

Paolo Mori's

CAESAR!



Seize Rome in 20 Minutes!

A Római Köztársaság a végéhez közeledik, de ezt még megelőzi Caesar és Pompeius közötti hatalmi harc. A játékosok a légióiknak parancsolnak, kulcsfontosságú csatatereken stratégiai döntéseket hoznak, hogy megpróbálják átvenni az irányítást a tartományok felett, és a köztársaság uralkodójává váljanak.

JÁTÉKTARTOZÉKOK

- ▶ 1 játéktábla
- ▶ 32 alap befolyásjelző (játékosonként 16)
- ▶ 18 provincia bónuszlapka
- ▶ 24 irányításjelző (játékosonként 12)
- ▶ 2 húzózsák
- ▶ 2 játékosparaván
- ▶ Róma kiegészítőnek további tartozékai:
 - ▲ 6 centurio befolyásjelző
 - ▲ 6 provincia bónuszlapka
- ▶ 10 parancslapka a szóló játékhoz

Megjegyzés: Néhány üres jelzőt és lapkát mellékelünk a játékhoz, hogy saját csapatokat, bónuszlapkákat és egyéni parancsokat készíthess.

KAPCSOLAT

PSC Games
Units 13-15 Henfield Business Park
Shoreham Road
Henfield
West Sussex
BN5 9SL
United Kingdom

www.pscgames.co.uk
hello@pscgames.co.uk

SKU: CAE001

A TÉRKÉP

A játéktábla a késő Római Köztársaság tartományait és a közeli területeket ábrázolja. Itálián kívül minden tartományban van egy **provinciamező**. A játék kezdetén ezt a területet egy **provincia bónuszlapka** takarja le, majd később ugyanezt a mezőt a két játékos egyikének az **irányításjelzője** fogja elfoglalni.

Minden tartományt egy bizonyos számú **határterület** vesz körül, amelyeknek mindegyike két különböző tartományt „érint”.

A játék során ezekre a mezőkre helyezitek a **befolyásjelzőiteket**, hogy minél több tartomány felett szerezzétek meg a befolyást, ezzel irányítva az adott provinciát.



BEFOLYÁSJELZŐK

Mindenyik befolyásjelző egy ikonnal és két számmal rendelkezik.

Az ikon azt mutatja, hogy a jelzővel milyen **típusú határterületet** foglalhatsz el, míg a számok a két szomszédos tartományra gyakorolt befolyás **különböző értékeit** ábrázolják, amíg a jelző a térképen van.

A „babér” ikonokkal ellátott befolyásjelzők *jokerjelzőnek* minősülnek, ezért a játéktábla bármely határterületére lehelyezhetők.



*Pompeius
befolyásjelző*



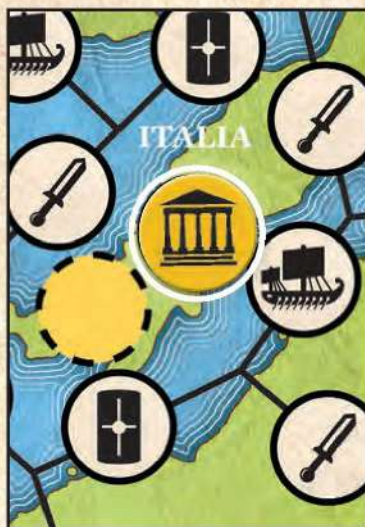
*Caesar
befolyásjelző*



*Pompeius
„joker”
befolyásjelző*

ÉLŐKÉSZÍTÉS

1. Terítsétek ki a játéktáblát az asztal közepére.
2. Helyeztetek egy **szenátusi provincia bónuszlapkát** **Itália mezőjére** (vastag szegéllyel).
3. Tegyetek véletlenszerűen a többi **provincia-mezőre egy-egy provincia bónuszlapkát képpel felfelé** (Itália második mezője kivételével).
4. Döntsétek el, hogy ki fog játszani Caesar (piros), valamint Pompeius (kék) oldalán. Ennek megfelelően vegyétek magatokhoz a választott színű befolyásjelzőket, tegyétek bele a húzózsákokba, keverjétek össze és húzzatok **2 jelzőt**. Ezt a két jelzőt nézzétek meg a másik előtt titokban tartva és helyezzétek a paravánotok mögé.
5. Vegyétek magatokhoz az **irányításjelzőiteket**, és helyezzétek le ezeket a játéktábla megfelelő oldalára.



JÁTÉKMENET

A játékot Caesar játékosja kezdi és a fordulóitokat egymást felváltva hajtátok végre.

A fordulód során:

1. Helyezz egy befolyásjelzőt a térkép még egy üres (nem foglalt) határterületére, amelynek az ikonja egyezik a mező és a jelző ikonjával. Válaszd ki a jelző tájolását úgy, hogy a jelző által érintett két provincia mindegyikéhez rendelj hozzá a rajta látható két érték egyikét.
2. Ha egy vagy több provincia körül az összes határterületet befolyásjelzők foglalnak el, akkor ezek a tartományok lezáródnak. Ebben az esetben kövessétek az alábbi lépéseket:

▶ Az a játékos, aki az **utolsó befolyásjelzőt** helyezte le, vegye le az összes ilyen módon lezárt tartományról a **provincia bónuszlapkát**.

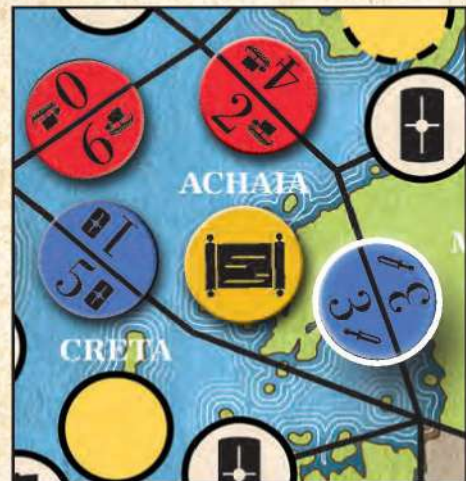
▶ **Játékosonként adjátok össze** minden körbezárt tartomány körül lehelyezett **befolyásjelzők értékét**.

Akinek a legmagasabb az **összpontszáma**, az helyezi el az egyik **irányításjelzőjét** az üres provinciamezőre. A tartományt mostantól ez a játékos **irányítja**. **Döntetlen esetén**, a mező üresen marad és nem helyeztek le irányításjelzőt.

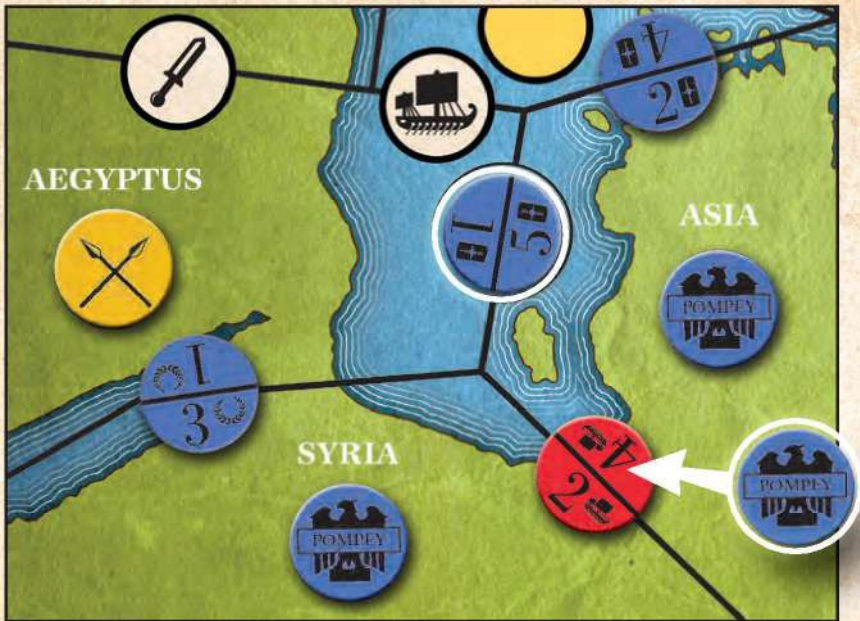
Pompeius lehelyezi az 3/3-as befolyásjelzőjét és lezárja ezzel Achaia tartományát. Elveszi a provincia bónuszlapkát, de Caesarnak nagyobb befolyása van a tartományra (8 a 4 ellenében), így az irányításjelzőjét ő helyezi a mezőre.



Caesar lehelyezi a befolyásjelzőjét, hogy 5-ös értékű befolyást gyakoroljon Szicília tartományra és 1 befolyást Szardínia tartományra.



- ▶ Ha a kérdéses provincia **Itália**, az irányító játékos egy **második** irányításjelzőt helyez a második mezőre, amint azt a szaggatott vonal is ábrázolja.
 - ▶ Ha egy vagy több **szomszédos provinciát** ugyanaz a játékos irányít, egy **további irányításjelző kerül a tartományok közötti határterületre**, amely lefedi a befolyásjelzőt, és minden más ott lehelyezett jelzőt.
 - ▶ Az a játékos, aki a befolyásjelzőt lehelyezte és megkapta a provincia bónuszlapkát, most már elvégezheti annak hatását.
3. **Húzz egy új befolyásjelzőt a zsákból.**



Pompeius lehelyezi az 5/1-es befolyásjelzőjét, lezárva ezzel Asia tartományt és elhelyezi rajta az irányításjelzőjét. Mivel Syria is az ő irányítása alatt áll, lehelyez egy további irányításjelzőt, amely letakarja Caesar befolyásjelzőjét.

A JÁTÉK VÉGE ÉS GYŐZTESE

A játék azonnal véget ér, amikor egy játékos az **utolsó irányításjelzőjét** is lehelyezi a térképre, vagy egy szenátusi bónuszlapka alá. A **játék győztese** ez a játékos lesz, és Róma első diktátoraként lephet színre.

A PROVINCIA BÓNUSZLAPKÁK HATÁSAI

Taktika [4] Végezz el ezután egy új fordulót.



Megjegyzés: Ha a tartományok lezárásakor két taktika bónuszlapkát szerzel, akkor is csak egy új fordulót végezhetsz el az aktuális fordulód után.

Gazdagság [4] Növekd a kezekben tartott befolyásjelzők számát 1-gyel.



A fordulód végén azonnal húzz még egy jelzőt a szokásos jelzőn kívül.

Hatalom [4] Fordítsd át az ellenfeled térképre helyezett befolyás- vagy irányításjelzőjét képpel lefelé. Az átfordított befolyásjelzőket úgy kell tekinteni, mintha „0/0” lenne a befolyásuk.



Az átfordított irányításjelzővel szomszédos tartományok nem adnak további irányításjelzőket a határterületekhez.

Szenátus [6] Tedd magad elé ezt a jelzőt. Ha szintén lehelyezel erre a provinciára egy irányításjelzőt, akkor tegyél annyi jelzőt a szenátuslapka alá, ahány lapka van előtted (beleértve azt is, amit az imént vettél el).



Például: Caesar egy tartomány elnyerése közben megszerezte az első szenátusi bónuszlapkáját, így lehelyezhet egy további irányításjelzőt alá. A második szenátusi bónuszlapkát egy általa elvesztett tartomány lezárásával szerezte, így további irányításjelzőt nem helyez le. Amikor Caesar egy tartomány elnyerésével megszerzi a harmadik szenátusi bónuszlapkát, további három irányításjelzőt helyezhet el a lapka alá.

Méreg [3] A Méreg kiegészítővel együtt használjátok.



Tedd vissza az ellenfeled egyik befolyásjelzőjét a húzózsákjába.

Centurio [3] A Centurio kiegészítővel együtt használjátok.



Ahelyett, hogy a fordulód végén a zsákodból húznál, válassz egyet az elérhető centurio befolyásjelzőid közül.

RÓMA KIEGÉSZÍTŐI

Tervezte: Turczy Dávid

Miután egyszer vagy kétszer játszottatok a játékkal, adjátok hozzá ezeket a kiegészítőket az alapjátékhoz.

MÉREG

További játéktartozékok

- ▶ 3 provincia bónuszlapka



Előkészítés

3. Keverjétek bele a méreg bónuszlapkákat a maradék bónuszlapkák közé, majd véletlenszerűen távolítsatok el a játékból 3 lapkát, mielőtt még előkészítenétek a térképet.
4. Mindketten 3 jelzővel kezdtek a paravánatok mögött.

Játékmenet

Játszatok a normál szabályok szerint. Amikor valaki megszerzi a méreg bónuszlapkát, az ellenfele véletlenszerűen válasszon ki egy jelzőt a paravánja mögül és tegye vissza a húzózsákjába. Mindketten megnézhetitek, hogy melyik jelző kerül vissza a zsákba. Ha egy játékos úgy kezdi a fordulóját, hogy a paravánja mögött nincsenek jelzők, azonnal elveszíti a játékot.

CENTURIOK

Előkészítés

3. Keverjétek bele a centurio bónuszlapkákat a maradék bónuszlapkák közé, majd véletlenszerűen távolítsatok el a játékból 3 lapkát, mielőtt még előkészítenétek a térképet.
4. Vegyétek magatokhoz a saját színű centurio befolyásjelzőket és tegyétek a paravánatok elé.



Játékmenet

Játszatok a normál szabályok szerint. Amikor valaki megszerzi a centurio bónuszlapkát, választhat egyet a 3 centurio befolyásjelzője közül, és tegye azt a paravánja mögé. Hagyd ki következő „Húzz egy befolyásjelzőt” lépést (nem növekszik a kézben tartott jelzők száma).

HATÁRELLENŐRZÉS

A játékhoz a Méreg és/vagy Centurio kiegészítő szükséges.

További játéktartozékok

Nem szükséges.

Előkészítés

Ahelyett, hogy eltávolítanátok a tartalék provincia bónuszlapkákat a játékból, tegyétek ezeket képpel lefelé a játéktábla mellé.

Játékmenet

Játszatok a normál szabályok szerint. A dupla vonallal jelölt három mezőn eldöntheted, hogy képpel lefelé rakod le az egyik befolyásjelződ. Amennyiben ezt választod, azonnal húzz egyet a féltett provincia bónuszlapkák közül és hajtsd végre a hatását. A lerakott jelző nem gyakorol befolyást a szomszédos régiókra.

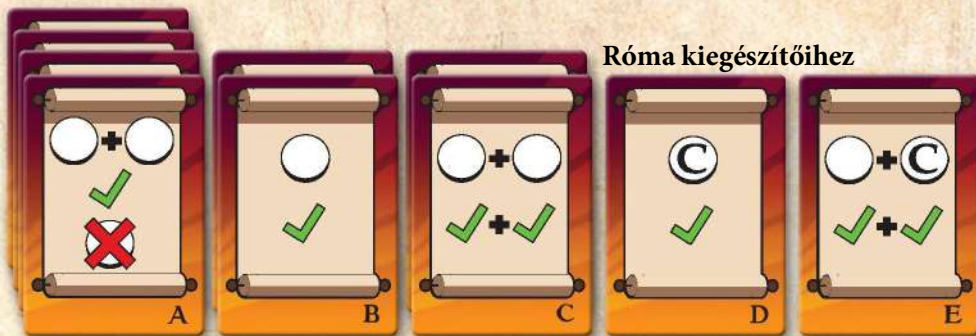


SZÓLÓ JÁTÉKVÁLTOZAT

A szőlójátékban Caesarral vagy Pompeiusz szerepében fogsz játszani Auto-Crassus ellen, aki az Első Triumvirátus harmadik tagja, és a Római Köztársaság feletti irányításért verseng veled.

EXTRA JÁTÉKTARTOZÉKOK

► 8 parancslapka



ÉLŐKÉSZÍTÉS

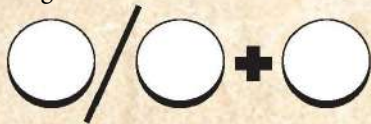
- Az Auto-Crassus húzzon 3 befolyásjelzőt, amelyet tegyen egy sorba képpel felfelé a játékterületére.
- Válassz nehézséget és keverd bele a szükséges parancslapka mennyiséget képpel lefelé a kupacba:
 - ▲ **Könnyű:** 4xA, 2xB
 - ▲ **Normál:** 3xA, 2xB, 1xC
 - ▲ **Nehéz:** 4xA, 2xC
- A játék többi része a szokásos módon zajlik.
- A játék első fordulóját Anti-Crassus végzi.

JÁTÉKMENET

A fordulód a normál szabályok szerint játszod.

Parancslapka húzása

Auto-Crassus a forduló kezdetén húz egy parancslapkát és az alábbi feladatokat hajtja végre az adott sorrendben.



► **Húzz 1/Húzz 2** – Húzd ki az adott számú befolyásjelzőt Auto-Crassus húzózsákjából, és helyezd le a képpel felfelé néző lapkától jobbra.



► **Végrehajtás** – Végezd el Auto-Crassus fordulósorrendjét az alábbiak szerint. Ez a lépés kétszer is szerepelhet a forduló során, így ebben az esetben kétszer kell elvégezni a fordulósorrendet.



► **Dobj el 1** – Tedd vissza Auto-Crassus képpel felfelé néző jelzőiből a bal szélső befolyásjelzőt a húzózsákjába.

Ha elfogy a parancslapka kupaca, keverd össze az összes felhúzott lapkát egy új, képpel lefelé fordított kupacba, addig ezeket a lapkákat tedd félre.

Ha Auto-Crassusnak elfogynak a húzható befolyásjelzői, húzz annyi jelzőt, amennyit csak tudsz, és ne dobj el egyet sem a forduló végén.

Auto-Crassus Fordulósorrend

- Auto-Crassus egy prioritási lista alapján választja ki, hogy hova helyezze az egyik képpel felfelé néző befolyásjelzőjét. Lásd lent, az *Auto-Crassus lehelyezés kiválasztása* című részt.
- Ha egy régió lezárul a lehelyezést követően, hajtsd végre a normál szabályok szerint a terület többsége hatást, azzal a különbséggel, hogy Auto-Crassus mindig megnyeri a döntetleneket az irányítási erősség tekintetében.
- Ha Auto-Crassus egy régió lezárását követően bónuszlapkát szerzett:
 - ▲ **Méreg/Szenátus**: A szokásos képességet hajtod végre.
 - ▲ **Hatalom/Gazdagság/Taktika**: Tedd félre a lapkát.
 - Nehezebb játék esetén: Ha az Auto-Crassus is megnyerte a régióellenőrzést, akkor a lapka félretételekor távolítsa el az egyik kijátszatlan irányításjelzőjét a játékból.

Auto-Crassus Lehelyezés Kiválasztás

Hajtsd végre ebből a listából azt, amelyet Auto-Crassus szabályosan elvégezhet:

- Ha az egyik jelzője lehelyezésével elnyer egy régiót, akkor a legalacsonyabb értékű jelzőt helyezi le, amellyel győzelmet ér el (a legalacsonyabb értékű felével zárja le az adott régiót a győzelemhez), majd megszerzi és felhasználja a bónuszlapkát.

- ▶ Ha **lezár** egy régiót, annak ellenére, hogy ezzel elveszti a régió feletti irányítást, *hacsak Auto-Crassus lépésével te nyernéd meg a játékot*, Auto-Crassus a **legalacsonyabb** értékű jelzőt helyezi le (a legalacsonyabb értékű felével lezárja az adott régiót), majd elveszi és felhasználja a bónuszlapkát.
- ▶ Ha Auto-Crassus **elveszíti** bármely régióra vonatkozó befolyás lehetőségét (azaz, aktuálisan te erősebb befolyással rendelkezel a régióban, mint Auto-Crassus), kiválasztja azt a régiót, amelyben a legtöbbet veszíti és odahelyezi le a **legmagasabb** értékű jelzőjét.
- ▶ Ha Auto-Crassus **jelen van** bármely régióban, a **legmagasabb** értékű jelzőjét odahelyezi le, ahol legközelebb áll a győzelemhez.
- ▶ Auto-Crassus egy olyan régióba helyezi le a **legmagasabb** értékű jelzőjét, **amelyik szomszédos egy általa irányított régióval**. Ha döntetlen alakul ki, akkor azt a régiót választja ki, ahová a legmagasabb jelzőjét leteheti.
- ▶ Auto-Crassus kiválaszt egy **szárazfölddel körülvevett** régiót, ahová lehelyezi a **legmagasabb** értékű jelzőjét (döntetlen esetén: Itália, egyébként véletlenszerű választás).
- ▶ Auto-Crassus válasszon **bármilyen régiót**, ahová lehelyezheti a legmagasabb értékű jelzőjét (ha a régiók döntetlen helyzetben vannak, akkor válasszon véletlenszerűen).

Döntetlen a régiók között

- ▶ Auto-Crassus által elnyert régiókkal szomszédos régiók.
- ▶ Szenátusi bónuszlapkát adó régiók.
- ▶ Méreg bónuszlapkát adó régiók (ha a Méreg kiegészítővel játszol).
- ▶ Szárazfölddel körülvevett régiók.
- ▶ A szárazfölddel körülvevett régiókkal szomszédos régiók.
- ▶ Holtversenyben álló régiók közötti véletlenszerű választás.

Döntetlen a régión belüli mezők között

- ▶ Egy szomszédos mező, ahol Auto-Crassus veszít többet.
- ▶ Egy szárazfölddel körülvevett régióval szomszédos mező.
- ▶ Holtversenyben álló régiók közötti véletlenszerű választás.

Döntetlen a jelzők lehelyezése között

- ▶ Egy nem-jokerjelző lehelyezése a jokerjelző lehelyezése előtt.
- ▶ Az a jelző, amelynek a legmagasabb vagy legalacsonyabb (adott esetben) kombinált értékei vannak az adott jelzőn.
- ▶ A balszélső jelző a jelzősorból.

A JÁTÉK VÉGE

A játék vége az alapjáték szabályai szerint történik.

RÓMA KIEGÉSZÍTŐ: SZÓLÓ JÁTÉKVÁLTOZAT

MÉREG

Játsz úgy, mint az alapjátékban, a szólójátékhoz nincs szükség további változtatásokra.

CENTURIOK

Változások az előkészítésben

- ▶ Készítsd elő a játékot a normál szabályok szerint azzal a kivétellel, hogy Auto-Crassus 3 centurio befolyásjelzőjét rakd *képpel lefelé* egy véletlenszerűen elrendezett kupacba a játékterület közelébe.
- ▶ Auto-Crassus parancsjelzőinek előkészítésekor válassz nehézséget és használd a következő kombinációt:
 - ▲ **Könnyű:** 4xA, 1xB, 1xD
 - ▲ **Normál:** 2xA, 2xB, 1xC, 1xD
 - ▲ **Nehéz:** 4xA, 1xC, 1xE

Változások a játékmenetben

- ▶ Ha Auto-Crassus a centurio parancsjelzőt az fordulójának kezdetén húzza, a szokásos módon hajtja végre a rajta feltüntetett akciókat.
 - ▲ **Húzz 1 centuriot:** Húzz véletlenszerűen Auto-Crassus képpel lefelé fordított jelzőiből egyet, és tedd azt le képpel felfelé a jelzőktől jobbra.
- ▶ Ha Auto-Crassus megszerez a térképről egy centurio bónuszlapkát, azt ugyan úgy kell kezelni, mintha Hatalom/Gazdagság/Taktika bónuszlapka lenne.

HATÁRELLENŐRZÉS

Játsz úgy, mint az alapjátékban, a szólójátékhoz nincs szükség további változtatásokra. Az Auto-Crassus soha nem fog képpel lefelé jelzőt kijátszani.

KÉSZÍTŐK

Játéktervezés: Paolo Mori

Róma kiegészítő tervezője: Turczy Dávid

Borítóterv: Paul Sizer

További művészeti és grafikai munkák:

Florentyna Butler és Nick Avallone

További fejlesztés: Turczy Dávid

Szóló mód: Turczy Dávid és Nick Shaw

Szabálykönyv: Martin Cubberley

Játéktesztelők: Francesco Sirocchi, Danilo Bersani, Andrea Bortolotti, Manuel Busi, Axum Cotti, Simone Luciani, Daniele Molinari, Michele Scarpenti, Silvano Sorrentino, Emiliano Venturini, Noralie Lubbers, Frank de Jong, Jace Ravensburg

Gyártásirányítás: Mark Cooke

Ügyvezető producer: Will Townshend