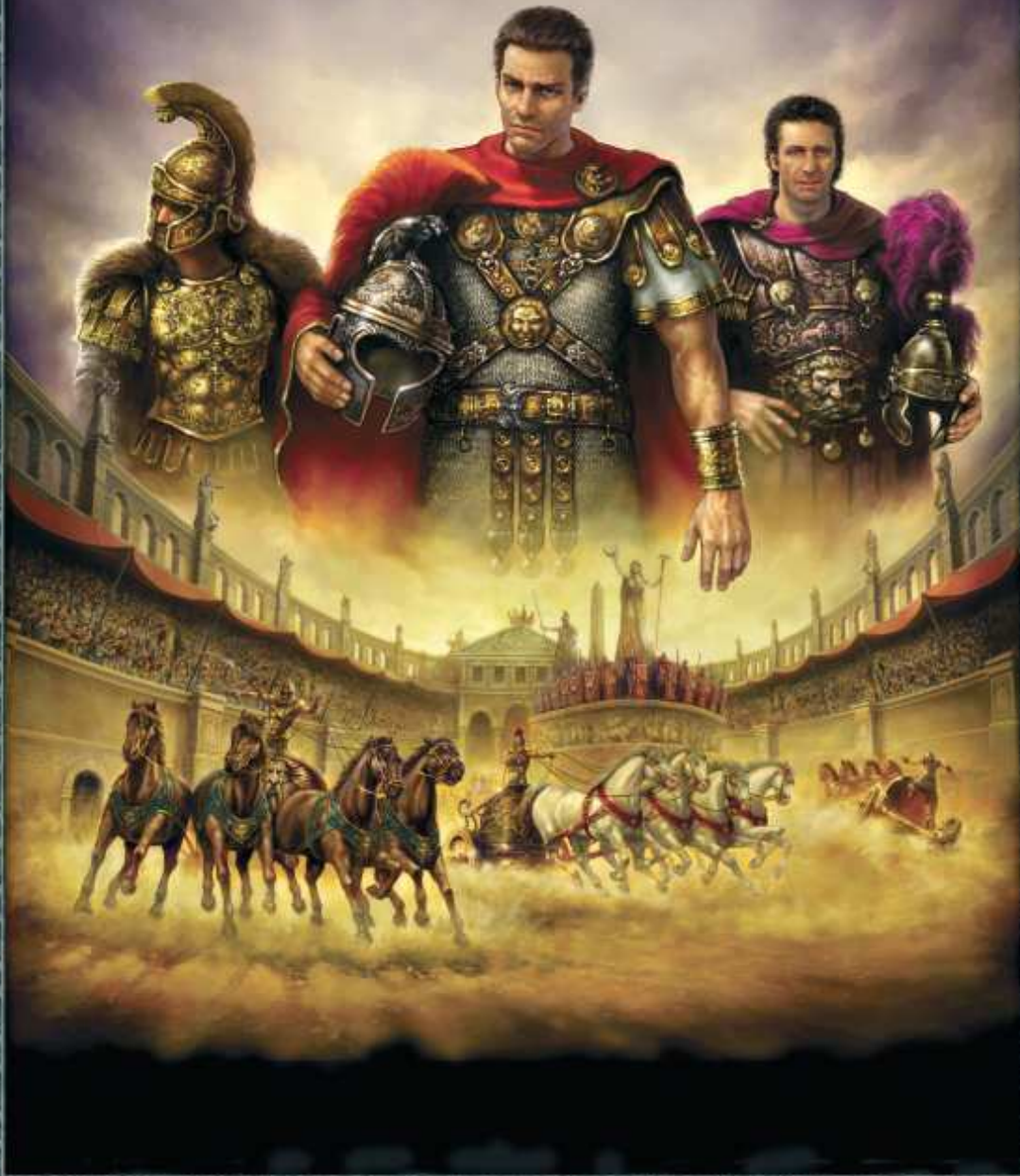


AVE CAESAR





ÓKORI RÓMAI LÁTVÁNYOSSÁG – HARCI SZEKEREK VAKMERŐ VERSENYE A HÍRNÉVÉRT ÉS A DICSŐSÉGÉRT

Kiadó: Pro Ludo

Szerző: Wolfgang Riedesser

Illusztráció: Eckhard Freytag

Grafikai: Ingrid Berner

Egy vakmerő harci szekér verseny maximum 6 lovas számára 12 éves kortól.

Tartozék:

1 kétoldalú játéktábla

6 harci szekér

6 dénár (érme)

144 verseny kártyalap (6 különböző színű pakli 24 kártyalappal)

LEGYÉL RÓMA LEGJOBB HARCI SZEKERESE!

Az Ave Caesar-ban, Te és öt másik versenyző küzd a Circus Maximusban, hogy eldöntsétek, ki a legnagyobb harci szekér vezető egész Rómában. Az a versenyző, aki 3 körön keresztül a legügyesebben irányítja saját harci szekerét, kapja meg a legtöbb babért. Több futamot követően az nyeri a versenyt és a nézők kegyeit, aki a legtöbb babérral rendelkezik.

TARTALOM ÉS A JÁTÉK:

| | | |
|------|--------------------------------------|----------|
| I. | Versenypálya választása | 3. oldal |
| II. | Előkészítés és a kezdő pozíció | 3. oldal |
| III. | Verseny kezdése | 4. oldal |
| IV. | Császár előtti sikátor..... | 6. oldal |
| V. | Futam vége | 7. oldal |
| VI. | Következő futam előkészítése | 7. oldal |
| VII. | Tippek és taktikák | 7. oldal |

I. VERSENYPÁLYA VÁLASZTÁSA

A játéktábla mindkét oldala 6 játékosra méretezett versenypályát tartalmaz. A verseny az óramutató járásának megfelelő irányban történik. Minden futam 3 körig tart, mialatt minden résztvevőnek legalább egyszer keresztül kell mennie a Császár előtti sikátoron , hogy mély hódolatát fejezhesse ki.

II. ELŐKÉSZÍTÉS ÉS KEZDŐ POZÍCIÓ

A játék előtt minden játékos kap egy harci szekeret, az ehhez tartozó megfelelő színű paklit és dénárt. A paklik tartalma azonos (a lapok csak a színeikben különböznek), és összességében éppen hogy elég pontot tartalmaz ahhoz, hogy a 3 körös futamot be lehessen fejezni





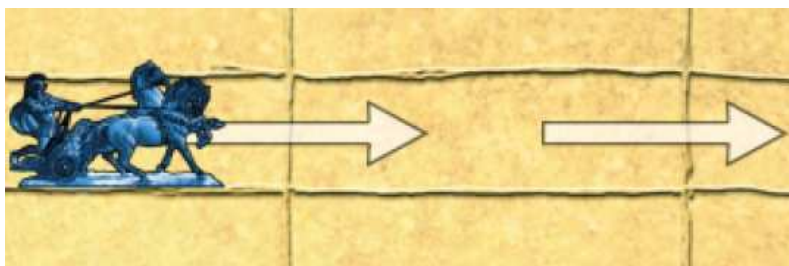
A kezdő pozíció meghatározásához minden játékos megkeveri pakliját, és képpel lefelé fordítva az asztalra helyezi azt. Ezután minden játékos felfordítja a legfelső lapot. A legmagasabb pontot tartalmazó lapot birtokló játékos teszi a harci szekerét az I. pozícióra. A kezdő játékostól balra levő játékos helyezi a szekerét a II: pozícióra és az összes többi játékos az óramutató járásának megfelelően elfoglalja a maradék kezdő pozíciókat. A felfordított lapot visszakeverjük a pakliba. Döntetlen esetén az érintett játékosok mindaddig tovább folytatják a lapok felfordítását, amíg eldönthetővé válik a kezdő játékos kiválasztása.

Egy tipp minden lovas számára:

Legelőnyösebb a belső köríven haladni, mivel ez kerül a legkevesebb mozgáspontba. A versenykártya pakli csak kevés extra mozgáspontot tartalmaz, így minden ügyességre és taktikára szükség van ahhoz, hogy a futamot befejezd.

III. VERSENY KEZDÉSE

Minden játékos kezébe veszi és megnézi paklija 3 legfelső lapját. Az a játékos, akinek a harci szekere az I-es start pozícióban van, kezdi a versenyt.

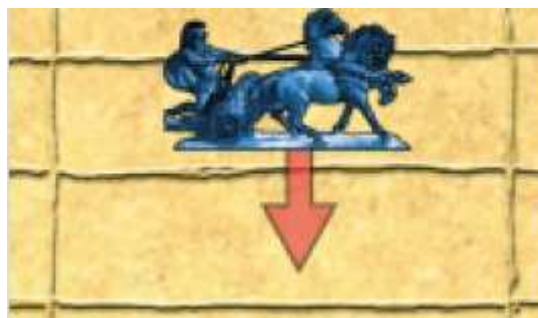


A kezdő játékos a 3 versenykártyája egyikét képpel felfelé fordítva az asztalra helyezi, és a harci szekerét a pálya mentén az óramutató járásának megfelelő irányban a lapnak megfelelő számú mezővel előre mozgatja. Ezután a játékos a paklijának legfelső lapjával kiegészíti a kezét.

Miután a kezdő játékos befejezte fordulóját, a többi játékos ugyanilyen módon lép saját harci szekérével.

MOZGATÁS SZABÁLYA:

- A harci szekerek csak előre felé mozoghatnak. Átlósan előre felé bármennyi mezővel válthatnak sávot (hacsak nem gátolja fal). Amíg az átlós mozgás megengedett, addig az oldal mozgás tilos.



- Amennyiben egy fal közvetlenül a harci szekér előtt áll, az ettől még átlósan sávot válthat.



- A játékosoknak mindig ki kell játszani lapot, és pontosan le kell lépnie az azon található pontnak megfelelő számú mezőt. A köríveken így kényszeríteni lehet egy játékost, hogy a hosszabb külső íven haladjon.

- Egy mezőben egyszerre csak egy harci szekér állhat.
- Miután egy versenylapot kijátszik egy játékos, felhúzza a paklija legfelső lapját, így mindig 3 lapot kezel.
- Egy versenykártya csak akkor játszható ki, ha a harci szekér le tudja lépni az azon található pontot. Ha ez nem lehetséges, mert (például) a játékos harci szekere minden oldalról blokkolt és így nem tud előre felé mozogni, a kihagyja körét, és a blokkolt játékos nem játszik ki lapot.
- Az a játékos, aki vezeti a futamot, nem játszhat ki 6-os értékű lapot, kivéve a játék elején (a kezdő játékos). Döntetlen esetén egyik vezető játékos sem játszhat ki 6-os lapot addig, míg egy valaki meg nem lép.
- Ha a vezető játékosnak csak 6-os lapjai vannak, ki kell hagynia a körét addig, míg valaki át nem veszi a vezetést tőle.

- A pálya szűkületek kivételt képeznek. Ezek azok a helyek, ahol az összes útvonal egy mezőbe torkollik. Ha a vezető játékos egy ilyen helyen tartózkodik, és három 6-os kártyalapot birtokol, kijátszhat egyet, hogy tovább lépjen a pálya mentén.



- Másik kivételt okoz, ha két olyan játékos áll elől egymás mellett, akik mindegyikének csak 6-os lap van a kezében, és a harci szekereik blokkolják a mögöttük haladókat. Ebben í kivételes helyzetben az a vezető játékos, aki előbb fog jönni, kijátszhat egy 6-os lapot, hogy a harci szekerével előre léphessen.

- A harci szekerek nem ugorhatják át egymást, de megelőzhetik a másikat.

- Ha egy harci szekér a futam alatt túl gyakran használja a külső ívet és kifut a mozgáspontjaiból, lehet, hogy nem tudja elérni a célvonalat. Ebben az esetben leszedjük a tábláról ezt a harci szekeret, és így nem fog szerezni babért (pontokat).

- A vizes árkok inkább csak érdekességből szerepelnek a pályán. Ezek nem keresztezik a mezőket, nem nyúlnak teljesen végig rajtuk. Nincsenek hatással a játékra. A harci szekerek egyszerűen áthajtanak rajtuk.

IV. CSÁSZÁR ELŐTTI SIKÁTOR

Vagy az első, vagy a második körben minden játékosnak be kell vinnie a harci szekerét a Császár előtti sikátorba, hogy ott az „Ave Cézár!” birodalmi köszöntéssel tisztelegjen előtte. A játékosoknak be kell menniük a sikátorba és meg kell állniuk, hogy köszöntésükkel hódolatukat fejezzék ki a Császárnak (szó szerint egy „Ave Cézár!” kiáltással) és adó gyanánt befizessenek egy dénárt (visszahelyezve azt a dobozba). Amint ez megtörtént, visszatérhetnek a versenybe.



Ha a második körben egy ellenfél blokkolja a sikátor bejáratát, azok a játékosok, akiknek be kell oda menniük, fel kell függeszteniük a játékot mindaddig, amíg a bejárat újra szabad nem lesz. Ha a második kör végéig egy játékos képtelen bemenni a Császár előtti sikátorba, hogy ott adózzon a Cészárnak, az a játékos kivívja a Császár haragját és kizárják a versenyből. Még akkor is, ha ez a játékos lesz az első a futamban, mint megszégyenített lovas, nem fog babért (pontokat) kapni.

- A Császár előtti sikátorban nem lehet előzni.
- Egyszerre több harci szekér is tartózkodhat a sikátorban (de ez növeli a torlódás kockázatát, és lehet, hogy beszorulsz egy vagy több szemben álló harci szekér mögé).

V. FUTAM VÉGE

Az a harci szekér, amely elsőként halad át a célvonalon, miután már adózott a Cézárnak és mind a 3 körét befejezte, nyeri a futamot. Ez a játékos 6 babért koszorút kap a győzelemért, amely 6 pontot ér. A további helyezések tekintetében nem releváns, ki milyen messze van a céltől ebben a pillanatban.

A második játékos 4 pontot, a harmadik 3 pontot, a negyedik 2 pontot, míg az ötödik játékos 1 pontot kap. A hatodik játékos tiszteletet kap és reménykedhet, hogy a következő futamon jobban szerepel. Az összes megmaradt versenylapot kidobjuk.

VI. KÖVETKEZŐ FUTAM ELŐKÉSZÍTÉSE

Miután a futam befejeződött, az előző futam utolsó helyezettje lesz a következő futam kezdő játékosa. A többi pozíciót a szokásosnak megfelelően balra kezdve foglaljuk el.

A második futamot azon a pályán folytatjuk le, amelyiket még nem használtunk. A harmadik és negyedik futamot a már használt pályákon rendezzük, de a harci szekerek most az óramutató járásával ellentétes irányban fognak haladni. Aki a 4 futamon a legtöbb babért szerezte meg, lesz a verseny győztese és Róma legjobb harci szekere.

VII. TIPPEK, TAKTIKÁK ÉS VÁLTOZATOK

- Alapvetően a belső körívek rövidebbek, mint a külsők. A mozgáspontokkal való takarékoskodás érdekében amikor csak lehetséges, célszerű a belső köríveket használni. Ha egy játékos túl gyakran halad a külső íveken, ki fog fogyni a verseny pakli mozgáspontjaiból, és nem fogja tudni befejezni a futamot. Az Ave Caesar-ban a legfőbb móka, amikor a játékosok megpróbálják ellenfeleik harci szekereit a külső körívbe kényszeríteni, s ezáltal előnyhöz jutni velük szemben.
- A pálya szűkületek kihasználhatók, hogy blokkoljuk és arra kényszerítsük ellenfeleinket, hogy kihagyjanak egy kört.
- A verseny előtt a játékosok választhatnak más módszert is, hogy eldöntsék a kezdő játékost kilétét. Például lehet az előző futam győztese az I. pozícióban, a második helyezett a II. pozícióban, stb.
- Egészen más élményt nyújt játék 3 illetve 6 játékosal, de a játékváltozatokkal megoldható a hiányzó játékosok hiánya. A nem dedikált harci szekerek használata ezt a célt szolgálja. Ezek a szekerek a futam alatt szűkületként illetve blokkolóként funkcionálhatnak. Ha szeretnéd, hogy így legyen, tedd a játéktábla mellé a semleges harci szekereknek megfelelő színű paklikat. A játék folyamán amikor az egyik semleges harci szekér következik, felcsapjuk és kijátsszuk a paklijának legfelső lapját. A semleges harci szekér mindig a saját érdekeinek megfelelően és az ellenfeleknek hátrányt okozva mozognak. Ha nincs egyetértés, hogy miként mozogjon, a játékosok többségének véleménye fog dönteni. Ha a kijátszott kártyalapnak megfelelően nem lehet lépni, kidobjuk azt és a harci szekér a helyén marad. Abban az esetben, ha a semleges harci szekér teljesen blokkolt, nem húzunk számára lapot. A 6-os lapokra vonatkozó speciális szabály szintén érvényes ezekre a harci szekerekre is, amennyiben vezetik a futamot. Ha 6-os kártyalapot húzunk, ezt a lapot kijátsszuk (kidobjuk), azonban az érintett harci szekér nem lép előre. A semleges harci szekérnek nem kell megállnia a császár előtti sikátorban.
- 2 vagy 3 személyes játékban a futam alatt minden játékos 2 vagy 3 harci szekeret irányít.