonując akcję kupca możesz umieścić w skarbcu materiał budowlany wzięty (bez

Cyrk (1 / drewno) Możesz zagrać dowolną kartę rozkazu aby rozegrać albo podążać za rolą murarza.

Dok (1 / drewno) Wykonując akcję tragarza możesz wziąć dodatkowy materiał budowlany z ręki.

Fontanna (3 / marmur) Wykonując akcję cieśli możesz wziąć kartę z talii. Weź na rękę kartę, której nie chcesz lub nie możesz użyć.

Insula (1 / gruz) Pojemność klienteli +2

Katakumby (3 / kamień) w momencie ukończenia: Gra natychmiast się kończy. Punkty zwycięstwa podlicza się zgodnie z normalnymi zasadami.

Latryna (1 / gruz) Zanim pomyślisz możesz odrzucić do puli jedną kartę z ręki.

Łaźnie (2 / cegła) Wykonując akcję patrona możesz wykonać akcję klientem, którego dodajesz do klienteli.

Łuk triumfalny (2 / cegła) Wykonując akcję murarza możesz dodać do obiektu materiał budowlany wzięty z puli.

Magazyn (2 / beton) Możesz traktować każdego klienta w swojej klienteli jako tragarza.

Most (2 / beton) Wykonując akcję legionisty możesz dodatkowo zażądać materiałów budowlanych ze składów budowlanych.

Mur obronny (2 / beton) Jesteś odporny na akcję legionisty.

Odlewnia (2 / cegła) w momencie ukończenia: Możesz wykonać jedną akcję tragarza za każdy posiadany punkt wpływów.

Ogród (3 / kamień) w momencie ukończenia: Możesz wykonać jedną akcję patrona za każdy posiadany punkt wpływów.

Ołtarz (2 / cegła) Pojemność ręki +2

Palisada (1 / drewno) Jesteś odporny na akcję legionisty.

Pałac (3 / marmur) Rozgrywając lub podążając możesz zagrać wiele kart tej samej roli by wykonać dodatkowe akcje

Plac miejski (3 / marmur) Jeśli posiadasz klientów oraz materiały budowlane wszystkich sześciu rodzajów, gra

Posąg (3 / marmur) +3 punkty zwycięstwa

Rezydencja (3 / kamień) Po rozpoczęciu budowy rezydencji, wykonując akcję murarza możesz ukończyć jej budowę jednym materiałem budowlanym.

Role i ich funkcje (w dużym skrócie):

- **PATRON** - dodaj kartę z PULI jako klienta do swojej KLIENTELI
- **TRAGARZ** - umieść kartę z PULI jako materiał budowlany w swoim SKŁADZIE BUDOWLANYM
- **CIEŚLA i MURARZ** - umieść przed sobą kartę z RĘKI jako FUNDAMENT (pod nią połóż odpowiedni PLAC BUDOWY)
- **CIEŚLA** - dodaj do OBIEKTU materiał budowlany z RĘKI
- **MURARZ** - dodaj do OBIEKTU materiał budowlany ze swojego SKŁADU BUDOWLANEGO
- **LEGIONISTA** - zażądaj materiału budowlanego od siedzących obok ciebie przeciwników (jeżeli taki posiadają) oraz pasującego materiału budowlanego z PULI (jeżeli tam jest) i umieść je w swoim SKŁADZIE BUDOWLANYM
- **KUPIEC** - umieść w SKARBCU materiał budowlany ze SKŁADU BUDOWLANEGO

Koniec gry:

Gra może skończyć się w następujących sytuacjach:

- gdy skończą się karty rozkazów w talii (ilość kart w talii jest jawna - można je liczyć);
 - gdy gracz kładąc fundament zabierze ostatni bliski plac budowy;
 - gdy zostaną ukończone katakumby (patrz dodatek na końcu tej instrukcji);
 - gdy gracz, który ma ukończone forum posiada każdy rodzaj klienta w swojej klienteli i każdy rodzaj materiału budowlanego w swoim składzie budowlanym (patrz dodatek);
 - gdy w wyniku przekupstwa, zastraszenia, itp. wszyscy gracze zgodzą się poddać partię.
- Gra przerywana jest natychmiast gdy spełniony zostanie którykolwiek z powyższych warunków

Dobieranie kart:

Dobierz:

- jednego senatora ze stosu (jeśli są jeszcze dostępni) lub,
- tyle kart rozkazów, by wypełnić limit

Składanie petycji:

Rozgrywając lub podążając można również użyć dwóch kart rozkazów tej samej roli zagrywając je jak senatora. Do złożenia petycji można użyć dwóch kart tej samej roli, którą chce się wykonać (np. można zagrać dwóch tragarzy aby wykonać jedną akcję tragarza, pozbyć się kart z ręki i umieścić dodatkowe karty w puli) - nie można jednak użyć dwóch senatorów jako jednego senatora.

GLORY TO ROME
NA CHWAŁĘ RZYMU

Inne przydatne

Sąd (3 / marmur) Wykonując akcję kupca możesz umieścić w skarbcu dodatkowy materiał budowlany z ręki.

Schody (3 / marmur) Wykonując akcję murarza możesz dodać do ukończonego obiektu przeciwnika dodatkowy materiał budowlany, by z jego funkcji mogli korzystać wszyscy gracze.

Senat (2 / beton) Na koniec rundy możesz wziąć na rękę każdego senatora zagranego przez innego gracza.

Skrytorium (3 / kamień) Wykonując akcję cieśli lub murarza możesz dać marmur do dowolnego obiektu by go natychmiast ukończyć.

Szkoła (2 / cegła) w momencie ukończenia: Możesz pomyśleć raz za każdy punkt wpływów.

Szkoła gladiatorów (3 / marmur) Możesz traktować każdego kupca w swojej klienteli jako klienta dowolnej roli.

Ściek (3 / kamień) Na koniec tury możesz włożyć do składu budowlanego karty rozkazów, których użyłeś do rozgrywania lub podążania.

Świątynia (3 / marmur) Pojemność ręki +4

Targ niewolników (3 / kamień) Rozgrywając lub podążając możesz wykonać dodatkową akcję każdym klientem pasującej roli.

Targowisko (1 / drewno) Pojemność skarbcza +2

Tawerna (1 / gruz) Wykonując akcję patrona możesz dodać do klienteli dodatkowego klienta z talii.

Ulica (1 / gruz) Możesz dodać dowolny materiał budowlany do kamiennego obiektu.

Vomitorium (2 / beton) Zanim pomyślisz możesz odrzucić do puli wszystkie karty z ręki.

Wieża (2 / beton) Możesz dodać gruz do dowolnego obiektu. Możesz rozpocząć budowę na odległym placu budowy wykonując jedną akcję.

Więzienie (3 / kamień) w momencie ukończenia: Możesz wymienić 3 punkty wpływów na ukończony obiekt przeciwnika. Jeśli to zrobisz, to zaczynasz korzystać z jego funkcji tak, jakbyś właśnie go ukończył.



GLORY TO ROME

NA CHWAŁĘ RZYMU

Schemat blokowy przebiegu tury w grze

