MINERVA

1–4 játékos / 60–90 perc / 10 éves kor felett

A játék háttere

A Római Birodalom - egy birodalom, ami oly nagy és erős, hogy máig él a hírneve. Annak érdekében, hogy hatalmas területeit ellenőrizhesse, a Római Birodalom tisztviselőket alkalmazott politikájának gyakorlására.

Minden játékos egy római város tisztviselője, amely városok mindegyikének az a célja, hogy olyan gazdaggá és virágzóvá váljon, mint Róma, a dicsőséges főváros. Csak az a játékos, aki a legjobb várost alakítja ki, nyeri el Minerva istennő kegyeit és nyeri meg a játékot.

Áttekintés

Az a játékos a győztes, akinek a legtöbb győzelmi pontja (GYP) van a játék végén. A GYP-ok megszerzése érdekében a játékosok katonai létesítményeket építenek a dicsőségért, kulturális intézményeket fejlesztenek, hogy lehetővé tegyék a kulturális életet, és templokat emelnek és megtervezik a városokat, hogy méltóvá tegyék ezekhez a templomokhoz.

Mindehhez aranyra és nyersanyagokra van szükség, és a nagyszerű épületek építése mit sem ér a lakosok nélkül. A játékosoknak lakónegyedeket is kell építeniük, hogy a többi épület kifejthesse a hatását.

Tartozékok

Létesítménylapkák

66 normál helyszín

Előlap

Hátlap

4 forrás

Előlap

Hátlap

8 kezdőhelyszín

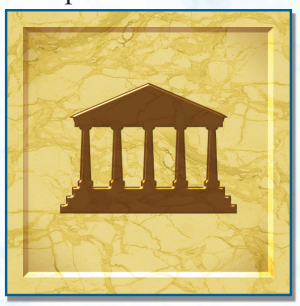
Előlap

Hátlap

20 templom

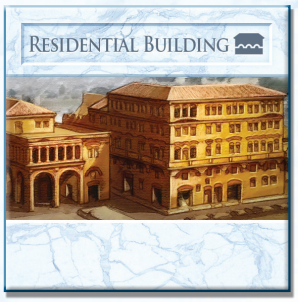
Előlap

Hátlap

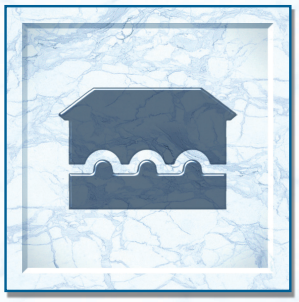


36 lakóház

Előlap



Hátlap



A létesítménylapkákon a következő információk láthatók:

Név

Létesítmény típusa

A vásárláshoz szükséges nyersanyagok

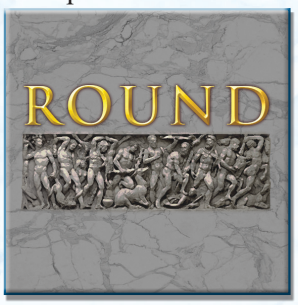
(3+ játékosnál használható)

Hatás

- Termelő
- Kereskedelmi
- Kulturális
- Katonai
- Speciális
- Templom
- Lakóház

6 fordulólapka

Előlap



Hátlap

(a hátlap megegyezik a normál helyszínekével)

4 sorrendlapka

Előlap

Hátlap

Az előlapon csak a sorrend látható; a hátlapon a sorrend és a GYP érték.

24 kultúralapka

Kultúra jel szükséglet

GYP érték

A kultúralapkák képviselhetik a színházt, művészetet vagy tudományt:

- 8 színházlapka
- 8 művészetlapka
- 8 tudománylapka

16 dicsőséglapka

Játékforduló és sorrend

GYP érték

Érmejelölők
Dín feltüntetett érték

60 ‘1’ denáros
24 ‘3’ denáros
12 ‘10’ denáros

20 segédjelölő

Erőforrásjelölők

27 bú za
(plusz 3 extra)

27 kő
(plusz 3 extra)

27 fa
(plusz 3 extra)

27 érc
(plusz 3 extra)

27 dicsőségjelző

4 játékossegédlet

1 játékszabály

Előkészítés

1. Készítsd elő a tartozékokat a játékosok számának megfelelően

a) Normál és kezdőhelyszínek:
• 4 fős játéknál használd az összes lapkát.
• 3 fős játéknál távolítsd el a 4+ jelölésű lapkákat.
• 2 fős játéknál távolítsd el a 4+ és a 3+ jelölésű lapkákat.

b) Kultúralapkák:
• 4 fős játéknál használd az összes lapkát.
• 3 fős játéknál távolíts el egy 2 GYP-os és egy 4 GYP-os lapkát minden kategóriából.
• 2 fős játéknál távolíts el egy 6 GYP-os lapkát is minden kategóriából.

c) Sorrendlapkák
Távolítsd el a 4-es sorrendlapkát a 3 fős játékból, és a 3-as és 4-es lapkát a 2 fős játékból.

2. Adjatok minden játékosnak:
• 1 forráslapkát
• 9 lakóházat
• 1 összefogalólapot
• 1 búzajelölőt

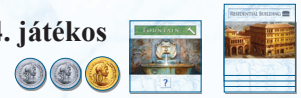
A forráslapkát tegye minden játékos maga elé, majd a városa ebből a lapkából fog kinőni.

4 főnél kevesebb játékos esetén a megmaradt lapkákat és egyéb tartozékokat tegyétek vissza a dobozba.

3. Alakítsátok ki a játékterületet az alábbiaknak megfelelően:

a) Kezdőhelyszínek
Tegyétek a kezdőhelyszíneket a játékterület közepére. Ezeket a lapkákat a normál helyszínekkel és templom-lapkákkal együtt létesítménylapkáknak hívjuk.

Példa 4 fős játék előkészítésre:



9 lakóház

b) Normál helyszínek

Keverd össze a normál helyszínlapkákat képpel lefelé, majd alakíts 6 egyforma paklit. Tégy egy fordulólapkát minden paklira, majd keverd meg külön mindegyik paklit. Ezután tedd egymásra a paklikat, létrehozva egy normál helyszínpaklit.

Húzz lapkákat a paliból, amíg fel nem húzol egy fordulólapkát. Rakd félre a fordulólapkát, majd rendezd egy sorba a felfedett lapkákat a kezdő helyszínek mellett (létrehozva a létesítménylapka-területet).

c) Templomlapkák

Keverd össze majd rendezd egy pakliba a templomlapkákat képpel lefelé. Húzd fel az 5 felső lapkát, és tedd képpel felfelé a létesítménylapka-területre.

d) Kultúralapkák

Válogasd szét a lapkákat három kategóriára (színház, művészet, tudomány), majd képezz három képpel felfelé lévő paklit. Rendezd mindegyik paklit GYP szerint, a legalacsonyabb GYP értékű lapka legyen legfelül, a legnagyobb értékű legalul.

e) Dicsőséglapkák

Rakd a dicsőséglapkákat az építési terület mellé, a fordulószám és sorrendszám szerint (1st, 2nd stb.)

4. Kezdőjátékos meghatározása

Aki legutóbb volt Rómában, az lesz a kezdőjátékos; egyenlőség esetén a fiatalabb játékos kezd. Ez a játékos 3 dénárral kezd. A többi játékos 4, 5 és 6 dénárral kezd óramutatójárásnak megfelelő irányban.

5. Előkészítés befejezése

Tedd a sorrendlapkákat félre.

Tedd a pénzérméket egy kupacba létrehozva a bankot. A bank pénzkészlete korlátlannak számít, és a játékosok bármikor válthatnak, ha szükséges. Ha kifogytok az érmékből, használjatok valami helyettesítőt.

Rendezzétek a nyersanyag-, dicsőség- és segédjelölőket kupacba, hogy mindenki elérje.

*A nyersanyagokról

Minden játékosnak minden fajta nyersanyagból legfeljebb hat lehet a birtokában. Ha a játékosnak több mint 6 van bármelyik fajtából, azonnal el kell dobnia annyit, hogy 6 maradjon; minden ilyen módon eldobott nyersanyagért a játékos kap 1 dénárt.

Játékmenet

A játék 6 fordulón át tart, amit a végső pontozás követ.

Minden forduló 4 lépésből áll:

1) Fő fázis végrehajtása

2) Segédek felfogadása

3) Dicsőség begyűjtése

4) Felkészülés a következő fordulóra

A 6. fordulóban hagyjátok ki a “Segédek felfogadása” és a “Felkészülés a következő fordulóra” lépést.

* A játék során a játékosok bármikor eladhatnak nyersanyagot (nemcsak a saját körükben). Minden, a készletbe visszaadott nyersanyagért 1 dínár jár.

1) Fő fázis végrehajtása

A fő fázis körökön át folyik. Az első fordulóban a kezdőjátékos kezd, majd a játék óramutatójárás irányban folytatódik.

A következő fordulókban az a játékos kezd, akinél a #1 sorrendlapka van, és óramutatójárás irányban folytatódik. (A 2-4 sorrendlapkának nincs hatása a sorrendre)

A játékos a körében a következő akciók egyikét hajtja végre:

a) Létesítmény felépítése

A játékos elvesz egy létesítményt a létesítménylapka-területről, és elhelyezi a városában. Ha nem maradt lapka, a játékos nem választhatja ezt az akciót.

b) Lakóház felépítése

A játékos felépíti egy lakóházát úgy, hogy elhelyezi a városában, majd végrehajtja a városában lévő létesítmények egy részének a hatását. Ha nem maradt lakóház a személyes készletében, nem választhatja ezt az akciót.

c) Segédjelölő lehelyezése

A játékos használja egy segédjelölőjét, hogy aktiválja egy lakóházát a városában. Ha nincs segédje, nem választhatja ezt az akciót.

d) Passzolás

A játékos passzolja az aktuális körét és a forduló további köreit.

Akciók részletes leírása

a) Létesítmény felépítése

A játékos kifizeti a létesítménylapka-területen lévő lapka nyersanyagban meghatározott árát. Ha nem tudja kifizetni az árat (és csak akkor), fizethet 3 dénárt minden nyersanyagért, amit nem tud beadni.

Ezután a játékos elhelyezi a létesítményt a városában. A lapkát úgy kell lerakni, hogy egy oldala teljesen érintkezzen egy már lerakott lapkával a városában. Ha egy lapka lekerült, többé nem mozgatható (kivéve egy létesítmény hatása miatt).

Az új lapkát egy már meglévő lapka mellé kell rakni

Nem fedhet le másik lapkát

Az oldalának kapcsolódnia kell egy másik lapkához

Az oldalának teljesen kapcsolódnia kell

A [felépítéskor] ikonnal ellátott létesítmények érvényesíthetik a hatásukat, amikor felépülnek. (l. “Lakóház felépítése”). A játékos dönthet úgy, hogy nem hajtja végre a hatást, de a hatást nem lehet elmentenikésőbbre. Időnként a hatás nem hajtható végre, pl. ha egy játékosnak cserélnie kell valamit, de nincs mit cserélnie; ebben az esetben a létesítmény felépíthető, de nem történik semmi.

Ha a játékos felépít egy templomot, és maradt még lapka a templompakliban, húzzon egy új templomlapkát, és rakja a templomsorba, így mindig 5 templom lesz elérhető.

b) Lakóház felépítése

A játékos elveszi egy lakóházát a személyes készletéből, és lerakja a városába, követve a fent leírt építési szabályokat.

Ezután a játékos választ egy irányt, (fel , le, balra, jobbra) és aktiválja az összes, a lakóháztól abba az irányba eső létesítmény hatását, kezdve a lakóházhoz legközelebbi létesítménnyel, folytatva addig, amíg elér egy lakóházat vagy olyan helyet, ahol nincs létesítmény (pl. a városa szélét). A lapkákat egyesével kell aktiválni.

A [felépítéskor] és a [játék végén] jeleket nem szabad aktiválni.

A játékos kiválasztja a fel, le, balra vagy jobbra irányt, és aktiválja az összes abba az irányba eső létesítmény hatását, kezdve a legközelebbivel.

Létesítmény hatások

A létresítményeknek különféle hatása lehet, ami a lapka alján van feltünetve:

- Az ikon azt jelenti, hogy a játékos megkapja, amit az ikon ábrázol.
- A nyíl azt jelenti, hogy a játékos kifizetheti a nyíl bal oldalán lévő dolgot, hogy megkapja, ami a nyíl jobb oldalán látható. A játékos annyiszor hajthatja végre, ahányszor csak akarja.
- Az egyenlőségjel (=) azt jelenti, hogy ha a játékosnak van az, ami a bal oldalon látható, megkapja, ami jobb oldalon van, anélkül, hogy fizetne érte. Ez többször is érvényesíthető.
- A perjel (/) azt jelenti, hogy a játékos választhat a perjel két oldalán lévő dolog közül.

A 3x3 rács azt jelenti, hogy a körülötte lévő 8 lapkára vonatkozik (de nem többre).

Kulturális létesítmény hatásai

Ha a játékos aktivál egy kulturális létesítményt, "kultúrapontokat" kap az alábbi kategóriákban:

Színház / Művészet / Tudomány

A kultúrapontok ideiglenesek, és nem vihetők át a későbbi körökre. A játékos az aktuális körében használja a kultúrapontjait minden kategóriában; miután aktiválta az összes épületét, összehasonlítja a pontjait a megfelelő kultúralapka-pakli legfölső lapkájával.

Minden kategóriában, ha a játékosnak van legalább annyi kultúrapontja, mint amennyi a legfelső lapkán fel van tüntetve, elveszi, és maga elé teszi azt a lapkát. Nem számít, hány pontja van csak egy lapkát vehet el egy kategóriából.

A köre végén a játékos elveszíti az összes kultúrapontját.

Példa:

A három kultúrapakli felső lapján az alábbiak láthatók:

- A színházlapkán 2 jel van és 4 GYP-ot ér.
- A művészetlapkán 1 jel van, és 2 GYP-ot ér.
- A tudománylapkán 3 jel van, és 6 GYP-ot ér.

Trojanus felépít egy lakóházat, és aktiválja az egy sorban lévő létesítményeit. A színház miatt kap 2 “színház” kultúrapontot, a szobor miatt 2 “művészet” kultúrapontot és a könyvtár miatt 2 “tudomány” kultúrapontot.

Először ellenőrzi a színházpaklit. A legfelső lapkán 2 jel van, így megkapja azt.

Ezzután ellenőrzi a művészetpaklit. A legfelső lapkán 1 jel van, így megkapja azt. (Az alatta lévő lapkán is csak 1 jel van, de egy kategóriából csak egy lapkát vehet el).

Végül, a tudománypakli legfelső lapkáján 3 jel van, ezért nem veheti el azt.

Trojanusnak maradt 1 művészet- és 2 tudománypontja, de ezeket elveszíti, mivel a köre befejeződött.

c) Segédjelölő lehelyezése

A játékos lerakja egy segédjelölőjét egy olyan lakóházára, amin nincs még segédjelölő. Ezután választ egy irányt (fel, le, balra vagy jobbra), és aktiválja az abba az irányba eső létesítményeit, kezdve a legközelebbivel, mintha csak most építette volna fel azt a lakóházat.

d) Passzolás

A játékos elveszi a legkisebb értékű elérhető sorrendlapkát, és leteszi maga elé.

Az ezután következő körökben a játékosnak passzolnia kell; valahányszor ilyen módon passzol, kap 1 dénárt a bankból.

Ha már legalább egy játékos passzolt, minden akcióért, amit egy nem passzolt játékos akar végrehajtani, az adott játékosnak előbb fizetnie kell 1 dénárt a banknak. Ha a játékos nem tud vagy nem akar fizetni, passzolnia kell.

Ha minden játékos passzolt, a fő fázis véget ér.

2) Segédek felfogadása

Ezt a lépést a 6. fordulóban hagyjátok ki.

Ez a lépés nem óramutató-járásnak megfelelő irányban zajlik; ehelyett a legnagyobb értékű sorrendlapka tulajdonosa kezd, majd a 2. legnagyobb értékű sorrendlapka tulajdonosa következik, stb.

Ebben a sorrendben a játékosok vehetnek legfeljebb egy segédjelölőt, pénzzel vagy dicsőséggel fizetve. A segédjelölő ára attól függ, hogy a játékosnak hány segédje van a lakóházain és a készletében összesen.

Játékosnál lévő jelölők száma	Következő segéd ára
0	5 dénár vagy 1 dicsőségjelölő
1	5 dénár vagy 1 dicsőségjelölő
2	10 dénár vagy 2 dicsőségjelölő
3	10 dénár vagy 2 dicsőségjelölő
4	15 dénár vagy 3 dicsőségjelölő

Példa:

Trojanusnak van 1 segédje a készletében és 3 az épületein. A következő segédért 15 dénárt vagy 3 dicsőségjelölőt kell fizetnie.

3) Dicsőség begyűjtése

A játékosok megnézik, kinek hány dicsőségjelölője van. A legtöbb jelölővel rendelkező játékos elveszi az ehhez a fordulóhoz tartozó “1st” jelölésű dicsőséglapkát. A második legtöbb jelölővel rendelkező játékos elveszi az ehhez a fordulóhoz tartozó ”2nd” jelölésű lapkát, és a harmadik legtöbb jelölővel rendelkező játékos elveszi az ehhez a fordulóhoz tartozó ”3rd” jelölésű lapkát. (Az 1. és 2. fordulóban nincs “3rd” lapka).

Egyenlőség esetén az a játékos kapja a lapkát, akinél a kisebb értékű sorrendlapka van.

Az a játékos, akinek nincs dicsőségjelölője, nem kap egy dicsőséglapkát sem. A ki nem osztott dicsőséglapkákat tegyétek vissza a dobozba.

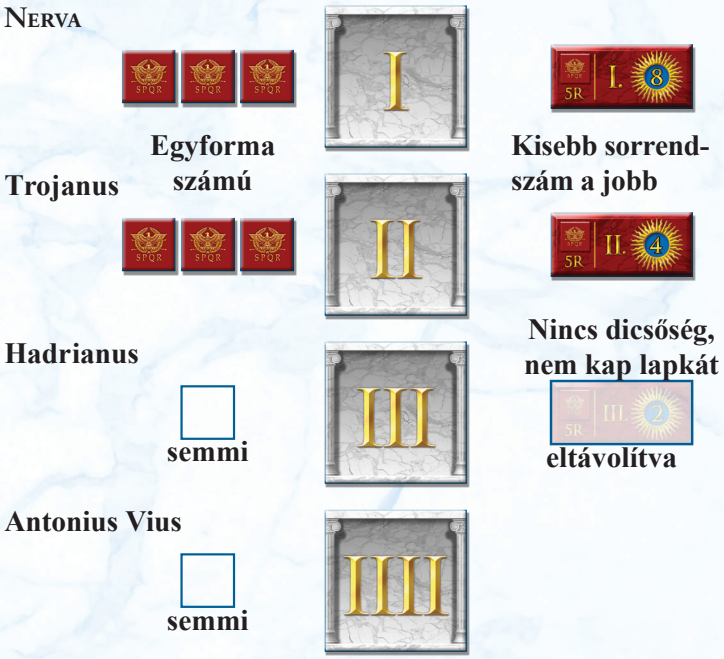
4) Felkészülés a következő fordulóra

Ezt a lépést a 6. fordulóban hagyjátok ki

• Minden játékos visszateszi a dicsőségjelölőit a bankba.
• Minden játékos visszaadja a sorrendlapkáját, miután megjegyeztétek, ki kezdi a következő fordulót.
• Az 5. forduló végén a legnagyobb kivételével fordítsátok képpel lefelé a sorrendlapkákat (pl. 1-3 a 4 fős játékban).
• Húzzatok egyesével lapkákat a létesítménypakliból, és tegyétek a létesítménylapkaterületre, amíg egy fordulólapkát nem húztok. Azt tegyétek félre.
(Az előző forduló létesítményei ott maradnak, ahol voltak)

Példa:

Ez az 5. forduló. Nervának 3 dicsőségjelölője van, és övé az 1. sorrendlapka. Trojanusnak 3 jelölője van és övé a 2. sorrendlapka. Hadriánusnak és Antoniusnak nincs dicsőségjelölője.



Nervának és Trojanusnak ugyanannyi dicsőségjelölője van, így összehasonlítják a sorrendlapkáikat. Nerváé a kisebb, így ő nyeri a döntetlent, és megkapja az “1st” lapkát, míg Trojanus a “2nd” lapkát kapja.

Hadrianusnak és Antoniusnak nincs dicsőségjelölője, ezért senki sem kapja meg a “3rd” lapkát. Ha mindkettejüknek lenne 1 dicsőségjelölője, Hadrianus kapná a “3rd” lapkát, mivel neki van a kisebb számú sorrendlapkája.

Játék vége és pontozás

A játék a 6. forduló után ér véget.
Minden játékos összesíti a pontjait:
• Kultúralapkák: A lapkákra írt GYP érték.
• Dicsőséglapkák: A lapkákra írt GYP érték.
• Templomok: Minden templomnak van egy pontozási feltétele a GYP-okért; ha teljesíted a feltételt, megkapod a GYP-okat.
• Pénz és nyersanyagok: Minden 3 dénár és nyersanyag jelölő 1 GYP-ot ér.
• Sorrendlapka: A lapkákra írt GYP érték.

A legtöbb pontot szerző játékos a győztes. Egyenlőség esetén, az egyenlő játékosok közül az nyer, akinek összesen több kultúra és dicsőséglapkája van. Ha ez is egyenlő, a több templomlapka dönt. Ha ez is egyenlő, akkor a kisebb számú sorrendlapka tulajdonosa győz.

Létesítménykategóriák

A játékban sokféle létesítmény van. Ezek a típusok és a hatásokkal kapcsolatos megjegyzések következnek:

Termelő létesítmények

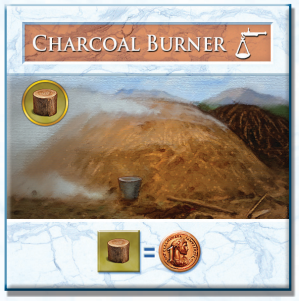
Ezek a létesítmények főleg nyersanyagot adnak.

- Forrás
A Forrás egy választásod szerinti nyersanyagot ad.

Kereskedelmi létesítmények

Ezek a létesítmények főleg pénzt adnak.

- Piac, faszénégető, kőkereskedő és kovács



Minden nyersanyagért, ami a lapkán fel van tüntetve, kapsz 1 dénárt (vagyis ha van 3 búzád és a piacot használod, kapsz 3 dénárt). Ezeket a nyersanyagokat nem kell beadnod.

Kulturális étesítmények

Ezekkel szerezhetsz kultúralapkákat. A kulturális létesítmények 3 félék lehetnek: színházi, művészeti és tudományos.

- Kert
Kapsz egy választásod szerinti kultúrapontot: színházi, művészeti vagy tudományos.

Katonai létesítmények

Ezekkel főleg dicsőségjelölőket szerezhetsz.

- Istálló, fegyverzet, fegyverkovács
Ha fizetsz egy feltüntetett nyersanyagot, kapsz egy dicsőségjelölőt. Ezt annyiszor teszed meg, ahányszor csak akarod.

- Colosseum
Ha fizetsz két különböző nyersanyagot, két dicsőségjelölőt kapsz. Ha többször teszed meg, nem kell ugyanolyan pár nyersanyaggal fizetned minden alkalommal.

Specialis létesítmények

Ezeknek a lapkáknak csak akkor van hatásuk, amikor felépíted őket.

- Kereskedelmi állomás
Fizess 2 dénárt, hogy kapj egy választásod szerinti nyersanyagot; pl. 6 dénárért kapsz 1 fát és 2 követ.

- Diadalív
Megkapod a választásod szerinti kultúrapakli legfelső lapkáját.

- Ebédlőterem
Kapsz két választásod szerinti egyforma vagy különböző nyersanyagot.

- Közfürdő
Válassz hármat a 8 körülötte lévő lapka közül, és hajtsd végre a hatásukat. Ha kulturális létesítményt aktiválsz, kaphatsz kultúralapkát, miután aktiváltad mindhárom lapkát. Nem aktiválhatsz játék végi hatást, vagy másik speciális épületet.

- Aqueduct
Mozgasd el bármelyik lapkát a 8 körülötte lévő közül, bármelyik szabályos helyszínre a városodban. Minden létesítménylapkának kapcsolódnia kell a mozgatás után.

- Cirkusz
Válassz egy lakóházat a 8 körülötte lévő lapka közül, és távolítsd el a játékból. Nem választhatsz olyan lakóházat, amin segédjelölő van.

Templomok

Ezek a lapkák GYP-ot adnak a játék végén.

Templomok, amiken létesítmények vannak feltételként

Ezeken a lapkákon látható egy területet meghatározó ikon, egy létesítménykategória és egy GYP szám. A játékos annyiszor kapja meg a GYP-okat, ahány adott típusú létesítmény a megadott területen.

Példa [8 körbevevő lapka, kereskedelmi létesítmény, 3 GYP]: Minden kereskedelmi létesítményért, ami a templom körül lévő 8 helyen van, a játékos kap 3 GYP-ot.

Területmeghatározó ikonok magyarázata

A templom hat a 8 körülötte lévő lapkára. Minden adott típusú létesítményért ezen a területen megkapod a feltüntetett GYP-okat.

A templom hat az összes lapkára, ami a négy irányban van. Minden adott típusú létesítményért, ami egyenes vonalban fölötte, alatta, balra vagy jobbra van, megkapod a feltüntetett GYP-okat. Nem számít, ha lakóház vagy üres hely van ebben a vonalban. A templom saját maga nem számít a pontozáskor.

Kategória ikonok magyarázata

[Termelő létesítmény] Az ilyen ikonos templom győzelmi pontot ad a meghatározott területen lévő termelő létesítményekért.

[Kereskedelmi létesítmény] Az ilyen ikonos templom győzelmi pontot ad a meghatározott területen lévő kereskedelmi létesítményekért.

[Kulturális létesítmény] Az ilyen ikonos templom pontot ad az adott területen lévő kulturális létesítményekért.

[Katonai létesítmény] Az ilyen ikonos templom pontot ad az adott területen lévő katonai létesítményekért.

[Speciális létesítmény] Az ilyen ikonos templom pontot ad az adott területen lévő speciális létesítményekért.

[Templom] Az ilyen ikonos templom pontot ad az adott területen lévő templomokért. A templom saját maga nem számít bele.

[Lakóház] Az ilyen ikonos templom pontot ad az adott területen lévő lakóházakért.

[Kategóriák száma] Az ilyen ikonos templom pontot ad az adott területen lévő különböző típusú létesítményekért (legfeljebb 7 típus).

A 7 típus:

- [Termelő létesítmény]
- [Kulturális létesítmény]
- [Speciális létesítmény]
- [Lakóház]
- [Trade facility]
- [Katonai létesítmény]
- [Templom]

Templomok, amiken nyersanyag van feltételként

Ezek a lapkák megadott számú GYP-ot adnak minden feltüntetett nyersanyagért, amivel a játék végén rendelkezel. Nem kell eldobnod ezeket a nyersanyagokat.

Lakóházak

Ezek a lapkák lehetővé teszik, hogy aktiváld a lakóháztól az egyik irányban lévő létesítményeket. A lapkának saját magának nincs hatása.

Játéktippek

• A fő pontszerzési lehetőségek ebben a játékban:

– Kultúralapkák, amiket kulturális létesítmények aktiválásával szerezhetsz.

– Dicsőséglapkák, amiket katonai létesítmények aktiválásával és dicsőségjelölők begyűjtésével szerezhetsz.

– Templomok, amiket építéssel szerezhetsz.

Próbáld megtervezni a játék elején, milyen utat vagy utakat akarsz követni.

• 9 lakóházad és legfeljebb 5 segéded van.

Így egy normál játékban csak 9-14 alkalommal aktiválhatod a létesítményeidet. Az időzítés, hogy mikor építesz lakóházat vagy használsz segédet alapvető.

• A pénz különösen fontos. Ha hiányzik egy nyersanyagod amikor létesítményt építesz, fizethetsz 3 dinárt minden hiányzó nyersanyag helyett, ami azt jelenti, hogy 3 dinár valójában bármilyen nyersanyag lehet. Így a Foundry hatása igazából "bármilyen választásod szerinti nyersanyag".

• Tarts meg legalább 1 dinárt (vagy nyersanyagot, amit bármikor átválthatsz 1 dinárra) a forduló végére. Ha nem teszed, kénytelen leszel passzolni, ha valaki más passzol a következő köröd előtt.

• A dicsőséglapkákat az alapján kapod, hogy a játékosok közül kinek mennyi dicsőségjelölője van, így ádáz verseny alakulhat ki. Ne tévessz utat, és figyelj, hogy ne fektess túl sok energiát ezek megszerzésébe. Lehet, hogy nem éri meg.

Szóló játék

Ezt a játékot lehet szólóban is játszani, úgy, hogy a játékos megpróbál minél több pontot elérni. Az előkészítés hasonló a 2 fős játékhoz, az alábbi eltérésekkel:

Előkészítés

- 1. lépés: Készíts elő egy 2 fős játékot, de a sorrendlapkákat tedd vissza a dobozba.
- 2. lépés: Nincs változás.
- 3. lépés: Keverd össze a kezdőhelyszíneket képpel lefelé, és húzz kettőt egyszerre, rendezd őket sorba páronként. Készíts normál helyszínpaklit a 2 fős szabályok szerint. Valahányszor normál helyszínlapkát húzol, egyesével húzd fel őket, és képezz belőlük párokat, ahogy felhúzod őket. Ha a pár első tagjaként fordulólapkát húzol, tedd félre és állj le a húzással; ha a pár második lapkája a fordulólapka, tégy rá 3 dénárt, és képezz párt a másik lapkával.
- 4. lépés: Nincs változás.
- 5. lépés: Nincs változás.

Játékmenet

1) Fő fázis végrehajtása

a) Létesítmény felépítése

Válaszd ki egyik létesítménypárt, építsd meg az egyik felét, és távolítsd el a játékból a másikat. Ha azt a párt választod, amiben a fordulólapka van, és a fordulólapkát választod, vedd el a 3 dínárt, és tedd a fordulólapkát félre; ha a másik lapkát választod, a 3 dínárt tedd vissza a bankba.

Ettől eltekintve játssz a 2 fős szabályokkal.

2) Segédek felfogadása

Játssz a 2 fős szabályokkal.

3) Dicsőség begyűjtése

Ha van legalább annyi dicsőségjelölőd, mint az aktuális forduló száma, megkapod a “1st” lapkát. Ha nincs annyi, de legalább egy dicsőségjelölőd van, megkapod a “2nd” lapkát. Egyébként játssz a 2 fős szabályok szerint.

4) Felkészülés a következő fordulóra

Játssz a 2 fős szabályokkal.

Játék vége és pontozás

Pontozz a 2 fős szabályok szerint.

A megszerzett pontok számától függően nyered el a címedet:

80 pont vagy több:	Augustus császár
70–79 pont:	Consul
60–69 pont:	Legatus
50–59 pont:	Tribunus
40–49 pont:	Centurion
30–39 pont:	Immune
30 pont alatt:	Civil

Kezdésként célozd meg a 40 pontot.

Köszönjük, hogy megvetted ezt a játékot. Minden megjegyzést és kérdést elküldhetsz Pandasaurus Games-nek (address@pandasaurusgames.com).
Kiadó: Pandasaurus Games
https://www.pandasaurusgames.com
Tervező: Hisashi Hayashi
Grafikai terv: Franz Vohwinkel

Játékszabály: Hal99
Angol játékszabály: Zimeon
Játékszabály lektor: Mandy Tong
Játékszabály szerkesztő: W. Eric Martin
Magyar fordítás: Guszty (rozvanyia@gmail.com)