

## 1. Сбор ресурсов (одновременно):

- а. **Караван:** 1 указанный товар (или по 2 указанных товара, если контролируете **рынок** в данной провинции);
- б. **Город / столица:** 1 монета (или по 2 монеты, если контролируете **храм** в данной провинции);
- в. **Выдающийся город:** 1 монета и 1 случайный редкий товар (дополнительная монета **или** редкий товар, если контролируете **храм** в данной провинции);  
*Редкие товары берутся в соответствии с положением на торговом треке; сброшенные товары замешиваются, когда все жетоны закончатся.*

## 2. Торговля (начиная с торгового лидера):

- а. Торговый лидер выбирает фишку обмена (5/0, 2/1, 4/3). *Нельзя повторно выбрать одну и ту же фишку, пока не будут использованы все три или не сменится торговый лидер;*
- б. Все игроки тайно выбирают ресурсы, которые будут обменивать;
- в. Торговый лидер берет один выставленный на обмен ресурс у любого другого игрока. После этого игрок, у которого был взят ресурс, забирает ресурс у другого игрока и так далее.  
*Двое игроков не могут брать ресурсы друг у друга дважды подряд;*
- г. Фаза торговли заканчивается, если текущий игрок больше не сможет совершить обмен (или все товары были обменены);  
*Если в конце обмена торговый лидер в конце обмена получил на один ресурс больше, то он отдает один любой ресурс (из обменных или скрытых за планшетом) игроку у которого оказалось на один ресурс меньше.*

## 3. Строительство (лидер в культуре поочередно выбирает порядок, в котором игроки будут строить):

- а. Игрок тратит набор монет или неповторяющихся ресурсов, что-бы построить любое количество объектов в любом порядке:
  - 1) **Подразделения и здания:** в контролируемой провинции где нет вражеских подразделений или в столице игрока.  
*Не более одной крепости в провинции. Триеры помещаются в любое море прилегающем к контролируемой провинции.*
  - 2) **Фишка контроля:** можно построить только в той провинции, где нет вражеских подразделений и которая прилегает (или соединена триерами) с провинцией, которая находится под контролем игрока с начала его хода.
  - 3) **Герои и чудеса** (новые карты открываются только в конце фазы, если выбран вариант игры с ограниченным рынком).
- б. Игрок может сохранить до двух монет на следующий раунд, все остальные не потраченные монеты и ресурсы сбрасываются;

**При постройке Пирамид игрок побеждает немедленно** (стоимость: 12).

**При постройке пятого чуда/героя игрок побеждает в конце фазы строительства.**

**4. Передвижение и битвы** (военный лидер поочередно выбирает порядок, в котором игроки будут передвигаться и сражаться):

- а. Сначала передвигаются триеры и разрешаются морские битвы. Триера перемещается в прилегающее море. *Морские битвы необязательны. Выберите игрока, с которым будете сражаться, если несколько противников присутствуют в море.*
- б. Затем наземные подразделения могут быть перемещены в провинцию, которая прилегает (или соединена триерами) с их текущей провинцией. Все перемещения совершаются до разрешения наземных битв. *Наземные сражения обязательны. Выберите игрока, с которым будете сражаться, если несколько противников присутствуют в провинции.*
- в. **Битвы** (разрешаются одним одновременным броском кубиков)
  - 1) Игрок бросает 1 кубик за каждый легион (или триеру). Сумма всех кубов делится на 5 с округлением в меньшую сторону, результат – количество «ударов» нанесенных противнику. Противник теряет по одному подразделению на свой выбор за каждый полученный «удар».
  - 2) Крепость отменяет один «удар» и добавляет 5 к броску владельца.
- г. Если подразделения остались у обеих сторон, то провинция остается в состоянии войны (контролирующий игрок по прежнему получает ресурсы).
- д. Если выиграл нападающий, он выбирает одно:
  - 1) **Разрушить одно здание**, и получить:
    1. **монету** за разрушение **города или столицы**
    2. **указанный товар** за разрушение каравана
    3. **монету или редкий товар** за разрушение **выдающегося города**
    4. разрушение **храма и рынка** не приносит ресурсов, но лишает противника их преимуществ.
  - 2) Оккупировать любое количество зданий (в каждое должен быть размещен легион) = в следующий раз вы получите их ресурсы;
  - 3) Оккупировать легионом фишку контроля, чтобы захватить провинцию. Игрок заменяет фишку контроля своей в конце следующего своего перемещения.

**Игрок выигрывает, если в конце фазы контролирует 4 столицы и/или легендарных города.**

**5. Определение лидерства:**

Позиция всегда должна соответствовать текущей ситуации каждого игрока, поэтому любые изменения должны немедленно отражаться в соответствующем столбце и определяется находящимися под контролем игрока объектами:

- **Торговый лидер** – караван, рынок, бонусы героев и чудес;
- **Лидер в культуре** – любые города, храмы, бонусы героев и чудес;
- **Военный лидер** – триремы, легионы, крепости, бонусы героев и чудес;

В данной фазе определяются новые лидеры, в соответствии с положением игроков на соответствующих треках. В случае равенства, нового лидера из конкурирующих выбирает игрок, бывший лидером до этого.

**Игрок, который в конце данной фазы, одновременно имеет все три лидерских звания (торгового лидера, лидера в культуре и военного лидера) побеждает по первенству.**