

DIE BAUMEISTER DES COLOSSEUM

„Amíg a Colosseum áll, állni fog Róma, ha elpusztul, elpusztul Róma és a világ is” – írta az óriási építményről Beda Venerabilis angolszász egyházi író.

Klaus-Jürgen Wrede kolosszális játéka 2-4 játékos számára,
10 éves kor felett ajánlva.

A JÁTÉK ELEMEI:



A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok együtt építik fel a hatalmas Colosseumot. Az építkezés központi alakja a konzul, az egyedüli hatalmasság, akin keresztül az építészek különböző területekről igényelhetik a szükséges nyersanyagokat. De mit érnek ezek az építőanyagok, ha nem tudjuk eltárolni őket? Itt is a konzul a segítség, az ő engedélyével lehet táborokat, raktártelepeket felhúzni. Hálából istállókat kell felhúznunk az út mentén, amivel megkönnyítitek a közlekedést. Az építőanyagok által mindannyian hozzájárultok a hatalmas munkálatokhoz, és ezzel végül dicsőségpontokat szereztek. Amint az építkezés a végéhez ért, a legtöbb ilyen dicsőségponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



- ① - A játéktáblát helyezték az asztal közepére
 - ② - Minden játékosnak adjatok egy kezdőlapkát.
 - ③ - Minden játékos helyezze a kis fa mozgásjelölőjét a kezdőlapka legfelső részén található baloldali kerékre.
 - ④ - Az erőforrás kártyákat helyezték 4 külön pakliként a tábla mellé.
 - ⑤ - A konzulfigura startmezője a táblán a szökőkút mellett található.
 - ⑥ - A 16 táborlapkát (sátor) helyezték a tábla közepére.
 - ⑦ - Keverjétek meg az I-es számú tájtípus lapkákat és helyezték a tábla mellé az ábra szerint.
 - ⑧ - A II-es és III-as tájtípus lapkákból képezzetek 2 leforított húzópaklit.
 - ⑨ - Keverjétek meg a Colosseum egységlapkákat és helyezték a tábla mellé 3 pakliban: A, B és C.
 - ⑩ - Tegyétek az első 4 A-jelű lapkát a játéktábla megjelölt helyeire (lásd az ábrán).
 - 11 - A doboz alja is kerüljön a tábla mellé, rajta az építési terület táblájával.
 - 12 - Az építési terület utolsó 3 mezőjéhez tegyetek egy 1-es, egy 2-es és egy 4-es zsetont az ábra szerint (ezek győzelmi pontot jelölnek).
 - 13 - A többi dicsőségpont zsetont készletként tartsátok a tábla mellett.
- Minden játékos válasszon magának egy tetszés szerinti erőforrás kártyát.
 - Válasszátok ki a kezdőjátékost. A második játékos vegyen fel 1 dicsőségpontot, az utána következő játékosok pedig eggyel többet (2-t ill 3-at).

JÁTÉKMENET

A kezdőjátékkal kezdve az aktív játékosok az óra járása szerint következnek egymás után. Az aktív játékosnak a körében legalább 1 lépésnyit mozgatnia kell a konzul figuráját az óra járása szerint. (ez nem kerül mozgáspontba). Ezen kívül mozgathatja a figurát további lépésekkel is. Minden további mezőért 1 mozgásponttal kell fizetnie és ezt a mozgásjelzőjének előremozdításával jelzi (1-et jobbra lép vele). Ha ez a jelölő elér az istállójelölők sorában a jobb legszélső mezőig, a játékosnak nem maradt több elkölthető mozgáspontja. Viszont vásárolhat még további lépéseket dicsőségpontok eldobásával (1 dicsőségpont = 1 mozgáspont).



A konzul mindig egy szomszédos területre lép. Ha a játékos megállítja a konzult egy adott mezőn, elvégzi a mezőhöz rendelt akciót. Tehát az, hogy melyik akciót éri el a játékos, azon múlik, hogy hol állítja meg a konzult.

A

A tábor bővítése:

Ha a konzul mozgása a pirossal keretezett mezők egyikén ér véget (a táborlapkák mellett), a játékos eldobhat 1 bármilyen erőforrás kártyát a kezéből, hogy szerezzen egy táborlapkát, amit a kezdőlapkájának táborsorába illeszt jobbra, folytatólagosan. Ezzel megnöveli a kézben tartható lapok határértékét (kezdetben ez maximum 4) lapkánként kettővel. Ha a játékos nem dob el kártyalapot, nem vehet fel táborlapkát.

Példa: a játékos immáron 8 lapot tarthat a kezében.



Ha a konzul lépése az egyik késsel keretezett területen ér véget, a játékosnak választania kell B és C akció közül. Nem választhatja mindkét akciót, de az egyik akciót választania KELL.

B A területek bővítése és a nyersanyagok kitermelése.

Az aktív játékos kiválasztja a legszélső (a táblához legközelebb eső) tájlapkát az oszlopból és lerakja a saját kezdőlapjának azon elemé mellé, amelyik megegyezik a felvett lapka típusával. Ha a játékosnak nincs még ilyen típusú táj a birtokában, a kezdőlapja alá helyezi, ezzel megkezdve egy újabb tájítus sort.

Ezek után a tábla melletti további apkák eggyel közelebb kerülnek a táblához, de nem szabad húzni pótlásként új lapkát. Ez majd akkor történik meg, miután elfogyott mind a 4 tájlapka onnan (lásd később).



Amint egy tájlapka valamelyik játékoshoz kerül ilyen módon, az azonnal kivált egy minden játékosra vonatkozó tájlapka értékelést. Azonban nem az imént felvett lapkatípust kell értékelni, hanem azt, ami ez által a táblához legközelebb került az adott terület mellett. Ekkor minden játékos (az aktív játékosal kezdve, majd az óra járása szerint haladva) felvesz annyi erőforrás kártyát az adott típusból, ahány az értékeltnek megfelelő tájlapka van a saját területén.

Ha csak kevesebb kártya áll rendelkezésre a készletben, mint amennyire egy játékos jogosult, akkor csak annyit vesz fel, amennyit tud. Ha - extrém esetben - egyáltalán nincs olyan kártya, akkor nem vesz fel lapot. Ha a játékos nem tud (vagy esetleg nem akar) az felvenni egyetlen kártyalapot sem, 1 dicsőségpontot kap a készletből.



Példa: a játékos lépett a konzullal. Felveszi a vizet jelképező tájlapkát és a kezdőlapja alá helyezi, mivel még nem volt neki ebből a típusból. Ezek után a búzamező lapka kerül értékelésre (zölddel jelezve). Mivel a játékosnak mindössze 1 ilyen típusú tájlapka van a saját területén, 1 búza erőforrás kártyát húzhat fel. Ez után az összes többi játékos búza erőforrás kártyákat húz aszerint, hogy hány búzamező tájlapkával rendelkezik.



Az ebben a körben felvett tájlapka is beleszámít az értékelésbe, aminek nyomán erőforrás kártyához jutunk.



Példa: a játékos egy búzamező lapkát vesz fel, és ezzel kibővíti a búzamező birtokainak sorát. Mivel a következő is búzamező lapka, ez kerül értékelésre. Ekkor az aktív játékos két erőforrás kártyához jut, hiszen már 2 búzamezővel rendelkezik.



Abban az esetben, ha egy istállólapka kerül értékelésre, minden játékos vissza kell mozgassa a mozgásjelölőjét a balra a legszélső, kerékkel jelölt mezőre. Ezzel tehát újra használhatja az összes, eddig szerzett mozgáspontját.

Amennyiben valaki istállólapkát vesz fel, az azon látható mozgáspontok (1 vagy 2 kerékkel jelölt mező) hozzáadódnak a meglévő mozgáspontjaihoz, hiszen a lapkát a meglévő istállója mellé (jobbra) helyezi.

Ha egy játékos úgy dönt, hogy nem kér egyetlen kártyát sem az értékelés által feljogosított mennyiségből (vagy nem lép vissza a mozgásjelölőjével), helyette 1 dicsőségpontot vehet fel. De csak akkor, ha valóban semmit nem nyer az értékelésből. Azaz ha mondjuk 3 felveendő kártyából csupán egyet venne fel, nem kap dicsőségpontot.

Példa: A játékos felveszi az erdőlapkát és ezzel kiváltja az istálló értékelését, ami elvileg visszaadja az összes eddig szerzett mozgáspontját. Ha visszalép a jelölőjével, ismét felhasználhatja a mozgáspontjait. Ha nem teszi, kap 1 dicsőségpontot.



Ha elfogynak a tájlapkák az oszlopból:

Ha egy játékos elveszi az utolsó lapkát is egy terület mellől, fel kell tölteni a területet új 4 lapkával. Először az I-essel jelöltekből, majd a II-es és III-as jelölésűekből. Az elsőként a tábla mellé felcsapott lapka lesz ekkor az, ami kiváltja a soron következő tájlapka értékelést

Ha az utolsó III-as tájlapka is elfogyott, nem kerül már új lapka a kimerült területek mellé, így nem történik értékelés többé ezeken a helyeken.



Kártya kézlimit:

Miután egy játékos kártyát vett fel, ellenőriznie kell a kézlimitet (a játék elején ez 4 kártya, azaz csak ennyi lehet a kezében). A kézlimit azonban bővül a megszerzett táborlapkák által. Ha a kártyák száma meghaladja a limitet, a játékosnak el kell dobnia annyi általa választott kártyát, hogy ismét limiten belül legyen.

C

A Colosseum egy egységének megépítése:

A játékos felvesz egy Colosseum egységlapkát, ami a konzul mellett lévő területen fekszik, és behelyezi a soron következő részbe (az ábra szerint) az építkezési terület tábláján. A sor az I-es számú réssel kezdődik és az óra járása szerint számozódik. Ehhez el kell dobnia a kezéből a lapka által megjelölt nyersanyagokat, azaz az erőforrás kártyákat. Bármely hiányzó kártya helyettesíthető három másik, egyforma kártyával. Az építésért a játékos felveszi a lapkán látható dicsőségpontot a készletből. (A dicsőségpont zsetonok lefordítva tárolandók és titkosan kezelendők. Azonban szabadon beválthatók játék közben nagyobb címletekre.)



Példa: A játékos úgy határoz, hogy nem veszi fel az istállólapkát, ellenben megépíti egy egységet a Colosseumból. Eldob 2 vízlapkát és 1 sziklás tájlapkát, és berakja az egységlapkát az első építési helyre 4 dicsőségpontért.

Miután egy Colosseum egységlapka megépítésre került, azonnal pótolni kell a táblán egy újabb, soron következő lapkával.

Amikor egy játékos az utolsó 3 Colosseum egységlapka valamelyikét építi meg, a lapkán látható dicsőségponton felül a táblára helyezett dicsőségpont zsetont is magához veszi.



D

Ezen a mezőn a játékosnak döntenie kell, hogy lapka felvétele nélkül mely tájtípust értékelje ki az összes játékos. Lehetőség van az istállók kiértékelésére is – ekkor mindenki visszalép a mozgáspontok kezdőmezőjére.



A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint a Colosseum elkészült, azaz a 17. egységlapka is behelyezésre került. Ekkor a játékosok további dicsőségpontokat kapnak az egyes tájtípusok, valamint a táborok és az istállók többségi birtoklásáért. Ha egy játékosnak egyértelmű többsége van egy bizonyos lapkaszorban (több van neki abból a típusból, mint mindenki másnak), azzal 4 dicsőségpontot szerez. Ha ezen a területen döntetlen alakult ki, mindenki, aki egyenlő mennyiségű lapkát birtokol, 2-2 dicsőségpontot kap. Ezen túl minden játékos 1 dicsőségpontot kap minden, kezében maradt 3 erőforrás kártya után.



Példa: Mindkét játékos azonos mennyiséget ért el az istállók és a sziklás tájlapkák esetén. Mind a ketten megkapják a 2-2 dicsőségpontjukat az egyes típusok után. Klaus több víz- és búzamező lapkát szerzett, ezekért tehát 4-4 pontot írhat. Jürgen azonban az erdők és a táborlapkák terén szerzett egyértelmű többséget, tehát ő is kap 4-4 pontot. Klaus további 1 pontot szerez a kezében maradt kártyalapokért, ilyen Hürgennek nem jár, mert csak két lapja maradt.

Ez után a játékosok összeadják a dicsőségpontjaikat. A legtöbb ponttal rendelkező nyeri el a császár kezét, és megnyeri a játékot is egyben, a Római Birodalom legjobb építészeként. Ha a játékvégi pontoknál döntetlen merül fel, az nyer, akinek több kártya maradt a kezében. Ha így is marad a döntetlen, a játékosok megosztoznak a dicsőségen.



VARIÁNS

A játékosok megegyezhetnek, hogy a speciális **D** területen egy adott értékelőlapka szerint cselekszenek, amit a játék elején választanak ki, vagy összekeverik ezeket, és véletlenszerűen húzva végzik el az értékelést a lapkák alapján.

Tehát ha egy játékos ezek után a speciális **D** területen megállítja a konzult:



kap 1 dicsőségpontot



újratöltheti (csak a saját) mozgáspontjait a visszalépéssel



felvehet egy tetszés szerinti erőforrás kártyát



kicserélheti a kezében lévő kártyákat 2:1 arányú cserével - a felvett és lerakott kártyák típusának nem kell egyeznie.



felveheti a legfelső lapkát a lefordított tájlapkák paklijából és azt azonnal a saját területe mellé illesztheti a megfelelő sorba.



szabadon dönthet, hogy melyik tájlapka típust értékeli ki MINDEN játékos (illetve MINDENKI visszaállíthatja a mozgáspontjainak számát)

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesemern.

Spielautor: Klaus Jürgen Wrede
Illustration: Michael Menzel
3D & Graphic Design: designstudio1.de
Redaktion: Thorsten Gimmler

GAMEPLAY
VIDEO



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

