

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosoknak épületek felépítésével győzelmi pontokat kell gyűjteniük.

A DOBOZ TARTALMA

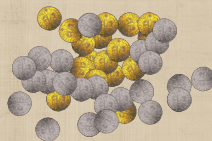
37 téglalap alakú kártya (köztük 18 munkás, 6 rabszolga, 4 szerszám, 4 kölcsön, 4 egyetem és 1 kezdőjátékos-kártya)

40 pénzérme

Közte 23 ezüst- és 17 aranyérme. Az ezüstérmék értéke 1, míg az aranyérmék értéke 5 sestertius.

Példa egy munkáskártyára:

- ① A munkás munkába állításának pénz- és erőforrás-költsége
- ② A munkás által termelt erőforrásmennyiség (kő, fa, építészet és díszítés)
- ③ A munkás munkába állításának pénz- és erőforrásköltsége (emlékeztető)



33 épületkártya (köztük 4 gép)

- ① Az épület felépítéséért járó pénzjutalom.
- ② Az épület felépítéséért járó győzelmi pontok.
- ③ Az épület felépítéséhez szükséges erőforrások (kő, fa, építészet, díszítés).



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Keverjük össze az épületkártyákat, és tegyük őket félkész épület oldalukkal felfelé az asztal egyik szélére. A legfelső öt lapot tegyük sorba a húzópakli mellé.
- 2 Válogassuk ki a munkáskártyák közül a „Tanonc” kártyákat, és osszunk belőlük egyet véletlenszerűen minden játékosnak. A maradék „Tanonc” kártyákat keverjük vissza a munkáskártyák paklijába.
- 3 A munkáskártyák pakliját tegyük az épületkártyák mellé. A legelső öt lapját ennek a paklinak is tegyük sorba a húzópakli mellé, az épületkártyák sora alá.
- 4 Az épületek sora fölé tegyük a négy befektetéspaklit: a hat rabszolgát, a négy szerszámot, a négy kölcsönt és a négy egyetemet.
- 5 A pénzürméket tegyük egy kupacba az asztal közepére; ez lesz a Bank.
- 6 Minden játékos vegyen el 10 sestertiust (1 aranyat és 5 ezüstöt).
- 7 Válasszunk véletlenszerűen egy kezdőjátékost, aki megkapja a kezdőjátékos kártyát, és maga elé helyezi.



A JÁTÉK MENETE

A körében egy játékosnak három ingyen akciója van, valamint fizethet azért, hogy további akciókat hajthasson végre.

Minden extra akció 5 sestertiusba kerül.

A lehetséges akciók a következők:

Építkezés megkezdése

Munkás felbérlése

Befektetés

Munkás munkába állítása

Pénz felvétele

ÉPÍTKEZÉS MEGKEZDÉSE

Egy építkezés megkezdése egy akcióba kerül.

Válassz a felfordított öt épületkártya közül egyet, és vedd magad elé. Ezt követően azonnal töltsd fel az így felszabadult helyet egy új kártyával a húzópakliból. Egyszerre bármennyi félkész épület lehet előtted.

Körödben bármennyiszer választhatod ezt az akciót (amíg van akciólehetőség).

MUNKÁS FELBÉRLESE

Egy munkás felbérlése egy akcióba kerül.

Válassz a felfordított öt munkáskártya közül egyet, és vedd magad elé. Ezt követően azonnal töltsd fel az így felszabadult helyet egy új kártyával a húzópakliból. Egy időben bármennyi munkás lehet előtted. Körödben bármennyiszer választhatod ezt az akciót (amíg van még akciólehetőség).

BE

A kö

kívü

amí

• E

7 s

meg

beke

Ezt l

bárm

állítá

pont

lévő

pont

tulaj

absz

hasz

... É

A kö

bárm

rabsz

akció

felsz

éppe

fel.

fordi

ezut

mun

ezut

szers

BEFEKTETÉS

A körödben egyszer dönthetsz úgy, hogy elveszel egyet a befektetéskártyák közül. Azon kívül, hogy ez egy akcióba kerül, a legtöbb befektetésnek van egy pénzbeli költsége is, amit  a szimbólum jelöl.

• EGY RABSZOLGA MEGVÁSÁRLÁSA...

7 sestertiusért elviheted az egyik még megvásárolható rabszolgát. Ez a rabszolga bekerül a munkába állítható munkásaid közé. Ezt követően ugyanúgy kell kezelni őket, mint bármelyik munkást, kivéve, hogy munkába állításuk nem kerül pénzbe. A játék végén, a pontok összeszámolásakor minden, a játékosnál lévő (fel nem szabadított) rabszolga -1 győzelmi pontot (vagyis egy pont levonást) jelent a tulajdonosának. Ezen kívül a fel nem szabadított rabszolgákat nem lehet taníttatni és nem használhatnak szerszámokat.

... ÉS FELSZABADÍTÁSA

A köröd során vagy a végső pontozás alatt bármikor felszabadíthatsz egy vagy több rabszolgát. Ez felszabadított rabszolgánként egy akcióba kerül. A pontozás során a rabszolgák felszabadítása 5 sestertiusba kerül. Csak az éppen nem dolgozó rabszolgák szabadíthatók fel. A felszabadított rabszolgák kártyáját fordítsd át a „Szabad” oldalára. A rabszolga ezután szabad munkássá válik, akinek minden munkába állásáért fizetned kell. Továbbá ezután taníttatható lesz, és használhat majd szerszámokat is.



1 A rabszolga megvásárlásához szükséges sestertiusok száma

2 Az elvesztett győzelmi pontok száma, ha a rabszolgát nem szabadítjuk fel

3 A rabszolga által termelt erőforrások

-1 akció



1 A szabad munkás által termelt erőforrások

2 A szabad munkás munkába állításának költsége

• EGY SZERSZÁM VÁSÁRLÁSA

2 sestertiusért kiválaszthatod az egyik megvásárolható szerszámot, és magad elé teheted azt.

Ezt követően bármikor, ha munkába állítasz egy munkást, további akció- vagy pénzköltség nélkül felszerelheted egy szerszámmal. A szerszám által biztosított erőforrás hozzáadódik a munkás által termelt erőforrásokhoz.



1 A szerszám ára

2 A szerszám által biztosított erőforrás



Ennek a munkásnak és egy kalapácsnak a munkába állítása az Alexandriai világítótorny 1 akcióba és 4 sestertiusba kerül. A játékos korábban már elköltött 2 sestertius arra, hogy a kalapácsot megszerezze.



+



Figyelem!
• Szerszámok
• Egy munkás
Amikor munkás
rabszolga munk

• Kalkuláció
Elvek
költségek
teher
zár

...ÉS
A v
fizet
által
nem
(vag
tulaj
nem

Figyelem:

- Szerszámot csak munkás vagy felszabadított rabszolga (szabad munkás) használhat, rabszolga nem.
- Egy munkás vagy felszabadított rabszolga (szabad munkás) egyszerre egy szerszámot használhat.

Amint egy épület elkészült, a szerszám, ahogy az azt használó munkás is, visszakerül a munkába állítható munkások közé. Később bármelyik munkásunkat vagy felszabadított rabszolgánkat (szabad munkásunkat) felszerelhetjük a szerszámmal, amikor azok éppen munkába állnak egy építkezésnél.

• KÖLCSÖN FELVÉTELE...

Elvehetsz egyet a még elérhető kölcsönkártyák közül, és magad elé teheted azt.

Ezután vegyél el 10 Sestertiust a bankból.



1 A kölcsön felvételekor kapott sestertiusk száma

2 A vissza nem fizetett kölcsön miatt elvesztett győzelmi pontok száma

...ÉS VISSZAFIZETÉSE

A végső pontozás során vissza kell fizetned a bankba **15 sestertiust** minden általad felvett kölcsönért. Minden vissza nem fizetett kölcsön **-2 győzelmi pontot** (vagyis két pont levonást) jelent a tulajdonosának. A kölcsön visszafizetése nem akció.



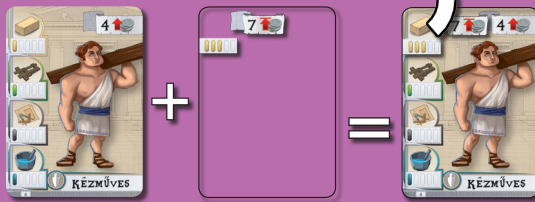
3 A kölcsön visszafizetésekor a banknak fizetendő sestertiusk száma.

• EGY MUNKÁS TANÍTTATÁSA

7 sestertiusért taníttathatod egy munkába állítható (vagyis éppen nem valamelyik építkezésen dolgozó) munkásodat. Válaszd ki az egyik még megvásárolható egyetemkártyát, és azonnal tedd valamelyik munkásod kártyájára. Az új erőforrástermelés felváltja a régit anélkül, hogy növelné a munkás munkába állításának költségét. Az egyetemkártya a játék végéig ezen a munkáson marad.



Miután egy akcióért és 7 sestertiusért a játékos taníttatta ezt a munkást, a munkába állítása az Alexandriai világítótornyánál 1 akcióba és 4 sestertiusba kerül.



Figyelem:

- Csak munkást vagy felszabadított rabszolgát (szabad munkást) taníttathatunk, rabszolgát nem.
- Minden munkás vagy felszabadított rabszolga (szabad munkás) csak egyszer taníttatható.

EGY

Egy
oldal
Tedd
erőfő
állít
pénz
hely
tegy
által

Enn
Alex

EGY MUNKÁS MUNKÁBA ÁLLÍTÁSA

Egy munkás munkába állítása változó mennyiségű akcióba kerülhet (lásd a következő oldalon).

Tedd egy munkásodat valamelyik félkész épületed mellé úgy, hogy a munkás által termelt erőforrások az épülethez szükséges erőforrások mellé kerüljenek. Amikor munkába állítasz egy munkást, ki kell fizetned érte a kártyájának jobb felső sarkában látható pénzmennyiséget a bankba. Ha egy munkás egy épületen elkezdett dolgozni, addig nem helyezhető át másik épület mellé, amíg ez el nem készült. Minden egyes új munkást úgy tegyünk le egy épület mellé, hogy az általa termelt erőforrások a már ott lévő munkások által termelt erőforrások mellé kerüljenek.



Ennek a munkásnak a munkába állítása az Alexandriai világítótornynál 1 akcióba és 4 Sestertiusba kerül.

Munkások akcióköltsége:

- Ha a köröd során egy munkást állítasz munkába egy épületnél, az egy akcióba kerül (függetlenül attól, hogy hány munkás dolgozik már az adott épületen).
- De ha még ugyanabban a körben egy újabb munkást állítasz munkába ugyanannál az épületnél, az kettő további akcióba kerül!
- Ha ugyanabban a körben egy harmadik munkást is szeretnél munkába állítani ugyanannál az épületnél, akkor az három további akcióba kerül, és így tovább. Vagyis ha egy körben ugyanannál az építkezésnél három munkást is szeretnél munkába állítani (függetlenül attól, hogy hány munkás volt ott már eleve), az összesen hat akcióba kerül!
- Ha az új munkást egy másik épületnél állítjuk munkába, az viszont csak egy akcióba kerül (vagyis ha két munkást két külön építkezésnél állítunk munkába, az 2 akcióba kerül, munkásonként 1-be).

SESTERTIUSOK FELVÉTELE

A sestertiusok felvétele változó mennyiségű akcióba kerülhet.

Akciókat használhatsz arra, hogy pénzt vegyél el a bankból:

- 1 akció felhasználásával 1 sestertiust vehetsz el.
- 2 akció felhasználásával 3 sestertiust vehetsz el.
- 3 akció felhasználásával 6 sestertiust vehetsz el.

Amint egy játékos végzett az akcióival, a következő játékos kerül sorra, és így tovább...



EGY ÉPÜLET BEFEJEZÉSE



Egy épület befejezése nem kerül akcióba.

Ha egy munkás munkába állításakor az épületen dolgozó munkások által termelt erőforrások mennyisége eléri vagy meghaladja az épülethez szükséges erőforrások mennyiségét, az épület elkészült.

Az eddig az épületen dolgozó munkások és az esetlegesen náluk lévő szerszámok visszakerülnek a felhasználható munkásaid közé. Kapsz annyi sestertiust a bankból, amennyi az épületkártyán látható. Ezt követően fordítsd meg az épületkártyát a kész épület oldalára, és tedd a már elkészült épületeid mellé, ha van már ilyen (így könnyebben számon tarthatók a győzelmi pontjaid).

Ennek a munkásnak a 3 sestertiusba kerülő munkába állításával az Alexandriai világítótorony felépítéséhez szükséges erőforrások immár mind rendelkezésre állnak. Látható, hogy a világítótoronyhoz 2 kőre, 4 fára, 1 építészetre és 3 díszítésre volt szükség. Az utolsó munkába állított munkás hozzátette a hiányzó 1 fát és 2 díszítést az épülethez. Az Alexandriai világítótorony tehát elkészült.



A játékos a kártyán láthatóaknak megfelelően kap 14 Sestertiust a bankból, és megfordítja az épületkártyát, ezzel szerez 5 győzelmi pontot.

A GÉPEK

A gépek az épületek különleges fajtái. Egy gép az elkészülte után ugyanúgy munkába állítható, mint egy munkás, ám munkájáért nem kell fizetnünk sestertius (a gép munkába állításának pénzbeli költsége nulla). A gépeket pontosan ugyanúgy kell felépíteni, mint az épületeket, és győzelmi pontot is érnek elkészültük után, ám ahelyett, hogy félretennénk őket a többi elkészült épületünk mellé, a munkásainkhoz csatlakoznak és játékban maradnak.

A JÁTÉK VÉGE

Ha valakinek a köre végén legalább 17 pontja van (csak az elkészült épületeket és gépeket beleszámítva, a sestertiusokat, a rabszolgákat és a kölcsönöket nem!), a játék véget ér. Aki az utolsó fordulóban nem került még sorra, az még játszhatja a körét (így minden játékos pontosan ugyanannyi kört játszik le a játék során - az utolsó játékos, aki sorra kerül, a kezdőjátékostól balra ülő játékos lesz). Így például ha a kezdőjátékos a köre végén eléri vagy meghaladja a 17 győzelmi pontot, mindenki más még játszhatja még a saját utolsó körét. Viszont ha az utolsó játékos az, aki a köre végén eléri a 17 pontot, akkor a játék vele ér véget.

Ez után következik a végső pontozás:

1. Minden játékos felszabadíthatja (ha tudja, és még nem tette meg) a nála lévő rabszolgákat és visszafizetheti a kölcsöneit. Minden fel nem szabadított rabszolga 1, minden vissza nem fizetett kölcsön 2 győzelmi pont-levonást jelent (lásd a rabszolgák felszabadításának leírásánál).

2. Ez után minden játékos összeszámolja az elkészült épületei és gépei által biztosított győzelmi pontjait, ehhez pedig még hozzáad egy tized pontot (0,1 győzelmi pontot) minden nála lévő sestertiusért. A legtöbb győzelmi pontot elérő játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén minden döntetlenben álló játékos győztes.