

by Giancarlo Fioretti

CONSTANTINOPOLIS™

Rules of Play




Üdvözet

A VI. évszázadra Konstantinápoly (Constantinopolis) városa a legnagyobb ókori kereskedelmi központtá nőtte ki magát. Stratégiai elhelyezkedésével az Arany-szarv-öböl és a Márvány-tenger között, Európa és Ázsia találkozási pontjánál, Konstantinápoly az ókori Róma rendkívül fontos örököse és Európa legnagyobb és leggazdagabb középkori városa volt. A városok királynőjeként ismerték.

A *Constantinopolis*-ban a játékosok helyi kereskedőket alakítva igyekeznek a vagyoniukat gyarapítani különböző árukat termelve és azokat külföldön, a város piacain, vagy a saját kereskedelmi épületeikben értékesítve.

A játék célja

A *Constantinopolis*-ban 2–5 játékos verseng azért, hogy Konstantinápoly városának legbefolyásosabb kereskedőjévé váljon. Külföldi városokba szóló szállítási szerződések teljesítéséért, helyi kereskedelmi tevékenységek fejlesztéséért, a városnak szóló adományokért és középületek finanszírozásáért a játékosok Hírnévpontokat (HP / ) kapnak, amelyek a városban szerzett befolyásukat jelzik.

A játék végén a legtöbb Hírnévponttal rendelkező játékos lesz a legfontosabb kereskedő Konstantinápolyban és így ő nyeri meg a játékot!

A játék elemei

A *Constantinopolis* tartalmazza:

- Ezt a szabálykönyvet
- 1 játéktáblát
- 5 Játékostáblát
- 106 Szerződés-kártyát
- 22 Hajókártyát, 3 féle típusra osztva:
 - » 9 Kis hajó (Parvus Dromo)
 - » 8 Közepes hajó (Medius Dromo)
 - » 5 Nagy hajó (Magnus Dromo)
- 5 Piackártyát

- 68 Épületlapkát, 5 féle típusra osztva:
 - » 24 Termelőépület (piros)
 - » 18 Kereskedelmi épület (sárga)
 - » 12 Haszonépület (zöld)
 - » 8 Középület (lila)
 - » 6 Városfal (szürke)
- 85 Pénzermét, különböző értékekben:
 - » 13 érme 30 arany értékben
 - » 18 érme 10 arany értékben
 - » 13 érme 5 arany értékben
 - » 13 érme 2 arany értékben
 - » 28 érme 1 arany értékben
- 90 Fa árujelölőt, 5 féle típusra osztva:
 - » 10 Luxus-cikk (sárga)
 - » 16 Hadfelszerelés (fekete)
 - » 20 Iparcikk (piros)
 - » 20 Fogyasztási cikk (kék)
 - » 24 Élelmiszer (zöld)
- 20 Fa kereskedelmi kirendeltség-jelölőt (4-4 darab a következő színekben: fekete, kék, zöld, piros, sárga)
- 15 Fa játékosjelölőt, 3 féle típusra osztva:
 - » 5 Közhivatal-jelölő (1-1 minden színben)
 - » 5 Hírnévpont-jelölő (1-1 minden színben)
 - » 5 Termelési szint-jelölő (1-1 minden színben)

A játék elemeinek áttekintése

A következő részek röviden felsorolják és bemutatják a *Constantinopolis* elemeit.

A játéktábla

A játéktábla legnagyobb részét Konstantinápoly térképe alkotja, amelyen a játék során a különböző játékelemek találhatóak. A játéktáblán külön helye van a különböző típusú,

épületeknek, a piackártyáknak és a hajókártyáknak, illetve itt lehet kiválasztani a közhivatalokat. A Hírnévpontok sávja a játéktábla szélén fut végig. További információkért lásd az „A játéktábla részei” fejezetet a 4. oldalon!

A játékosablak

Ezen a táblán követhető a játékosok épületei és a kereskedelmi hajók helyzete, valamint itt tárolhatók a pénzürmék és az áruk. További információkért lásd az „A játékosablak részei” fejezetet a 5. oldalon!



Szerződéskártyák

Ezek a kártyák jelzik az áruk iránti külföldi keresletet és a szállítóeszközt kereső utasokat. A játékosok az áruikat és hajóikat használva teljesítik ezeket a szerződéseket, amiért aranyat és gyakran Hírnévpontokat kapnak.



Hajókártyák

Ezek a kártyák ábrázolják a hajókat, melyeket a játékosok a szerződések teljesítéséhez használhatnak. A raktér mérete és a hajók ára a hajók mérete szerint változik, ami lehet kicsi, közepes, vagy nagy.



Piackártyák

Ezek a kártyák mutatják, hogy mit lehet venni, eladni, vagy adományozni Konstantinápoly helyi piacain. Ezek rendszeresen változnak a játék folyamán.



Épületlapkák

Ezek a lapkák ábrázolják az épületeket, amik megvásárolhatók és használhatók a játékban. A típusuktól függően az épületek árukat termelhetnek, árukat alakíthatnak át pénzre vagy Hírnévpontra, vagy egyéb előnyöket nyújthatnak.





A játéktábla részei

- | | | |
|---|--|--|
| 1. Hírnévpontok sávja | 6. Elérhető haszon-
épületek területe | 10. Elérhető városfalrészek
területe |
| 2. Fordulóösszefoglaló
táblázat | 7. Elérhető hajók területe | 11. Közhivatalok területe |
| 3. Elérhető termelő-
épületek területe | 8. Elérhető középületek
területe | 12. Városfalrészekért járó
Hírnévpontok táblázata |
| 4. Elérhető kereskedelmi
épületek területe | 9. Aktuális piac területe | 13. Termelési szint sávja |
| 5. Jövőbeli piac területe | | |

A játékos tábla részei

1. Hosszú hajóút
2. Rövid hajóút
3. Kikötő
4. Kereskedelmi kirendeltségek területe
5. Kezdőépület – Farm
6. Felépült épületek területe
7. Kincstár területe
8. Könyvelési terület
9. Raktározási terület



Pénzérmék

Ezek a jelölők, különböző névértékekben, az aranyat ábrázolják és a közhivatalokra történő licitálásra és épületek, hajók és áruk vásárlására használhatók.



Kereskedelmi kirendeltség-jelölők

Ezek a faházak további eladóhelyeket ábrázolnak, melyek segítségével a játékosok könnyebben teljesíthetik a szerződéseiket.



Árujelölők

Ezek a fakockák a különböző árukat ábrázolják, melyeket a játékosok megvehetnek, eladhatnak vagy használhatnak. Egy kocka színe jelzi, hogy milyen típusú árut ábrázol.



Játékosjelölők

Ezek a fa jelölők mutatják, hogy egy játékos melyik közhivatallal rendelkezik, milyen a termelési szintje és hogy mennyi Hírnévpontja van. Minden játékosnak három jelölője van a saját színében.



Közhivatal-jelölő



Termelési szint-jelölő




Hírnévpont-jelölő

A játék előkészítése

- 1. A játéktábla elhelyezése.** Tegyék a játéktáblát a játékterület közepére!
- 2. A szerződés-kártyák előkészítése.** Keverjék össze a szerződés-kártyák pakliját és tegyék képpel lefelé egy mindenki számára elérhető helyre!
- 3. A pénzermék előkészítése.** Válogassátok szét a pénzerméket értékük szerint és tegyék őket egy mindenki számára elérhető helyre!
- 4. Az áruk előkészítése.** Válogassátok szét az árukat a típusuk szerint és tegyék őket egy mindenki számára elérhető helyre!
- 5. Az épületek előkészítése.** Tegyetek megfelelő számú épületlapkát a játéktábla azon részeire, amik megegyeznek a lapkákön látható névvel, képpel és keretszínnel!

A középületek és a városfalrészek közül mindig mindegyik bekerül a játékba. A többi épület számát az adott játékos szám határozza meg típusonként. A többi épülettípus mindegyikéből használjatok egyet két játékos esetén! Három vagy négy játékosnál a többi épülettípus mindegyikéből használjatok kettőt! Öt játékos esetén az összes épület bekerül a játékba.
- 6. A piackártyák előkészítése.** Keverjék össze a piackártyákat és véletlenszerűen választva tegyék egyet képpel felfelé a játéktábla aktuális piac területére

(melyet egy piactér képe jelöl, barna kerettel és egy mérleg  szimbólummal)! Ez a kártya jelképezi a játék első piacát. A maradék piackártyák pakliját tegyék képpel felfelé a játéktábla jövőbeli piac területére (ami hasonlít az aktuális piac területére, de nincs rajta a mérleg szimbólum)!

7. A játékos-táblák előkészítése. Minden játékos kap egy játékos-táblát, egy kis hajó (Parvus Dromo) kártyát és 30 aranyat. A hajót tegyék a játékos-tábla mellé, a pénzerméket pedig a játékos-tábla kincstár területére! A maradék hajókat válogassátok szét típus szerint és rakjátok a játéktábla megfelelő részeire!

8. A jelölők kiosztása. Minden játékos megkapja a saját színéhez tartozó közhivatal-, Hírnévpont- és termelési szint-jelölőjét, valamint szintén a saját színéhez tartozó négy kereskedelmi kirendeltség-jelölőt.

9. A sávjelölők elhelyezése. Minden játékos leteszi a Hírnévpont-jelölőjét a Hírnévpont sáv „0”-ás mezőjére és a termelési szint-jelölőjét a termelési szint sáv „1”-es mezőjére.

10. A közhivatal-jelölők elhelyezése. Véletlenszerűen választva tegyék mindegyik játékos közhivatal-jelölőjét a játéktábla közhivatal területének valamelyik mezőjére úgy, hogy bal oldalról jobbra haladva az érintett mezők mindegyikére egy jelölő kerüljön! Ez az elrendezés jelzi a kezdeti játékosrendet.

Kiinduló állapot

- | | | |
|--|--|---|
| 1. A játékos területe | 8. Kereskedelmi épület-lapkák | 16. Termelési szint-jelölők (a kezdőpozíción) |
| 2. Kereskedelmi kirendeltség-jelölők készlete (a játékos színében) | 9. Jövőbeli piac paklija | 17. Árukészlet (típus szerint szétválogatva) |
| 3. Játékos-tábla | 10. Haszonépület-lapkák | 18. Pénzkészlet (érték szerint szétválogatva) |
| 4. Kiinduló pénz (30 arany) | 11. Hajókészlet (hajóméret szerint csoportosítva) | 19. Szerződés-kártyák paklija |
| 5. Kezdőhajó (1 kis hajó) | 12. Középület-lapkák | |
| 6. Hírnévpont-jelölők (a kezdőpozíción) | 13. Aktuális piac kártya (véletlenszerűen választva) | |
| 7. Termelőépület-lapkák | 14. Városfal-lapkák | |
| | 15. Közhivatal-jelölők (véletlenszerű elhelyezéssel) | |

Kiinduló állapot (3 játékos esetén)



A játék fordulói

A *Constantinopolis* több fordulóból áll. Mindegyik forduló nyolc különböző fázist tartalmaz. Néhány fázis alatt a játékosok a saját körüket egyszerre is végrehajthatják. A fázisok mindig a következő sorrendben követik egymást:

1. Közhivatalok elárverezése
2. Hajók mozgatása / szerződések teljesítése
3. Áruk termelése
4. Épületek felépítése
5. Szerződések húzása
6. Szerződések elfogadása
7. Áruk adományozása
8. Forduló vége

A „Forduló vége” fázis két lépésből áll, amiket mindig a megadott sorrendben kell végrehajtani. Ennek a fázisnak a lépései a 21. oldalon, az „A Forduló vége fázis” fejezetben vannak felsorolva.

A „Közhivatalok elárverezése” fázis

Ebben a fázisban a játékosok egy árverésen licitálnak az egyes közhivatalok birtoklásának jogáért az adott fordulóban. Mindegyik közhivatal egy egyedi bónuszt ad a tulajdonosának és meghatározza a forduló játékosrendjét. A különböző közhivatalok tulajdonságainak és bónuszainak részletes ismertetése a 25. oldalon található.

A játék ezen fázisa a játéktábla közhivatalokat ábrázoló területén zajlik, ahol a hivatalok neve és az érték járó bónusz szimbóluma található. A hivatalok I-től V-ig vannak számozva. Ez a számozás jelzi a játékosok sorrendjét. Bármelyik olyan fázisban, amelyikben a játékosok nem egyszerre hajtják végre a körüket, az a játékos jön először, aki a terület bal oldalához legközelebb eső, vagyis a legkisebb számmal jelölt, (foglalt) közhivatalt birtokolja. Utána a következő számú (foglalt) hivattal rendelkező játékos következik, stb.

A közhivatalok árverésének menete

Az árverés a játékosok sorrendjében történik. Minden játékos a saját körében aktív játékosává válik

és eldönti, hogy a következők közül melyik közhivatalt szeretné megszerezni:

- ugyanazt a hivatalt, amelyik éppen nála van
- egy szabad hivatalt
- egy másik játékos birtokában lévő hivatalt

Ugyanazt a hivatalt. Ha az aktív játékos azt a hivatalt választja, amelyik az előző fordulóban is nála volt, akkor nem kell licitálnia; ilyenkor egyszerűen otthagyja a közhivatal-jelölőjét, ahol az éppen van. Ezután a következő játékos lesz az aktív játékos.

Egy szabad hivatalt. Ha az aktív játékos egy szabad hivatalt választ, akkor 2 aranyat kell befizetnie az általa választott hivatal pénzermével jelölt területére. Utána átmozgatja a közhivatal-jelölőjét a kiválasztott hivatalra.

Egy foglalt hivatalt. Ha az aktív játékos egy olyan hivatalt választ, ami egy másik játékos birtokában van, akkor egy magasabb értékű ajánlatot kell tennie, mint amennyi arany a kiválasztott hivatal pénzermével jelölt mezőjén van. Ezután a szóban forgó épület régi birtokosa emelheti a tétet annak érdekében, hogy megtartsa a hivatalt, vagy passzolhat. Ha a hivatalban lévő játékos emeli a tétet, akkor az aktív játékos újra emelheti a tétet, vagy passzolhat. Ez addig folytatódik, amíg valamelyik játékos nem passzol. Ekkor az árverés győztese ráteszi a legnagyobb licitjének megfelelő összeget az adott hivatal pénzermével jelölt területére. Az árverés vesztese lesz (vagy marad) az aktív játékos és (újra) választania kell az opciók közül. A vesztes félnek semmit sem kell fizetnie.

A hivatalát az árverés végén elvesztő játékos lesz az aktív játékos és lehetősége van a győztes által éppen elhagyott hivatal elfoglalására (amennyiben az a hivatal szabad). Az aktív játékosnak ilyenkor nem kell licitálnia annak a hivatalnak az elfoglalásához. Ha nem foglalja el azt a hivatalt, akkor ő marad az aktív játékos és a fent leírt módok egyike szerint választ hivatalt.

Miután az aktív játékos befejezte a lépését, a játékos-sorrend szerinti legközelebbi olyan játékos lesz az aktív játékos, aki még nem volt aktív ebben a fázisban. Mikor már minden játékos legalább egyszer aktív volt és minden játékosnak van egy hivatala, akkor a közhivatalok területén lévő összes arany átkerül a közös pénzkészletbe.

Ennek a fázisnak a végén a Praefectus Pretorio hivatal tulajdonosa kap egy olyan árut, amit a termelőépületei elő tudnak állítani, valamint a Comes Thesaurorum hivatal tulajdonosa kap 4 aranyat.

Egy példa a közhivatalok árverésének menetére lent látható.



Példa: A fenti képen látható helyzetből kiindulva a zöld játékos lesz az első aktív játékos az árverés során, mivel nála van a legkisebb számmal jelölt hivatal. Úgy dönt, hogy 1 arannyal licitál a Comes Thesaurorum hivatalra (ami a piros játékosé). A piros játékos nem szeretné emelni a tétet és passzol. A zöld játékos rátesz 1 aranyat a kiválasztott hivatal pénzermével jelölt részére és ráteszi a közhivatal-jelölőjét erre a hivatalra. Ekkor a piros játékos lesz az aktív játékos és elfoglalja a zöld játékos által szabadon hagyott hivatalt. Ezt licitálás nélkül megteheti.

Az új helyzetet a lenti kép mutatja.



Példa: Az előző példát folytatva, most a kék játékos az aktív játékos (mivel ő a terület bal széléhez legközelebbi olyan játékos, aki még nem volt aktív).

Úgy dönt, hogy a helyén marad, amiért semmit sem kell fizetnie.

Ezután a sárga játékos lesz aktív (mivel a zöld játékos már volt aktív). 1 arannyal licitál a Magister Officiorum hivatalra, ami a piros játékos tulajdonában van. A piros játékos passzol, átengedve ezzel a helyét, a sárga játékos pedig befizeti a licitjét a hivatal pénzermével jelölt területére, majd ráteszi a közhivatal-jelölőjét a hivatalra.

A piros játékos újra aktívvá válik (egy játékos minden alkalommal aktív lesz, mikor elveszít egy árverést, még ha előzőleg volt is már aktív), de **nem** foglalja el a sárga játékos által szabadon hagyott hivatalt. Helyette inkább 1 arannyal licitál a kék játékos tulajdonában lévő Praefectus Pretorio hivatalra. A kék játékos meg szeretné tartani a hivatalát, ezért megemeli a tétet 2 aranyra, de a piros játékos újra emeli a tétet 3 aranyra. A kék játékos passzol, ezzel feladva hivatalát. Így ő lesz az aktív játékos és 2 aranyért elfoglalja a szabadon álló Consul hivatalt.

A végső helyzet lent látható.



Példa: Ekkor már nincs több olyan játékos, aki még nem volt aktív és minden játékosnak van egy hivatala; ezért ez a fázis véget ért és a fordulóra érvényes játékosrend is kialakult. A közhivatalok területén lévő 7 arany átkerül a közös pénzkészletbe.

A „Hajók mozgatása / szerződések teljesítése” fázis

Ezt a fázist minden játékos egyszerre játszhatja.

Ez a fázis kimarad az első fordulóban.

Ebben a fázisban a játékosok hajói árukat és utasokat szállítanak a külföldi célállomásokra, amennyiben az adott hajók már előzőleg megkezdtek az utazást. (További információkért az utazás megkezdéséről lásd az „A Szerződések elfogadása fázis” fejezetet a 18. oldalon!)

Hajók

A külföldi kereskedelemhez a játékosoknak hajókat kell használniuk, amelyek három méretben állnak rendelkezésre: kis hajók (Parvus Dromo), közepes hajók (Medius Dromo) és nagy hajók (Magnus Dromo). Az egyes típusok sebességben és raktérméretben térnek el egymástól, ahogy az a lenti leírásból látható:

Kis hajó: Ez a leggyorsabb hajótípus és az útja mindig egy forduló alatt befejeződik, de csak maximum két áru fér rá és utasokat nem szállít.

Közepes hajó: Közepes sebességgel és raktérmérettel rendelkezik és az utak 2/3-át egy forduló alatt teszi meg. Maximum négy árut szállíthat, vagy három árut és egy utast.

Nagy hajó: Ez a legnagyobb, de egyben a leglassabb hajótípus. Az utak 2/3-át két forduló alatt tudja csak megtenni. Nyolc hely van a rakterében, amiből maximum három helyen utazhatnak utasok.

A játék elején mindenki egy kis hajóval kezd, de a játék folyamán a játékosok vásárolhatnak kis, közepes és nagy hajókat a hajókártyák bal felső részén jelölt áron (6, 9, illetve 12 aranyért, mérettől függően).

Mindegyik hajó raktérmérete a kártya alján látható. A kocka melletti szám jelzi, hogy az adott hajó mennyi árut tud szállítani. A zárójelben lévő szám mutatja, hogy hány utast tud felvenni a hajó (ha képes rá egyáltalán). Ha nincs zárójelben lévő szám, mint a kis hajók esetében, akkor az adott hajón nem szállítható utas. Ne felejtsetek el, hogy

az áruk és utasok számának összege nem haladhatja meg a hajó rakterének méretét.

Egy olyan hajó, amelyik megkezdte az útját, már a játéktábla #1-es vagy #2-es mezője mellett helyezkedik el, attól függően, hogy a hozzárendelt szerződéskártyán milyen úthossz tartozik az adott hajótípushoz. Az utazás indításáról további információ található az „A Szerződések elfogadása fázis” fejezetben a 18. oldalon.



Szerződéskártyák

Az áruk és az utasok szállításához szerződéskártyákra van szükség. A szerződéskártyák a külföldi városok kereskedelmi igényeit jelképezik, melyeket a játékosok elfogadhatnak és teljesíthetnek a játék során. A szerződéskártyán lévő igény vonatkozhat egy vagy két áru, illetve egy utas szállítására, ahogy a kártya ábrázolja.

A szerződéskártya tetején látható áru szimbólumok száma és színe mutatja, hogy milyen árukra van szükség, illetve egy személy képe jelzi azt, hogy egy utas vár a fuvarozásra.

A szerződéskártya részei

Rakomány
(utas)

Kis hajó
útjának a hossza

Közepes hajó
útjának a hossza

Nagy hajó
útjának a hossza

Aranyjutalom



Rakomány
(áru)

Kis hajó
útjának a hossza

Közepes hajó
útjának a hossza

Nagy hajó
útjának a hossza

Aranyjutalom

**Hírnévpont -
jutalom**



A kártyán lévő pénzérme szimbólumon látható szám jelzi a szerződés teljesítéséért járó aranyjutalom mennyiségét.

A kártya jobb alsó sarkában lévő Hírnévpont szimbólumon látható szám jelzi a szerződés teljesítéséért járó Hírnévpont-jutalom mennyiségét (ha jár érte). Csak az áruszállításra vonatkozó szerződésekért jár Hírnévpont. Az utasok szállítására vonatkozó szerződésekért nem jár Hírnévpont, ezért az ilyen kártyákon nincsen Hírnévpont szimbólum.

Minden szerződéskártyán látható, hogy az adott szerződés teljesítéséhez használt hajóval mennyi ideig tart a szállítás. Ez az információ a háromféle méretű hajókkal van jelezve, melyeket egy egyenlőségjel és egy szám követ. A szám azon fordulóok számát mutatja, melyek a szerződés adott típusú hajóval történő teljesítéséhez szükségesek. Egy „/” jel azt jelzi, hogy az adott típusú hajóval nem teljesíthető a szerződés. A „/” jel csak utasszállításra vonatkozó szerződésekben szerepel és csak a kis hajókra érvényes. Egy utazást megkezdő hajó mindig vagy a játékos tábla rövid hajóút (#1), vagy hosszú hajóút (#2) mezőjéről indul,

ahogy azt a hajó által teljesítendő szerződés mutatja.

Például, ha a szerződéskártyán az „1”, „1” és „2” számok szerepelnek felülről lefelé haladva és a játékos egy kis hajót (amire az első szám vonatkozik), vagy egy közepes hajót (amire a második szám vonatkozik) használ a szerződés teljesítéséhez, akkor az út egy fordulóig tart (rövid hajóút). Azonban ha a játékos egy nagy hajót használ (amire a harmadik szám vonatkozik), akkor az út két fordulóig tart (hosszú hajóút).

Hajók mozgatása és szerződések teljesítése

A „Hajók mozgatása/szerződések teljesítése” fázis alatt minden játékos egy mezővel jobbra mozgatja a játékos tábláján lévő összes hajóját (vagyis a hajók egy lépéssel közelebb kerülnek a kikötőhöz és így az útjuk végéhez). Minden olyan hajó, ami a rövid hajóút (#1) mezőn van, rálép a kikötő mezőre, míg a hosszú hajóút (#2) mezőn álló hajók a rövid hajóút (#1) mezőre kerülnek. A hajók sohasem vesznek el a tengeren, szóval végül minden hajó eléri a célállomását.

„Hajók mozgatása és szerződések teljesítése” ábra



1. A hajók továbblépnek egy mezővel az aktuális kiindulási helyükről.



2. A hajók megérkeznek az új helyükre.



3. A kikötőbe érkező hajó teljesíti a szerződését és lekerül a tábláról.



4. A játékos aranyat és Hírnévpontokat (HP) kap a szerződés teljesítéséért.

Minden olyan hajó, amelyik beért a kikötőbe, befejezte az útját és a tulajdonosa megkapja a hajóhoz rendelt szerződéskártyán jelölt jutalmat. Azok a hajók, amelyek befejezték az útjukat, felhasználhatók az aktuális fordulóban újabb szerződések elfogadására. (Lásd az „A Szerződések elfogadása fázis” fejezetet a 18. oldalon!)

A játékosok minden teljesített szerződésért begyűjtik a szerződéskártyákon látható aranyakat és Hírnévpontokat (ha jelezve volt a kártyán). A teljesített szerződések a dobópaklira kerülnek.

Az utasok szállításáért nem jár Hírnévpont.

Az „Áruk termelése” fázis

Ezt a fázist minden játékos egyszerre játszhatja.

Minden játékos megkapja a készletből a termelő-épületeik jobb alsó sarkában jelzett számú és típusú árut. Az áruk a játékos táblákon lévő, az adott árukat termelő épületekre kerülnek.

A játék első fordulójában mindegyik játékosnak csak egy Ager termelőépülete van, ami a játékos-tábláján van jelölve, ezért minden játékos két élelmiszert (zöld kockát) kap, amiket rátesz a játékos tábláján lévő Ager termelőépületre.

A játékban az áruk és az arany mennyisége korlátlannak tekintendő. Ha bármelyik árutípus vagy az aranykészlet kifogyta, akkor a játékosoknak valamivel helyettesíteniük kell azokat vagy fel kell írniuk a megszerzett árukat vagy aranyakat addig, amíg a hiányzó áruk vagy aranyak újra elérhetővé nem válnak.

Az „Épületek felépítése” fázis

Ezt a fázist a játékosrendet követve kell lejátszani.

Ebben a fázisban a játékosok épületeket vásárolhatnak, vehetnek/eladhatnak árukat a piacon és kereskedelmi épületeket használhatnak.

Épületek vásárlása

Minden játékos a saját körében maximum egy épületet vásárolhat **mindegyik** típusból: a termelő-, a kereskedelmi, a haszon- és a középületből. A városfal külön épülettípusnak számít és csak a Praefectus Urbi hivatal tulajdonosa veheti meg. (Lásd a „Közhivatalok” fejezetet a 25. oldalon!)

A játékos minden megvásárolt épületért befizeti az épületlapka bal oldalán jelzett összeget a készletbe. Ezután ráteszi az épületlapkát a játékosátláján lévő, az épületek számára kijelölt üres mezőre egyikére. Az, hogy egy épület pontosan melyik mezőre kerül, nem befolyásolja a játék menetét. A középületek és a városfalak kivételével egy játékosnál nem lehet több azonos nevű épület. Például egy játékosnak sem lehet egynél több Hospitium épülete.

Épülettípusok

A különböző épületek birtoklása a kulcsa a hírnév és vagyon megszerzésének a *Constantinopolis*-ban. A játékban öt különböző típusú épület található, melyek speciális bónuszokat és képességeket adnak a tulajdonosuknak. Az összes épület tulajdonságainak (ár, képességek, stb.) részletes leírását lásd az „Épületek” fejezetben a 26–28. oldalon!

Termelőépületek

Ezek a piros szélű épületek kulcsfontosságúak a játékban, mert ezek határozzák meg a játékos által egy forduló alatt



húzható szerződések számát, valamint ezek termelnek árukat, amikkel a szerződések teljesíthetők, vagy amiket el lehet adni a város piacain.

Minden alkalommal, mikor egy játékos megvesz egy termelőépületet, tovább kell léptetnie a termelési szint-jelölőjét a játéktábla termelési szint sávján, így jelölve a nála lévő termelőépületek számát. Az a termelési szint, ahol a játékos jelölője áll, határozza meg az alapját a játékos által egy forduló alatt húzható szerződéskártyák számának. (Lásd az „A Szerződések húzása fázis” fejezetet a 18. oldalon!)

A termelési szint továbbléptetése



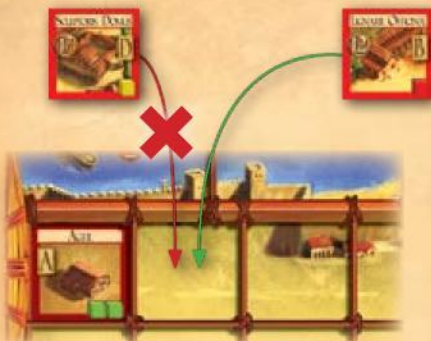
1.A játékos vesz egy termelő-épületet.



3.A játékos továbblépteti a termelési szint-jelölőjét.

A *Constantinopolis*-ban minden termelőépületlapka jobb oldalán egy betű látható. Ez a betű jelzi az épület építési engedélyét („A”, „B”, „C”, vagy „D”). Ahhoz, hogy egy játékos felépíthessen egy adott termelőépületet, rendelkeznie kell legalább egy másik olyan épülettel, aminek az építési engedélye pontosan eggyel előzi meg az új épületét. Például egy „C” építési engedéllyel ellátott épület felépítéséhez a játékosnak rendelkeznie kell egy „B” építési engedéllyel ellátott épülettel. (Az egyetlen kivétel, amikor egy játékos nem tudna vásárolni, mert az összes, az övéinél eggyel nagyobb engedéllyel rendelkező épület elfogyott; lásd a „Gyakran Feltett Kérdések” fejezetben a 28. oldalon!) Mivel minden játékos egy „A” építési engedéllyel ellátott épülettel (Ager) kezdi a játékot, ezért a „B” építési engedéllyel ellátott épületeket már a játék elejétől kezdve meg lehet vásárolni.

Példa az épületek vásárlására



1. Egy „D” épület megvásárlásához, Gregnek először szüksége van egy „C” épületre, amivel nem rendelkezik. Így helyette egy „B” épületet vásárol.

***Példa:** A játék az első forduló „Épületek felépítése” fázisánál tart. Minden játékos az Ager termelőépülettel (egy „A” építési engedélyű épülettel) kezd, ami rá van nyomtatva a játékosablákra. Greg, mint kezdőjátékos, vásárolhat először épületeket. Meg szeretné venni a Vinaria épületet 21 aranyért (ami egy „D” építési engedélyű épület), amihez már rendelkeznie kellene egy „C” építési engedélyű épülettel, de olyan nincs nála. Ezért helyette megveszi a Metallum termelőépületet (egy „B” építési engedélyű épületet) 20 aranyért és az Emporium kereskedelmi épületet 9 aranyért. Összesen 29 aranyat fizet be a készletbe.*

Jen, a következő játékos, megveszi a Textrinum termelőépületet (egy „A” építési engedélyű épületet) 11 aranyért és a Caupona kereskedelmi épületet 9 aranyért. Összesen 20 aranyat fizet be a készletbe. Szeretett volna megvenni egy második Textrinum épületet is, de ezt nem tehette meg – egyrészt mert egy játékos nem vehet egy adott típusú épületből egynél többet egy fordulóban, másrészt mert egy játékosnál nem lehet több azonos nevű termelő-, kereskedelmi, vagy haszonépület.

Kereskedelmi épületek

Ezeknek a sárga keretes épületeknek a segítségével a játékosoknak lehetőségük van a megtermelt árukat pénzért és Hírnévpontokért cserébe közvetlenül Konstantinápoly lakosainak eladni. Minden kereskedelmi épület fordulónként egyszer aktiválható úgy, hogy a játékos visszateszi az épületlapján jelzett árukat a készletbe, amiért megkapja az adott számú aranycsillagot és Hírnévpontot. (Lásd az „A kereskedelmi épületek használata” fejezetet a 17. oldalon!)



Haszonépületek

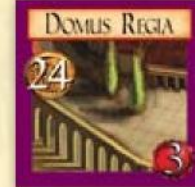
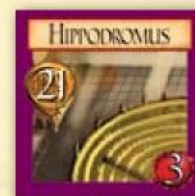
Ezek a zöld keretes épületek különböző szolgáltatásokat nyújtanak, amik különféle bónuszokat adva segítik elő a játékosok kereskedelmi tevékenységeit. Például a Redemptor haszonépület segítségével az épületvásárlások költsége csökkenthető.



Középületek

Ezen lila keretes épületek felépítésének a finanszírozása (ami vásárlásnak számít) nagyszerű módja a hírnévszerzésnek. Ezeknek az épületeknek a segítségével, az épülettől függően, a játékosok 3 – 6 HP-ot szerezhetnek.

A középületek négy pár épületre vannak felosztva. Az egy párhoz tartozó épületek azonos Hírnévpont értékkel rendelkeznek, de az áruk különbözőek. Amikor egy játékos felépít egy középületet, akkor ki kell választania azt a Hírnévpont értéket, amit meg szeretne szerezni, majd az adott Hírnévpontot adó pár drágábbik épületét kell megvennie. Ezután megkapja a megfelelő számú Hírnévpontot és a jelölőjét ennek megfelelően előremozgatja a Hírnévpont sávon.



***Példa:** A játék közepe felé, az „Épületek felépítése” fázisban, Kay szeretne megvásárolni egy középületet. Erre 40 aranyat tett félre.*

Még mindegyik középület elérhető, de Kay csak a két legolcsóbb pár egyikét engedheti meg magának (21/24 arany egy 3 HP értékű lapkáért és 32/36 arany egy 4 HP értékűért). A 3 HP értékű lapka vásárlását választja. A két 3 HP értékű lapka 21, illetve 24 aranyba kerül. Bár ő inkább az olcsóbb mellett döntene, de azt nem veheti meg. A pár drágábbik tagját kell megvennie, amiért 24 aranyat fizet a készletbe.

Jen, a forduló következő játékos, szintén szeretne venni egy középületet. 45 aranyból gazdálkodhat. Nem veheti meg az 5 HP értékű lapkát 45 aranyért, mert az 5 HP értékű pár 50 aranyba kerülő tagja még elérhető. Ha egy 4 HP értékű lapkát szeretne megvenni, akkor a drágábbikat kell megvennie 36 aranyért az olcsóbbik, 32 arany árú helyett. Végül úgy dönt, hogy a megmaradt 3 HP értékű lapkát vásárolja meg 21 aranyért.

Városfalak

A védőfal építése újabb presztizs-szerzési lehetőség a városban, de ez egy azonnali bónuszt is ad. Minden ilyen szürke keretes falrész egy olyan képességet nyújt, ami rögtön fel is használható, általában fordulónként egyszer.



A falrészek Hírnévpontot is adnak a játék végén, melynek mennyisége attól függ, hogy egy játékos hány darabot épített meg belőle. A pontozás a következők szerint történik:

- 1 falrész: 1 HP
- 2 falrész: 3 HP
- 3 falrész: 6 HP
- 4 falrész: 9 HP
- 5 falrész: 12 HP
- 6 falrész: 16 HP

Csak a Praefectus Urbi közhivatal tulajdonosa építhet falrészt az adott fordulóban.

A konzul elővásárlási joga

A Consul közhivatal tulajdonosa használhatja az elővásárlási jogát ebben a fázisban

egy olyan épület vásárlására, amit egy másik játékos választott. Ha a konzul így tesz, akkor kifizeti az épület teljes vételárát abból az aranyból, ami éppen a rendelkezésére áll és nem használhatja a kereskedelmi és hasznépületei által adott árkedvezményeket. (Lásd a „Közhivatalok” fejezetet a 25. oldalon!)

Példa: Az „Épületek felépítése” fázis alatt Kay, az aktív játékos, elhatározza, hogy megveszi az utolsó Metallum termelőépületet. Azonban Jen, a Consul közhivatal tulajdonosa, felhasználhatja az elővásárlási jogát arra, hogy megvegye ezt az épületet Kay helyett és úgy dönt, hogy ezt megteszi. Jen 20 aranyat fizet a készletbe, elveszi az épületlapkát és ráteszi a játékosáblájára. Kay, aki nem tudta megvenni a Metallum épületet, most vásárolhat egy másik termelőépületet helyette.

A Consul közhivatal tulajdonosa nem használhatja a képességét városfalrészek vásárlására a Praefectus Urbi körében.

Áruk vásárlása/eladása a piacon

Az „Épületek felépítése” fázis alatt az aktív játékos bármikor vásárolhat és eladhat árukat a városi piacon.

A forduló során megvásárolt áruk azonnal felhasználhatók, vagy a játékosábla raktározási területén tárolhatók. Amikor a játékosok árukat vesznek vagy adnak el, akkor a piacon vett vagy eladott árukkal megegyező árukat újra el kell venniük a készletből és azokat a játékosábla könyvelési mezőjére kell tenniük. A könyvelési területen lévő áruk csak azt jelzik, hogy a játékos milyen árukat vett vagy adott el a fordulóban, másra nem használhatók. Ez a követési módszer lehetővé teszi a játékosoknak az adott forduló piaci ügyleteinek rögzítését és segít megelőzni a fordulóra vonatkozó piaci korlátozások esetleges túllépését. A forduló végén a könyvelési területen lévő áruk visszakerülnek a készletbe.

A játékosok az öt különböző piac egyikén vásárolhatnak és eladhatnak árukat. Az árak a helyszín anyagi helyzetétől függenek. A helyszínek a következők:

I Regio – Domus Regia. A birodalmi palota területe, a város leggazdagabb része.

III Regio – Portus Iulianus. A város legfontosabb kikötője.

VI Regio – Forum Costantinum. A város főpiaca.

VII Regio – Opificies. A kézműves és kereskedelmi kerület.

Extra Regio – Porta Aurea. Az Arany-kapu. A városba vezető főkapu.

Minden helyszínt egy piackártya ábrázol, amely az adott piac jellemzőit mutatja.



A játék során az aktuális piac területének tetején lévő piackártya jelzi azokat az árakat, amelyeken árukat lehet vásárolni és eladni az aktuális fordulóban. Egyszerre mindig csak egy piac van nyitva. A többi piackártya egy képpel felfelé fordított oszlopot képez a jövőbeli piac területén.

Ennek eredményeként minden játékos tudja, hogy milyen piac lesz nyitva a következő fordulóban.

Mindegyik piackártyán egy táblázat látható, amely az áruk vételéhez és eladásához ad információt az aktuális piacon az adott fordulóban.

Az első, mérleg szimbólummal jelölt oszlop mutatja, hogy a fordulóban a játékosok külön-külön maximum mennyit vehetnek vagy adhatnak el az adott árutípusokból. Ha egy játékos már adott el a fordulóban egy adott típusú áruból, akkor abból az áruból nem vásárolhat, és fordítva. Például a VI Regio – Forum Costantinumban (lásd oldalt), lehetőség van maximum két élelmiszer (zöld kocka) vásárlására, vagy eladására (de nem mindkettőre). A játékosok a piaci ügyleteiket a játékos táblájuk könyvelési területén követik.


A következő, vásárlás szimbólummal jelölt oszlop mutatja azt az árat, amelyért az egyes árutípusok megvásárolhatók az adott piacon. Az oszlopban felsorolt számok azt az arany mennyiséget jelzik, amit a játékosnak akkor kell fizetnie, amikor az adott típusú áruból megvesz egyet a piacon. Egy játékos **nem** vehet olyan típusú árut, amihez rendelkezik az adott típusú árut előállító termelőépülettel, hacsak nincs nála a Taberna haszonépület is.

Példa: Greg egy fogyasztási cikket (kék kocka) szeretne venni. Mivel a termelőépületei nem állítanak elő ilyen típusú árut, ezért végrehajthatja a vásárlást és befizet 3 aranyat a készletbe. Elvesz egy fogyasztási cikket a készletből és leteszi a raktározási területére. Ezután elvesz egy második fogyasztási cikket is a készletből, amit a könyvelési területére tesz, ezzel jelezve mindenki számára, hogy végrehajtott egy fogyasztási cikket kapcsolatos piaci ügyletet.

A harmadik, eladás szimbólummal jelölt oszlop mutatja azt az árat, amelyért az egyes árutípusok eladhatók az adott piacon. Az oszlopban felsorolt számok azt az arany mennyiséget jelzik, amit a játékos akkor kap, amikor az adott típusú áruból elad egyet a piacon.

Példa: Gregnek van három élelmiszere (zöld kocka). Úgy dönt, hogy elad belőlük kettőt az aktuális piacon, ami most a Forum Costantinum. Nem adhatja el mindháromat, mivel csak két zöld kocka van a vételi/eladási korlát oszlopában. Eladja a két élelmiszereét összesen 2 aranyért (kockánként egyért).

Elvesz két (az előzőleg eladottaknak megfelelő) élelmiszert a készletből, amiket a játékosablója könyvelési területére tesz, ezzel követve a piaci ügyletét. Miután eladta a két élelmiszert, abból már nem vásárolhat vagy adhat el többet. Azonban még vehet vagy eladhat két iparcikket (piros kocka) és egy luxuscikket (sárga kocka). Előzőleg már vett egy fogyasztási cikket, így abból már nem adhat el, viszont egyet még vehetne belőle. Hadfelszerelést (fekete kocka) nem vehet és nem adhat el, mivel fekete kocka nincs a vételi/eladási korlát oszlopában.

Az utolsó, adományozás  szimbólummal jelölt oszlop mutatja a fordulóban a város lakosságának adományozható árukat, amiért a jelzett számú Hírnévpont jár. (Lásd az „Az Áruk adományozása fázis” fejezetet a 20. oldalon!)

Kereskedelmi épületek használata

A játékosok a kereskedelmi épületeket használva az áruikat aranyra és Hírnévpontokra válthatják. Az aktív játékos az „Épületek felépítése” fázis alatt bármikor aktiválhatja a kereskedelmi épületeit,

még azokat is, amik az adott fordulóban épültek. Minden kereskedelmi épület fordulónként egyszer használható. A játékosnak emlékeztetőül rajta kell hagynia az épület aktiválásához használt árukat az adott épületlapkán, amik csak a forduló végén kerülnek vissza a készletbe. Így a játékosok láthatják, hogy használta-e már az adott kereskedelmi épületet. (Lásd a lenti ábrán!)

Egy kereskedelmi épület aktiválásához egy játékos csak olyan árukat használhat, amiket elő tud állítani. Ez a korlátozás azt jelenti, hogy a játékosnak rendelkeznie kell egy olyan termelőépülettel, ami ugyanolyan árukat állít elő, mint amik a kereskedelmi épülete aktiválásához szükségesek.

Példa: Greg birtokolja a Caupona kereskedelmi épületet, amely lehetővé teszi a tulajdonosa számára, hogy pontosan két élelmiszert (zöld kocka) beadva 4 aranyat és 1 HP-ot szerezzen. Gregnek van két élelmiszere, ezért ráteszi a két árut a Cauponara, ezzel jelezve annak használatát, majd elvesz 4 aranyat a készletből és a jelölőjét egy mezővel előrébb lépteti a Hírnévpont sávon. A forduló végén leveszi a két élelmiszert a Cauponaról, amivel jelzi, hogy az épület a következő fordulóban ismét használható.

Példa egy kereskedelmi épület használatára



1. Gregnek van egy termelőépülete, amelyik zöld kockákat tud előállítani és van két ilyen kockája.



3. Elvesz 4 aranyat és 1 HP-tal előrébb lépteti a jelölőjét a Hírnévpont sávon.



2. Rátesz két zöld kockát a Cauponara, ezzel jelezve, hogy használja az épület képességét.



4. A forduló végén visszateszi a két zöld kockát a Cauponaról a készletbe.

A „Szerződések húzása” fázis

Ebben a fázisban minden játékos a játékosrend szerint haladva, a termelési szint-jelölője által a termelési szint sávon elfoglalt helyzetének megfelelő számú szerződéskártyát húz. Egy játékos termelési szintje megegyezik az általa birtokolt termelőépületek számával és megmutatja, hogy a játékos mennyi szerződéskártyát húzhat ebben a fázisban, a lenti lista alapján:

1-es termelési szint: 1 szerződéskártya húzása.

2-es termelési szint: 2 szerződéskártya húzása.

3-as termelési szint: 2 szerződéskártya húzása.

4-es termelési szint: 3 szerződéskártya húzása.

5-ös termelési szint: 4 szerződéskártya húzása.

6-os termelési szint: 4 szerződéskártya húzása.

7-es termelési szint: 5 szerződéskártya húzása.

Bár a játékosok hétnél több termelőépülettel is rendelkezhetnek, egy játékos legmagasabb termelési szintje így is csak 7 lehet.

***Példa:** Gregnek négy termelőépülete van (így a termelési szintje 4-es), ezért három szerződéskártyát húz ebben a fázisban. Jen hat termelőépülettel rendelkezik (így a termelési szintje 6-os), így ő négy kártyát húz. Kaynek nyolc termelőépülete van (így a termelési szintje 7-es), ezért öt kártyát húz.*

A termelési szint által meghatározott számú szerződések húzásán kívül a játékosok a tulajdonukban lévő minden egyes felhasználatlan kereskedelmi kirendeltségért további egy szerződéskártyát húzhatnak. (Lásd a „Kereskedelmi kirendeltségek vásárlása/használata” fejezetet a 20. oldalon!)

Ezenkívül a Magister Officiorum közhivatal birtokosa plusz 3 szerződéskártyát húz. (Lásd a Magister Officiorum közhivatal leírását a 25. oldalon!)

Az a játékos, aki egy olyan városfalrészt vett, amelyik lehetővé teszi számára egy újabb szerződéskártya húzását, most végrehajthatja ezt az akciót. (Lásd a „Városfalak” fejezetet a 28. oldalon!)

Ezen fázis során bármikor, ha elfognak a kártyák a húzópakliból, a dobópaklit megkeverve egy új húzópaklit kell képezni.

A „Szerződések elfogadása” fázis

Ezt a fázist minden játékos egyszerre játszhatja.

Ebben a fázisban a játékosok megvizsgálják a náluk lévő szerződéskártyákat (amiket ebben a fordulóban húztak és amiket a kereskedelmi kirendeltségeket használva félretettek az előző fordulókból) és titkosan eldöntik, hogy melyiket fogadják el és melyiket utasítják vissza. Ha a Consul vagy a Praefectus Urbi közhivatal tulajdonosai nem használták fel a hivataluk speciális képességét az „Épületek felépítése” fázisban, akkor most eldobhatnak maximum két szerződéskártyát és húzhatnak az eldobott kártyák számával megegyező számú kártyát a szerződéskártyák húzópaklijáról. (Lásd a „Közhivatalok” fejezetet a 25. oldalon!)

A játékosoknak minden elfogadott szerződéshez tartozó szerződéskártyát, rajta a megfelelő árukkal, egy-egy olyan (még el nem indított) hajója mellé kell tennie, amelynek a raktérmérete elegendő az áruk elszállításához. (Lásd a „Hajók” fejezetet a 10. oldalon!)

Az utasokra vonatkozó szerződések esetén nem kerül áru a szerződésre, de annak a játékosnak, aki ilyen típusú szerződést szeretne elfogadni, rendelkeznie kell olyan, utasszállításra alkalmas (közepes vagy nagy) hajóval, amin még elég hely maradt a raktérben.

Az olyan szerződések, amelyek egy vagy két áru szállítására vonatkoznak, az áruk számának megfelelően egy vagy két helyet foglalnak el a raktérben és az értékük 1 HP (a szerződéskártya jobb alsó sarkában lévő HP szimbólumnak megfelelően), valamint a jelzett mennyiségű arany. Az utasszállításra vonatkozó szerződések mindig egy-egy helyet foglalnak el a raktérben, de csak arany jár értük, Hírnévpont sohasem.

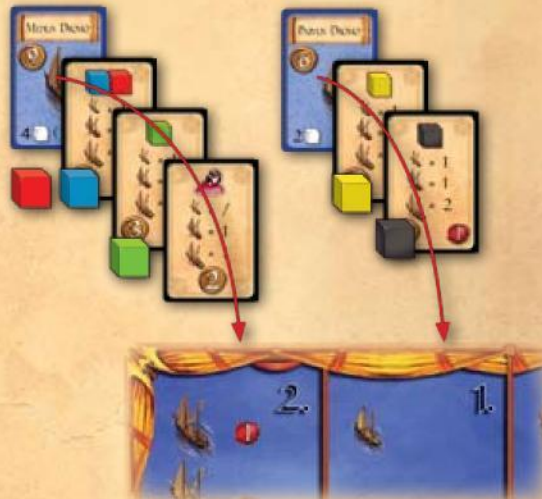
Az ebben a fordulóban elfogadható szerződések számát csak a játékos tulajdonában lévő hajók rakterének mérete korlátozza.

Mikor minden játékos végzett a szerződések elfogadásával, mindenki felfedi az elfogadott szerződéseit (lásd a következő ábrán). Miután a játékosok megnézték egymás szerződéseinek elrendezését, mindenki ráteszi az árukat és a szerződéseket a hajóira, majd rárakja a hajókat a játékosabláján lévő, az adott út hosszának megfelelő mezőire: a hosszú hajóút (#2) mezőre, ha az út két fordulóig tart, vagy a rövid hajóút (#1) mezőre, ha az út egy fordulóig tart. Mivel minden hajó egynél több szerződést tud szállítani, ezért az út hosszát a hajó által szállított összes szerződéskártyán látható

„Szerződések elfogadása” ábra



1. A játékos megtölti a hajóit az elfogadott szerződéseivel és a megfelelő rakománnyal.



2. A játékos felsorakoztatja a hajóit a játékos táblája utazás mezőin.

leghosszabb út hossza határozza meg, beleértve az áru- és utasszállítást is.

A játékos tábla egyazon mezőjén lévő szerződések és hajók száma nincs korlátozva, mivel ezek a mezők nem a fizikai helyet, hanem az idő múlását jelképezik.

Ennek a fázisnak a végén minden olyan szerződés, amit a játékosok egyik hajóra sem raktak rá, eldobásra kerül, hacsak a tulajdonosa a kereskedelmi kirendeltségeket használva felfelé nem tesz egy vagy több szerződést.

Példa: Greg közepes hajóján van egy szerződés két áruval, amelynek az elszállításához egy hosszú hajóút (két forduló) szükséges, valamint egy szerződés egy áruval és egy személyszállításra vonatkozó szerződés, melyekhez egy rövid hajóútra (egy forduló) van szükség. Ez a három szerződés $2 + 1 + 1 = 4$ helyet foglal el a raktérben, melyekből az egyiket az utas használja. Ezzel a hajó megtelt és nem képes további szerződések befogadására.

Mivel a hajó útjának hosszát a hajó által szállított szerződések bármelyikéhez szükséges leghosszabb út határozza meg, ezért Greg a játékos táblája „hosszú utazás” (két forduló) mezőjére teszi a hajót.

A hosszú hajóút bónusza

Amikor egy hajó megkezd egy hosszú utat (két forduló), akkor a tulajdonosa azonnal kap 1 HP-ot. Ez a plusz Hírnévpont minden olyan hajóért jár, amelyik hosszú útra indul, tehát ha két hajón van olyan szerződés, melynek a teljesítéséhez hosszú hajóútra van szükség, akkor a játékos mindkét hajóért azonnal megkapja az 1 HP-ot (szóval összesen 2 HP-ot). Ezek a plusz Hírnévpontok a hajók számától, és nem a szerződések számától függenek, vagyis egy hosszú útra induló hajóért, amin két hosszú hajóutat igénylő szerződés van, a játékos csak 1 plusz HP-ot kap, nem 2-t.

Egy további Hírnévpontot ér, ha a hosszú útra (két forduló) induló hajó egy nagy hajó. Ezért egy olyan nagy hajó, ami legalább egy hosszú hajóutat igénylő szerződést szállít, 2 HP-ot hoz a tulajdonosának azon Hírnévpontokon felül, amik alapból járnak a szerződés teljesítéséért (ahogy az a szerződéskártyán látszik). Egy, a hosszú hajóútért járó bónuszokkal kapcsolatos emlékeztető található a játékos tábla hosszú hajóút (#2) mezőjén.

Hajóútra csak szerződést teljesítő hajók indulhatnak, hosszú hajóutat pedig csak hosszú hajóútra vonatkozó szerződést teljesítő hajók kezdhetnek el. Üres hajók, szerződés nélküli hajók, illetve olyan hajók, amik nem képesek teljesíteni a szerződésükön látható (árakra vagy helyre vonatkozó) követelményeket, nem indulhatnak útnak.

Áruk vásárlása/eladása a piacon

Az aktív játékos a „Szerződések elfogadása” fázis alatt bármikor vásárolhat vagy adhat el árukat az aktuális piacon. A játékos ilyenkor sem hagyhatja figyelmen kívül a piacra vonatkozó vásárlási/eladási korlátozásokat. A piacon vásárolt vagy eladott áruk követése érdekében a játékos elvesz a készletből a piaci ügyleteiben érintettekkel megegyező számú és típusú árut és a ráteszi őket a játékos táblája könyvelési mezőjére. Ezek az áruk a forduló végén visszakerülnek a készletbe. A piaci kereskedéssel kapcsolatos részletesebb leírás a 15. oldalon található.

Kereskedelmi épületek használata

Az „Épületek felépítése” fázishoz hasonlóan, az aktív játékos a „Szerződések elfogadása” fázis alatt is bármikor aktiválhat egy kereskedelmi épületet, még olyat is, amit ebben a fordulóban vásárolt. Az ilyen típusú épületek fordulónként egyszer használhatók. A játékosnak emlékeztetőül rajta kell hagynia az épület aktiválásához használt árukat az épületen, amik a forduló végén visszakerülnek a készletbe. Így a játékosok mindig tudják, hogy az adott játékos használta-e már azt a kereskedelmi épületet (lásd a 17. oldalt).

Kereskedelmi kirendeltségek vásárlása/használata

A játékosok ebben a fázisban bármikor vásárolhatnak egy kereskedelmi kirendeltséget úgy, hogy befizetik a megfelelő árat a készletbe (3, 4, 5, vagy 6 aranyat attól függően, hogy ez a játékos első, második, harmadik, vagy negyedik kereskedelmi kirendeltsége). Amikor a játékos megvesz egy kereskedelmi kirendeltséget, akkor az egyik fa kereskedelmi kirendeltség-jelölőjét ráteszi a kereskedelmi kirendeltségek területére a játékos tábláján. Minden játékos csak egy kereskedelmi kirendeltséget vásárolhat fordulónként, amit azonnal fel is használhat.

Amikor egy játékos egy új kereskedelmi kirendeltséget vesz, akkor azonnal húzhat egy újabb szerződéskártyát.

A kereskedelmi kirendeltségekkel egy játékos feltehet olyan szerződéskártyákat, amiket nem tud, vagy nem akar elfogadni az adott fordulóban, de későbbi felhasználásra meg szeretne tartani. Ehhez a játékos elveszi az egyik kereskedelmi kirendeltségét a játékos táblájáról és ráteszi arra a szerződéskártyára, amit félre szeretne tenni. A félretett szerződések nem kerülnek eldobásra ennek a fázisnak a végén, lehetővé téve a játékosnak, hogy jobban megtervezze a következő fordulót, mivel így előre tudja, hogy milyen árukra van szüksége a félretett szerződés teljesítéséhez.

Ebben a fázisban egy (vagy több) félretett szerződéskártyát fel lehet szabadítani úgy, hogy a játékos leveszi róla a kereskedelmi kirendeltségét, amit aztán visszatesz a játékos táblájára. Ezután a felszabadított szerződéskártyát el lehet fogadni és fel lehet tenni egy hajóra, vagy vissza lehet utasítani, aminek hatására a kártya eldobásra kerül a forduló végén. A használaton kívül helyezett kereskedelmi kirendeltséggel azonnal félre lehet tenni egy új szerződéskártyát.


Hajók vásárlása

A játékos ebben a fázisban bármikor vásárolhat egy hajót, hogy kibővítse a flottáját és növelje azon szerződések számát, amiket teljesíteni tud. Mivel a hajókészlet korlátozott, ezért a játékosoknak először be kell jelenteniük a hajóvásárlási szándékukat és időt kell adniuk a többieknek a reagálásra abban az esetben, ha más leendő vásárlója is akad ugyanannak a hajónak. Ha több játékos ugyanazt a hajót szeretné megvásárolni (például egy adott típus utolsó példányát), akkor az a játékos élvez előnyt, aki előrébb van a játékos sorrendben. Minden játékos csak egy hajót vásárolhat fordulónként, amiért a hajókártyán jelzett arany mennyiséget befizeti a készletbe. (Lásd a „Hajók” fejezetet a 10. oldalon!)

A hajók a vásárlás után azonnal felhasználhatók.

Az „Áruk adományozása” fázis

Ezt a fázist minden játékos egyszerre játszhatja.

Egy játékos egy árucsomagot adományozhat a polgárságnak, hogy növelje a hírnevét. A fordulóban adományozható áruk az aktuális piac-kártyán, a  szimbólum alatti (adományozás) oszlopban vannak feltüntetve.

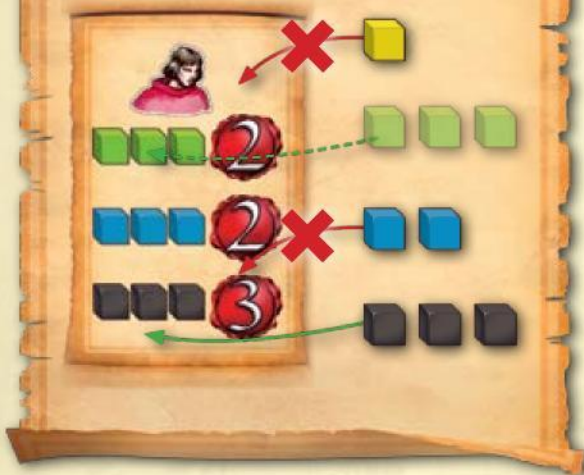
Az áruk adományozásához az adományozó játékosnak képesnek kell lennie az adott áruk előállítására. Ha a játékos teljesíti ezt a követelményt, akkor beadhatja az aktuális piac-kártyán jelzett típusú és számú árukat azért, hogy megkapja a kártyán jelölt számú Hírnévpontot.

A játékosok fordulónként csak egyszer és csak az egyik fajta áruból adományozhatnak.

A piacártya adományozás oszlopa



Példa az adományozásra



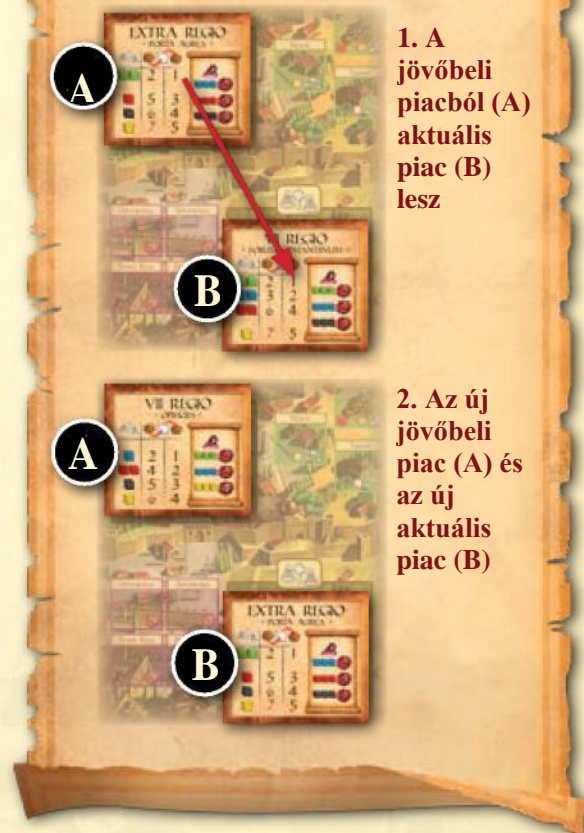
Példa: Jennek van egy luxuscikke (sárga), két fogyasztási cikke (kék), három élelmiszere (zöld) és három hadfelszerelése (fekete). Az aktuális piac a Forum Costantinum. Jen nem adományozhatja el a luxuscikkeit, mert az a típus nem szerepel az adományozás oszlopban. A fogyasztási cikkeit sem adományozhatja el, mert három kék kockára lenne szüksége, de csak kettő van nála. A zöld vagy a fekete kockákból elég áll a rendelkezésére az adományozáshoz; azonban, mivel egy játékos **csak egyszer adományozhat egy fordulóban**, nem adományozhatja el mindkét típust. Úgy dönt, hogy a három hadfelszerelését (fekete) adományozza el, amiket visszatessz a készletbe és kap értük 3 HP-ot.

A „Forduló vége” fázis

Minden forduló végén, hacsak a játék véget nem ért, két befejező lépés következik.

1. Piacok cseréje. A „Forduló vége” fázis elején a jövőbeli piac-pakli tetején lévő kártya átkerül az aktuális piac-pakli tetejére. Ez a kártya lesz az aktuális piac a következő fordulóban.

Példa a piacok cseréjére



1. A jövőbeli piacból (A) aktuális piac (B) lesz

2. Az új jövőbeli piac (A) és az új aktuális piac (B)

Példa: A Forum Costantinum az aktuális piac és a Porta Aurea a jövőbeli piac. A piacok cseréje lépésnél Greg elveszi a Porta Aureat a jövőbeli piacpakliról és ráteszi a Forum Costantinum tetejére. Most a Porta Aurea az aktuális piac és az Opificies, ami a Porta Aurea alatt volt a jövőbeli piacpakliban, lett a jövőbeli piac.

Amikor a jövőbeli piac területe először kiürül, akkor az aktuális piac területén levő összes kártyát (a legfelső kivételével) meg kell keverni és képpel felfelé rá kell tenni a játéktábla jövőbeli piac területére. Ha a jövőbeli piac területe másodszor is kiürül, akkor üresen marad és a játéknak a következő forduló végén vége lesz (amikor a jövőbeli piac-kártyából aktuális piac-kártya lenne, de nincs több jövőbeli piac-kártya). Lásd az „A játék megnyerése” fejezetet a 23. oldalon!

Példa: Az előző példát folytatva, a következő forduló végén Greg elveszi az Opificies-t a jövőbeli piac területéről és ráteszi az aktuális piac területére. Most az Opificies az aktuális piac, de a jövőbeli piac területe kiürült, mert az Opificies volt az utolsó kártya azon a területen. Mivel a jövőbeli piac területe első alkalommal ürült ki a játék során, ezért Greg elveszi az összes kártyát az aktuális piac területéről (kivéve az Opificies-t), megkeveri őket és ráteszi az új paklit a jövőbeli piac területére. Az is kiderült, hogy a Domus Regia a jövőbeli piac.

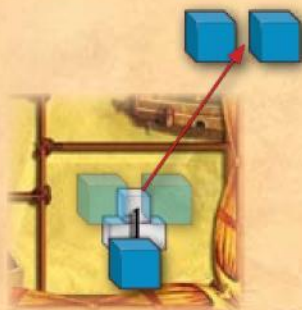
2. Áruk raktározása/eldobása. A játékosoknak, a játék utolsó fordulójának kivételével, minden forduló végén vagy el kell raktározniuk, vagy el kell dobniuk az összes megmaradt árujukat (ebbe nem számítanak bele a még úton lévő áruk). Azokat az árukat, amiket a játékos nem tud, vagy nem akar elraktározni, vissza kell tennie a készletbe. Amint az áruk raktározása vagy eldobása megtörtént, elkezdődik az új forduló.

Minden játékos maximum **egy árut** raktározhat el. Az a játékos, aki megvette a Horreum hasznépületet, maximum öt, bármilyen típusú árut raktározhat el. (Lásd az „Épületek” fejezetet a 26. oldalon!) Az elraktározott áruk felhasználhatók a következő fordulóban, a következő forduló „Áruk előállítás” fázisában termelt árukkal együtt. Az elraktározott árukat a játéktábla raktározási területére kell tenni.

Példa: A raktározás/eldobás lépésnél Gregnek három fogyasztási cikke, Jennek egy iparcikke, Kaynek pedig egy fogyasztási cikke és egy luxuscikke van, valamint rendelkezik egy Horreummal. Gregnél csak egy áru maradhat, a többit el kell dobnia. Jen megtartja a nála lévő egy árut. Kay a Horreum miatt megtartja mindkét áruját.

A játék utolsó fordulójának a végén az árukat nem kell eldobni, helyette előfordulhat, hogy a győztes meghatározásánál a megmaradt áruk döntik el a döntetlent. (Lásd az „A játék megnyerése” fejezetet a 23. oldalon!)

Példa az áruk raktározására és eldobására



1. Greg annyi árut dob el, hogy egy maradjon nála.



2. Jen megtartja az egy áruját.



3. Kay megtartja a két áruját.



A játék megnyerése

A játék a következő két feltétel egyikének teljesülésekor ér véget:

- egy játékos megveszi az utolsó középületet (ebben az esetben a játék ennek a fordulónak a végén ér véget), vagy
- a jövőbeli piac területe a játék során másodszor is kiürül (ebben az esetben még egy teljes forduló következik). Ez a játék végét jelentő feltétel azt jelenti, hogy egy játék maximum kilenc fordulóból állhat.

A játék végén a végső Hírnévpontok számítása a következők alapján történik:

Még úton lévő hajók. Azok a hajók, amelyek még nem fejezték be az útjukat a játék során, a játék végén azonnal beérnek a célállomásra. Ekkor minden játékos megkapja, a normál szabályok alapján, a hajóira rakott szerződésért járó aranyat és Hírnévpontokat. A játékosok beteszik a megkapott aranyat a kincstárukba és előbbre léptetik a jelölőjüket a Hírnévpont sávon a megszerzett Hírnévpontoknak megfelelően.

Városfalak. Minden játékos összeadja a városfalaiért járó Hírnévpontokat, amennyiben van nála. (A Hírnévpontok mennyisége a játékosnál lévő városfalrészek számától függ. Lásd a „Városfalak” fejezetet a 28. oldalon!) A játékosok előbbre léptetik a jelölőjüket a Hírnévpont sávon a városfalakért kapott Hírnévpontokkal.

Arany. Minden játékos 1 HP-ot kap minden teljes 15 arany után. Például egy 30 arannyal rendelkező játékos 2 HP-ot kap, míg egy 40 arannyal rendelkező játékos szintén 2 HP-ot kap. A játékosok előbbre léptetik a jelölőjüket a Hírnévpont sávon az aranyukért kapott Hírnévpontokkal.

Ezután már nem szerezhető több Hírnévpont, így a játékosok Hírnévpont-jelölői a végső pontszámot mutatják. A legtöbb Hírnévponttal rendelkező játékos lett Konstantinápoly legfontosabb kereskedője és ő nyerte meg a játékot.

Ha kettő vagy több játékosnak is ugyanannyi Hírnévpontja van, akkor közülük a legtöbb arannyal rendelkező játékos a győztes. Ha még így is döntetlen alakul ki, akkor az a játékos nyert, akinek több áruja van. Ha az áruk száma is megegyezik, akkor a döntetlenül álló játékosok mind győztesek.

Példa a végső pontszám kiszámítására

1  **Hírnévpontok (HP) az utolsó forduló végén.**

2 A hajók érkezése HP-ot ad.



Three panels showing ship arrival bonuses: red (+2), blue (+3), and green (+1).

3 A játékosok előbbre léptetik a HP-jelölőjüket.



HP track from 54 to 46 with markers at 50, 47, and 45 moving left.

4 A városfalakért HP jár.



Three panels showing city wall bonuses: red (+3), blue (+1), and green (+0).

5 A játékosok előbbre léptetik a HP-jelölőjüket.



HP track from 55 to 48 with markers at 50, 47, and 45 moving left.

6 Az arany HP-ot ér.



Three panels showing gold bonuses: red (+1), blue (+1), and green (+2).

7 A játékosok előbbre léptetik a HP-jelölőjüket.



HP track from 56 to 49 with markers at 50, 47, and 45 moving left.

Példa: Greg, Jen és Kay befejezték a játék utolsó fordulóját. Megnézik, hogy hol áll a jelölőjük a Hírnévpont sávon: Gregnek (piros) 45 HP-ja van, Jennek (kék) 47, Kaynek (zöld) pedig 52. A lent látható lépéseket követve megállapítják, hogy ki a győztes.

Még úton lévő hajók. Gregnek, Jennek és Kaynek is van még egy-egy úton lévő hajója. Ennél a lépésnél minden, még úton lévő hajó beér a kikötőbe. Greg kis hajóján két áru van, melyekhez egy-egy szerződés tartozik. 12 aranyat és 2 HP-ot kap, mikor a hajója befejezi az útját. Előbbre lépteti a jelölőjét a 47-es HP mezőre. Jen nagy hajóján öt áru van (három szerződéssel). 23 aranyat és 3 HP-ot kap. Előbbre lépteti a jelölőjét a 50-es HP mezőre. Kay kis hajóján egy áru van (egy szerződéssel), amért 10 aranyat és 1 HP-ot kap. A jelölőjét az 53-as HP mezőre mozgatja.

Városfalak. Gregnek 2 városfala van (ami 3 HP-ot ad neki), Jennek 1 városfala van (ami 1 HP-ot ér) és Kaynek nincs városfala (0 HP). Greg előbbre lépteti a jelölőjét az 50-es HP mezőre, Jen a sajátját a 51-es HP mezőre mozgatja, Kay jelölője pedig az 53-as HP mezőn marad.

Arany. Gregnek 17 aranya van, ami 1 HP-ot ér. Jennek 27 aranya van, amiért szintén 1 HP jár. Kaynek 32 aranya van, amiért 2 HP-ot kap. Mindhárom játékos lelépi a jelölőjével a megfelelő számú pontot a pontozósávon. A végső pontszámok a következők: Greg 51 HP, Jen 52 HP és Kay 55 HP. Kay nyerte meg a játékot.

Ha egy játékos több, mint 80 pontot szerez, akkor a Hírnévpont-jelölőjét a Hírnévpont sáv elejére mozgatja és a megfelelő pontszámmal továbblépteti a jelölőjét. Innentől kezdve ennek a játékosnak a pontszáma úgy számolandó, hogy a jelölője által jelzett számhoz hozzá kell adni 80-at. Például az „1”-es mező 81 HP-nak, a „2”-es mező 82 HP-nak számít, stb.

Egyéb szabályok

A következő fejezetek további szabályokat tartalmaznak a *Constantinopolis* használatához.

Áruk

Az árujelölők a *Constantinopolis*-ban különböző típusú anyagokat jelképeznek. Némely áru iránt nagyobb a kereslet, mint mások iránt, valamint némely áru értéke magasabb a többiénél. A jelölők különböző színe mutatja, hogy az adott árufajtához milyen típusú dolgok tartoznak:

Szín	Kategória	Érték	Kereslet
	Luxus	Nagyon magas	Nagyon alacsony
	Hadi	Magas	Alacsony
	Ipari	Átlagos	Átlagos
	Fogyasztói	Alacsony	Magas
	Élelmezési	Nagyon alacsony	Nagyon magas

Közhivatalok

Lent található a játékban megszerezhető öt hivatal neve és leírása.

Magister Officiorum (Hivatali felügyelő)

Ennek a hivatalnak a tulajdonosa plusz három szerződéskártyát kap a „Szerződések húzása” fázis alatt, így több szerződés közül választhat a „Szerződések elfogadása” fázisban.

Praefectus Pretorio (Logisztikai adminisztrátor)

Ennek a hivatalnak a tulajdonosa egy általa választott árut kap ingyen a „Közhivatalok elárverezése” fázis végén. Olyan árut kell választania, amit képes előállítani.

Comes Thesaurorum (Kincstáros)

Ennek a hivatalnak a tulajdonosa 4 aranyat kap a „Közhivatalok elárverezése” fázis végén.

Praefectus Urbi (Városi előljáró)

Ennek a hivatalnak a tulajdonosa:

Megépítheti a városfal egy általa választott részét az „Épületek felépítése” fázis alatt.

vagy

Eldobhat maximum két szerződés-kártyát és húzhat az eldobott kártyák számával megegyező számú kártyát a szerződés-kártyák húzópaklijáról a „Szerződés-kártyák elfogadása” fázisban.

Consul (Konzul)

Ennek a hivatalnak a tulajdonosa:

Az elővásárlási jogát felhasználva megvehet egy olyan épületet, amit egy másik játékos éppen meg szeretne vásárolni az adott játékos „Épületek felépítése” fázisában (kivéve a falrészeket), amit azonnal kifizet és a megfelelő épületlapkát ráteszi a játékos táblájára.

vagy

Eldobhat maximum két szerződés-kártyát és húzhat az eldobott kártyák számával megegyező számú kártyát a szerződés-kártyák húzópaklijáról a „Szerződés-kártyák elfogadása” fázisban.

A „Praefectus Urbi” és a „Consul” képességei

Megjegyzés: Mivel a Praefectus Urbi és a Consul képességét fordulónként csak egyszer lehet használni, ezért ajánlott a játékos közhivatal-jelölőjét oldalra fordítani, miután a játékos felhasználta az adott hivatal képességét, így jelölve, hogy a képesség már nem használható ebben a fordulóban.

Épületek

A *Constantinopolis*-ban található különböző épületek és azok tulajdonságai a következőkben láthatók.

Termelőépületek

Név	Ár	Előállít	Engedély
Ager (Farm)	–		A
Pistrinum (Malom)	6		A
Venatoris Domus (Vadászkunyhó)	10		A
Textrinum (Szövöde)	11		A
Lignarii Officina (Asztalosműhely)	12		B
Cura (Állattenyésztő)	16		B
Figulina (Fazekasműhely)	17		B
Metallum (Bánya)	20		B
Armorum Faber (Fegyverkovács-műhely)	14		C
Fabri Officina (Kovácsműhely)	18		C
Conflatorium (Öntöde)	23		C
Sculptoris Domus (Szobrászműhely)	17		D
Vinaria (Borászat)	21		D

Kereskedelmi épületek

Név	Ár	Szükséges	Előállít
Caupona (Kocsma)	9		4 arany + 
Vestificina (Szabóság)	9		5 arany + 
Emporium (Vásártér)	9		7 arany + 
Armamentarium (Fegyvergyár)	9		10 arany + 
Antiquarius (Régiség- kereskedő)	9		6 arany + 
Hospitium (Fogadó)	9		5 arany

Haszonépületek







Név	Ár	Képesség
Mensae (Elárusítóhely)	5	Ennek az épületnek a tulajdonosa plusz 1 aranyat kap minden egyes áruért, amit a piacon elad.
Redemptor (Bér- vállalkozás)	5	Ennek az épületnek a tulajdonosa fordulónként egyszer beadhat egy iparcikket (piros kockát), hogy 5 arany árengedményt kapjon bármelyik épület felépítésekor, de csak akkor, ha elő tud állítani iparcikket.
Taberna (Vegyesbolt)	5	Ennek az épületnek a tulajdonosa vásárolhat olyan árukat a piacon, amiket elő tud állítani.
Horreum (Raktár)	5	Ennek az épületnek a tulajdonosa a forduló végén egy helyett öt árut raktározhat el a játékos-tábláján (az áruk lehetnek különböző típusúak is).

Középületek

Név	Ár	Hírnévpontok
Hippodromus (Aréna)	21	3 HP
Domus Regia (Birodalmi palota)	24	3 HP
Hippodromus	32	4 HP
Domus Regia	36	4 HP
Hippodromus	45	5 HP
Domus Regia	50	5 HP
Hippodromus	60	6 HP
Domus Regia	66	6 HP

Várfalak

A következőkben felsorolt képességeken kívül a városfalak különböző számú HP-t (1, 3, 6, 9, 12, vagy 16) is adnak a játék végén attól függően, hogy az adott játékosnál mennyi falrész van.

Név	Ár	Képesség
Moenia (Városfal)	10	 : Ennek a résznek a tulajdonosa fordulónként egyszer elcserélheti az egyik áruját egy általa választott másik olyan árura, amit elő tud állítani.
Moenia	10	 : Ennek a résznek a tulajdonosa fordulónként egyszer beadhat három árut (lehetnek különböző típusúak is) 10 aranyért.
Moenia	10	 : Ennek a résznek a tulajdonosa fordulónként egyszer kap plusz egy szerződést a „Szerződések húzása” fázisban.
Moenia	10	 : Ennek a résznek a tulajdonosa minden, a piacon vásárolt áru árából 2 arany engedményt kap (ez az engedmény nem csökkentheti az árat 1 arany alá).
Moenia	10	 : A közhivatalok elárverezése közben arra a hivatalra, amelyik ennek a résznek a tulajdonosánál van, a többi játékosnak legalább 3 arannyal kell emelniük a tétet.
Moenia	10	 : Ennek a résznek a tulajdonosa fordulónként egyszer 3 arany árengedményt kap egy hajó vásárlásakor.

Fakultatív szabály: Szabad kereskedés

Amikor a játékosok már megismerkedtek a **Constantinopolis** alapvető szabályaival, akkor, ha minden játékos beleegyezik, használhatják a „szabad kereskedés” fakultatív szabályt.

A „Szerződések elfogadása” fázis alatt a játékosok tetszőleges számú szerződéskártyát, árut és aranyat cserélhetnek el egymással. Az elcserélt tételeknek nem kell ugyanolyan típusúaknak lenniük: egy játékos elcserélhet egy szerződéskártyát egy másik játékoskal áruért vagy aranyért cserébe.

Példa: *Kaynek van egy szerződése, amit nem tud, vagy nem akar teljesíteni. Jent érdeklí ez a szerződés, így felajánl érte egy fogyasztási cikket (kék kockát). Kay nem elégedett az ajánlattal és egy aranyat is kér a fogyasztási cikken kívül. Jen beleegyezik és a csere megtörténik.*

Gyakran Feltett Kérdések

K: *Mielőtt egy közhivatalra licitálnék, láthatom, hogy mennyi pénze van a többi játékosnak?*

V: Nem, hacsak a játékosok nem hajlandók kiadni ezt az információt. Minden játékos eldöntheti, hogy megmutatja vagy elrejtja a nála lévő aranyak mennyiségét.

K: *Megnézhetem egy másik játékos által húzott szerződéskártyákat?*

V: Igen. Amíg rá nem kerülnek egy hajóra, a szerződéskártyák a játékosok előtt képpel felfelé helyezkednek el.

K: *Megnézhetem egy másik játékos hajóján lévő szerződéseket?*

A: Nem. Ez a szabály a játékidőt hivatott csökkenteni, de ha nem zavarja a játékosokat, akkor a játék elején dönthetnek másképp is ezzel kapcsolatban.

K: *Dobhatok el árukat szándékosan?*

V: Igen. Némely esetben erre szükség is van.

K: *Ha egy olyan termelőépületet veszek, ami olyan típusú árut állít elő, amit eddig nem termeltem, akkor vásárolhatok az új árutípusból az aktuális piacon?*

V: Egy termelőépület a megvásárlása fordulóját követő forduló elején kezd el termelni, ezért az aktuális fordulóban még lehet vásárolni az új árutípusból a piacon.

K: Mi történik, ha elfogy az épületekre szánt hely a játékosáblámon?

V: Semmi. A játékosáblán lévő épületmezők számának a legtöbb játék esetén elegendőnek kellene lennie, de ha elfogyna a hely, akkor is lehet még épületeket vásárolni, amik ezután egyszerűen a játékosábla mellé kerülnek.

K: Mi történik, ha a Praefectus Pretorio tulajdonosa elfelejti elvenni a plusz árut a közhivatalok elárverezése végén?

V: Amint a játékos észreveszi a mulasztást, elvesz egy további árut a készletből, de ahelyett, hogy ő választana, egy olyan típusú árut kell elvennie, aminek a legnagyobb az értéke azok közül, amiket elő tud állítani.

K: Akkor is megkapom a hosszú hajóútert (két forduló) járó további Hírnévpontot, ha a szerződés, aminek a teljesítéséhez a hosszú hajóútra szükség volt, egy utas szállítására vonatkozott?

V: Igen. A további Hírnévpont megszerzéséhez egy olyan hajóra van szüksége a játékosnak, amely egy olyan (bármilyen típusú) szerződést szállít, amihez hosszú hajóút (két forduló) szükséges. Ha ez a hajó egy nagy hajó, akkor még egy további Hírnévpont jár érte.

K: Csak „A” építési engedéllyel rendelkező termelőépületeim vannak és a többi játékos megvette az összes „B” építési engedéllyel rendelkező termelőépületet. Ez azt jelenti, hogy már nem vehet több termelőépületet?

V: Egyáltalán nem. Ebben az esetben ki lehet hagyni ezt az engedélytípust és meg lehet venni a következő engedélytípussal („C”) rendelkező termelőépületeket.

K: Rátehetek egy két árura vonatkozó szerződést két különböző hajóra?

V: Nem. Minden egyes szerződést egyetlen hajóra kell feltenni.

K: Mit jelent az, hogy képesnek kell lennem egy adott árutípus előállítására ahhoz, hogy használhassak egy kereskedelmi épületet, vagy hogy adományozhassak?

V: Az, hogy egy játékos képes előállítani egy adott árutípust, azt jelenti, hogy van legalább egy olyan termelőépülete, amelynek a lapkáján ez az árutípus fel van tüntetve. Azonban ez nem jelenti azt, hogy a játékosnak pontosan azt az árut kell használnia, amit abban a fordulóban állított elő; ez csak annyit jelent, hogy rendelkeznie kell egy olyan termelőépülettel, amelyik azt az árutípust állítja elő.

K: Ha nálam van a Taberna haszonépület, akkor megvásárolhatok egy árut a piacon, amit aztán ugyanott el is adok?

V: Nem. Minden fordulóban egy árutípusból csak vásárolni, vagy eladni lehet, sohasem mindkettőt.

K: Elfogadhatok egy szerződést és feltehetem egy olyan hajóra, amelyik már megkezdte az útját, ha van még üres hely a rakterében?

V: Nem, soha. Csak a kikötő területén lévő hajókra lehet új szerződéseket tenni.

K: Ha az a játékos, akinél a Consul közhivatal van, felhasználta az elővásárlási jogát arra, hogy megvegyen egy olyan épületet, amit éppen én szerettem volna megvenni, akkor megvehetek egy másik, ugyanolyan típusú épületet?

V: Igen. Az elővásárlási joggal megvett épület nem számít bele a fordulónként és típusonként egy épület vásárlására vonatkozó korlátozásba. Ez a szabály mind az aktív játékosra, mind pedig a Consul közhivatal tulajdonosára vonatkozik.

Köszönetnyilvánítás

Szerző: Giancarlo Fioretti

Fejlesztés: Giancarlo Fioretti és a Homo Ludens

Illusztráció és grafikus dizájn: Antonio Dessè

További grafika és elrendezés: Drunken Monkey Studio

További illusztrációk: Aberto Celletti

Szabályszerkesztés: Guido "The Goblin" Ceccarelli és Silvio Negri-Clementi

Történelmi javaslatok: Associazione Culturale Bisanzio – www.imperobizzantino.it

Nyelvi javaslatok: Eugenia és Narsete Iori

Fejlesztés és prototípus-készítés: Roberto Gennaro és a Homo Ludens

Az angol kiadás szerkesztője: Mark O'Connor

További angol grafikus dizájn: Brian Schomburg

Az angol kiadás gyártója: Sally Karkula

Az angol kiadás gyártásának menedzsere: Gabe Laulunen

Az angol kiadás fejlesztési vezetője: Corey Konieczka

Az angol kiadás gyártásvezetője: Michael Hurley

Az angol kiadás kiadója: Christian T. Petersen

Köszönet: Mindazoknak, akik közreműködtek a játék tesztelésében és megvalósításában.

Különös köszönet: Stefania Cantarelli, Giuseppina Caprari, Silvio De Pecher, Ivano Fioretti, Massimo Fioretti, Eugenia Iori, Narsete Iori, a Stratelibri személyzete és Valeria (drágaságunk)

Ezt a játékot a "La Tana dei Goblin" társaság egyik tagja tervezte és készítette.

A *Constantinopolis* készítése és fejlesztése a La Tana dei Goblin, a Homo Ludens és a Stratelibri tagjai és alapítói közötti együttműködésnek köszönhető.

Magyar fordítás: BZ

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., minden jog fenntartva. Ezen termék részeinek a másolása külön engedély nélkül tilos!
A *Constantinopolis*, a Fantasy Flight Games, a Fantasy Flight Supply és az FFG embléma a Fantasy Flight Publishing, Inc védjegyei. A Fantasy Flight Games az 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA címen található és telefonon a 651-639-1905 számon érhető el.
Ezt az információt őrizze meg!

Látogasson meg a web-en:
www.FantasyFlightGames.com



TRIBUNE™

PRIMUS INTER PARES

Salute your Tribune,
Roman citizens!

Szegény és gazdag, erős és gyenge, patrícius és plebejus, halljátok a *Népvezér* szavait! Ő egy közületek; ő primus inter pares – az első az egyenlők között!

Üdvözlét az ókori világ legerősebb birodalmának a székhelyén – Rómában... egy kereskedelemmel, politikával és intrikával teli városban. A lakói olyan különböző és megosztott háttérrel rendelkeznek, mint maga a birodalom. De a megosztottságon túl büszkén osztoznak egy közös örökségen – ők rómaiak.

A *Tribune*-ben, amely egy 2-5 játékos által játszható társasjáték, egy nagy patríciuscsaládot alakítasz, amely egyszer tekintélyes hatalommal és befolyással rendelkezett. Szerezz dominanciát a várost irányító hét frakcióban és az erőforrásait felhasználva egyesítsd egész Rómát egy zászló alatt... a tiéd alatt. Válj Róma legbefolyásosabb családjává! Hűségesek maradnak a légiók? Kitiűntetnek az Istenek a támogatásukkal? Kikiáltanak Népvezérnek? Készülj fel rá, hogy történelmet írsz!



FANTASY
FLIGHT
GAMES

A játék előkészítésének összefoglalása

1. Helyezzétek el a játéktáblát!
2. Készítsétek elő a szerződés-kártyák pakliját!
3. Készítsétek elő a pénzürméket!
4. Készítsétek elő az árukat!
5. Helyezzétek el az épületeket!
6. Készítsétek elő a jövőbeli és az aktuális piacot!
7. Osszátok ki egy játékos táblát, egy kis hajót, (Parvus Dromo) és 30 aranyat minden játékosnak!
Helyezzétek el a hajókat!
8. Osszátok ki a közhivatal-, a Hírnévpont- és a termelési szint-jelölőket! Osszátok ki a kereskedelmi kirendeltség-jelölőket!
9. Tegyétek a Hírnévpont-jelölőket a Hírnévpont sáv "0"-ás mezőjére és a termelési szint-jelölőket a termelési szint sáv „1”-es mezőjére!
10. Véletlenszerűen választva tegyétek a közhivatal-jelölőket a közhivatal-mezőkre!

Egy forduló menete

1. Közhivatalok elárverezése
2. Hajók mozgatása / szerződések teljesítése
3. Áruk termelése
4. Épületek felépítése
 - Épületek vásárlása
 - Áruk vásárlása/eladása a piacon
 - Kereskedelmi épületek használata
5. Szerződések húzása
6. Szerződések elfogadása
 - Szerződések elfogadása
 - Áruk vásárlása/eladása a piacon
 - Kereskedelmi épületek használata
 - Kereskedelmi kirendeltségek vásárlása/használata
 - Hajók vásárlása
7. Áruk adományozása
8. Forduló vége
 - I. Piacok cseréje
 - II. Áruk raktározása/eldobása

