



PRZEBIEG TURZY CASTRAS ROMANA

Opis szczególowy

1. Zespół ogłasza rozpoczęcie tury.
2. Karty ataków są przesuwane o jedno pole do przodu. Trener dokłada nowe ataki z kart ataków na pola „+2 tury” w sposób losowy.
3. W obozie pojawia się drewno z lasu wydobyte w poprzedniej turze. Jest przekazywane do zespołów N, E, S, W i alokowane na zadeklarowanych polach.
4. Zespół rozdziela legionistów na obronę i pozyskanie drewna oraz budowę.
5. Legioniści przeznaczeni do obrony są przekazywani do zespołów N, E, S, W i alokowani na polach obrony.
6. Legioniści przeznaczeni do pracy w lesie są alokowani na polach alokacji lasu.
7. Trener przekazuje zdarzenia właściwym zespołom według scenariusza. Jeżeli zespół posiada przeciwdziałanie, musi je natychmiast pokazać. Trener sprawdza zgodność przeciwdziałania ze zdarzeniem i w razie zgodności pozwala zdarzenie bez wpływu na projekt.
8. Zespoły wykonują prace budowlane (według zaalokowanych ludzi), po zbudowaniu są odkładani na środek planszy. Ponadto las pozyskuje drewno, które pojawi się w obozie w kolejnej turze.
9. Ustalany jest wynik ataków na obóz i zdejmowane są zużyte karty ataków, a także pokonani legioniści. Ataki zawsze rozlicza się w kolejności zespołów N, E, S, W. Pokonanych legionistów zdejmuje się z planszy dopiero po rozliczeniu wszystkich ataków w turze.
10. Z portu przybywają nowi legioniści, o ile port jest zbudowany. Liczba nowych legionistów wynika z wielkości portu (2 - mały, 4 - duży).
11. Raportowany i dyskutowany jest postęp projektu. Planowane są działania na kolejną turę.



PRZEBIEG TURYS CASTRAS ROMANA

Punkt w turze	Opis
1	Start tury
2	Przesunięcie kart ataków, dołożenie nowych kart ataków
3	Pojawienie się w obozie drewna
4	Rozdzielenie legionistów na obronę i budowę
5	Alokowanie legionistów do obrony obozu między N, E, S, W
6	Alokowanie legionistów w lesie
7	Pojawienie się zdarzeń wg scenariusza
8	Wykonanie prac budowlanych. Powrót legionistów do wspólnej puli..
9	Ustalenie wyników ataków, zdjęcie legionistów
10	Pojawienie się nowych legionistów z portu
11	Kontrola i planowanie projektu

Tura	Wykonanie
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	



LAS

Co turę otrzymujesz legionistów do wydobycia drewnianych pni potrzebnych przy budowie obozu. Jeden legionista niesie 3 bale.

Dodatkowo możesz zbudować wyrobisko gliny (pole kilofa), dzięki czemu możliwe będzie budowanie elementów obozu wymagających gliny (pola z ikoną kilofa).

Możesz również zbudować przystań, dzięki której zaczniesz otrzymywać nowych legionistów – dwóch na turę.

Alokacja legionistów na wyręb drzew.

Tylko Ci legioniści mogą wykonywać prace w obozie.

Nie dotyczy kopania rowów.

Czas wyrębu – jedna tura.

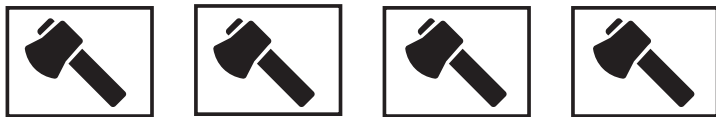
Alokacja legionistów na prace wymagające gliny (pola z kilofem)

(wymagane ukończenie wyrobiska gliny oraz przy użyciu drewna z lasu)



Alokacja legionistów na prace wymagające drewna (pola z toporkiem)

Wyrobisko gliny, pozwala na wykonywanie prac z gliny (pola z kilofem)



Mała przystań, dostarcza po 2 legionistów na turę (można zbudować dopiero po zrobieniu wyrobiska gliny)



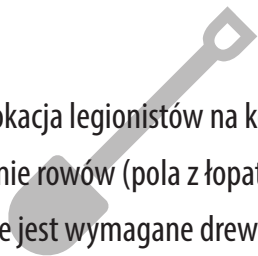
Alokacja legionistów na prace wymagające stali (pola z młotkiem) (wymagane ukończenie kowala oraz przy użyciu drewna z lasu)



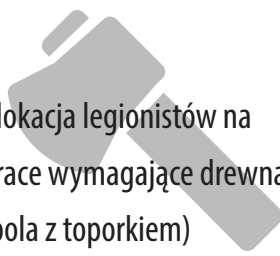
Możesz planować odpieranie ataków barbarzyńców, alokując legionistów na polu obrony (pole z tarczą). Wygrywasz potyczkę z barbarzyńcami, gdy suma punktów obrony z umocnień obozu oraz budynków oraz liczby legionistów jest większa lub równa sile ataku barbarzyńców. Sumujesz umocnienia tylko twojej części obozu – N.

Jeden legionista może zbudować 3 pola na turę. Jeżeli macie warsztat to produktywność legionisty wynosi 4 pola na turę.

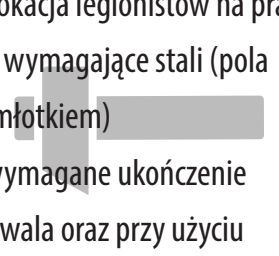
Możesz też zbudować elementy obozu znajdujące się na twojej części. Aby zbudować wybrane elementy, umieść legionistów poniżej na polu alokacji z odpowiednim oznaczeniem. Alokacji legionistów na konkretne prace nie wolno zmieniać w trakcie tury.



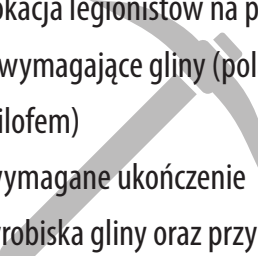
Alokacja legionistów na kopanie rowów (pola z łopatą)
(nie jest wymagane drewno z lasu)



Alokacja legionistów na prace wymagające drewna (pola z toporkiem)
(przy użyciu drewna z lasu)



Alokacja legionistów na prace wymagające stali (pola z młotkiem)
(wymagane ukończenie kowala oraz przy użyciu drewna z lasu)



Alokacja legionistów na prace wymagające gliny (pola z kilofem)
(wymagane ukończenie wyrobiska gliny oraz przy użyciu drewna z lasu)



Alokacja legionistów obronę obozu

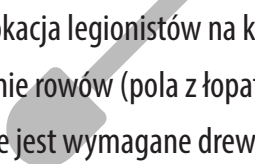


E

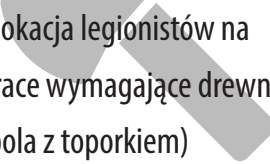
Możesz planować odpieranie ataków barbarzyńców, alokując legionistów na polu obrony (pole z tarczą). Wygrywasz potyczkę z barbarzyńcami, gdy suma punktów obrony z umocnień obozu oraz budynków oraz liczby legionistów jest większa lub równa sile ataku barbarzyńców. Sumujesz umocnienia tylko twojej części obozu – E.

Jeden legionista może zbudować 3 pola na turę. Jeżeli macie warsztat to produktywność legionisty wynosi 4 pola na turę.

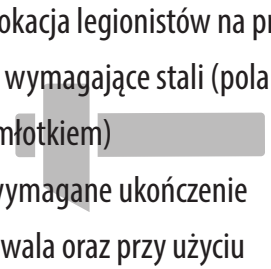
Możesz też zbudować elementy obozu znajdujące się na twojej części. Aby zbudować wybrane elementy, umieść legionistów poniżej na polu alokacji z odpowiednim oznaczeniem. Alokacji legionistów na konkretne prace nie wolno zmieniać w trakcie tury.



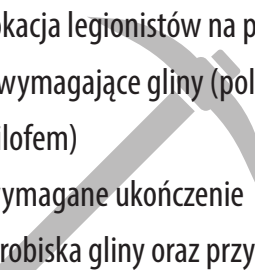
Alokacja legionistów na kopanie rowów (pola z łopatą)
(nie jest wymagane drewno z lasu)



Alokacja legionistów na prace wymagające drewna (pola z toporkiem)
(przy użyciu drewna z lasu)



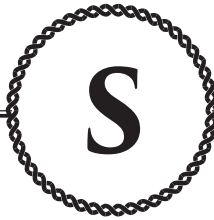
Alokacja legionistów na prace wymagające stali (pola z młotkiem)
(wymagane ukończenie kowala oraz przy użyciu drewna z lasu)



Alokacja legionistów na prace wymagające gliny (pola z kilofem)
(wymagane ukończenie wyrobiska gliny oraz przy użyciu drewna z lasu)



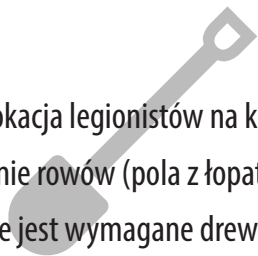
Alokacja legionistów obronę obozu



Możesz planować odpieranie ataków barbarzyńców, alokując legionistów na polu obrony (pole z tarczą). Wygrywasz potyczkę z barbarzyńcami, gdy suma punktów obrony z umocnień obozu oraz budynków oraz liczby legionistów jest większa lub równa sile ataku barbarzyńców. Sumujesz umocnienia tylko twojej części obozu – S.

Jeden legionista może zbudować 3 pola na turę. Jeżeli macie warsztat to produktywność legionisty wynosi 4 pola na turę.

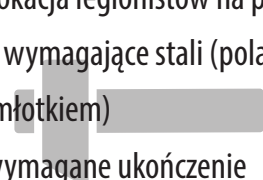
Możesz też zbudować elementy obozu znajdujące się na twojej części. Aby zbudować wybrane elementy, umieść legionistów poniżej na polu alokacji z odpowiednim oznaczeniem. Alokacji legionistów na konkretne prace nie wolno zmieniać w trakcie tury.



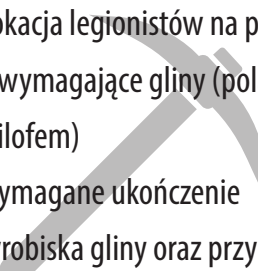
Alokacja legionistów na kopanie rowów (pola z łopatą)
(nie jest wymagane drewno z lasu)



Alokacja legionistów na prace wymagające drewna (pola z toporkiem)
(przy użyciu drewna z lasu)



Alokacja legionistów na prace wymagające stali (pola z młotkiem)
(wymagane ukończenie kowala oraz przy użyciu drewna z lasu)



Alokacja legionistów na prace wymagające gliny (pola z kilofem)
(wymagane ukończenie wyrobiska gliny oraz przy użyciu drewna z lasu)



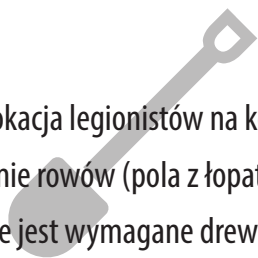
Alokacja legionistów obronę obozu



Możesz planować odpieranie ataków barbarzyńców, alokując legionistów na polu obrony (pole z tarczą). Wygrywasz potyczkę z barbarzyńcami, gdy suma punktów obrony z umocnień obozu oraz budynków oraz liczby legionistów jest większa lub równa sile ataku barbarzyńców. Sumujesz umocnienia tylko twojej części obozu – W.

Jeden legionista może zbudować 3 pola na turę. Jeżeli macie warsztat to produktywność legionisty wynosi 4 pola na turę.

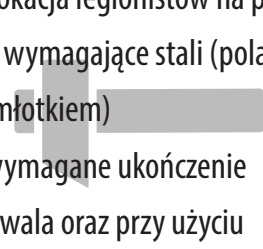
Możesz też zbudować elementy obozu znajdujące się na twojej części. Aby zbudować wybrane elementy, umieść legionistów poniżej na polu alokacji z odpowiednim oznaczeniem. Alokacji legionistów na konkretne prace nie wolno zmieniać w trakcie tury.



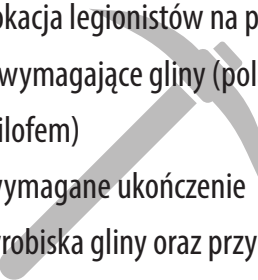
Alokacja legionistów na kopanie rowów (pola z łopatą)
(nie jest wymagane drewno z lasu)



Alokacja legionistów na prace wymagające drewna (pola z toporkiem)
(przy użyciu drewna z lasu)



Alokacja legionistów na prace wymagające stali (pola z młotkiem)
(wymagane ukończenie kowala oraz przy użyciu drewna z lasu)



Alokacja legionistów na prace wymagające gliny (pola z kilofem)
(wymagane ukończenie wyrobiska gliny oraz przy użyciu drewna z lasu)

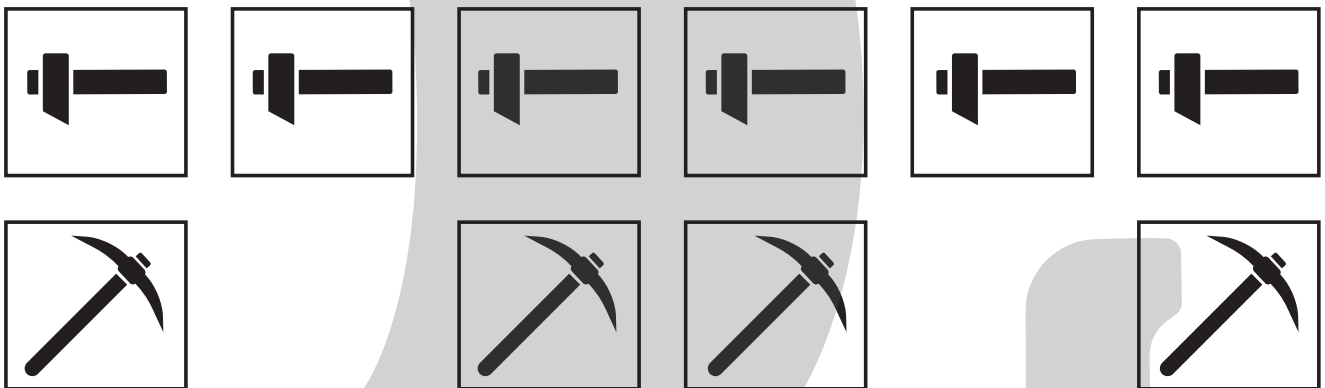


Alokacja legionistów obronę obozu



PLAN DUŻEJ PRZYSTANI

Duża przystań łącznie z małą pozwala na dostarczanie 6 legionistów w każdej turze począwszy od tury ukończenia dużej przystani. Aby zbudować dużą przystań, należy najpierw ukończyć małą.





Plan bazowy	Tura	1	2	3	4	5	6	7	8
	Oddany produkt								
Legioniści	Żółci								
	Zieloni								
	Czerwoni								
	Niebiescy								
	Obrońa								





PRZECIWDZIAŁANIE 1

Obelisk dla Cezara

Dziesięciu legionistów może zająć się budową obelisku ku czci boskiego władcy. Obelisk ma dodatkowo szansę natchnąć legionistów męstwem i wlać lęk w serca barbarzyńców. Aby osiągnął właściwą wspaniałość, potrzeba będzie konstruować go przez tydzień. Dodatkowo w razie wizyty imperatora możecie spodziewać się wyjątkowej łaski i darów z jego strony.

Prawdopodobieństwo: małe

Wpływ: mały

Koszt: 10



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



PRZECIWDZIAŁANIE 2

Rozpoznanie ogólnowojskowe

Szesnastu legionistów może zająć się rozpoznaniem terenu wokół obozu. Dzięki temu będziecie znali ruchy wojsk przeciwnika o turę wcześniej. Czyli ataki barbarzyńców będą dla was widoczne na trzy tury naprzód, a nie dwie. Pamiętajcie o tym przy prowadzeniu rozgrywki!

Prawdopodobieństwo: duże

Wpływ: średni

Koszt: 16



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



PRZECIWDZIAŁANIE 3

Misja handlowa

Trzech piechurów może udać się z poselstwem do okolicznych wiosek, aby nawiązać relacje handlowe. Przy okazji jest szansa na sprowadzenie rzemieślników do obozu, którzy mogą pomóc w naprawie broni i przygotowaniu żywności. W ciągu 3 dni powinni dać radę odwiedzić wszystkie okoliczne siedliska ludzkie i wrócić z paktami.

Prawdopodobieństwo: duże

Wpływ: mały

Koszt: 3



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



PRZECIWDZIAŁANIE 4

Proporce legionu

Dwóch żołnierzy może zająć się wyszywaniem nowych chorągwi, które rozwieszone na wieżach podniosą prestiż imperium i morale żołnierzy. Prace nad flagami zajmą jedynie dwa dni.

Prawdopodobieństwo: małe

Wpływ: mały

Koszt: 3



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



PRZECIWDZIAŁANIE 5

Modły do Bachusa

Możecie przeznaczyć jednego legionistę, aby asystował kapłanowi przy modłach w intencji Bachusa. Spodziewany efekt: wspaniałe zbiory winorośli i udana zabawa z wiesniaczkami w trakcie dożynek. Wszak zbiory już blisko.

Prawdopodobieństwo: małe

Wpływ: mały

Koszt: 1



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



PRZECIWDZIAŁANIE 6

Brukowane alejki

Pięciu legionistów może zająć się brukowaniem alejek wewnątrz obozu. Zmienna pogoda powoduje powstawanie kałuż i błota, co irytuje gubernatora. Dzięki ich pracy cały obóz zostanie wyłożony drewnianymi gałęziami, aby można było przejść suchym sandałem.

Prawdopodobieństwo: małe

Wpływ: średni

Koszt: 5



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



PRZECIWDZIAŁANIE 7

Zwalone pnie

Niedaleko rzeki odkryto rumowisko drzew powstałe po ostatniej wichurze. Możesz wysłać po nie czterech legionistów. W efekcie będziesz mógł zbudować od razu 12 pól magazujących drewna. Materiały są dostępne w turze, w której podejmiesz decyzję o wysłaniu 4 żołnierzy.

Prawdopodobieństwo: duże

Wpływ: średni

Koszt: 4



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



PRZECIWDZIAŁANIE 8

Emisariusze

Możesz wysłać trzech legionistów do miasteczka znajdującego się w pewnej odległości z misją dyplomatyczną. Wyprawa w jedną stronę zajmie tylko dwa dni, ale może okazać się bardzo owocna w skutkach. Przede wszystkim zaowocuje około dziesięcioma nowymi rekrutami do legionu dostępnymi już za tydzień. A na dłuższą metę przydadzą się przyjaźnie wśród lokalnej ludności.

Prawdopodobieństwo: małe

Wpływ: średni

Koszt: 3



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach





PRZECIWDZIAŁANIE 9

Zły urok

Jeden z legionistów może przez cały czas chodzić po obozie i odczyniać złe uroki rzucone przez barbarzyńców. Rytuał polega na śpiewaniu magicznych pieśni i omiataniu wszystkiego dymem.

Prawdopodobieństwo: małe

Wpływ: mały

Koszt: 1



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



PRZECIWDZIAŁANIE 10

Psy pasterskie

Wysyłasz legionistę po psy pasterskie do najbliższej wioski, dzięki nim będzie można przepłoszyć napotkane dzikie zwierzęta.

Prawdopodobieństwo: średnie

Wpływ: średni

Koszt: 1



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



PRZECIWDZIAŁANIE 11

Rów odpływowy

Możecie delegować 3 legionistów do wykopania rowu, który w razie większej ulewy odprowadzi nadmiar wody. Dzięki temu unikniecie uszkodzenia świeżo postawionych zabudowań.

Prawdopodobieństwo: duże

Wpływ: duży

Koszt: 3



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



PRZECIWDZIAŁANIE 12

Zioła lecznicze

Możesz przekazać legionistę, aby pod nadzorem kapłana, zebrał pożyteczne i magiczne zioła z okolicznych pól. Pomogą poradzić sobie z problemami żołądkowymi u żołnierzy.

Prawdopodobieństwo: średnie

Wpływ: średni

Koszt: 1



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



PRZECIWDZIAŁANIE 13

Słomkowe kapelusze

Chronią przed Słońcem i wyglądają niezwykle szlachetnie. Wystarczy, że poprosisz jednego żołnierza, aby zajął się ich wyplataniem.

Prawdopodobieństwo: małe

Wpływ: mały

Koszt: 1



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



PRZECIWDZIAŁANIE 14

Obozowa straż

Dwóch legionistów można wydelegować do patrolowania obozu w celu wykrywania podejrzanych działań.

Prawdopodobieństwo: duże

Wpływ: duży

Koszt: 2



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



PRZECIWDZIAŁANIE 15

Szkolenie przeciwpożarowe

Możesz nakazać przygotowanie szkolenia przeciwpożarowego, na którym żołnierze dowiedzą się, że ogień jest gorący i jak go unikać. Jednak przygotowanie i prowadzenie szkoleń zajmie cały czas jednemu żołnierzowi. Pozwala uniknąć pożarów w obozie.

Prawdopodobieństwo: duże

Wpływ: duży

Koszt: 1



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



PRZECIWDZIAŁANIE 16

Czapki i rękawiczki

Nocami w obozie może być zimno, wszak to Galia. Jeden z piechurów przejawia zdolności rękodzielnicze. Poproś go, aby z wełny pożyczonych od wieśniaków owiec zrobił na drutach ciepłe czapki i rękawiczki w barwach legionu. Legioniści będą mu niezmiernie wdzięczni.

Prawdopodobieństwo: małe

Wpływ: mały

Koszt: 1



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach





ATAK

Twoja flanka jest atakowana przez oddziały barbarzyńców o sile 8. W razie przegranej stracisz 1 legionistę.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ATAK

Twoja flanka jest atakowana przez oddziały barbarzyńców o sile 4. W razie przegranej stracisz 1 legionistę.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ATAK

Twoja flanka jest atakowana przez oddziały barbarzyńców o sile 6. W razie przegranej stracisz 1 legionistę.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



BRAK ATAKU

Zwiadowcy nie zanotowali zbliżających się oddziałów wroga. Masz jedną turę spokoju.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



BRAK ATAKU

Zwiadowcy nie zanotowali zbliżających się oddziałów wroga. Masz jedną turę spokoju.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



BRAK ATAKU

Zwiadowcy nie zanotowali zbliżających się oddziałów wroga. Masz jedną turę spokoju.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



BRAK ATAKU

Zwiadowcy nie zanotowali zbliżających się oddziałów wroga. Masz jedną turę spokoju.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



BRAK ATAKU

Zwiadowcy nie zanotowali zbliżających się oddziałów wroga. Masz jedną turę spokoju.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach





BRAK ATAKU

Zwiadowcy nie zanotowali zbliżających się oddziałów wroga. Masz jedną turę spokoju.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



BRAK ATAKU

Zwiadowcy nie zanotowali zbliżających się oddziałów wroga. Masz jedną turę spokoju.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



BRAK ATAKU

Zwiadowcy nie zanotowali zbliżających się oddziałów wroga. Masz jedną turę spokoju.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



BRAK ATAKU

Zwiadowcy nie zanotowali zbliżających się oddziałów wroga. Masz jedną turę spokoju.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



BRAK ATAKU

Zwiadowcy nie zanotowali zbliżających się oddziałów wroga. Masz jedną turę spokoju.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



BRAK ATAKU

Zwiadowcy nie zanotowali zbliżających się oddziałów wroga. Masz jedną turę spokoju.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



BRAK ATAKU

Zwiadowcy nie zanotowali zbliżających się oddziałów wroga. Masz jedną turę spokoju.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



BRAK ATAKU

Zwiadowcy nie zanotowali zbliżających się oddziałów wroga. Masz jedną turę spokoju.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach





BRAK ATAKU

Zwiadowcy nie zanotowali zbliżających się oddziałów wroga. Masz jedną turę spokoju.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ATAK

Twoja flanka jest atakowana przez oddziały barbarzyńców o sile 10. Zwiadowcy donoszą, że posługują się zatrutymi strzałami i w razie przegranej stracisz 3 legionistów.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ATAK

Twoja flanka jest atakowana przez konnicę barbarzyńców o sile 5. Jeżeli nie posiadasz ukończonego ostrokołu, siła ataku wyniesie 10. W razie klęski tracisz 3 legionistów.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ATAK

Twoja flanka jest atakowana przez duży oddział konnicy barbarzyńców o sile 4. Jeżeli nie posiadasz ukończonego ostrokołu, siła ataku wyniesie 8. W razie klęski tracisz 2 legionistów.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ATAK

Twoja flanka jest atakowana przez duży oddział konnicy barbarzyńców o sile 3. Jeżeli nie posiadasz ukończonego ostrokołu, siła ataku wyniesie 7. W razie klęski tracisz 3 legionistów.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ATAK

Twoja flanka jest atakowana przez oddziały barbarzyńców o sile 4. Tym razem barbarzyńcy są zaopatrzeni w maszyny miotające kamienie. W razie przegranej stracisz 1 legionistę oraz zostanie uszkodzona wieża. Połóż kartę na wieżę. Do czasu usunięcia zniszczeń nie można z niej korzystać ani kontynuować budowy. Jeżeli nie była skończona, zniszczenia nie występują.

	Naprawa
Start	wykonana



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ATAK

Twoja flanka jest atakowana przez oddziały barbarzyńców o sile 9. Tym razem barbarzyńcy są zaopatrzeni w maszyny miotające kamienie. W razie przegranej stracisz 3 legionistów oraz zostanie uszkodzona wieża. Połóż kartę na wieżę. Do czasu usunięcia zniszczeń nie można z niej korzystać ani kontynuować budowy. Jeżeli nie była skończona, zniszczenia nie występują.

	Naprawa
Start	wykonana

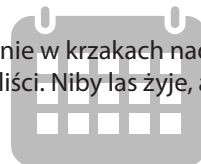


Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 1 | TURA 1/N

Zauważono poruszenie w krzakach nad rzeką. Coś wąsatego wynurzyło się spod liści. Niby las żyje, ale ten jakby bardziej.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach





ZDARZENIE 2 | TURA 1/W

Piękna pogoda na budowanie obozu - powiedział dowódca oddziału W. Akurat w tym momencie na horyzoncie pojawiły się chmury i od razu reszta oficerów pomyślała o złożeniu go w ofierze dla Zefira.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 3 | TURA 1/LAS

Zwiadowcy dostrzegli obserwatorów barbarzyńskich przyglądających się pracom w obozie. To chyba chłopci z pobliskiej wioski. Oznacza to, że lokalna ludność już o nas wie.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 4 | TURA 2/PM

Czterech legionistów musi zostać przekierowanych do płoszenia dzikich zwierząt. Odłóż 4 karty legionistów na bok, w kolejnej turze nie można będzie z nich korzystać. Ryzyko nie pojawia się, jeżeli wysłałeś legionistę po psy pasterskie, czyli wykupiłeś to przeciwdziałanie.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 5 | TURA 2/N

W obozie wybuchł pożar, sześć pali uległo zniszczeniu, zdejmij je z planszy. Jeżeli w obozie nie było pali, to ryzyko nie pojawia się. Ryzyko nie pojawia się również, jeżeli wykupiłeś szkolenia przeciwpożarowe.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 6 | TURA 2/W

Jeden z legionistów przez nieuwagę połamał ostrokoł. Musisz go naprawić zanim będziesz mógł kontynuować jego budowę lub z niego korzystać. Zaalokuj legionistów na poniższych polach, aby usunąć uszkodzenie. Po wypełnieniu wszystkich pól możesz zdjąć tę kartę.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 7 | TURA 2/S

Na drodze napotkano dwóch konnych, po krótkiej potyczce spotkanie należało zaliczyć do udanych. 1 : 0 dla naszych.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 8 | TURA 3/E

Złapano dwóch wieśniaków, którzy po krótkiej perswazji wyznali, że wójt z ich wsi kilka godzin temu posłał umyślnych z wiadomością o powstającym obozie Rzymian. Ponadto, jeśli wysłałeś ludzi z misją handlową (wykupiłeś przeciwdziałanie o tej nazwie), uzyskujesz dwóch nowych legionistów.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 9 | TURA 3/W

Legioniści niosący bale drewna zauważyli dym z ognisk na horyzoncie. Widoczny był w kilku miejscach, co może świadczyć o dużej liczbie obcych.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach





ZDARZENIE 10 | TURA 4/N

Kilku żołnierzy z zespołu N odeszło na stronę i w najgorętszym momencie kilka drzew zламаło się i upadło zupełnie samo. Może ktoś rzucił urok na to miejsce? Biedacy w popłochu wybiegli z krzaków, pamiętając tylko o mieczach.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 11 | TURA 4/E

Kapłan mówi - Za godzinę uderzy nawałnica. Potrwa tylko godzinę, ale zablokuje możliwość wycinki i przynoszenia drewna do obozu. W kolejnej turze nie będziecie przynosić do obozu drewnianych pali. Trzeba będzie z nimi poczekać do kolejnej rundy.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 12 | TURA 4/W

Znowu w obozie wybuchł pożar. Zniszczeniu uległy 4 pale i nie można z nich budować. Zdejmujecie 4 pale przyniesione do obozu. Ryzyko nie występuje, jeśli w obozie nie było drewna. Te pożary stają się podejrzone. Pożar udaremniono, jeżeli macie przeciwdziałanie o nazwie szkolenie przeciwpożarowe.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 13 | TURA 4/S

Legioniści pracujący przy wyrębie puszczy natknęli się na przeważające siły wroga. Po dzielnej obronie i mimo zdradzieckich podstępów barbarzyńców udało się przepędzić obu wojów. Jednak jeden legionista zginął (zdejmujesz go z planszy). Istnieje obawa, że była to przednia szpica większych wojsk.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 14 | TURA 4/LAS

Oddział niosący pnie drzewa do obozu napotkał niespodziewanie dwóch konnych wyjeżdżających z lasu. Jednego z nich udało się ściągnąć z siodła i związać żywcem. Choć nie obyło się bez kilku zadrapań.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 15 | TURA 3/PM

Właśnie otrzymaliście wiadomość od pobliskiego fortu, że mogą wam wysłać więcej legionistów. Jednak konieczne jest zbudowanie większej przystani koło lasu. Jeżeli zbudujecie dużą przystań otrzymacie łącznie 6 legionistów co turę. Nowi legioniści przybędą w tej samej turze, w której ukończycie przystań. Zdarzeniu towarzyszą plany przystani.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 16 | TURA 5/E

Tama na rzece powiększyła się, spiętrzając poziom wody jeszcze bardziej. Jakies nieczyste siły, może druidzi, próbują okiełznać żywioł wody. Szybkie modły i ofiara z szyszek do Acheloosa powinny przynajmniej na chwilę załatwić sprawę.

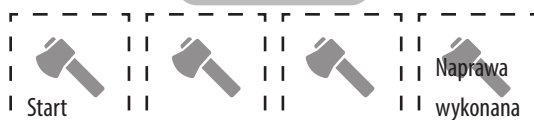


Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 17 | TURA 5/W

Deszcz rozmoczył ziemię i część palisady się rozpadła. Musisz ją naprawić zanim będziesz mógł kontynuować jej budowę lub z niej korzystać. Załokuj legionistów na niższych polach, aby usunąć uszkodzenie. Po wypełnieniu wszystkich pól możesz zdjąć tę kartę. Ryzyko nie występuje, jeżeli wykonaliście rów odpływowy, czyli macie to przeciwdziałanie.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach





ZDARZENIE 18 | TURA 5/S

Legioniści skryli się, gdzie mogli. Pada tak, że nie widać czubka miecza. Nie ma nowych materiałów w tej turze, trzeba to przeczekać. W tej turze nie pojawiają się w obozie żadni legioniści z nowymi materiałami. Na szczęście na horyzoncie już widać przejaśnienia.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 19 | TURA 5/LAS

Przesłuchanie złapanego żołnierza barbarzyńców zakończyło się sukcesem, dla imperium, nie dla tego biedaka. Przed śmiercią wyjawiał informacje o sporym oddziale przygotowującym się do ataku w sile 30 żołnierzy.

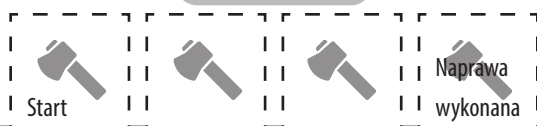


Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 20 | TURA 6/N

Palisada została uszkodzona przez intensywny deszcz. Musisz naprawić ją zanim będziesz mógł kontynuować jej budowę lub z niej korzystać. Załokuj legionistów na poniższych polach, aby usunąć uszkodzenie. Po wypełnieniu wszystkich pól możesz zdjąć tę kartę. Ryzyko nie występuje, jeżeli wykonałicie rów odpływowy, czyli macie to przeciwdziałanie.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 21 | TURA 6/E

Złapano szpiega. Mieszkaniec okolicznej wioski, który dostarczył żywność szwendał się bez powodu w pobliżu kowala. A teraz kowal nie pracuje. Całą turę zajmie jego naprawa, więc w tej nie można stawiać pól z młotkiem. Ryzyko nie pojawia się, jeżeli zainwestowaliście w obozową straż, czyli posiadacie przeciwdziałanie o tej nazwie.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 22 | TURA 6/W

Wysłano oddział rozpoznania w kierunku dymów. Napotkał on jednak sporą kolumnę (siła około 40) wrogiego wojska w odległości dwóch godzin marszu od obozu. Jednostki ewidentnie przegrupowywały się w pośpiechu, szykując się do wymarszu.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 23 | TURA 6/S

Powróciło Słońce, akurat w momencie, gdy miało schować się za koronami drzew. Znowu można pracować w lesie i transportować materiał do obozu.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 24 | TURA 6/LAS

Rzeka zaczęła miejscami występować z brzegów. To w połączeniu z wzmożonymi opadami powoduje podmywanie nadbrzeżnych partii lasu. Jak tak dalej pójdzie do jutra obóz będzie z jednej strony sąsiadował z bagnami.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



ZDARZENIE 25 | TURA 7/PM

Gubernator zażyczył sobie wybudowania obelisku na środku obozu, który upamiętniałby jego rolę w podboju prowincji. Zależy mu na szybkiej realizacji, bo chciałby udekorować w ten sposób swoją jutrzejszą wizytę w obozie. W zamian oferuje, że gdy przybędzie do obozu, dostarczy ze sobą 20 legionistów.



Własność intelektualna Octigo Sp. z o.o. Materiały udostępnione na zasadach



