

Szógyi Attila játéka
2-5 játékos részére
12 éves kortól

AVE ROMA IMPERATOR



1 db Imperator akcióhely tábla



20 db jutalomlapka



5 db színes korong a játékosok színeiben



5 db színes fakocka a játékosok színeiben

Az Imperator kiegészítő egy új akcióhelyet ad a játékhoz. Célotok, hogy az 5 régió egyikét birtokba vegyétek, hogy ez által a forduló végén jutalomhoz jussatok.

Előkészületek

Az alap előkészületek elvégzése után helyezzétek el az akcióhoz tartozó táblát egy mindenki számára jól látható helyre. Keverjétek meg a 20 db jutalomlapkát, majd képpel lefelé képezzetek belőle egy húzópaklit. Végül csapjatok fel 1-1 lapkát annyian régióra, ahányan játszatok (a táblán jelölt helyekre). Ez után vegyetek át egy korongot a saját színetekben, és tegyetek 1 saját színű jelölt az akcióhelyen lévő sáv nullás mezőjére.

Az akcióhely működése

Minden játékosnak csak 1 munkása tartózkodhat az Imperator akción. Amikor egy játékos ezt az akciót választja, kiválaszt egy régiót, lehelyezi a színes korongját annak egy területére, majd ráhelyezi a kijátszott munkását. A korongnak köszönhetően fogjátok tudni, hogy melyik munkás kihez tartozik.

Bármely régióra tehet a játékos, ha a következő feltételek egyike teljesül:

1. Még nincs másik játékos a régióban. Üres régióra bármilyen értékkel rendelkező munkás lerakható.
2. Egy ellenfél munkása foglalja a régiót. Ekkor az aktív játékosnak azonos értékű vagy erősebb munkást kell lehelyeznie. Egy munkás akkor számít erősebbnek, ha értéke közelebb esik a régióban lévő lapkán szereplő értékhez, mint az ott lévő munkásé. Azokon a lapkákon, amelyeken 1-es szerep a bal oldalon az 1-es a legerősebb (tehát a sorrend az erőstől a gyengéig 1,2,3,4,5), ahol 5-ös szerepel a jobb oldalon, ott az 5-ös jelzik az átjárhatóságot a régiók között.

A szomszédos régiókra ugyanezen két szabály vonatkozik (üres vagy foglalt). Ha a kitaszított munkásnak nincs olyan elérhető régió, ahova a szabályok szerint érvényesen léphetne, akkor visszakapja a munkását. Ezt a munkást egy későbbi körben szabadon felhasználhatja újra az Imperator vagy bármely más akción. Az régióból vagy az akcióhelyről kiszorított játékos egyel feljebb lép kárpótlásként az akcióhelyen jelzett sávon, amiért **a játék végén pontokat kaphat.**

Megjegyzés: Az Imperator akció ugyanolyan akcióhelynek minősül, mint bármelyik alap akcióhely. Így, a munkások visszavételekor ugyanúgy kell eljárni, mint bármely más akcióhelyeken.

Azonos értékű munkások esetén

Ha az újonnan tett vagy régióba belépő (elűzött) munkás értéke azonos az ott lévővel, akkor az a játékos számít erősebbnek, akinek több lépésnyi fel nem használt területi befolyása van a kártyáin. Ha ez egyenlő, akkor a magasabb politikai befolyással rendelkező játékos nyer. Ha az átlépéskor mindhárom tényező megegyezik (munkás, területi- és politikai befolyás), akkor a játékos ugyanúgy kiesik az akcióhelyről, mint mikor gyengébb a munkása.

Fontos: Nem megengedett, hogy a játékos azonos értékű új munkást tegyen úgy, hogy a politikai és területi befolyása is megegyezik a régión lévő játékosal. Letételkor azonos értékű munkás esetén legalább a területi- vagy politikai befolyással győzelmet kell felmutatni, máskülönben nem tehet a területre (nem tehet érvénytelen lépést, hogy vesztesként feljebb lépjen az akcióhely sávján).

Láncreakció

Előfordulhat olyan eset, hogy az aktív játékos láncreakciót vált ki. Az általa kiszorított játékos átmegy egy szomszédos régióra, ahol ő is kiszorít egy játékost, és így tovább. A játékosoknak minden esetben be kell tartania a fenti két szabályt, és a láncreakció eredménye az lesz, hogy egy játékos kiszorul az akcióhelyről (ezáltal visszkapja a munkását és feljebb lép az akcióhely sávján) vagy mindenki elfoglal egy régiót.



Példa: A **sárga** játékos megtámadja a **zöld** játékos által elfoglalt területet. Mivel a jutalomlapján 5-ös szerepel, a **4** értékű munkás erősebb, mint **3** értékű. Ezért a **sárga** játékos elfoglalhatja a területet, a **zöld** játékosnak pedig tovább kell állnia. Ő a **kék** játékos által elfoglalt területet szeretné megtámadni. Bár a munkásaik értéke megegyezik, a **zöld** játékos mégis nyer, hisz több fel nem használt területi befolyása van a kártyáin. A **kék** játékos visszkapja a munkását, mivel nem tudta a szomszédos területek közül egyet sem elfoglalni. A **zöld** és **kék** játékosnak el kellett hagynia a területét, ezért 1 lépést feljebb lépnek az akcióhelyen jelzett sávon.

Jutalom

Amikor az akció fázis véget ért, tehát a megszokott szabályoknak megfelelően mindenkinek elfogytak a munkásai vagy passzoltak, akkor az akcióhelyen lévő játékosok megkapják a régiójukhoz tartozó jutalomlapkát. A jutalom lehet **azonnali** (villámmal jelölt ⚡) vagy **később használható**. A használtakat mindig tegyék egy dobó pakliba. A következő forduló elején az akcióhelyen pótoljátok a hiányzó lapkákat! Ha elfogy a húzópakli, akkor a dobottakat keverjétek meg, és abból képezzetek egy újat!

Azonnali jutalmak ⚡

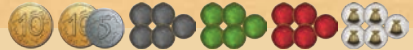


Pontot kapsz az aktuális készletednek megfelelően.



Lép feljebb 1 mezővel a politikai befolyásod sávján!

1x használható jutalmak



Amikor elhasználsz, megkapod a jutalomlapján található pénzt / alap nyersanyagot / felesleget.



PROPRÆTOR akció alkalmazásával területi befolyásra tehetsz szert a megszokott módon. Használható a lapkát önmagában vagy összekombinálható kártyákkal.



Amikor elhasználsz a jutalomlapkát, az éppen felhasznált munkásod bármilyen értéket felvehet (1-5).

Haladójáték

Extra akcióként 3 azonos ikonnal rendelkező kártya használatakor a játékos azonnal megkaphatja bármelyik a munkásával birtokolt régióval szomszédos régió bónuszát. A használt lapka helyben marad. Akkor is választható egy lapka, ha annak területén már áll egy játékos.



Példa: A **kék** játékos foglalja a bal oldali területet. Felhasznál 3 kártyát a játékosláblájának bal oldaláról (⚡⚡⚡), majd úgy dönt felhasználja a jobb oldalról szomszédos terület bónuszát. 3 köve van, ezért lelép 3 pontot (3) a pontozósávon.