

PAX



A cselszövés játéka a növekvő ókori Rómában 1 – 4 játékos részére, 10 éves kortól. Játékidő: 30 perc
- 2 példány “PAX” játékkal akár 8 játékos is játszhatja -

A háttér és a játék célja

Lépj be Rómába a Spartacus féle rabszolga felkelések idején!

A megszökött lázadóknak sikerült befolyást és hatalmat szerezniük. Rómát ez erősebb rabszolgasereg folyamatosan gyengíti, úgy tűnik a PAX, azaz a béke az egyetlen megoldás - de csak a személyes haszonszerzésért.

Összeomlik a Birodalom a terhelés alatt, vagy a felkelőknek tett ígéretekkel sikerül a saját oldalára állítani őket?

A játékosok a szökött rabszolgákat testesítik meg, akik megpróbálják növelni a befolyásuk, és aláásni a római birodalmat. A kártyák használatával hét különböző kategóriában növelik az erejüket. A játék végén minden játékos megpróbál erősebb lenni Rómánál - és természetesen erősebb lenni az ellenfeleinél. Vagy, cselszövéseken át, a játékos Róma erejéhez csatlakozik, és így részesül a rabszolgafelkelés fölötti győzelemből.

Játékelemek

- » 40 Aureus-kártya (Aureus Róma fizetőeszköze volt) 1-es és 2-es értékben
- » 74 Befolyáskártya: 10 -10 db Gazdagság - *in floribus*, Flotta - *navis longa*, Sereg - *legionarius*, Vallás - *religio*, Szenátor és 12 - 12 db Birtok - *praedium* és Cselszövés - *conspiratio*
- » 5 Légiókártya (1.-5. Legion)
- » kezdőjátékos-kártya - *Primus*
- » *Primus Conspiratus* kártya
- » 4 áttekintőkártya
- » játékszabály



Előkészületek

Válogassátok szét az Aureus-kártyákat értékük szerint és egyben tegyétek le őket, ez lesz a bank.

Keverjétek meg a 74 befolyáskártyát, és tegyétek képpel lefelé egy pakliba. 2 játékos esetén 20 lapot húzzatok fel a pakliból, és anélkül, hogy megnéznétek tegyétek vissza a dobozba. 3 játékos esetén 10 kártyát vegyetek ki a pakliból. 4 játékos esetén minden lap használatba kerül.

Fogjatok **egyel több** légiókártyát, mint amennyi játékos van, és tegyétek ezeket egy sorba az asztal közepére. A megmaradt légiókártyákat tegyétek vissza a dobozba.

Húzzatok 3 befolyáskártyát és tegyétek képpel lefelé ezeket a Légiókártyák **fölé**. Ezek - a később ide kerülő kártyákkal együtt - mutatják Róma erejét.

Minden játékos 5 Aureust kap a banktól, és elvesz egy áttekintőkártyát.

Az a játékos kapja a kezdőjátékos-kártyát - *Primus* -, aki a legtöbb lázadást készítette elő, és maga elé teszi azt. Ezután húz 2 befolyáskártyát a pakliból, és a kezébe veszi őket. Az óramutató járása szerint haladva, a többi játékos 1 kártyával többet húz fel, mint az őt megelőző játékos, és a lapokat kézbe veszik: a második játékos 3 lapot húz, a harmadik 4-et, és a negyedik játékos 5 lapot húz.

Minden játékos megnézi a kezében lévő lapokat, **egyet** kiválaszt közülük, a többit pedig a pakli alá csúsztatja. A játékos kezében tartott összes kártyát (befolyás és pénz) az ellenfelek előtt titokban kell tartani.

Húzzatok fel annyi befolyáskártyát, hogy minden légiós kártya alá jusson egy képpel felfele fordítva.

A kezdőjátékos kezdi a játékot.

Kártya leírás

Jel(ek) Speciális Funkciók

Grafika

Érték
Név



Játékmenet

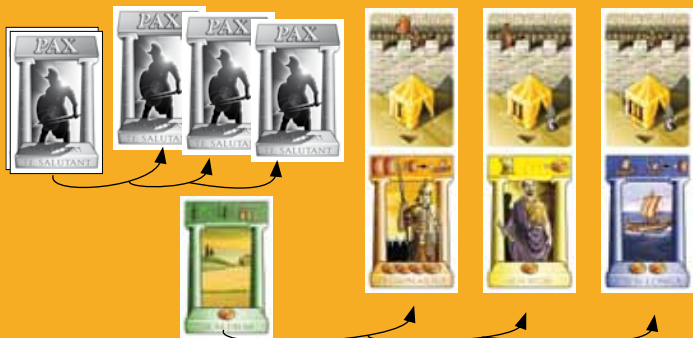
A játékosok köre az óramutató járása szerint követi egymást. A játékos a körében a következő három akciót hajthatja végre:

» kártyákat **kell** húznia

» **vehet** kártyákat

» **kijátszhat** kártyákat maga elé, és begyűjti a bevételt

vagy a játékos az összes akciót elpasszolhatja, és helyette titokban megnézi Róma 3 képpel lefelé fordított befolyáskártyáját, azután képpel lefelé fordítva visszateszi a helyükre őket. Kap még 2 Aureust is, de ebben a körben újabb akciót nem hajthat végre.



Kártyahúzás

A játékos 3 befolyáskártyát húz fel **egyesevel** a pakliból, és miután megnézte épp felhúzott lapot, azonnal eldönti, hogy hova teszi azt:

- » Egy kártyát kézbe kell vennie
 - » Egy kártyát valamelyik légióártya alá kell tennie
 - » Egy kártyát a pakli alá kell visszacsúsztatnia.
- Ezeket tetszőleges sorrendben teheti meg.

Kártyavásárlás

Az egyik légióártya alatti összes befolyáskártyát megveheti a játékos. Be kell fizetnie a kártyák értékét (a kártyákra nyomtatott Aureusok összege) a bankba. Ezután a kártyákat a kezébe veszi.

Példa: A játékos 2 kártyát vesz meg (birtok és cselszöves).

4

Aureust kell a bankba fizetnie.



Példa:

A játékos kijátszik maga elé egy gazdagság- és egy birtoklapot.

Ezért 1 Aureust kell befizetnie (az első kártya ingyenes, a második 1 Aureus).

Begyűjt 3 Aureus bevételt (az a legerősebb kategória, ahova a gazdagságot tette).

Kártyák kijátszása + bevétel

A játékosnak pénzt kell befizetnie ahhoz, hogy a kezéből kijátszhasson maga elé lapokat.

Az első kártya nem kerül semmibe, a második ára 1 Aureus, a harmadiké 2 Aureus, a negyediké 3 Aureus, és így tovább.

A játékos a kártyákat maga előtt a kategóriájuk szerint rendezze úgy, hogy minden kártya bal felső sarkában lévő jelek láthatóak maradjanak.

Ezután a játékos begyűjti a bevételét a "legerősebb" olyan kategóriáért, amihez most hozzá tett egy vagy több kártyát (az a kategória, amiben a legtöbb kártya van). Annyi Aureust kap a bankból a játékos, amennyi lap van **abban az adott kategóriában** (Kivétel: lásd » Szenátor és » Cselszövés). Ez azt jelenti, ha a játékos csak egy lapot tesz le egy új kategóriába, akkor csak egy Aureust kap. *Megjegyzés: Ha azonban a játékos nem játszik ki maga elé lapot a körében, akkor alap bevételként 2 Aureust kap.*

A befolyáskártyák

Amint egy lap lekerül a játékos elé, a következő funkciói lesznek:

Birtok - praedium

A birtokkártya lehetővé teszi, hogy annyi Flotta és annyi Sereg legyen a játékos előtt, amennyi birtokjel van a kártyákon összesen.



Cselszövés - conspiratio

A cselszövéskártya lehetővé teszi, hogy annyi Flotta és annyi Sereg legyen a játékos előtt, amennyi cselszövésjel van a kártyákon összesen. Azonban a játékos **nem jut bevételhez**, ha legalább egy cselszövéskártyát kijátszott a körében.

Akinek a legtöbb kijátszott cselszövéskártyája van, az megkapja a *Primus Conspiratus* kártyát is a cselszövéskártyáihoz. Ez a lap addig marad a játékosnál, amíg egy másik játékosnak több kijátszott cselszövésjele nem lesz, ekkor a *Primus Conspiratus* kártya azonnal gazdát cserél.

A birtokok és cselszövészek nem adódnak össze. Amelyik kategóriában több jel van, az határozza meg, hogy mennyi

Sereg és Flotta lehet a játékos előtt. Például: 3 birtok- és 4 cselszövésjel esetén maximum 4 serege és 4 Flottája lehet.



Vallás - religio

Ha a játékos előtt legalább 3 vallásjel van, akkor a "kártyahúzás" fázisban az egyenkénti húzás helyett, először 2 lapot húz fel együtt. Megnézi őket, majd egy lapot letesz vagy egy Légiókártya alá vagy a pakli alá, és ezután húzza fel a harmadik kártyát. Csak ezután dönt arról, hogy melyik kártya kerül a kezébe.

Ha a játékosnak legalább 6 vallásjele van, akkor mind a 3 kártyát egyszerre húzza fel, és csak utána dönti el, hogy melyiket hova teszi.

Szenátor

Ha a játékos legalább egy Szenátorkártyát kijátszik a körében, akkor a bevételét egy Aureussal megnő, az nem számít, hogy mennyi Szenátorkártyája van már kijátszva. Azonban, ha a Szenátorkártyáját egy vagy több cselszövés-kártyával együtt játssza ki a körében, akkor nincs bevétel (lásd Cselszövés).



Gazdagság - *in floribus*

Ha a játékosnak legalább 3 gazdagságjele van kijátszva, akkor minden megvett kártya csoportért 1 Aureussal kevesebbet kell fizetnie. Ha legalább 6 gazdagságjele van, akkor minden csoport ára 2 Aureussal kevesebb, és így tovább.



Flotta- *navis longa*

Ha a játékosnak legalább 3 flottajele van kijátszva, akkor a végső értékeléskor kap egy bónusz sereget (lásd » Győztes). Ha legalább 6 Flottajele van, akkor 2 bónusz sereget kap, és így tovább. Ezekre a bónusz seregekre nem vonatkozik a birtok- és cselszövésjelek számából adódó korlátozás!

Sereg (légiósok)

Ha a játékosnak legalább 3 seregjele van kijátszva, akkor a végső értékeléskor kap egy bónusz flottát (lásd » Győztes). Ha legalább 6 seregjele van, akkor 2 bónusz flottát kap, és így tovább. Ezekre a bónusz flottákra nem vonatkozik a birtok- és cselszövésjelek számából adódó korlátozás!



A forduló vége

A forduló véget ér miután minden játékos végzett a körével. Ezután a légiókártyák alatt fekvő legértékesebb befolyáskártya csoportot (összesített Aureusa a legnagyobb) át kell tenni a légiókártyák fölötti lapokhoz.

Válogassátok szét ezeket kategóriák szerint, úgy, hogy minden jel jól látható legyen. Ezek a kártyák - a 3 képpel lefelé fordított lappal együtt - adják meg Róma erejét. Ha döntetlen állna elő a

legértékesebb befolyáskártya csoportnál, akkor az alól a légiókártya alól kell elvenni, amelyiken a legkisebb szám van (I, II, III...).

Megjegyzés: Rómára nem vonatkozik a birtok- és cselszövésjelekből adódó flotta- és seregkorlátozás.

Példa:
Itt az I Légió alatti kártyát (Sereg értéke 4 Aureus) kell hozzáadni Róma erejéhez (a légiókártyák fölél).

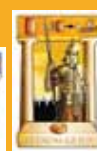


Új forduló

Akinél a *Primus Conspiratus* kártya van, az kapja meg a kezdőjátékos-kártyát *-primust-*, és ő lesz a következő forduló kezdőjátékosa. Ha még senki nem játszott ki Cselszövés-kártyát vagy a *Primus Conspiratus* kártya ugyanannál a játékosnál maradt, akinél az előző fordulóban volt, akkor a kezdőjátékos ugyanaz marad.



Róma



Livinia

Decimus



Pontozási példa:

Róma 3 kategóriában erősebb, vagy ugyanolyan erős, mint a játékosok :
Rómának 2 Szenátora, 5 Flottája (egy bónusz flotta a seregek miatt), és 4 Serege van (egy bónusz sereg a flották miatt).

Liviniának több Vallása, Gazdagsága és Birtoka van; Decimusnak pedig több Cselszövése, ami azt jelenti, hogy ezeket a játékosok nyerik, és így az összesített pontszámuk:

Liviniának 24 pontja van: 5 kategória (10 pont), 3 Flotta (3 pont), 2 Sereg (beleértve egy bónusz sereget: 2 pont) és 3 kategóriában erősebb, mint Róma (Vallás, Gazdagság és Birtok: 9 pont).

Decimusnak 22 pontja van: 5 kategória (10 pont), 1 Flotta (bónusz Flotta: 1 pont), 3 Sereg (3 pont), Cselszövéseben erősebb Rómánál (3 pont) és nála van a *Primus Conspratus* kártya (1 pont). Neki maradt a legtöbb pénze (4 pont).

Ha Róma nyert volna, akkor a több cselszövéskártyának köszönhetően Decimus nyerte volna a játékot

Minden olyan légiókártyához, ami alatt nem maradt befolyáskártya, húzzatok egy lapot a pakliból, és tegyétek képpel felfelé az adott légiókártya alá. A kezdőjátékos kezdi a következő fordulót.

A játék vége

Ha a forduló kezdetén nincs elég befolyáskártya a pakliban ahhoz, hogy minden üres Légiókártya alá kerüljön, akkor a játék véget ér. Ha a befolyáskártya-pakli egy forduló alatt fogy el, akkor az játékos, aki nem tud húzni **egy kártyát sem**, az kap helyette 2 Aureust a banktól, majd végrehajtja a többi akcióját (kártyák vásárlása, kártya kijátszás és bevétel begyűjtése). A játék akkor ér véget, ha minden játékos végrehajtotta a körét.

Győztes

Fedjétek fel a játék elején képpel lefelé tett 3 befolyáskártyát, és adjátok hozzá ezeket is Róma megfelelő kategóriáihoz. Ezután derítsétek ki, hogy ki nyert: a játékosok vagy Róma.

Róma nyer, ha legalább 4 kategóriában legalább annyi jele van, mint az egyes játékosok bármelyikének. Ebben az esetben az a játékos a győztes, akinél a *Primus Conspiratus* kártya van.

A játékosok nyernek, ha legalább 4 kategóriában van legalább egy olyan játékos, aki előtt több jel van az adott kategóriában, mint Rómának. Ebben az esetben az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van:

- » 2 pontot ér minden a játékos által kijátszott kategória
- » 3 pontot ér minden kategória, amiben a játékos erősebb (több jele van), mint Róma.
- » 1 pontot ér mindegyik seregjel, és flottajel beleértve a bónuszként kapott flotta- és seregjeleket is
- » 1 pont jár *Primus Conspiratus* kártyáért
- » 4 pont jár annak, akinek a legtöbb pénze maradt. Minden befolyáskártya, ami a játékos kezében maradt egy Aureust ér. Döntetlen esetén a holtversenyben résztvevő minden játékos megkapja a 4 pontot.

Megjegyzés: A játékos előtt lévő - kijátszott - kártyák száma csak a bevételszerzéskor fontos a játékban. Értékeléskor vagy a kártya speciális funkciójánál az a fontos, hogy mennyi jel van az egyes kártyák bal felső sarkában.

5-8 játékos két csomag "PAX" játékkal játszhat, aminek szabálya innen tölthető le:
www.irongames.de/pax_e.php.

Paszíánsz játék

A paszíánsz játékban a játékos egyedül próbálja legyőzni Rómát.

5 Aureussal és 2 befolyáskártyával kezd a játékos. Kiválaszt egy lapot a kezéből és becsúsztatja a pakli alá. Ezután 3 Légiókártyát fektet le egy sorba.

Felhúz 30 befolyáskártyát, és anélkül, hogy megnézné, ezeket félreteszi.

Húz még 3 befolyáskártyát, és ezeket képpel lefelé a légiókártyák fölé teszi, anélkül, hogy megnézné őket (Róma ereje).

A játékosnak minden játékban mind a 7 kategóriából kell legyen kijátszva lapja a játék végére.

Az első játékban a játékosnak legalább 3 kategóriában kell erősebbnek lennie Rómánál.

A második játékban a játékosnak legalább 4 kategóriában kell erősebbnek lennie Rómánál.

A harmadik játékban a játékosnak legalább 5 kategóriában kell erősebbnek lennie Rómánál. Kezdszor 3 befolyáskártyát húz a játékos (2 helyett), ebből egyet kijátszik maga elé, egyet a pakli alá csúsztat és egyet a kezébe vesz.

A negyedik játékban a játékosnak legalább 6 kategóriában kell erősebbnek lennie Rómánál. Kezdszor 4 befolyáskártyát húz a játékos (2 helyett), ebből kettőt kijátszik maga elé, egyet a pakli alá csúsztat és egyet a kezébe vesz.

Az ötödik, és egyben utolsó játékban a játékosnak legalább 7 kategóriában kell erősebbnek lennie Rómánál. Kezdszor 5 befolyáskártyát húz a játékos (2 helyett), ebből hármat kijátszik maga elé, egyet a pakli alá csúsztat és egyet a kezébe vesz.

Megjegyzés: amikor a játék kezdetekor maga elé teszi a játékos a lapokat, akkor nem kell betartania a Flotta- és seregkorlátokat.

Köszönöm Jeff Allersnek/Larry Levynek Christophe Mullernek a fordítást és javítást, feleségemnek, Michaelának, fáradhatatlan segítségét és a játéktesztelőknak: Christian Brunnernek és játékcapatának, a Westpark Gamers Munichnek (Aaron Haag, Walter Sorger...), Wolfhart Umlauf, Mario Prochnow, Jogi, Sandra Lemberger, Frank Schwarz, Michael Schmitt, Peer Sylvester, Jérôme Morin-Drouin, Steffi és Rainer Welsch, Gerd Stocker, Hubert Scheu, Rolf Raupach, Sebastian Wenzel és mindenkinek, aki valamilyen módon hozzájárultak a játékhoz...

Magyar fordítás: Dunda



Az eredeti 2-4 személyes játék minden szabálya változatlan marad, az alábbi változások kivételével:

Előkészületek

Az egyik játék minden lapját fel kell használni, a második pakliból játékoszámtól függően kell véletlenszerűen hozzáhúzni lapokat:

5 játékos esetén 15 plusz kártyát

6 játékos esetén 30 plusz kártyát

7 játékos esetén 45 plusz kártyát

8 játékos esetén 60 plusz kártyát

Az összes kártyát össze kell keverni, ez lesz a befolyáskártya-pakli.

- » A játék kezdetekor a körsorrendben 5. játékostól a 8. játékosig mindenki húz 5 lapot a pakliból, amiből egyet megtart. A többi 4 lapot visszateszi a pakli aljára.
- » A játékoszámnál eggyel több légiókártyát tegyetek le képpel felfelé egy sorba (például, 7 játékos esetén 8 lapot). Használjátok a második pakliból a légiókártyákat a hátlapjukkal (szürke) felfelé.
- » Húzzatok **6 befolyáskártyát** a pakliból, ami Róma erejét adja a játék elején. 3 lapot képpel lefelé tegyetek le anélkül, hogy megnéznétek őket, és 3 lapot képpel felfelé.

Játékmenet

Ha az aktuális játékos kijátszik maga elé egy vagy több Szenátorkártyát, akkor a többi játékos óramutató járása szerint haladva, kijátszhat egy befolyáskártyát a kezéből maga elé egy Aureus áron:

- » bevételt nem kapnak, azonban
- » a sereg- és flottakorlátot be kell tartani
- » ha egy játékos egy cselszövés-kártyát játszik ki, és többségbe kerül akkor azonnal megkapja a *Primus Conspiratus* kártyát

Ezután a következő játékos köre jön, mint általában.

Új forduló

Akinél a *Primus Conspiratus* kártya van, az megkapja a kezdőjátékos-kártyát, a *Primus*, és elkezdi az új fordulót.

PAX



'Nocturnus' kiegészítő

- » A kiegészítőhöz szükséges az alapjáték is!
 - » játékidő: + 10 perc, játékos szám: 1 - 4
- (2 példány PAX + kiegészítővel akár 8 játékos)

Háttér

A rabszolgák újrakezbeszélésük maguk, és persze Róma sem marad tétlen. Az új kártyákkal, a Milíciával, Felderítőkkal és Ellenséggel, újabb taktikai lehetőségekhez jutnak a rabszolgák, és Róma is.

Játékelemek

30 új befolyáskártya: 10-10 Milícia (militia), Felderítő (exploratorius), és Ellenség (adversarius).

Előkészületek

Keverjétek össze a 30 új befolyáskártyát az alapjáték 74 befolyáskártyájával. 2 játékos esetén 30 lapot tegyetek vissza megnézetlenül a dobozba. 3 játékos esetén 15 lapot tegyetek vissza. 4 játékos esetén minden kártya használatba kerül.

Játékmenet

A játékmenet megegyezik az alapjátékéval.

Az új befolyáskártyák

Felderítő (Exploratorius)

Ha a játékosnak legalább 4 Felderítőjele van kijátszva maga elé, akkor az első kettő kártya kijátszása ingyenes (a harmadik ára 1 Aureus, a negyediké 2, stb.). 8 Felderítőjeltől az első három kijátszott kártyája ingyenes, és így tovább.



Ellenség (Adversarius)

Ha a játékos előtt legalább 4 ellenségjel van, akkor a bevétel elvétele után egy kártyát a kezéből Róma erejéhez kell tennie, amennyiben van legalább egy lap a kezében. 8 Ellenségjel esetén két lapot kell a kezéből Rómához tennie, és így tovább (ha csak 1 lap van a kezében, akkor azt a lapot kell Rómához tennie). Valamint az Ellenség megerősíti a játékos cselszövését: ha két játékosnak ugyanannyi Cselszövésjele van, akkor az Ellenségelek száma dönti el, hogy ki kapja a „primus conspiratus“ kártyát, és lesz belőle kezdőjátékos.



Milícia

Ha a játékosnak legalább 4 Milíciajele van kijátszva, akkor 4 lapot húzhat sorban (a 3 helyett) és ezekből 2-t vehet a kezébe. 8 Milíciajeltől, 5 lapot húzhat és ebből 3 lapot vehet a kezébe, és így tovább.



A játék vége és a győztes

A játék akkor ér véget, mint rendesen, ha elfogy a befolyáskártya-pakli. Róma győz, ha 10 különböző kategóriából 5-ben ugyanannyi vagy több jele van, mint minden játékosnak. Ebben az esetben az a játékos nyer, akinél a "primus conspiratus" kártya van.

Ha Róma veszít, akkor az a játékos a győztes, akinek a legtöbb pontja van a kártyáiból, mint az alapjátékban.

PAX + kiegészítő 5-8 játékos esetén

Két pakli befolyáskártyát kell felhasználni, mindkét pakli tartalmazza az összes befolyás-kártyát az alapjátékból és a kiegészítőből.

5 játékos esetén egy teljes paklit kell használni (alapjáték + kiegészítő) plusz véletlenszerűen 30 kártyát kell hozzá húzni a második pakliból (második alapjáték + második kiegészítő).

6 játékos esetén egy teljes paklit kell használni, plusz 45 véletlenszerűen húzott lapot a második pakliból.

7 játékos esetén egy teljes paklit kell használni, plusz 60 véletlenszerűen húzott lapot a második pakliból.

8 játékos esetén egy teljes paklit kell használni, plusz 75 véletlenszerűen húzott lapot a második pakliból.

Az összes használandó kártyát egyben össze kell keverni.

A játék kezdete előtt a körsorrendben 5.-től a 8. játékosig mindenki húz 5 lapot a pakliból, amiből egyet megtart. A többi 4 lapot visszateszi a pakli aljára.

A játékoszámnál eggyel több légiókártyát tegyetek le képpel felfelé egy sorba (például, 7 játékos esetén 8 lapot). Használjátok a második pakliból a légiókártyákat a hátlapjukkal (szürke) felfelé.

Húzzatok 6 befolyáskártyát a pakliból, ami Róma erejét adja a játék elején. Ezekből 3 lapot képpel lefelé tegyetek, anélkül, hogy megnéznétek őket, és 3 lapot képpel felfelé.

Pasziánsz játék a kiegészítővel

Mindegyik játéknál keverje össze a játékos a kiegészítő 30 befolyáskártyáját az alapjáték 75 befolyáskártyával. 40 lapot megnézetlenül tegyen ebből félre.

A játék további előkészületei megegyeznek a több játékos játékéval.

Az első játékban a játékosnak 6 kategóriában kell erősebbnek lennie Rómánál.

Az első játékban a játékosnak 6 kategóriában kell erősebbnek lennie Rómánál.
A második játékban a játékosnak 7 kategóriában kell erősebbnek lennie Rómánál.
A harmadik játékban a játékosnak 8 kategóriában kell erősebbnek lennie Rómánál.
A negyedik játékban a játékosnak 9 kategóriában kell erősebbnek lennie Rómánál.
Az ötödik és egyben utolsó játékban a játékosnak 10 kategóriában kell erősebbnek lennie Rómánál.
Valamint minden játéknál a játék végére a játékosnak mind a 10 kategóriában kell kijátszani lapot maga elé.

Fordítás: Dunda

FAQ a fordító megjegyzései a BGG fórum kérdések alapján

Kártya vagy jel

Az alapszabály végén döntöttük ki, ki van emelve, de még egyszer: a kártyák száma csak a bevételnél számít. Mindenhol máshol a jelek számítanak. Tehát pl a Birtokjelek száma határozza meg a flották és a seregek számát. Itt ez flottajelek és a seregeleként értendő.

Elfogy a lap

Ha a játék utolsó fordulójában elfogy a lap, akkor ha egy játékos már nem tud húzni egy lapot sem, akkor 2 Aureus üti a markát. Ahogy azt a szabály írja is. Ha csak 1 v 2 lapot tud húzni, akkor nem jár ez a pénz, és ilyenkor természetesen a pakli alá már nem tesz vissza lapot.

A pénz

A pénz rejtett információ: a többi játékos elől rejtve kell tartani.

Holtverseny

Döntetlennél nincs tie-breaker, azaz további döntés: olyankor többen nyerne.

Ingyen vásárlás

Gazdagságlapok segítségével 0-ra csökkenthető vásárláskor a fizetendő összeg. De 0 alá nem mehet, azaz nem lehet így pénzhez jutni.

Róma

Ha nem feltöltéskor, hanem egy forduló során fogy el a húzópakli, akkor is a forduló végén Rómához oda kell tenni a legértékesebb befolyáskártya csoportot a légiók alól.