

TRAJAN

i.sz. 110 – a Római Birodalom hatalma csúcsán, „optimus princeps”^{*} Traianus uralkodása alatt. Minden határ védve, így az emberek figyelmüket a birodalom belső ügyeire tudják fókuszálni - RÓMÁ-ra.

Ragadd meg a lehetőséget, és növeld a hatalmad! Megfelelő taktikával keresztülhúzhatod ellenfeleid számításait, és végül megszerzed a győzelmet.

Játékelemek

1 játéktábla – a Római Birodalom részeit ábrázolja, kezdve Róma szenátusával, át a Traianus boltívén, a fórumon és a kikötőn, egészen a távoli Britannia és Germania tartományokig.

A tábla 6 területből áll; egy adott akció van hozzárendelve mind-egyik területhez.

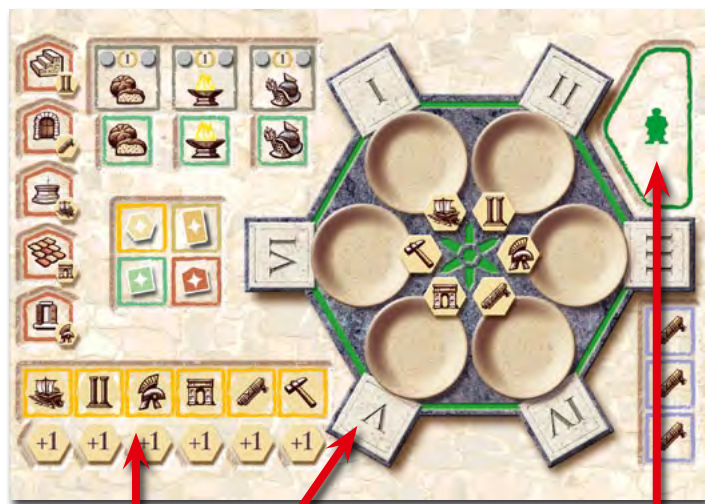


60 kis játékbábu – 15 minden játékos színben (piros, zöld, sötétkék és barna). Ők a játékosok légiósai vagy munkásai.



4 hadvezér és 8 korong – a 4 játékos színben. A hadvezérek foglalják el légióikkal a tartományokat.

A játékosok a korongjaikat győzelmpontjelzőként, s a szenátusban szavazatjelzőként használják.



a gyűjtött lapkák mezője akciókör kis játékbábuk talonja

4 játékos tábla a játékoszínekben – mutatja a 6 tálcájú akciókört, és helyet biztosít a játékos különböző összegyűjtött lapkáinak.

4 Traianus (Trajan) diadalív – egy minden játékosnak. Ez jelöli a helyét a játékos táblán az új Trajan lapkának.



4 szett nyolcszögű akciójelző – minden szett 12 jelzőből áll, a következő színekből: 2 sárga, 2 narancs, 2 világoszöld, 2 fehér, 2 rózsaszín és 2 kék. A játékosok az akciókör tálcájába teszik ezeket.

1 időjelző – az eltelt játékidő feljegyzésére szolgál.



60 árucikk lap – 12 árucikk, 5 kártya mindegyikből.



9 különböző típusú lapka – egy lapkát minden típusból megmutatunk itt:

54 Trajan lapka



70 fórum lapka



12 plusz akció lapka



20 építési lapka



24 [+2] jelző



15 szükséglet lapkák - kenyér • játék • vallás



3 hajó lapka



12 bónusz lapka



4 negyedévi lapka



1 vászonzsák – a bónusz lapkák húzásához

2 szabályfüzet – német és angol nyelvű

^{*}optimus princeps: princeps: a Római Birodalomban a császár nem hivatalos címe volt. Optimus: a legjobb: ezt verette Traianus a pénzérméire.

Előkészület

A játéktáblát terítsétek ki a játéktérület közepén! Adjatok minden játékosnak a választott színében 1 játékos táblát, 1 hadvezért, 15 kis játékbábút, 2 korongot a győzelmipontok, és a szenátusbeli helyük jelzésére! Valamint minden játékos kap egy Trajan diadalívét és 12 akciójelzőt (2 darabot mindegyik színből – kék, sárga, világoszöld, narancs, rózsaszín és fehér).

Válasszátok szét a **plusz akciólapkákat** és a **fórumlapkákat** hátlapjuk alapján, külön keverjétek meg őket, és tegyétek képpel lefelé a paklikat a tábla mellé!

Keverjétek meg képpel lefelé tartva a **szükségletlapkákat**, és közülük 3-at távolítsatok el a játékból. Tegyétek a megmaradt szükségletlapkákat képpel lefelé a játéktábla mellé.

Ezután húzzátok fel a következő lapkákat és tegyétek képpel felfelé a játéktáblára őket (lásd az alábbi ábra):

10 **fórumlapkát** a tartományokra (1-et mindegyikre) és a játékosok számától függően másik 6 (2 játékos), 9 (3

játékos) vagy 12 (4 játékos) darabot a jelölt fórumhelyekre. Tegyetek 3 **plusz akciólapkát** a fórum sárga mezőire.

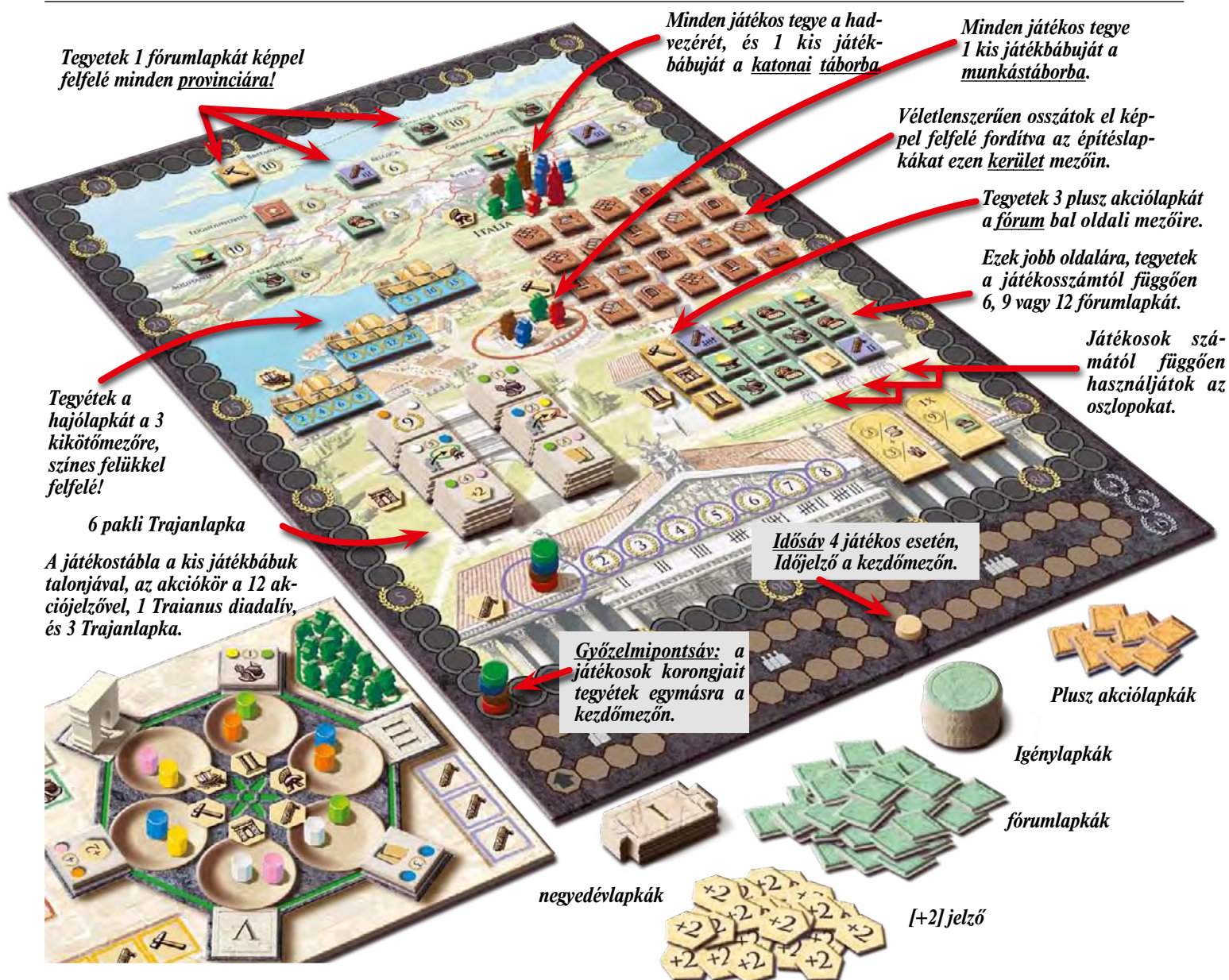
Töltsétek fel az építésterület mind a 20 mezőjét 1 **építéslapkával**!

Tegyétek az időjelzőt a játékoszámnak megfelelő időkör kezdőmezőjére!

Ezután minden játékos küldje a hadvezérét, és 1 kis játékbábút a katonai táborba, és 1 kis játékbábút a munkástáborba; a megmaradt 13 kis játékbábuját mindenki a játékos táblája meghatározott területére helyezze. Minden játékos a Traianus diadalívét a játékos táblája „I” jelölésű helyére tegye!

A Trainauslapkák húzását **megelőzően** a játékosok osszák el az akciójelzőiket a játékos táblájuk tálcáiba, minden tálcába bármilyen színű 2 jelzőt téve.

Ezután válasszátok szét a Trainauslapkákat kategóriák (ikonok) szerint, keverjétek meg mindegyik paklit, és tegyétek a játéktábla megfelelő 6 helyére.



Felkészülés a játékra

A játékosok válasszanak egy **kezdőjátékost** tetszőleges módon! A kezdőjátékos tegye az egyik korongját a szenátussáv kezdőmezőjére! Az óramutató járásával megegyező irányban a többi játékos tegye sorba a többiek tetejére a korongját, egy kis oszlopot létrehozva. (Megjegyzés: A lerakási sorrend fontos, mert döntetlen esetén a korong oszlopban betöltött helye számít.)

A játékosok a másik korongjukat a győzelmpontsáv kezdőmezőjére tegyék (az oszlopban elfoglalt helyük nem számít)!

Minden játékos húz egy **bónuszlapkát** a zsákból, és maga elé teszi a sárga oldalával felfelé.

Ezután húzzatok még 2 **bónuszlapkát**, és tegyék a játéktáblára őket, a szenátussáv jobb szélére, sárga oldalukkal felfelé. A megmaradt bónuszlapkák a zsákban maradnak, amit tegyetek úgy, hogy könnyen elérhető legyen.

Keverjétek meg az **árucikk**lapokat, és tegyék a paklit képpel lefelé a tábla mellé. Fordítsátok meg a legfelső kártyát, és tegyék képpel felfelé a húzópakli egyik oldalára, így létrehozva egy dobópaklit. Ezután fordítsátok meg a következő lapot a pakliról, és képpel felfelé tegyék a pakli másik oldalára, ezzel egy második dobópaklit létrehozva.

A kezdőjátékossal kezdve, és folytatva a játékosrendben, minden játékos húz 3 **árucikk**lapot, és a kezében tartja őket. Mindegyik játékos bármelyik pakliból, bármilyen kombinációban felveheti a lapokat; ha egy dobópakli kiürül, akkor a képpel lefelé fordított pakli legfelső lapjával kell feltölteni.

A játékra felkészülés utolsó lépése, hogy a játékosrend szerint minden játékos választ 3 Traianuslapkát. A játékosok a lapkáikat a játéktáblájuk II, IV és VI római számokkal jelölt helyére teszik, tetszőleges sorrendben. Ekkor a játékosok nem vehetnek 1 Trainauslapkánál többet egyik kategóriából sem.



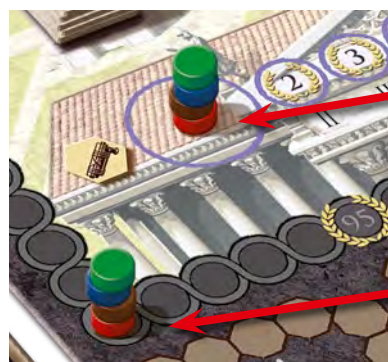
A Traianuslapkák 6 kategóriája

A Traianuslapka kategóriák leírását lásd a 11. oldalon

A játék célja

A játékosok megpróbálnak győzelmpontokat szerezni, a 6 különböző akció taktikai lehetőségeit okosan felhasználva.

A siker kulcsa az akciójelzők okos elosztása az akciókör tálcái közt. A játékosok megpróbálják az egyes akciókat a legjobb időben végrehajtani. Egyrészt fontos, hogy kihasználják a váratlan esélyeket, pl. megszerezni vonzó



A szenátussáv kezdőmezője 4 játékos esetén.

A győzelmpontsáv kezdőmezőjén a 4 játékos jelző.



A 2 bónuszlapkának fenttartott szenátusmezők.



Árucikklapok – a két képpel felele fordított dobópakli a bal és a jobb oldalán a képpel lefelé fordított központi paklinak.



Minden Trainauslapka kategória külön oszlopban a játéktáblán.

Játékmenet

A játék egy év négy negyedévén keresztül játszódik. Minden negyedév 4 fordulót tartalmaz; minden forduló olyan hosszan tart, míg az időjelző egy kört megtesz az idősávon.

A játékoskörök száma fordulóról fordulóra más lehet.

Egy játékoskör a következő lépésekből áll, amit az aktív játékos hajt végre ebben a sorrendben:

- Akciójelzők átrendezése és lépés az időjelzővel (kötelező)
- Traianuslapka teljesítése (ha lehetséges)
- Egy akció végrehajtása (lehetőség)

Miután egy játékos befejezte a körét, az óramutató járása szerint következő játékos hajtja végre a körét.



Egy játékforduló az időjelző egy teljes körének megtételéig tart.

Tanács: a Játékos befolyásolhatja egy forduló lejátszási idejét, azzal, hogy mennyi jelzőt tesz arra a tálcára, amit kezdő tálcának választ.

Akciójelzők átrendezése (kötelező)

A játékos kiválasztja a játékoslábláján az egyik tálcát, és elveszi az összes akciójelzőt onnan, a számukat hangosan bemondva (lásd "Időjelző léptetése").

A választott tálcában legalább 1 jelzőnek kell lennie.

Ezután a játékos az akciójelzőket egyesével elosztja az óramutató járásának irányában haladva a tálcákba. A játékos egy jelzőt tesz minden tálcába, és addig folytatja, míg a választott tábla minden jelzőjét lerakja.

A játékos választja ki, hogy melyik jelzőt (színűt) melyik tálcába teszi.

Az a tábla, amibe az utolsó akciójelzőt teszi a játékos, az lesz a céltábla.

Megjegyzés: Ha több mint 6 akciójelző van a választott tálcában, akkor a játékos néhány tálcába 2 jelzőt is fog tenni.

Példa: A játékos a Traianusakciós tálcát választja, amiben 2 akciójelző van, amiket a játékos az óramutató járásának megfelelő irányba haladva lepakol. Az utolsó akciójelző a kikötőakcióhoz kerül; ez lesz a céltábla.



Időjelző léptetése (kötelező)

Miután az aktív játékos bejelentette a választott akciójelzőinek a számát, a jobb szomszédja az időjelzővel ennyi mezőt lép az idősávon az óramutató járásának irányában.

Egy játékforduló vége

Amint az időjelző eléri vagy átlépi a kezdőmezőt, az aktuális forduló véget ér, **miután az aktív játékos befejezi a körét**. Az év egy negyedéve 4 fordulóból áll; a játéknak a 4 negyedév után van vége.

A forduló, a negyedév vagy a játék végén bizonyos tevékenységeket végre kell hajtani, mielőtt a következő játékos köre következne (lásd a 8. & 9. oldalon a leírását).



Példa: Mivel 2 akciójelzőt kell mozgatni, az időjelző 2 mezőt halad előre.



Példa: 4 akciójelzőt kell elmozgatni, így az időjelző 4 mezőt halad előre, átlépve ezzel a kezdőmezőt.

Traianuslapka teljesítése (ha lehetséges)

Ha egy Traianuslapka fekszik a **céltálca** mellett, és van a lapkán látható színű akciójelzők a tálcában, akkor a játékos leveszi a lapkát a játékosablájáról, megkapja a megfelelő győzelmipontot, és végrehajthatja az adott speciális akciót.

A céltálcában lévő akciójelzők száma nem számít, és nincs különösebb jelentősége, hogy mióta van már ott.

Miután a játékos végrehajtotta a speciális akciót, a Traianuslapka kikerül a játékból.

Kivétel: A játékosok a kenyér, sisak, láng ikonú/jelű Traianuslapkákat a játékosablájukon gyűjtik, és ezek a lapkák a játék végéig kifejtik hatásuk.

(Lásd "Extra akciólapkák" a 11. oldalon)

Megjegyzés: Nem számít, hogy a céltálcában mennyi jelző van, csak az a fontos, hogy megegyezzen a színekombináció.

Példa: Az utolsó akciójelző egy kék, ami a tálcához került. A tálcán még van 2 akciójelző, ami a Traianuslapka teljesítéséhez szükséges.

A játékos 5 győzelmipontot szerez, és egy kis játékbábuját a munkástáborba teheti. A Traianuslapka kikerül a játék további részéből.



Egy akció végrehajtása (lehetőség)

Függetlenül attól, hogy a játékos teljesített-e Traianuslapkát vagy sem, végrehajthatja a céltálcához tartozó akciót.

Az akciókör minden tálcájához egyedi akció van rendelve.

A következő akciók állnak a játékosok rendelkezésére:



Kikötőakció

A játékosnak négy lehetőségből kell választania:

- A játékos húzhat **2 árucikklapot a képpel lefelé fordított pakliból**, és a kezébe veszi őket. Ezután egy általa választott lapot dobni kell a kezéből, és a két dobópakli valamelyikének a tetejére kell tennie, képpel felfelé fordítva.
- A játékos felveheti a két dobópakli egyikének a tetejéről **az árucikklapot**, és a kezébe veszi.
- A játékos kijátszhat **1 vagy 2 kártyát a kezéből, képpel felfelé maga elé téve őket**. Ez a játékos személyes területe, ami extra pontokat érhet a játék végén bizonyos bónuszkártyák következtében. Ezután a játékos újra tölti a kezében lévő lapokat, annyi lapot húzva a képpel lefelé fordított pakliból, amennyit kijátszott.
- A játékos a **három hajó egyikének a fedélzetére tehet árucikkkeket** azzal, hogy kijátszik maga elé kártyakombinációkat. Ennek a kombinációnak meg kell egyeznie valamelyik hajólapka követelményével, és a játékos annyi győzelmi pontot szerez (lásd az illusztrációt a jobb oldalon).



Példa: ehhez a tálcához a katonai akció van rendelve.

A színes oldal



1 árucikklapért... 2 GyP-t
2 azonos lapért... 6 GyP-t
3 azonos lapért... 12 GyP-t
4 azonos lapért... 20 GyP-t
kap a játékos.



1 párért 5 GyP-t
2 különböző párért 10 GyP-t
3 különböző párért 15 GyP-t
kap a játékos.



1 árucikklapért 2 GyP-t
2 különböző lapért ... 4 GyP-t
3 különböző lapért ... 6 GyP-t
4 különböző lapért ... 8 GyP-t
kap a játékos.

A szürke hátoldal



1 árucikklapért... 0 GyP-t
2 azonos lapért... 1 GyP-t
3 azonos lapért... 7 GyP-t
4 azonos lapért... 15 GyP-t
kap a játékos.



1 párért 1 GyP-t
2 különböző párért 6 GyP-t
3 különböző párért 11 GyP-t
kap a játékos.



1 árucikklapért 0 GyP-t
2 különböző lapért ... 1 GyP-t
3 különböző lapért ... 3 GyP-t
4 különböző lapért ... 5 GyP-t
kap a játékos.

Ha a hajó színes oldala látható, akkor a játékos megfordítja a szürke oldalára – egyébként meg úgy hagyja, ahogy volt! A kijátszott kártyák a játékos saját területére kerülnek.

Fórumakció

A játékos elvesz egy általa választott lapkát a fórumról, és képpel felfelé a játékosablaja megjelölt helyére teszi.

Lásd a fórumlapkák összesítőjét a 10-11. oldalon

Katonai akció

A játékosnak három lehetőségéből kell egyet választania:

- A játékos átteszi a kis játékbábui egyikét a játékosablalon helyéről a játéktábla katonai táborába. Így ez a bábu légiossá válik a játék végéig.
- A játékos a hadvezérét egy szomszédos tartományra mozgatja. Ha azon a tartományon összeakad egy lapkával, akkor egyszerűen fogja és a játékosablajára teszi. A katonai tábor 3 tartománnyal szomszédos ugyanúgy, mint Britannia tartomány (szaggatott zöld vonallal jelölve).
- A játékos áthelyezheti az egyik légiosát a katonai táborból arra a tartományra, ahol épp áll a hadvezére, ha **nincs még ott saját légiosa**.

A játékos annyi győzelmipontot szerez, amennyit az adott provincia mutat, ha nincs rajta más játékosnak légiosa. Ha azonban van ott **más játékosnak is légiosa**, akkor a szerzett győzelmipont **mindegyik máséhoz tartozó légios miatt 3 ponttal csökken**.

Fontos: Minden játékosnak csak egy légiosa lehet minden tartományon.

Traianusakció

A játékos elveszi a 6 Traianuslapka oszlop valamelyikének legfelső lapkáját, és arra a helyre teszi a játékosablaján ahol a Traianus diadalív épp áll. Ezután a Traianus diadalívet átteszi az óramutató járása szerinti első üres helyre.

Ha minden helyen található egy Traianuslapka, azaz nincs szabad hely a Traianus diadalívnek, akkor az akciókör közepére kerül. Amint sikerül teljesíteni egy Traianuslapkát, a játékos átteszi arra a szabad helyre a diadalívet.

Amíg a játékosablak minden lehetséges diadalív helye foglalt egy Traianuslapkával, addig a játékos nem hajthatja végre a Traianusakciót.



A fórumon ezek a mezők a 3 extra akciólapkának (sárga), és a játékosok számától függően 6, 9 vagy 12 fórumlapkának vannak.

Tanács: Ha szükséges (helyhiány miatt), a játékosok egymásra is halmozhatják a lapkáikat.



A hadvezér csak egy szomszédos tartományra léphet.



Figyelem: A légiosok nem mehetnek tartományról tartományra, csak a hadvezérük tartományára léphetnek.

Figyelem: A játékosok sosem kaphatnak 0 pontnál kevesebbet egy tartományért.



Példa: A játékos leteszi a Traianuslapkát arra a helyre, amit épp elfoglal a Traianus diadalíve ("I"). Azután a diadalívet az óramutató járása szerinti következő üres helyre ("III").

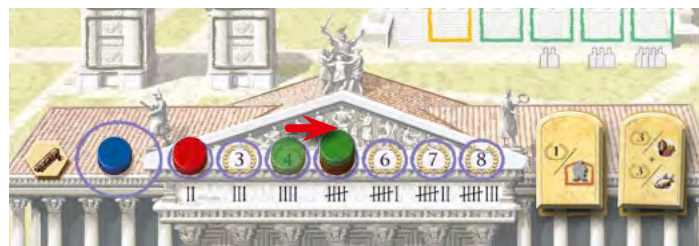


Szenátusakció

A játékos előre tolja 1 mezőnyit a játéktábla szenátus-sávján a korongját, és annyi győzelmpontot szerez, amennyit az új mező mutat.

Az aktív játékos a korongját az esetleg már ott lévő k tetejére teszi le.

Amikor eléri a 8 győzelmpontos mezőt, onnantól már nem tudja tovább végrehajtani ezt az akciót az aktuális negyedében.



Példa: A játékos a korongját 1 mezővel előre tolja a szenátussávon, a 4-ről az 5-re, és így 5 győzelmpontot szerez.



Építésakció

A játékosnak két lehetőségből kell egyet választania:

- A játékos áthelyezi az egyik kis játékbábuját a játékosátlája talonjából a játéktábla munkástáborába. Így ez a bábu a játék végéig munkás lesz.
- A játékos áthelyezi az egyik munkást a munkástáborból az építésterületre. Ha ez az első munkása az építésterületen, akkor bármelyik mezőt választhatja a kerületben. Minden további saját munkást úgy kell letennie, hogy vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos legyen legalább egy saját munkásával.

Ha ez a játékos első építéslapkája abból a típusból, akkor azonnal végrehajtja a hozzátartozó **akciót**, **plusz akcióként** a rendes körében. A játékosnak ez a plusz akció mindig csak az adott építéslapka típus első lapkájáért jár.

- A játékos elküldheti a munkását olyan építésterületre, ahol **másik játékosnak** dolgozik már **munkása**. Ez esetben nem gyűjt építéslapkát, de segít neki betölteni egy hézagot, hogy nagyobb hasznot hozó építéslapkát akarjon/tudjon elérni a játékos.



Példa: A játékos választ egy építésterületet, elveszi az adott építéslapkát, és leteszi a játékosátlája megfelelő helyére.

Mivel ez a hely eddig üres volt, így a játékos végrehajtja a hozzátartozó akciót (ebben az esetben a szenátusakciót).



Példa: A játékos a munkását arra az építésterületre küldi, amit már egy kék munkás elfoglalt. A játékos nem szerez sem győzelmpontot, sem lapkát. Azonban most már szomszédos az igen vonzó 4 pontos ablaklapkával, és a következő körben elhozható.

Forduló vége

Az aktuális forduló azon játékos köre után ér véget, akinél az időjelző megérkezik a kezdőmezőre vagy áthalad rajta.

Fordítsatok fel egy szükségletlapkát, és tegyétek úgy a tábla mellé, hogy mindenki jól láthassa.

Az óramutatójárása szerint következő játékos folytassa a következő fordulóval a játékot. Az időjelző pozíciója a forduló végén nem változik, egyszerűen az aktuális helyéről halad tovább.

Ha a forduló végén már 3 szükségletlapka van a tábla mellett (azaz 4 kört tett meg az idősávon a jelző), akkor a negyedévnek is vége. Egy újabb szükségletlapka felfordítása helyett, a negyedév értékelése következik.

Egy negyedév vége

1. Az emberek szükségleteinek kielégítése

Először **minden** játékosnak teljesítenie kell az emberek igényeit. Három szükséglete van a népnek, aminek teljesítésétől elégedetté válnak.

Ahhoz, hogy kielégítse a szükségleteket **minden** játékosnak **minden** felfordított szükségletlapkáért egy annak megfelelő fórumlapkát kell beadni.

Valamint a játékos egy szükségletet kielégíthet olyan Traianuslapkával is, amin a megfelelő szükségletikon látható.

Minden játékos minden Traianuslapkáját csak egyszer használhatja egy negyedév értékelésekor.

Minden olyan fórumlapkát, amit a játékos az emberek szükségleteinek kielégítésre használt fel, el kell távolítani a játékból, míg az erre a célra használt Traianuslapkákat a játékos a játékoslapján őrzi továbbra is. (Lásd 9. oldal)

Ha a játékos nem tud egy vagy több szükségletnek megfelelni, akkor az alábbi győzelmpontokat veszíti:

- 1 nem teljesített követelés..... - 4 GyP.
- 2 nem teljesített követelés..... - 9 GyP.
- 3 nem teljesített követelés..... - 15 GyP.

2. Erőegyensúly a szenátusban

Most az egyes játékosok szenátusbeli befolyását kell meghatározni, ami a szavazatokon alapul.

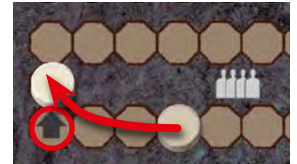
Minden játékos adja össze

- a szenátussávon betöltött aktuális helyzetének megfelelő szavazatszámot
- és a játékostábláján található szenátuslapkákon lévő szavazatszámokat.

A legtöbb szavazatot birtokló játékos megszerzi a konzuli posztot, és elveszi a szenátussáv jobb szélén lévő két bónuszlapka egyikét. A választott lapkát maga elé teszi a

Az időjelző befejezte az első kört:

Az első szükségletlapka felfordul.



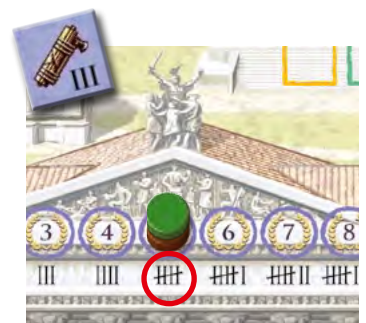
Az aktuális negyedév a 4. forduló után véget ér, és nem kell megfordítani újabb szükségletlapkát – három szükségletlapka lesz a negyedév végén látható.

Fontos: Ha a játékos ki tud elégíteni egy szükségletet, akkor meg kell tennie. Nem szabad önként lemondania a szükséglet kielégítéséről, és így szándékosan győzelmi pontokat veszíteni.



Példa: Ezen negyedév szükségletei láthatók itt. A játékosnak van 2 fórumlapkája és 1 Traianuslapkája. Felhasználja a sisakos fórumlapkáját (ami így a további játékból kikerül) és a Traianus lapkáját (amit nem kell levenni). A játékos az emberek kenyér szükségletét nem bírta kielégíteni, ezért 4 GyP-t veszít.

Figyelem: Ha a játékos pontjelzője a győzelmpontsáv kezdőmezője mögé kerül, akkor minden mező -1 GyP-nek számít.



Példa: Zöldnek és barnának is 5 szavazata van a szenátusban. Zöld nyerné a döntetlent ez esetben, mert az ő korongja van a többi tetején. Azonban a barnának van 3 szavazat értékű szenátuslapkája, így ő szerez többséget 8:5 arányban.

sárga oldalával felfelé.

A második legtöbb szavazatot birtokló játékos kapja az alkonzuli posztot, és elveszi a másik bónuszlapkát, amit a szürke oldalával felfelé tesz maga elé.

A holtverseny annak a javára dől el, aki a szenátussávon magasabb pozíción áll, azonos hely esetén az nyer, akinek a korongja magasabban van az oszlopban.

Ezt követően a játékosok szavazatjelzőit (korongjait) a szenátussáv kezdőmezőjére kell tenni egy oszlopba. Akinek a legkevesebb szavazata volt, az kerül az oszlop aljára, a legtetejére pedig a konzul korongja kerül.

3. Lapkák eltávolítása és a játéktábla újratöltése

Először is a következő lapkákat el kell távolítani a játékból:

- Az összes olyan fórumlapkát, amit a nép **szükségleteinek** kielégítésére használtak a játékosok.
- Az összes **szenátuslapkát**, mindegy, hogy használva volt vagy sem.
- Az összes lapkát a **fórumról** (beleértve a plusz akciólapkákat is).

Ezután a következő lapkákat kell betenni a játékba, vagy felfedni azokat:

- Húzzatok 2 új **bónuszlapkát**, és tegyétek őket a sárga oldalukkal felfelé a szenátus megjelölt mezőire!
- Tegyetek egy új fórumlapkát minden olyan fórumlapka nélküli tartományba, ahol **sem hadvezér, sem légios nincs!**
- Töltsétek fel az összes fórummezőt fórumlapkákkal; töltsétek fel a 3 sárga mezőt 3 új plusz akció lapkával.

Ezeket a lapkákat véletlenszerűen húzzátok, és képpel felfelé tegyétek le!

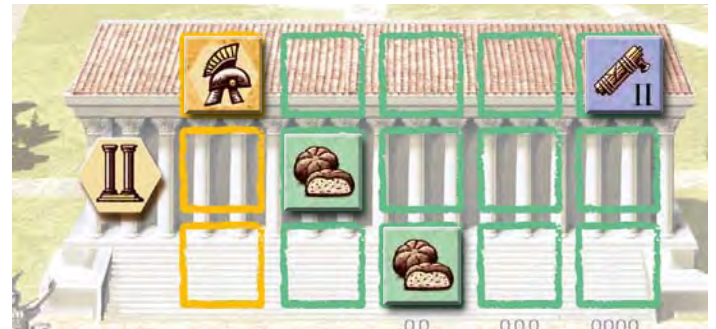
- Fordítsátok a **hajólapkákat** a színes oldalukkal felfelé!
 - Végezetül vegyétek le a legfelső lapkát a **negyedévlapkákról**.
- A játék a következő negyedévvél folytatódik, és az óramutató járásának megfelelő irányban következő játékos hajtja végre a körét.

Ha az utolsó negyedévlapka is eltávolításra kerül, a játéknak vége, és a végső értékelés következik.



Példa: Mivel ő van többségben a szenátusban, a barna kapja a konzuli posztot, és a bal oldali bónuszlapkát választja.

A zöld lesz az alkonzul, és maga elé teszi a megmaradt bónuszlapkát, a szürke oldalával felfelé.



Ez a 4 lapka kikerül a játékból.



Új fórumlapka erre a 2 provinciára kerül.



4 játékos esetén a fórum minden mezőjét fel kell tölteni.



A szürke hajólapka a színes oldalára fordul.

A játék vége és a végső értékelés

Az utolsó negyedév értékelése után, a végső értékelés következik, ahol a játékosok még a következőkért szerezhettek pontokat:

- Minden a játékos kezében lévő árucikk 1 GyP.
- Minden a munkástáborban lévő munkása ... 1 GyP.
- Minden a katonai táborban lévő légiősa 1 GyP
- Minden az akciókörön lévő Trainauslapka..... 1 GyP*
- Minden 3 azonos ikonú építéslapkából álló sor 10 GyP



- Minden 4 azonos ikonú építéslapkából álló sor 20 GyP.



- Minden bónuszlapka..... lásd az ábrák.

Miután mindenki összeszámolta a pontjait, az nyer, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

Holtverseny esetén a szenátusban elfoglalt magasabb pozíció a döntő.

A bónuszlapkák



Előlap (sárga):

A játékos 9 GyP-t szerez, ha van legalább 1 ilyen ikonú fórumlapkája (kenyér, sisak, láng). A fórumlapkákat ne tévesszétek össze a Traianuslapkákkal!

Hátlap (szürke):

Hasonló az előlaphoz, csak a játékos 6 GyP-t szerez csak.



Előlap (sárga):

A játékos 1 GyP-t szerez minden az építésterületen lévő munkásáért.

Hátlap (szürke):

Hasonló az előlaphoz, csak ezzel 1/2 GyP-t szerez a játékos (felfelé kerekítve).



Előlap (sárga):

A játékos 3 GyP-t szerez minden adott típusú árucikkért, ami előtte van.

Hátlap (szürke):

Hasonló az előlaphoz, csak a játékos 2 GyP-t szerez csak.



Előlap (sárga):

A játékos 2 GyP-t kap minden saját légiősa után, ami egy tartományban van.

Hátlap (szürke):

Hasonló az előlaphoz, csak a játékos 1 GyP-t szerez csak.



Előlap (sárga):

A játékos 3 GyP-t szerez minden sárga színű bónuszlapkájáért.

Hátlap (szürke):

Hasonló az előlaphoz, csak a játékos 2 GyP-t szerez csak (újra a sárga bónuszlapkákért.).

A fórumlapkák

Minden fórumlapka hátlapja azonos:



Szenátuslapkák: Ezek 2 - 5 szavazatot adnak a szenátus erőegyensúlyába. Minden képpel felfelé fordított lapka kikerül a játékból az egyes negyedévek végén.

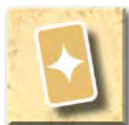
A lapkák, amik a nép szükségleteinek kielégítéséhez kellenek:



Minden lapkán látható egy ikon, ami megfelel az emberek szükségleteinek. Amint használják, a lapka kikerül a játékból. A játékosoknál addig vannak ezek a lapkák, míg fel nem használják őket.

* A második kiadásba bekerült szabálmódosítás

A fórumlapkák

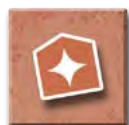


Árucikk joker: Ez a joker lapka felhasználható bármelyik árucikk helyett. Kikerül a játékból, ha felhasználták.

Ha a játék folyamán nem kerül felhasználásra, akkor lehet a végső értékelésnél használni (bónuszlapkák).



Szükséglet joker: Ez a joker lapka helyettesíti bármelyik lapkát a nép szükségleteinek kielégítésekor.



Építéslapka joker: Ez a joker bármelyik építéslapkát helyettesíti, ami a végső értékeléskor során kellene egy teljes sorhoz.



Plusz akciólapka joker: Ez a joker bármelyik plusz akciólapkát helyettesíti, majd kikerül a játékból.

A plusz akciólapkák



Miután végrehajtotta az akcióját a játékos, megismételheti ezt az akciót, ha eldob egy az akció jelét ábrázoló plusz akciólapkát. Ha egy [+2] jelző van ehhez az akcióhoz rendelve, akkor kétszer is megismételheti az akciót.

Ha felhasználták, a lapka kikerül a játékból, de a játékos megtartja a [+2] jelzőjét.

Minden játékos csak 1 plusz akciót hajthat végre a körében.

Megjegyzés: Az építéskció is adhat bónuszakciót (a játékos első építéslapkája az adott típusból), amihez szintén fel lehet használni a plusz akciólapkákat.

+2

A Traianuslapkák speciális akciói

A következő Traianuslapkák kikerülnek a játékból miután a játékos végrehajtotta a megfelelő speciális akciót (előtte megszerzi a mutatott győzelmpontokat):



A játékos felhúzza a felső 2 árucikk lapot a húzópakliból.



Nincs speciális akció, a játékos 9 GyP-t szerez.



A játékos 1 (ill. 2) kis játékbábuját áttesz a személyes talonjából a játéktábla munkástáborába.



Amint átkerül a munkástáborba a bábu, onnantól a játék végéig munkás marad.



A játékos 1 (ill. 2) kis játékbábuját áttesz a személyes talonjából a játéktábla katonai táborába.

Amint átkerül a katonai táborba a bábu, onnantól a játék végéig légios marad.



A játékos kap egy [+2] jelzőt, letesz az egyik megfelelő szabad mezőre, és ezzel hozzárendeli a 6 akció egyikéhez.

Mostantól, ha a játékos ehhez az akcióhoz használ egy plusz akciólapkát, akkor nemcsak 1 plusz akciót hajthat végre, hanem 2-t.

+2

Ezek a Traianuslapkák nem kerülnek ki a játékból:



Ezekkel a lapkákkal a játékos kielégítheti a nép megfelelő szükségletét (kenyér, játék, vallás) a negyedévek végén.



A játék összefoglaló

A játék hossza

A játék egy év 4 negyedévén át tart.

1 negyedév = 4 forduló

1 forduló = az időjelző 1 köre

Játékos kör

1. Akciójelzők áthelyezése (kötelező)

- forrás tálca választás
- céltálca elérés
- időjelző léptetés

2. Traianuslapkák teljesítése (ha lehetséges)

- győzelmipont szerzés
- speciális akció (lehetőség)

3. Egy akció végrehajtása* (lehetőség)

(* plusz, esetleges extra akció)

- a 6 akció egyikét, a céltálcától függően
 - kikötő
 - fórum
 - Traianus
 - szenátus
 - építés**
 - katonai
- (** plusz akció lehetséges)

Egy forduló vége

Az időjelző eléri vagy átlépi a kezdőmezőt.

- szükségletlapka felfedése
- 4. forduló után nincs szükségletlapka, ehelyett:

Egy negyedév vége

- a nép szükségleteinek kielégítése (lehetséges a győzelmipont vesztes)
- a szenátus (bónuszlapkák a szavazat többségért)
- lapkák eltávolítása és
 - újratöltése lapkákkal
 - a provinciáknak
 - a fórumnak
 - a szenátusnak
- szürke hajólapkák megfordítása
- negyedévlapka eltávolítása

A játék vége

Végső értékelés a 4. negyedév után.

Győzelmipont jár minden

- kézben lévő árucikkért (1 GyP)
- munkásért a munkástáborban (1 GyP)
- légiosért a katonai táborban (1 GyP)
- Traianuslapka az akciókörön (1 GyP)*
- 3 építéslapkás sorért (10 GyP)
- 4 építéslapkás sorért (20 GyP)
- bónuszlapkáért, ahogy mutatja

* A második kiadásba bekerült szabálymódosítás

Stáblista



A játék tervezője köszönetet szeretne mondani minden játéktesztelőnek, különösen:

Frieder Benzing, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Christoph Toussaint, Andreas Zimmermann, és a Offenburger-Spiele-Freunden.

A kiadó elsősorban a barátainak szeretné megköszönni a hozzájárulásokat a Traianus fejlesztésében és kiadásában:

Meike Baczewski, Thomas Baczewski, Richard Breese, Markus Bungartz, Barbara Dauenhauer, Kai Eimer, Andreas Hoffmann, Hans-Joachim Hönicke, Mathias Jäger, Jürgen Janik, Mary Kandels, Lothar Kothe, Stephan Lies, Sabine Neumann, René Parrot, Ronald Powroznik, Axel Schubien és Stephan Weidemann.



Játéktervező: Stefan Feld
Grafikai dizájn és illusztrációk: Jo Hartwig
Kivitelezés: Bernd Dietrich
Magyar fordítás: Dunda



© Copyright 2011 Ammonit
D-68259 Mannheim, Germany