



AVE ROMA



Szógi Attila játéka 2-5 játékos részére 12 éves kortól

Róma virágzik. A birodalomban sokan versengenek a hataloméért. Sok tennivaló vár rátok, ha ti is szeretnétek részesülni a gazdagságból. Utatok során növelhetitek vagyontokat, épületeket emelhettek, háborúkat támogathattok. Ha úgy érzitek, segítségre van szükségetek, lehetőségetek van pártfogókat keresni magatok mellé. Növelhetitek területi befolyásotokat a birodalom határain belül, miközben a politika színpalái mögött és a köznép előtt is helyt kell állnotok. Túl sok a tennivaló és az idő egyre fogy!

A JÁTÉK CÉLJA

A játék során az ókori Rómában jártok, ahol meg kell küzdenetek egymással a gazdagságért. Több fordulón keresztül kell helytállnotok. Minden forduló három részből tevődik össze. Az elsőben elküldhetitek munkásaitokat különböző akcióhelyekre, hogy a munkájuk által gyarapítsák készleteiteket és befolyásotokat. A másodikban új munkásokat szereztek, melyeket egy rövid harmadik fázis alatt kiértékeltek, ezzel megállapítva az új forduló játékosrendjét. A játék végén a legtöbb pontot gyűjtött játékos nyer.

A JÁTÉK ELEMEI



25 db fehér munkás (5-5 db 1-től 5-ig számértékekkel)

matricák: Az első játék előtt ragasszátok fel a matricákat a fehér hengerek 2 lapos oldalára! Ügyeljetez rá, hogy a hengerek mindkét oldalára ugyanaz a szám kerüljön!



5 db kétoldalú játékos tábla



30 db területkártya



30 db háborúkártya



30 db épületkártya



30 db pártfogókártya



1 db kétoldalú területpontozó kártya



dénár

(30 db 1-es, 15 db 5-ös és 5 db 10-es)



5 db területi befolyásjelző (barna kockák)



1 db játék végi pontozósegédlet

15 db nagy korong

25 db kocka

40 db kis korong

80 db jelölő, 16-16 az öt játékos színében (sárga, zöld, kék, piros és fekete színekben)





1 db játéktábla



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Színek szerint válogassátok szét a kártyákat, és képezzetek külön paklikat! Ez után mindegyikből vegyétek ki az ajánlott lapokat! Minden kártya alján szerepelhet egy szám, amely megmutatja, hogy azt milyen játékoszámtól kezdődően javasoljuk használni. Ha nem szerepel szám, akkor a kártya mindig játékba kerül. A maradék kártyát tegyétek vissza a dobozba! Képezzetek külön húzópaklikat, melyeket helyeztetek egy mindenki által jól elérhető helyre! Képpel felfelé csapjatok fel sorban 5-5 kártyát a színeknek megfelelő kártyahelyekre!

2. Minden játékosnak osszatok:


- 1 játékosablát;
- 5 db munkást, 1, 2, 3, 4 és 5 értékkel ;
- minden jelölt a játékos által választott színben (8 kis korong , 3 nagy korong , 5 kocka );
- 3 dénárt.

Rendezzétek el a játéktérületeket a képen látható módon, ügyelve arra, hogy a játékosablátok mindkét oldalán legyen szabad hely! Kezdeként 2 felesleggel rendelkeztek, és 2-2 darabbal azokból a nyersanyagokból, melyeknek 2 dénár az értéke, a többi nyersanyag és a politikai befolyás 0 (lásd a következő oldalon). Ezeket mind a kis korongokkal jelöljétek!



3. A maradék pénzekből képezzetek bankot!


Megjegyzés: A játék hossza nagyban függ a játékestílusotoktól, azonban ha szeretnétek, ezt befolyásolhatjátok a játékhoz használt kártyák darabszámával. Ekkor figyelmen kívül hagyhatjátok az ajánlásokat, sőt akár sorsolhattok is a lapok közül. Ha rövidítetek, javasoljuk, hogy paklinként legalább 15 kártya kerüljön játékba.


4. Mind az 5 terület mellé helyeztetek 1-1 barna kockát  a nullás mezőkre (pajzs ikon)!

5. Helyeztetek egy játékoszámnak megfelelő területpontozó kártyát a tábla mellé!



A kártya jobb felső sarkában található, hogy melyik oldalát hány játékosnál kell használni. Az egyik 2-3 játékosnál, a másik 4-5 játékosnál használandó.

6. Az egyik nagy jelölőkorongotokat  helyeztetek a játéktábla pontozósávjának 0-s mezőjére, egy másikat pedig a Colosseum piros nyíl feletti indulómezőjére!

7. Végül az utolsó nagy korongokkal  állítsátok be egy kisorsolt játékosrendet. Ha nem szeretnétek sorsolni, állítsátok be az alapján, hogy kik hasonlítanak legjobban egy ókori szenátorra!

Kezdődhet a játék!

A JÁTÉKTÁBLA

A részletes szabályismertető előtt érdemes néhány szót ejteni a játék főbb komponenseiről. A játékelemek és néhány alapfogalom megismerése után könnyebb lesz értelmezni a játékszabályokat. Először a játéktáblát mutatjuk be. Ez lesz a játék fő színtere. Itt található a 8 alap akcióhely, melyekre majd elküldhetitek a munkásaitokat, továbbá a játékban szereplő kártyák is itt kerülnek be a játékba.

Akcióhelyek

A játéktáblán 8, színekkel jelölt akcióhely található és 1 további a játékosablátokon. A játéktáblán minden akcióhoz 5 munkáshely tartozik, a játékosablán található tanításhoz pedig 4. Egyes helyeken meg van jelölve, hogy minimum hány játékosnál lehet azt használni (3 játékos, 4 játékos, 5 játékos).

A játéktáblán található 8 akcióhely:

QUAESTOR	AEDILIS
MENCATOR	AEDIFICATOR
LEGATUS	PROPRAEATOR
ROMA	SENATUS

Munkások

A játékban számokkal ellátott hengerek fogják képviselni a munkásokat. Számozásuk 1-től 5-ig terjed. Ez a számérték fogja meghatározni, hogy mit tehetnek az egyes akcióhelyeken.

Aktuális játékosrend

A játéktábla alsó felén található sorrendjelölők fontos szerepet játszanak a játékban. Játékosrendben fogjátok végrehajtani az akciókat, és fordított sorrendben fogjátok visszavenni munkásaitokat. A játékosrendet mindig a munkásaitok összereje fogja megadni.

1 Pontozósáv

A tábla szélén található pontozósávon tudjátok majd lelépni a játék közben és végén kapott pontjaitokat.

Területek és területi befolyás

A játéktáblán 5 terület található 1-1 területkártyával. Mindegyik pontot szerezhettek a játék végén, ha növelitek területi befolyásotokat. A kártyák mellett 2-2 sáv található. A szürke sávokon növelhetitek saját befolyásotokat, a barnák pedig a játék végén kapható maximális pontok számát határozzák meg. Befolyásotokat mind az 5 területen növelhetitek 1-1 kockáttal. Egy területen csak 1 jelöltök lehet. A területi befolyás csak növelhető, nem lehet átcsoportosítani, illetve visszavonni. A szürke sávok 1-1 mezőjén csak egyetlen személy állhat. Ha egy másik játékos pontosan ugyanarra a helyre érkezne a sávon, ahol egy másik jelölt van, akkor az az alatti következő üres helyre kell tennie a sajátját. Az extra befolyáspontja így elvesz.

A területeken kapható pontok mértékét befolyásolja, hogy a barna befolyásjelölt milyen magasra jut a barna sávon a játék végére. Minden területkártya kétszer lesz használható a táblán. Amikor egy kártyát másodjára használtok, megszerzitek azt, és a barna jelölt pontosan egyet mozog felfelé a megszerzett kártyához tartozó területen.

Területek pontozása

A játék végén a játéktábla mellett található területpontozó kártya alapján fogjátok lelépni a megszerzett területi befolyásaitokért járó pontokat. A barna jelölők határozzák meg a területeken kapható legnagyobb pontszámokat.

JÁTÉKOSTÁBLÁK

A játékosablátokon fogjátok kezelni készleteiteket, politikai befolyásotokat, illetve egy speciális plusz akció is helyet kapott rajta. Nem csak a játékosablátok, hanem annak környezete is fontos. Mindig ügyeljete arra, hogy rendezett legyen!

Egyes kártyákat használnotok is kell ahhoz, hogy jutalmat kapjatok. A haladó játékban minden kártya használható. Itt tároljátok a még felhasználható kártyákat.

Alap nyersanyagok

Fa, kő, állat, búza, érc, bor.

Minden nyersanyagot a saját táblátokon tartotok nyilván. Az adott cikkek mennyiségét a kis korongokkal kell jelölnötök. Maximum 3 db tárolható egyszerre minden cikkből. A felső sor 3 darabot jelent, a legalsó nullát.

Az alap nyersanyagok eladási és vásárlási árait a saját játékosablátokon találjátok a nyersanyagok oszlopai alatt. Minden táblán más árakat találtok. Mindig csak a saját játékosablátok árai vonatkoznak rátok.

Felesleg

A felesleg egy speciális nyersanyag, amit leginkább háborúk támogatására és politikai befolyásotok növelésére tudtok használni. A megszerzett felesleg nem adható el, és nem váltható vissza más nyersanyagokra. Maximum 7 db tárolható egyszerre.

A használt kártyákat sosem veszítitek el, csak át kell tennetek a játékosablátok jobb oldalára.

Pénz

A játék fizetőeszköze a dénár. Korlátlan mennyiség áll rendelkezésre. Ha az érmék elfogynak, tetszőleges módon helyettesíthetitek őket.

Tanítás akció

A 9. és egyetlen speciális akció, mely nem a játéktáblán található, a munkások tanítása.

Aktív pártfogók

A raktár működése

Ha egy nyersanyagból többet szereztok, mint amennyit el tudtok raktározni, akkor minden plusz nyersanyagért:

- kaphattok felesleget, vagy
 - megkaphatjátok annak pénzértékét (ára a saját táblátokon).
- Ha egynél többet kaptok, választhatjátok ezeket vegyesen is. Ha a feleslegraktár is megtelt, már csak pénzt kaphattok. Ha közvetlenül felesleget szereztok, miközben már megtelt annak raktára, azért nem jár semmi.

Az aktivált pártfogók helye.

Politikai befolyás

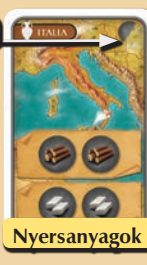
A játékosablátokon jelölt sáv első 5 mezője mind felold egy-egy aktív kártyahelyet, ahol a pártfogókártyáitokat aktívvá tehetitek (lásd a következő oldalon). Ezen felül a játék végén pontot kaphattok, attól függően, hogy milyen magasra jutottatok a politikai ranglétrán. A táblán jól látható, hogy maximum 30 pontot tudtok szerezeni, ha a játék végére az utolsó mezőig sikerül eljutnotok.

KÁRTYÁK

Területkártyák

A területkártyákról nyersanyagokat gyűjthettek be, vagy vásárolhattok róluk. Bizonyos akcióknál arra lesz szükség, hogy olyan munkást juttassatok ki, amelynek értéke megegyezik az általatok kiválasztott kártya melletti számmal.

Szettbónusz



Nyersanyagok

Épület- és háborúkártyák

Az épület- és háborúkártyák által azonnali pontot kaphattok, és/vagy a területi befolyásotokat tudjátok növelni.



Szettbónusz

Ár

Jutalom

Lehet pont , területi befolyás vagy mindkettő.

Szettbónuszok

A terület-, épület- és háborúkártyáknál különböző jutalmakat kaphattok több kártya összegyűjtésével. A részleteket az akcióknál tárgyaljuk.

Pártfogókártyák

A pártfogókártyák a játék végén adnak pontot, másrészt ha aktívak, módosítják számotokra a nyolc akció valamelyikét. (Konjegyüket a mellékletében találtok.)



Ár

Játék végi pont

Akciómódosító aktív pártfogó esetén

Passzív pártfogók

Passzív pártfogónak azokat nevezzük, melyeket a játékos-táblák mellett tároltok (**Használható kártyák**, **Használt kártyák**, lásd a megelőző oldalon).

A passzív pártfogók száma korlátlan. A játék végén ugyanúgy adnak pontokat, mint az aktívak, viszont játék közben nem használható fel az akcióhoz tartozó képességük.

Aktív pártfogók

Aktív pártfogónak fogjuk nevezni a játékos-táblák alatt lévő pártfogóitokat (**Aktív pártfogók**, lásd a megelőző oldalon). Mindenkinek maximum 5 aktív pártfogója lehet egyszerre. Ehhez az 5 kártyahelyet a politikai befolyás első 5 mezőjével tudjátok feloldani magatoknak, mely szintén a játékos-táblákon található. Az aktivált kártyák mindig módosítják a rajtuk lévő akciót, amikor végrehajjtátok azokat.



A kártyák egy közös tulajdonsága, hogy mindegyik bal felső sarkában található egy-egy ikon. Ez lehet amfora , kard vagy oroszlán . A játék végén pontot kaphattok érték a megfelelő pártfogókártyák által, illetve a haladójátékban fontos extra szerepük is van.

A kártyák és egyes akciók árában lehet: fa , kő , állat , búza , érc , bor ; tetszőleges alapnyersanyag ; adott színű alapnyersanyag ; felesleg ; pénz .

A JÁTÉK MENETE

A játék fordulóból áll, melyek a következő fázisokból épülnek fel: **Akciófázis (A)** > **Feltöltésfázis (B)** > **Játékosrend kialakítása (C)**

AKCIÓFÁZIS (A)

Az Akciófázis alatt az aktuális játékosrendnek megfelelően lehelyezitek munkásaitokat a választott akciókra. Az éppen aktív játékosnak (először az aktuális kezdőjátékosnak) minden körben az alábbi 2 lehetőség közül kell választania egyet:

- Lerak 1 munkást:** A készletében lévő munkásai közül elhelyez egyet valamelyik akcióhely egyik szabad mezőjére, majd azonnal végrehajítja a helyhez tartozó akciót.
- Passzol:** A játékos passzolhat, ha nem tud vagy nem szeretne több munkást felhasználni. Passz után nincs lehetősége több akció végrehajtására az aktuális fordulóban, akkor sem, ha még maradt munkása. Minden fel nem használt munkását átviszi a következő fordulóra, melyekért 1-1 pontot azonnal le kell lépnie a pontozósávon.

Ha az aktív játékos munkást helyezett le vagy passzolt, akkor a játékosrendben őt követő játékos következik. Ha minden játékos passzolt, akkor a fázis véget ér.

Megjegyzés: Játékoszámtól függően változhat az akciókon felhasználható szabad munkáshelyek száma. Egyes akciókon 4/3/2 játékos esetén csak 4/3/2 akcióhely használható a játék folyamán. A végrehajtható akciókat egy külön fejezetben fogjuk tárgyalni.

*Példa: A játékos kijátszik egy 5 értékű munkást a **QUAESTOR** akcióra. Itt a munkása értékének kétszeresét kapja meg pénzben (lásd az 5. oldalon az akció részletes leírásánál), így elvesz 10 dénárt a bankból.*

FELTÖLTÉSFAZIS (B)

Ellenőrizték az **AEDIFICATOR**, **LEGATUS** és **SENATUS** akcióhelyeket! Ha bármelyiken nem keletkezett üres hely, akkor onnan a jobb szélső kártyát („1-5” hely) tegyék vissza a dobozba! Ez után toljátok el a megmaradt kártyákat a nyílak irányába, feltöltve az üres helyeket! Végül töltsétek fel a kártyahelyeket a megfelelő húzópakliból, hogy újra 5-5 megszerezhető kártya legyen az akcióhelyen!

A fázis további részében fordított játékosrendben pótoljátok munkásaitokat. Az utolsó játékosról visszafelé mindenki a saját körében 2 lehetőség közül választhat:

- Felvesz egy akcióhelyről minden munkást, hogy ezután 5 vagy kevesebb legyen nála.
- Felvesz egy akcióhelyről annyi munkást, hogy 5-re egészítse ki azok számát a készletében. Ha több munkás van a kiszemelt akcióhelyen, mint amennyivel 5 darabra egészítené ki azok számát, akkor választhat, hogy mely munkásokat veszi magához.

A Feltöltésfázis akkor ér véget, ha minden játékos újra 5 munkással rendelkezik.

Példa:

Az akcióhelyek a következő munkásokat tartalmazzák:

AEDILIS : 3, 3, 2; **QUAESTOR** : 4, 5, 4;

PROPRÆTOR : 2, 1, 5; és **LEGATUS** : 1-es munkás.

*A zöld játékos az **AEDILIS** akcióhelyet választja. Nincs még munkása, így a szabályok szerint mindhárom rajta lévő el kell vinnie. Magához veszi a 3, 3 és 2 értékű munkásokat. Mikor visszakerül rá a sor, már csak a **QUAESTOR** és **LEGATUS** akciók maradtak. A **QUAESTOR** akciókat választja. Alapesetben minden munkást el kellene vennie, de mivel már van 3 db nála, így választhat, hogy melyik kettővel egészíti ki a készletét 5 darabra. Elveszi a két 4-est. Így ezekkel a munkásokkal kezdi a következő forduló: 2, 3, 3, 4, 4.*

*Ha a második lehetőségénél a **LEGATUS** akciókat választotta volna az 1 értékű munkással, akkor az 5. munkása az lett volna, ami a másik játékos választása után a táblán marad.*

JÁTÉKOSRENDE KIALAKÍTÁSA (C)

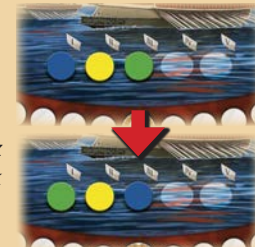
Adjátok össze a munkásaitokon szereplő számokat! Az összegek fogják megadni a következő forduló játékosrendjét. Első helyre kerül az, akinek a legkisebb szám jön ki eredményül, utolsó helyre, akinek a legnagyobb. A többiek értelemszerűen növekvő sorrendben közéjük kerülnek. Ha egyenlőség alakul ki két vagy több játékos között, akkor először a korábbi sortrendet megtartva tegyék a jelölőket az összerajtuk által megadott helyekre, majd fordítsátok ellentétére a közöttük lévő sortrendet (az egyenlők között a korábban előrébb lévők kerülnek hátra, és a hátul lévők előre)! Az új játékosrend kialakítása után egy új forduló veszi kezdetét.

Példa: Jelenlegi játékosrend:

A munkások értékei így alakulnak:

Mivel a zöld játékosnak jött ki a legkisebb szám eredményül, ő lesz az új kezdőjátékos. A sárga és kék között holtverseny van, ezért kettőjük között megfordul a korábbi sorrend.

Így az új játékosrend:



A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképp érhet véget:

1. Az Akciófázis (A) alatt nem tudjátok pótolni legalább az egyik területkártyát. Ekkor az Akciófázist végigjátsszátok a megszokott módon, viszont az akcióhelyek és pártfogókártyák azon részei, melyek területkártyát használnának a megüresedett helyeken, nem működnek (alap nyersanyag átvétele és vásárlása területkártyáról). Ezen felül az üres kártyahelyeken 2 dénárt kell fizetnetek az akciótok végén (lásd 6. oldal, *Területkártyák mozgása*). Ha ezt nem tudjátok megfizetni, nem használhatjátok az akcióhelyet.
2. A Feltöltésfázis (B) kezdetén az **AEDIFICATOR**, **LEGATUS** és **SENATUS** akcióhelyek legalább egyikét nem tudjátok teljesen feltölteni új kártyákkal. Ekkor nem kell befejeznetek a feltöltés fázist. Új forduló már nem indul, a játék azonnal véget ér.

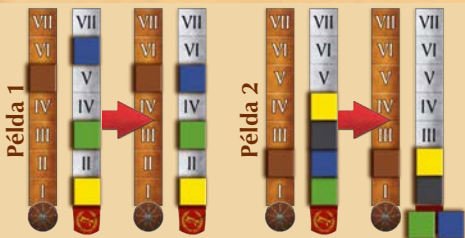
A játék végeztével játékosrendben mindenkinek van egy extra akciója. Az akció tetszőleges, egy képzeletbeli munkással törénik (1-5). Nincs szükség szabad munkáshelyekre sem, azonban minden egyéb szabályt be kell tartani, és a költségeket meg kell fizetni.

Megjegyzés: A játék folyamán bármikor megszámlolhatjátok a húzópaklikat, hogy tudjátok, hány fordulóra van még lehetőség.

PONTOZÁS

Ha a játék véget ért, először állítsátok be a játék folyamán gyarapodott területi befolyásaitokat:

- Ha a barna befolyásjelző alacsonyabb magasságban áll, mint a legnagyobb befolyással rendelkező játékos, akkor az ő jelzőjét lefelé kell mozgatnotok a barna befolyásjelző mellé. Egy szürke mezőn nem lehet 2 jelölő, így minden olyan jelölőt, amely az útjába kerül, lejjebb kell tolni. A nullás mezőn (piros zászló) akárhány jelölő állhat. Minden olyan játékos, aki leszorul a nullás mezőre, továbbra is kap pontot.



Az első példában a **kék** jelölő a barna mellé csúszik. Nem ütközik akadályba, így a többi jelölő érintetlen marad. A második példában azonban a **sárga** kocka letolja mindhárom alsó jelölőt. A **fekete** kocka az egyes szintre szorul, a **zöld** és **kék** pedig a nullásra.

Ez után lépjétek le pontjaitokat a következő sorrendben!



- Minden 5 megmaradt pénz után 1-1 pontot. Csak az egész értékek számítanak.
Példa: 13 dénár = 2 pont.
- Minden 3 megmaradt nyersanyag és felesleg után 1-1 pontot. A nyersanyagokat és felesleget együtt kell számolni, és csak az egész értékek számítanak.
Példa: 3 + 2 + 3 + 1 + 2 = 3 pont.
- **Játékosrendben** számoljátok ki a pártfogókártyáitok által adott játék végi bónuszpontokat. (A pártfogókártyák pontos leírását a szabály mellékletében olvashatjátok.)
- Lépjétek le a politikai befolyásotok szintjéhez tartozó pontokat.
Példa: A 4. szint 6 pontot ér a piros játékosnak:



- Végül lépjétek le sorban a területeken megszerzett pontjaitokat a pontozókártyának megfelelően! Minden területen a jelölők magasságának megfelelő pontot kapjátok. Ahol nincs jelölők, ott nem kaptok pontot. A nullás szintre szorult jelölők 1-1 pontot érnek.



Pontok számítása a bal oldali példa alapján:

A pontozókártya alapján az első példában a **kék** játékos 17, a **zöld** játékos 9, a **sárga** játékos pedig 3 pontot kap a területre. A második példában a **sárga** játékos 6, a **fekete** 3, a **zöld** és **kék** pedig 1-1 pontot kapnak.

Aki a legtöbb pontot szerezte a játék folyamán, az lesz a győztes. Egyenlőség esetén a legtöbb pénzzel rendelkező játékos nyer, majd a legtöbb nyersanyaggal rendelkező. Ha így is döntetlen, akkor a játékosok osztoznak a dicsőségén.

AKCIÓHELYEK BEMUTATÁSA

QUAESTOR

Pénzt igényelhetek Róma városától. Vegyetek el annyi pénzt a bankból, amennyi a kijátszott munkások értéke a kétszerese.

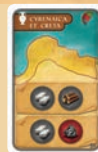


Példa: A játékos felhasznál egy 4 értékű munkást, így 8 dénárt elvehet a bankból.

AEDILIS

Nyersanyagot gyűjthettek be egy területkártyáról. Ehhez a kiválasztott terület mellett lévő számmal megegyező értékű munkást kell kijátszanotok az Aedilis akcióra. Ez után átvehetitek a területkártyán szereplő összes nyersanyagot, melyet saját játéktáblátokon kell bejelölnötök. **Ha nincs területkártya a kijelölt területen, az akció nem hajtható végre.**

Fontos: Mikor nyersanyagot szereztek, mindig figyeljete a raktár működésének szabályaira.



Példa: A játékos felhasznál egy 3 értékű munkást, ezzel kijelölve a harmadik területkártyát. Jutalma: 2 kő, 1 fa és 1 érc. A játékos tábláján bejelöli a kapott nyersanyagokat. Mivel már volt 2 kő az akció előtt, a másodikért kapott kőért a feleslegét növeli 1-gyel.

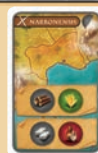


MERCATOR

Ennél az akciónál kereskedelemre van lehetőségetek. A rátok vonatkozó nyersanyagárakat mindig a saját játékos táblátokon találjátok.

- **Eladhattok** a 6 féle alap nyersanyagból tetszőleges mennyiségben a játékos táblátokról, **ÉS/VAGY**
- a kijátszott munkás értéke által jelölt területkártyáról tetszőleges összetételben **vásárolhattok** maximum 4 db nyersanyagot. A vásárolt nyersanyag típusnak szerepelnie kell a kijelölt kártyán, azonban az ikonok darabszáma nem számít. A maximális 4 db nyersanyag lehet akár 4 egyforma is. **Ha nincs területkártya a kijelölt területen, az akció vásárlási része nem hajtható végre.**

Fontos: Nem kötelező egyszerre eladni és vásárolni is.



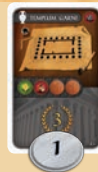
Példa: A játékos felhasznál egy 4 értékű munkást, ezzel kijelölve a negyedik területkártyát. Úgy dönt, hogy elad 2 ércet, amiért kap 6 dénárt. Ezután vásárol a kártyáról 1 búzát és 2 bort. Vethetne még egy negyedik nyersanyagot is, de úgy dönt, nem teszi. A saját táblája alapján ez 2 + 2x1 = 4 dénárjába kerül neki, amit be is fizet a bankba.



AEDIFICATOR

Épületeket vásárolhattok az épületek költségének befizetésével. Ehhez olyan munkást kell felhasználnotok, melynek értéke belefér a kártya mellett jelölt számintervallumba. Miután lehelyeztétok a megfelelő munkást a kártya mellé, fizessétek meg annak építési költségét! Végül vegyétek magatokhoz a kártyát a játékosablátok bal oldalára! Ha a kártyán szerepel győzelmi pont, azt azonnal lépjétek le! **A keletkezett üres kártyahelyet csak a Feltöltésfázisban pótolhatjátok.**

Szettbónusz: Minden épület kétszer szerepel a játékban. Amikor megvásároljátok egy páros második darabját, **azonnal jutalmat kaptok mindkét kártyáról.** A jutalmak minden kártya jobb felső sarkában szerepelnek. Lehet alapnyersanyag (🌾, 🍷, 🏠, 🏗️, 🏰, 🏹, 🏰), felesleg (👤) vagy pont (🕒).



Példa: A példában szereplő kártyát csak **1** értékű munkással lehet elvinni. A játékos kijátszik egyet, befizeti a kártya árát, 1 búzát (🌾), 1 bort (🍷) és 2 dénárt (🏰), majd magához veszi a kártyát a játékosablájának bal oldalára.

A kártyán szereplő 3 pontot (3) azonnal lelépi a pontozósávon.



Példa: A **zöld** játékos megszerezte a második Colosseum kártyát. Jutalmul azonnal kap 1 ércet (🏹) és 1 pontot (🕒).

LEGATUS

Háborúkat támogathattok azok költségének befizetésével. Miután lehelyeztétok a megfelelő munkást a kiválasztott kártya mellé, fizessétek be annak támogatási költségét, majd vegyétek magatokhoz a kártyát a játékosablátok bal oldalára! Ha a kártyán szerepel győzelmi pont, azt azonnal lépjétek le! **A keletkezett üres kártyahelyet csak a Feltöltésfázisban pótolhatjátok.**

Szettbónusz: A szett egy újabb darabjának megszerzésekor jutalmat kaptok. Minden szett 5 kártyából áll, melyek mindegyike hasonló fegyvereket vagy páncélokat ábrázol. Ezek segítik Róma seregeit a jelölt nép elleni harcra való felkészülésben. A jutalmak minden kártya jobb felső sarkában szerepelnek. Minél több kártyát szereztek meg egy szettből, annál többször kaptok jutalmat.

- A 2. kártya 3 dénárt (3) ad.
- A 3. kártya 1 felesleget (👤) ad.
- A 4. kártya 2 pontot (2) ad.
- Az 5. kártya megszerzésekor egy tetszőleges területen azonnal feljebb léphetek 1 mezővel a területi befolyássávon (🏰).



Példa: A példában szereplő kártyát **1, 2, 3 és 4** értékű munkásokkal lehet elvinni. A játékos kijátszik egy **2** értékű munkást, befizet 1 bort (🍷), 2 felesleget (👤) és 2 dénárt (🏰), majd magához veszi a kártyát a játékosablájának bal oldalára.

A rajta lévő 1 pontot (1) azonnal lelépi, a területi befolyást (🏰) pedig később felhasználhatja egy **PROPRATOR** akcióval, ha szeretné.



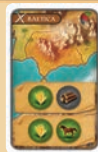
Példa: A **fekete** játékos megszerezte a 3. kártyát a „Hannibal” szettből. Így most másodszor kap jutalmat. A 3. kártyáért most 1 felesleget (👤) kap.

PROPRATOR

Nyersanyagot szerezhetek egy területkártyáról, és növelhetitek területi befolyásotokat rajta.

- Átvehetitek a munkások értéke által kijelölt területkártyán szereplő nyersanyagok felét. Eldönthetitek, hogy a kártyán szereplő nyersanyagok közül az alsó vagy a felső kettőt szeretnétek. **Ha nincs területkártya a kijelölt területen, akkor az akció ezen részét nem használhatjátok, továbbá a barna jelölő sem mozog, amikor fizettek az akcióért. ÉS**
- Átvehetitek 1 további nyersanyagot a területkártyáról **VAGY** ha szeretnétek növelni területi befolyásotokat a kijelölt területen, akkor felhasználhattok 1 vagy több épület- és/vagy háborúkártyát, melyen területi befolyás szerepel. Annyi mezőt lépjétek feljebb a területhez tartozó szürke sávon, amennyi területi befolyáspont a kijátszott kártyákon található. Egy kártyát csak egyszer használhattok, utána 90 fokkal el kell forgatnotok.

Fontos: Ha van már jelölőtök a használt területen, akkor azt kell léptetnetek. A játék elején senkinek sincs jelölője a táblán, tehát nem a tábla nullás mezőjéről indultok. Ez azért fontos, mert a nullás mezőre leszorult jelölők pontot érnek, viszont a játékba be nem került jelölők nem.



Példa: A **kék** játékos kijátszik egy **2** értékű munkást. Úgy dönt, hogy a kijelölt területkártya alsó részét választja. Így kaphat 1 búzát (🌾) és 1 állatot (🐄). Viszont már mind a két nyersanyag-jelölője a 3. szinten van, így dönthet, hogy pénzt vagy felesleget kér értük. Végül úgy dönt, hogy a búzáért (🌾) kér 1 felesleget (👤), az állatért (🐄) pedig pénzt, ami a játékosablája alapján 2 dénárt (2) jelent számára.

Rendelkezik továbbá 3 kártyával, melyek tartalmaznak 1, 1 és 2 területi befolyást. Ha mindhármat használná, ugyanoda érkezne, mint a sárga játékos. Ezért úgy dönt, hogy kettőt használ fel. A felhasznált 2 kártyát elfordítja, majd fog egy jelölőt a készletéből és fellép a 2-es terület 3-as szürke mezőjére.



Területkártyák mozgása

Mindig, amikor az **AEDILIS**, **MERCATOR** vagy **PROPRATOR** akciókat használja bármelyikőtök, akkor az akcióban szereplő területkártyának mozognia kell.

- Az első használatkor csupán felfelé csúszik a kártya.
- Ha legközelebb újra használja valaki a területet, annak **2 dénárt kell fizetnie az akció végrehajtása után.** Cserébe megkapja a kártyát, amit a játékosablája bal oldalára tesz. Ez után 1 mezővel feljebb kell léptetnetek a barna befolyásjelölőt (🏰) a barna sávon. Ha a húzópakliban van még területkártya, akkor a megvásárolt kártyát azonnal pótoljátok úgy, hogy az az ingyenes helyzetben kerüljön. **Üres kártyahely esetén is fizetnetek kell, azonban értelemszerűen kártyát nem kaphattok, és a barna befolyásjelölő nem mozog.**

Fontos: Ha a területkártya a felső helyzetben van, vagy üres a kártyahely, és a játékos nem tudja megfizetni a 2 dénárt az akció **végén** (közben szerezhet pénzt), akkor nem hajthatja végre azt.

1. használat

- Felfelé csúszik.



2. használat

- A játékos fizet 2 dénárt (2) az akció végén, és megkapja a kártyát.
- A barna jelölő felfelé mozog 1 mezőt a barna sávon, és új kártya kerül az alappozícióba.



Szettbónusz: Területkártyák esetén nyersanyag-töredékeket gyűjthettek. Minden alkalommal, amikor sikerül két azonos töredéket megszerezni, kaptok egy nyersanyagot. A nyersanyag mindig választható a töredékpár típusának megfelelően.

- 2 fekete töredék esetén kapsz egy fekete nyersanyagot (fa 🌲 vagy kő 🪨).
- 2 zöld töredék esetén kapsz egy zöld nyersanyagot (állat 🐄 vagy búza 🌾).
- 2 piros töredék esetén kapsz egy piros nyersanyagot (érc 🏹 vagy bor 🍷).
- 2 többszínű töredék esetén kapsz egy tetszőleges alap nyersanyagot (🌾, 🍷, 🏠, 🏗️, 🏰, 🏹, 🏰).

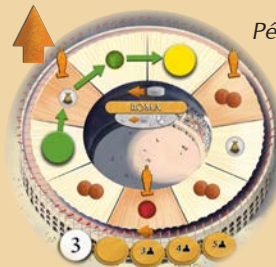
ROMA

A Colosseumban játékok rendezésével, a köz támogatásával politikai befolyásra tehetek szert.

A Colosseumban található sávon lépjétek előre az óramutató járásának megfelelően pontosan annyi mezőt, amennyi a kijátszott munkások értéke. Az átlépett mezőkön, illetve amelyekre érkezettek, be kell fizetnetek a banknak egy tetszőleges nyersanyagot (●), felesleget (●) vagy 2 pénzt (●●), az ikonoknak megfelelően. Ha van olyan lépés, amiért nem tudtok fizetni, akkor nem hajthatjátok végre az akciót. Egy mezőn akár több játékos is állhat. Azokra a mezőkre, melyeken már áll más játékos, ingyen léphettek, illetve ingyen haladhattok át rajtuk. 3 kitüntetett mezőre (↑) rálépve vagy áthaladva rajtuk kaptok 1 politikai befolyást (↑). Ezt azonnal jelöljétek a játékosablátokon. A politikai befolyást akkor is megkapjátok, ha a mező már foglalt más játékosok által. A 10. szint elérése után a le nem léphető politikai befolyásokért 2-2 pontot léphettek le a pontozósávon.

További szabály (kötelező): Ha az akció kijátszásakor felszabadul aktív kártyahely a saját táblátokon (a politikai befolyás első 5 mezőjével), és már rendelkeztek passzív pártfogókkal, akkor egyet kötelezően be kell tennetek a felszabadult üres helyre. Ha csak egyetlen passzív pártfogótok van, akkor azt kell elhelyeznetek. Ettől a pillanattól a kártya aktív.

+ 1 politikai befolyás (↑)



Példa: A **zöld** játékos felhasznál egy **3** értékű munkást. Ezért előrelép hármat a Colosseumban. A 3. mező már foglalt, így csak 1 felesleget (●) és 1 zöld nyersanyagot (●) kell fizetnie. Így csökkentti eggyel a feleslegkészletét (●) és a búzakészletét (●). Mivel áthaladt speciális mezőn, 1 lépést előrelép a saját tábláján a politikai befolyás sávon (↑).

Ezzel felszabadult az első aktív kártyahelye, így azonnal beteszi egy szabadon választott passzív pártfogóját a játékosablájára alá, ami inentől kezdve aktív.



SENATUS

Ezen az akcióhelyen pártfogókat szerezhetnek. Az akció működése megegyezik az **AEDIFICATOR** és **LEGATUS** akciók működésével. A játék folyamán bármikor vásárolhattok pártfogókártyát, azonban az aktuális politikai befolyásokat függvényében 2 eset lehetséges:

1. Nincs szabad hely a saját táblátokon. Ekkor a megvásárolt kártyát a játékosablátok bal oldalára kell tennetek, ami így passzív lesz. Ha már van felszabadított, de foglalt aktív kártyahelyetek, akkor kicserélhetitek (csak ilyenkor) egy már aktív kártyátokat az újjal. Ekkor a korábban aktív kártya mindig a játékosablátok bal oldalára kerül (függetlenül attól, hogy előtte melyik oldalról került az aktív helyre), és az lesz passzív.
2. Van szabad aktív kártyahelyetek. Ekkor az új kártyát azonnal be kell helyeznetek az első szabad üres helyre.

Fontos: Ha van aktív pártfogótok, akkor minden alkalommal, mikor végrehajtatok a kártyán jelölt akciót, bónuszt kaptok. A kártyákon lévő akciómódosítók összeadódnak. A játék végén a pénz, nyersanyagok, kártyák, befolyások minden pártfogókártya pontjaiba beleszámítanak, így ugyanazért akár többször is kaphattok pontot.



Példa: A példában szereplő kártyát **1** és **2** értékű munkásokkal lehet elvinni. A **fekete** játékos kijátszik egy **1** értékű munkást, befizet 12 dénárt (●●●●●●●●●●●●) és 1 követ (●), majd magához veszi a kártyát. Van egy aktív kártyahelye, ami már foglalt. Azonban úgy dönt, hogy az új kártyát teszi oda, és a korábban aktív kártyát kiteszi a játékosablájának bal oldalára.

Az új kártya így aktív lett, és folyamatosan érvényesül a képessége. A játékosnak a **SENATUS** akciók alkalmával minden pártfogókártya 2 dénárral (●●) olcsóbb.



Speciális akció: Munkás taníttatása

Ezzel a speciális akcióval a játékosablátokra küldhetitek a munkásokat. Egy tanított munkást csak a tanítást követő körtől kezdődően használhattok fel. Így a tanítással időt veszítetek, viszont a tanított munkás értékét befolyásolhatjátok, amikor a játékosablátokra külditek (±1, ±2, ±3, ±4, vagy akár a régi értékével is használható, viszont sosem mehet 1 alá vagy 5 fölé). A magasabb helyekért azonnal pénzt kell fizetnetek, mikor taníttatni külditek a munkást. A játékosablátokon csak 4 hely van munkások taníttatására. Ha egy hely éppen foglalt, akkor az nem választható. Passz esetén a fel nem használt és taníttatott munkásokat eredeti értékükkel viszitek át a következő fordulóra (1 pont jár értük, és visszakerülnek a fel nem használt készletekbe).



Példa: A **kék** játékos első akciójaként elküldi az utolsó munkását **1** taníttatni. A ±2-es helyet választja, így befizet a bankba 1 dénárt (●). A szabályok szerint kénytelen várni legalább egy kört, hogy felhasználhassa. Ekkor viszont a munkás értéke lehet **1**, **2** és **3**.

KÉTJÁTÉKOS VARIÁCIÓ

2 játékos esetén mindketten irányítotok egy árnyékjátékost is. Mindketten kaptok egy extra játékosablát és egy további készlet munkást (1 2 3 4 5). Az extra játékosablátok csak a plusz munkások tárolására használandók, egyéb játékelemekre nem lesz szükség. Az alapszabályok legtöbbje megegyezik a korábban leírtakkal, a következő eltérésekkel:

AKCIÓFÁZIS (A)

A saját akciótok végeztével le kell raknotok egy további munkást is a saját árnyékjátékosotok készletéből. Az extra munkás nem hajt végre semmilyen akciót, nincs további teendő. Lehelyezni azonban kizárólag magasabb játékoszámmal jelölt munkáshelyre tudjátok (3, 4 és 5 játékos).



Az akcióhelyek, melyek tartalmaznak ilyen munkáshelyeket:

QUAESTOR

AEDILIS

MERCATOR

PROPRÆTOR

ROMA

Megjegyzés: Az árnyékmunkásokat mindig le kell helyeznetek, függetlenül attól, hogy mi történt a saját munkásokkal.

FELTÖLTÉSFÁZIS (B)

A Feltöltésfázis annyiban módosul, hogy az árnyékjátékosok számára is kell választanotok új munkásokat. A visszavétel először mindig a valódi játékosok végzik, majd őket követi a két árnyékjátékos.

Tehát a visszavétel sorrendje: 2. játékos, 1. játékos, 2. árnyékjátékos, 1. árnyékjátékos.

Ha több körre van szükség a készletek feltöltéséhez, a sorrend akkor is megmarad. A Feltöltésfázis végeztével minden játékos és árnyékjátékos is 5 munkással rendelkezik.

JÁTÉKOSSORREND KIALAKÍTÁSA (C)

Az új játékosrendet a korábban leírt módon kell beállítani. Az árnyékjátékosok nem vesznek részt az értékelésben, kizárólag az 5 saját munkások értékével kell számolnotok, tehát csak 1. és 2. helyezést osztjátok ki magatok között.

Minden további szabály megegyezik a korábban leírtakkal.

HALADÓJÁTÉK

A haladójáték menete azonos az alapjátékéval, azonban extra döntésekre van lehetőségek. Javasoljuk, hogy az első egy-két alkalommal az alapszabályokkal játsszatok, így könnyebben ráérezhettek a játék működésére. A haladójátékban még több a lehetőség, viszont az extra akciók által gyorsabb lehet a alapjátéknál.

Készítsétek elő a játékot az alapjáték előkészületeinek megfelelően! Ez után az **AEDIFICATOR**, **LEGATUS** és **SENATUS** húzópaklik legfelső lapját fordítsatok fel azok tetejére.



Megjegyzés: A haladójátékban a területkártyákért 3 dénárt kell fizetnetek azok megszerzésekor. Erre és minden haladójátékhoz tartozó plusz akcióra találotok egy jelölést az akciók felirata alatt.

A haladójátékban az akcióitok előtt VAGY után lehetőségek van egy vagy több kártyátok is felhasználni a játékostáblátok bal oldaláról. Minden akciónál érvényes, hogy az elhasznált kártyák valamilyen bónuszt adnak. Ezen bónuszok jelölései az akciók felirata alatt található.

Szabályok:

- Minden kártya bal felső sarkában szerepel egy ikon (amfóra, kard, oroszlán). Egy akció végrehajtásakor csak egyetlen fajta ikonnal rendelkező kártyákat adhattok be extra akcióhoz, viszont korlátlan mennyiségben.
- Az akció végeztével a felhasznált kártyákat át kell tennetek a **játékostáblátok jobb oldalára**, ezzel jelezve, hogy azokat a már használtatok. A felhasznált kártyákat sosem veszítetek el.
- Területkártyák mozgása: Az extra akciók csak az alapakciók kiegészítései, így sosem mozgatják a területkártyákat. Ha az alapakció mozgatja, mozgatni kell, de az extra akcióért nem. Ha a területkártyát meg kell vásárolni, mert a felső helyzetben volt a munkás lehelyezésekor, akkor azt az extra akció után kell megtenni.
- A kártyák felhasználása történhet az alapakció előtt és után is, így egyes esetekben (**AEDIFICATOR**, **LEGATUS** és **SENATUS**) lehetőség van akár egy éppen megszerzett kártyát is felhasználni.

EXTRA AKCIÓK

QUAESTOR



Minden felhasznált kártyáért +2 dénárt kaptok.

AEDILIS



Minden felhasznált kártyáért +1 nyersanyagot kaptok ingyen. A választott nyersanyagnak szerepelnie kell a kijelölt területkártyán. **Ha nincs területkártya a kijelölt területen, ez az extra akció nem hajtható végre.**

Megjegyzés: A területkártyát mindig az extra akció végeztével kell megvásárolnotok, így az extra nyersanyagokat ugyanarról a kártyáról kapjátok, amiről az akciót elindítottátok.

MERCATOR



Minden felhasznált kártyáért 1 feleslegét kaptok.

PROPRÆTOR



Hármasával kell használnotok extra kártyákat (továbbra is csak azonos szimbólummal). Minden ikonhármasért 1 lépést tehettek felfelé a munkás értéke által kijelölt területen a befolyásjelzőtökkel. Ha az alapakcióval is elhasználtok kártyát, és annak ikonja megegyezik az extra lapokéval, akkor az ikonok darabszáma összeadódik. Az extra akciót anélkül is használhatjátok, hogy használnátok az alapakció területi befolyásnövelő részét (akár üres kártyahely esetén is).

Megjegyzés: Mindig figyeljetek rá, hogy az extra akciók alatt ne forgassátok el a még nem használt területi befolyást tartalmazó kártyákat.

ROMA

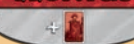


Minden felhasznált kártyáért 1 ingyen lépést tehettek a Colosseumban.

AEDIFICATOR



LEGATUS



SENATUS



Ezen helyek extra akciói azonos módon működnek.

Az akcióhoz tartozó plusz kártyát (a pakli tetején lévő) megvásárolhatjátok.



Minden felhasznált kártya csökkenti a kártya árát (akár ingyenessé is teheti):

- 1 tetszőleges nyersanyaggal az **AEDIFICATOR** akció esetén,
- 1 felesleggel a **LEGATUS** akció esetén,
- 2 dénárral a **SENATUS** akció esetén.

A kártya megvásárlása után fordítsatok fel egy újat a pakli tetejére!

Megjegyzés: A feltöltésfázisban először mindig a pakli tetején lévő lapokkal pótoljátok a fennmaradó üres kártyahelyeket. A feltöltés végén fordítsatok fel új lapot a paklik tetejére!

Megjegyzés: Haladójátéknál előfordulhat, hogy egy pártfogókártya a jobb oldalról (használt) kerül be egy felszabadult aktív helyre. Ha egy ilyen kártyát cseréltek egy újjal, a régi kártya akkor is a bal oldalra kerül ki. Ebben a különleges esetben kétszer tudjátok használni extra akcióhoz a pártfogókártyát.

Köszönetnyilvánítás

Köszönöm mindenkinek, aki biztatott, támogatott, tesztelte és közreműködött a játék megvalósításában.

Családomnak az első tesztekért. Külön köszönet Hegedűs Csabának, aki nélkül nem valósulhatott volna meg a játék, és családjának, Hegedűs Richter Mónikának, Hegedűs Anettnek, Hegedűs Eriknek. A Társasjátékos Klub és a JEM magazin tagjainak, akik tesztelték és véleményükkel segítették a játék fejlődését. Külön köszönet Krantz Dominak az angol szabályfordításért, André Heinesnek a német szabályfordításért, Julien Duprienek a francia szabályfordításért, Wenzel Rékának és Kiss Csabának a lektorálásért és Loránt Mónikának a számtalan prototípus elkészítésében való segítségért.

Külön köszönet a tesztelésért és véleményezésért: Kiss Norbert, Rigler László, Tóth-Szegő Dániel, Takács Viktória Ágnes, Hámori Balázs, Farkas Benedek, Bendarjevskiy Anton, Lányi Dániel, Somogyi Péter, Varga Attila, Kanyó Krisztián, Balázsovcics Gábor, Bálint Gábor, Farkas Gábor, Kenderesi Flávia, Molnár Balázs, Láng Richárd, Valló Gábor, Ai Lake, Matthieu Chevanne, Nikolas Co, Kim Lockwood, Kat Demeanour, a Nagytarcsai Társasjáték Klub lelkes tagjai és sokan mások.

- A játékot nagypapám Tóth István (1931-2016) emlékének ajánlom. Köszönök mindent! -



Szerző: Szőgyi Attila. Grafikus: Szőgyi Attila, Pozsgay Gyula. Angol szabály: Krantz Domi. Német szabály: André Heines. Francia szabály: Julien Duprie és Jean-Michel Auzias.

Kiadó és forgalmazó: A-games • © 2016 A-games • Minden jog fenntartva • www.a-games.hu

Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133. Származási hely: Magyarország



AKCIÓMÓDOSÍTÓK



Emlékeztető:

- Egyszerre maximum 5 db aktív pártfogókártyátok lehet (ha a politikai befolyásotokon elértetek legalább az 5. mezőig).
- Ha egy pártfogókártya aktív, akkor mindig módosítja a rajta szereplő akciót, amikor végrehajtatok azt.
- Egy akcióhoz akár több módosítótok is élhet egyszerre, a pártfogókártyák képességei összeadódnak.
- A bónuszokat végrehajthatjátok az alapakció előtt és után is, de nem kötelezőek.

1

QUAESTOR

QUAESTOR akció végrehajtásakor kapsz 1 pontot.



A jelölt akció végrehajtásakor kapsz 2 extra dénárt.



A jelölt akció végrehajtásakor kapsz 1 felesleget.



A jelölt akció végrehajtásakor kapsz 1 nyersanyagot a munkás értéke által kijelölt területkártyáról. **Ha nincs területkártya a kijelölt területen, ez a bónusz nem hajtható végre.**



A jelölt akció végrehajtásakor nem kell fizetned a területkártya megszerzéséért.



AEDIFICATOR



LEGATUS



SENATUS

A jelölt akció után soron kívül végrehajthatsz egy tanítatás akciót is pluszban. A tanítatás szabályai nem változnak.



AEDIFICATOR



LEGATUS



SENATUS

Amíg ez a kártya aktív, a jelölt akcióhoz tartozó kártyák olcsóbbak számodra.

- AEDIFICATOR : 1 tetszőleges nyersanyaggal
- LEGATUS : 1 felesleggel
- SENATUS : 2 dénárral



AEDIFICATOR

Felesleggel helyettesíthetsz bármennyi alapnyersanyagot épületkártya vásárlásakor. Ez a képesség a haladó játék extra akciója közben is használható.



LEGATUS

Tetszőleges alapnyersanyaggal helyettesíthetsz bármennyi felesleget háborúkártya vásárlásakor. Ez a képesség a haladó játék extra akciója közben is használható.



AEDILIS



MERCATOR



PROPRAETOR

A jelölt akción alapnyersanyagok / felesleg / pénz befizetésével kapsz 1 területi befolyást az éppen használt (munkás értékével jelölt) területen, amit azonnal le is léphetsz. Akkor is megteheted, ha még nincs kockád a területen.



ROMA



ROMA



ROMA

ROMA akció során egyik lépésért sem kell befizetned a képen látható pénzt / nyersanyagot / felesleget.



SENATUS



MERCATOR

A jelölt akció végrehajtásakor léphetsz egyet ingyen a Colosseumban (ROMA akcióhely).



AEDIFICATOR



LEGATUS



SENATUS

A kártyán szereplő akció végrehajtásakor felfelé léphetsz a barna jelölővel 1 mezőt a munkás értéke által kijelölt területkártyához tartozó barna sávon.

JÁTÉK VÉGI BÓNUSZOK

Emlékeztető:

- Minden pártfogókártya pontot ér a játék végén függetlenül attól, hogy aktív vagy passzív.
- Egy fajta játék végi pontot akár többször is megkaphattok több kártya által, illetve minden kártyát külön kell pontozni.
- A lepontozott dolgokat nem kell beadnotok pontszámításokor. Minden pénz, nyersanyag, kártya és befolyás mindegyik játék végi pontba beleszámíthat.



Annyi pontot kapsz, ahányadik szinten tartózkodsz a politikai befolyásod sávján.



A játék végén 1 szinttel emelheted a politikai befolyásodat.



Minden aktív pártfogódért 1 pontot kapsz a játék végén.



Kétszer használhatod egy másik pártfogókártya játék végi bónuszát.



Játékoszámtól függően 2 vagy 3 pontot kapsz minden olyan területen, ahol első helyen végeztél a területi befolyássávon.



1-gyel emelheted az egyik területi befolyásod szintjét. Ehhez léptesd feljebb a jelölődet a választott területen (akár új területre is beléphet). A lépést a területi befolyások beállítását követően kell megtenned, így a jelölőd feljebb is kerülhet, mint a barna jelölő. **Azonban ekkor sem léphetsz rá más játékos jelölőjére** (több ilyen bónusz használatával viszont át lehet ugrani azt).



Válassz egy területet, majd lépj le annyi pontot, ahányadik szinten tartózkodsz a területi befolyássávon.



1 pontot kapsz minden olyan területen, ahol területi befolyást szerzel (a nullás mező is számít).



Minden pontot / területi befolyásikont tartalmazó terület- és háborúkártyáért 1 pontot kapsz.



Minden szettikonhármásért 2 pontot kapsz a játék végén.



2



2



2

Minden pár amfóra- / kard- / oroszlán ikont tartalmazó kártyáért 2 pontot kapsz a játék végén.



1

Az alapnyersanyagokért a játék végén pontot kapsz a szokásos pontokon felül, ráadásul növelt értékben. Minden 2. alapnyersanyag 1 pont (lefelé kerekítve).



1



1



1



1



1



1

A jelölt nyersanyagokért 1-1 pontot kapsz a játék végén.



1



1



1



1

Minden jelölt kártya 1 pontot ér a játék végén.