

Paolo Mori játéka

AVE, CÉZÁR!



A MAGYAR NYELVŰ JÁTEKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

A briliáns hadvezér taktikus játéka

A Római Köztársaság a végéhez közeledik, de előtte még hatalmas harcra kerül sor Caesar és Pompeius között. Kettejük bőrébe bújva irányítjátok a légióitokat, stratégiaileg bevetve őket a kulcsfontosságú csatatereken, hogy megkíséreljétek átvenni a provinciák feletti irányítást, és a köztársaság uralkodójává váljatok.

JÁTÉKELEMEK

- ▶ 1 játéktábla
- ▶ 32 alap befolyásjelölő (játékosonként 16)
- ▶ 18 provinciabónusz-jelölő
- ▶ 24 irányításjelölő (játékosonként 12)
- ▶ 2 húzószák
- ▶ 2 paraván
- ▶ A Róma kiegészítői további játékelemei:
 - ▶ 6 centúrió befolyásjelölő
 - ▶ 6 provinciabónusz-jelölő
- ▶ 10 parancslapka az egyszemélyes játékhoz

Megjegyzés: A doboz tartalmaz néhány üres jelölőt és lapkát, hogy saját sereget, bónuszjelölőket és egyszemélyes parancsokat készíthessetek.

A térkép

A játéktábla a késői Római Köztársaság provinciáit ábrázolja, valamint a közeli területeket. Itália kivételével az összes provincián belül egy **provinciamező** található. A játék elején ezeken a mezőkön **provinciabónusz-jelölők** foglalnak helyet, a későbbiekben pedig ezeket a mezőket az egyikőtökhöz tartozó **irányításjelölő** foglalja majd el.

Minden provinciát **határmezők** vesznek körül, és mindegyikük két különböző provinciával „érintkezik”.

A játék során ezekre a mezőkre helyezitek majd a **befolyásjelölőiteket**, arra törekedve, hogy a provinciákban nektek legyen a legnagyobb értékben befolyásjelölőtök, és így ti irányítsátok azokat.



ELÉRHETŐSÉGEINK:

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



reflexshop

© 2022 Floodgate Games, LLC.
Minden jog fenntartva.
Floodgate Games - 8014 Highway 55 -
#501 Golden Valley, MN 55427 - United States
www.floodgate.games



A befolyásjelölők

Mindegyik befolyásjelölőn egy ikon és két szám található. Az ikon meghatározza annak a **határmezőnek a típusát**, ami elfoglalható a jelölővel, a szám pedig meghatározza a **befolyás mértékét**, ami megmutatja, hogy mekkora értékekben bír befolyással a vele szomszédos két provinciára.



*Pompeius
befolyás-
jelölője*



*Caesar
befolyás-
jelölője*



*Pompeius
univerzális
befolyásjelölője*

A babérlevélíkonos befolyásjelölők univerzálisnak számítanak, így a játéktábla bármelyik határmezőjére lehelyezhetők.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére.
2. Helyezzétek a **szenátus provinciabónusz-jelölőt** az **Itália mezőre** (fehér teli körvonallal).
3. **Helyeztetek** a többi provinciamezőre véletlenszerűen **egy-egy provinciabónusz-jelölőt képpel felfelé**. Itália második mezőjére ne helyeztetek jelölőt!
4. Döntsetek el, hogy melyikőtök játszik Caesarként (piros) és melyikőtök Pompeiusként (kék). Vegyétek magatokhoz a saját színű befolyásjelölőiteket, és szórjátok be azokat a zsákokotkba. A jelölőket keverjétek meg jól, majd húzzatok véletlenszerűen **2-2 befolyásjelölőt**, nézzétek meg azokat titokban, és helyezzétek őket a parvánotok mögé úgy, hogy a másik játékos ne lássa azokat.
5. Vegyétek magatokhoz a saját **irányításjelölőiteket**, és helyezzétek azokat a játéktábla mellé.



JÁTEKMENET

Caesar lesz a kezdőjátékos, és felváltva kerültek sorra.

A saját körödben:

1. **Helyezz egy befolyásjelölőt a térképre egy szabad (azaz jelölő nélküli) határmezőre, aminek az ikonja megegyezik a mezőn szereplő ikonnal.** Döntsd el, hogy a jelölőt **hogyan tájolod**, egyértelműen ki kell jelölőd, hogy melyik provinciához melyik befolyásérték tartozik.
2. **Ha egy provincia körül az összes határmezőn befolyásjelölő van, akkor az lezárt provinciának számít.** Provincia lezárásakor kövesd az alábbi lépéseket:
 - ▶ Vedd magadhoz a **provinciabónusz-jelölőket** azokból a provinciákból, ahova te helyezted a **befolyásjelölődet az utolsó még szabad mezőre.**
 - ▶ Lezárt provinciánként és játékosonként **add össze** a lezárt provinciákat határoló **befolyásjelölők értékét. A magasabb összértéket elérő játékos helyezze az egyik irányításjelölőjét az üres provinciamezőre.** Innentől ez a játékos **irányítja** ezt a provinciát. **Ha döntetlen alakul ki, ne helyezzetek irányításjelölőt a mezőre, az üresen marad.**

Pompeius a 3/3-as befolyásjelölőjének lehelyezésével lezárja Achaea provinciát, így megkapja a taktika bónuszjelölőt. Ebben a provinciában azonban Caesarnak magasabb értékű a befolyása (8-4-re nyer), így ő helyezi oda az irányításjelölőjét.



Caesar úgy helyezi le a befolyásjelölőjét, hogy az 5-ös érték Szicília, az 1-es pedig Szardínia provinciára mutasson.



- ▶ **Amikor Itáliát zárjátok le**, az azt irányító játékos helyezze egy **további** irányításjelölőjét a másik, szaggatott körvonalú mezőre (tehát összesen kettőt).
- ▶ Ha ugyanaz a játékos irányít kettő vagy több **szomszédos provinciát**, a **provinciák közötti határmezőkre is helyezze egy irányításjelölőjét**, letakarva az ott lévő befolyásjelölőt, vagy bármilyen más ott lévő jelölőt.
- ▶ Ha a befolyásjelölőd lehelyezésével provinciabónusz-jelölőhöz jutottál, most végrehajthatod annak hatását.

3. Húzz egy új befolyásjelölőt a húzózsákból.



Pompeius az 5/1 befolyásjelölőjét lehelyezi, ezzel lezárja Ázsia provinciát, és mivel nagyobb befolyással bír ott, lehelyezi az irányításjelölőjét is. Mivel Szíriát is ő irányítja, egy második irányításjelölőt is lehelyez a két provincia közötti határmezőre, ezzel letakarva Caesar befolyásjelölőjét.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZTES

A játék azonnal véget ér, amint egyikőtök az **utolsó irányításjelölőjét** is a térképre vagy egy szenátusjelölő alá helyezi. Ez a játékos **megnyeri a játékot**, és ő lesz Róma első diktátora.

A PROVINCIABÓNUSZ-JELÖLŐK HATÁSAI

Taktika [4]



Hajts végre egy újabb kört ezt követően.

Megjegyzés: ha két provincia egyidejű lezárásával két taktika bónuszjelölőhöz jutsz, akkor is csak egy további köröd lehet a jelenlegi után.

Vagyon [4]



Növeld meg a készletedben tartható befolyásjelölők számát eggyel. Azonnal húzz egy új jelölőt és helyezd a parvánod mögé azzal együtt, amit a köröd végén húzol.

Hatalom [4]



Fordítsd képpel lefelé az ellenfeled játéktáblán lévő egyik befolyás- vagy irányításjelölőjét.

A képpel lefelé fordított befolyásjelölőknek „0/0” a befolyásértékük.

Ha egy képpel lefelé fordított irányításjelölővel szomszédos provincia kerül az irányításod alá, nem helyezhetsz további irányításjelölőt a határmezőre. A lezárt provinciákra nincs hatással a határmezőjükön megfordított befolyásjelölő.

Szenátus [6]



Helyezd ezt a jelölőt magad elé. Ha egy irányításjelölőt is helyezel ebbe a provinciába, helyezz annyi irányításjelölőt a szenátusjelölő alá, amennyi szenátusjelölő van nálad (beleértve azt is, amit az imént vettél el).

*Példa: Caesar az első szenátusjelölőjét szerzi meg, miközben megnyer egy provinciát, ami lehetővé teszi, hogy egy további irányításjelölőt helyezzen a szenátusjelölője alá. A második szenátusjelölőjét úgy szerzi meg, hogy egy számára vesztes provinciát zár le, így nem tud további irányításjelölőt az alá helyezni. Amikor Caesar a harmadik szenátusjelölőjét megszerzi egy provincia megnyerésével, további **három** irányításjelölőt helyez a szenátusjelölő alá.*

Méreg [3]



Kizárólag a méreg kiegészítő használata esetén. Helyezd vissza az ellenfeled egyik befolyásjelölőjét a húzózsákjába.

Centúrió [3]



Kizárólag a centúrió kiegészítő használata esetén.

Ahelyett, hogy a köröd végén a húzózsákodból húznál, válaszd az egyik még elérhető centúrió befolyásjelölődet.

RÓMA KIEGÉSZÍTŐI

Tervezte: Turczi Dávid

Miután játszottatok néhányszor az alapjátékkal, adjátok hozzá ezeket a kiegészítőket további taktikai kihívásokért.

MÉREG

További játékelemek

- 3 provinciabónusz-jelölő



Előkészületek

3. Keverjétek a három provinciabónusz-jelölőt a többi bónuszjelölő közé, majd távolítsatok el véletlenszerűen három bónuszjelölőt, mielőtt a megszokott módon előkészítenétek a térképet.
4. 2 befolyásjelölő helyett helyezzetek 3-at a paravánatok mögé.

Játékmenet

Játsszatok a megszokott módon. Amikor valamelyikőtök méreg bónuszjelölőhöz jut, az ellenfele válassza ki véletlenszerűen a paravánja mögötti egyik jelölőjét, és helyezze azt vissza a húzószakjába. A jelölő visszarakása előtt mindkét játékos megnézheti azt.

Ha egy játékos úgy kezdi a körét, hogy egyetlen jelölője nincs a paravánja mögött, azonnal elveszíti a játékot.

CENTÚRIÓK

Előkészületek

3. Keverjétek a három centúrió provinciabónusz-jelölőt a többi bónuszjelölő közé, majd távolítsatok el véletlenszerűen 3 bónuszjelölőt, mielőtt a megszokott módon előkészítenétek a térképet.
4. Vegyétek magatokhoz mindketten a 3 saját színű centúrió befolyásjelölőket. Helyezzétek ezeket a saját paravánatok elé.



Játékmenet

Játsszatok a megszokott módon. Amikor valamelyikőtök centúrió bónuszjelölőhöz jut, válassza ki a 3 centúrió befolyásjelölője közül az egyiket, és helyezze azt a paravánja mögé. Hagyja ki a következő „húzz egy új befolyásjelölőt a húzószakodból” lépést (így tehát nem növekszik a készletében tartható jelölők száma).



HATÁRELLENŐRZÉS

Enhez a játékmódhoz szükség van a méreg és/vagy centúrió kiegészítőkre is.

További játékelemek

Nem szükségesek.

Előkészületek

3. A megmaradt provinciabónusz-jelölőket ne távolítsátok el a játékból, hanem helyezzétek azokat képpel lefelé a játéktábla mellé.

Játékmenet

Játsszatok a megszokott módon. Annak a három mezőnek az esetében, ami körül dupla körív látható, dönthettek úgy, hogy az oda helyezett befolyásjelölőket képpel lefelé helyezitek le. Ha így tesztek, húzzatok azonnal véletlenszerűen egyet a félretett provinciabónusz-jelölők közül, és hajtsátok végre azt. A képpel lefelé helyezett jelölőnek nincs semmilyen befolyása a vele szomszédos provinciákra.

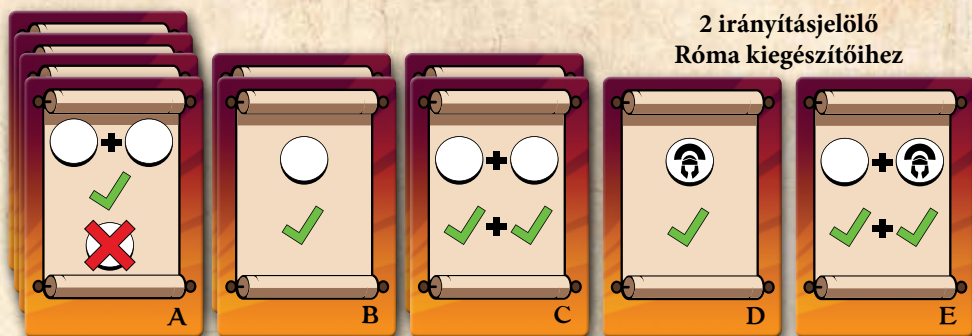


EGYSZEMÉLYES SZABÁLYOK

Az egyszemélyes játékban Caesarként vagy Pompeiusként szállhatsz szembe Auto-Crassusszal, az első triumvirátus harmadik tagjával, a Római Köztársaság irányításáért.

EXTRA JÁTÉKELEMEK

- ▶ 8 irányításjelölő:



ELŐKÉSZÜLETEK

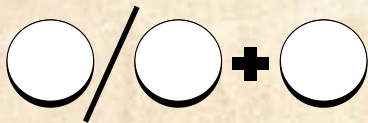
- ▶ Auto-Crassus 3 befolyásjelölőt húz, amiket egy vonalba, képpel felfelé a saját játékterére helyez.
- ▶ Válassz nehézségi szintet, és keverd a szükséges parancslapkákat egy képpel lefelé fordított pakliba:
 - ▼ **Könnyű:** 4xA, 2xB
 - ▼ **Közepes:** 3xA, 2xB, 1xC
 - ▼ **Nehéz:** 4xA, 2xC
- ▶ Az előkészületek többi része a megszokottak szerint zajlik.
- ▶ Auto-Crassus lesz a kezdőjátékos.

JÁTÉKMENET

A te köröd a megszokottak szerint zajlik.

Egy parancslapka húzása

Auto-Crassus körének kezdetén húzz egy parancslapkát, és hajtsd végre az azon látható feladatokat az ábrázolt sorrendben. Az alábbi feladatok kombinációival találkozhatasz:



► **Húzz 1-et / Húzz 2-t** - Húzz adott számú befolyásjelölőt Auto-Crassus húzózsákjából, és helyezd az(oka)t a képpel felfelé lévő jelölőinek jobbára.



► **Végrehajtás** - Hajtsd végre Auto-Crassus körét a lenti leírás szerint. Ez a lépés kétszer is szerepelhet, ilyenkor hajtsd végre kétszer Auto-Crassus körét.



► **Dobj el 1-et** - Helyezd vissza a húzózsákba Auto-Crassus képpel felfelé lévő jelölői közül balról az első.

Ha elfogy a parancslapok paklija, keverd meg a játékban lévő összes parancslapkát és képezz belőlük egy képpel lefelé fordított új paklit; egyébként pedig csak tedd félre az imént felhúzott parancslapkát.

Ha Auto-Crassus már nem tud további befolyásjelölőt húzni, húzz annyit, amennyit tudsz, és ne dobj el egyet sem a köre végén.

AUTO-CRASSUS KÖRE

- Auto-Crassus a prioritási listája alapján dönti el, hogy hova helyezi a képpel felfelé lévő befolyásjelölőinek egyikét, lásd alul az *Auto-Crassus lehelyezési döntései* részt.
- A lehelyezés után, ha a provincia lezárul, értékeld ki a megszokott módon annyi szabálmódosítással, hogy a döntetleneket mindig Auto-Crassus nyeri meg.
- Ha Auto-Crassus bónuszjelölőhöz jut a provincia lezárásakor:
 - ▼ **Szenátus / Méreg**: a megszokott hatással bírnak.
 - ▼ **Hatalom / Vagyon / Taktika / Centúrió**: csak tedd félre a jelölőt.
 - Még további nehezítésért: ha Auto-Crassus a provincia irányítását is megnyeri, akkor távoítsd el a játékból az egyik még nem felhasznált irányításjelölőjét, amikor a bónuszjelölőt félreteszed.

Auto-Crassus lehelyezési döntései

Auto-Crassus a lista alapján az első végrehajtható opciót választja:

- Ha **megnyerheti** az egyik provinciát a jelölői egyikének lehelyezésével, akkor a jelölők közül a **legalacsonyabb** értékűt fogja választani a győzelemhez (a jelölőt úgy tájolva, hogy a győzelmet garantáló alacsonyabb érték kerüljön a lezárt provinciába), majd begyűjti és fel is használja a bónuszjelölőt.

- ▶ Ha le tud **zárni** egy provinciát, még ha el is veszíti az irányítást ott (*kivéve ha ezzel te megnyernéd a játékot*), a **legalacsonyabb** értékű jelölőjét helyezi oda (a jelölőt úgy tájolva, hogy az alacsonyabb érték kerüljön a lezárt provinciába), majd begyűjti és fel is használja a bónuszjelölőt.
- ▶ Ha egy még nem lezárt provinciában **gyengébben áll** (azaz a te jelölőidnek nagyobb az összértéke), azt a provinciát választja, ahol a legnagyobb különbséggel vezetsz, és a **legnagyobb** értékű jelölőjét helyezi oda.
- ▶ Ha **jelen van** bármelyik provinciában, akkor abba a provinciába helyezi a **legmagasabb** értékű jelölőjét, ahol a legközelebb áll a győzelemhez.
- ▶ **Egy már irányítása alatt lévő provinciával szomszédosan** helyez jelölőt, azok közül is a **legmagasabb** értékűt. Döntetlen esetén azt a provinciát választja, ahova lehelyezheti a legmagasabb értékű jelölőjét.
- ▶ Egy **központi** provinciát választ (Szardínia, Szicília, Itália, Achaea vagy Kréta), ahova a **legmagasabb** értékű jelölőjét helyezheti le (döntetlen esetén Itáliát választja, ha erre nincs lehetőség, véletlenszerűen választ).
- ▶ **Bármelyik megmaradt provinciát** választja azok közül, ahova a **legmagasabb** értékű jelölőjét lehelyezheti (döntetlen esetén véletlenszerűen választ).

Döntetlen a provinciák között

- ▶ Egy már megnyert provinciával szomszédos provinciák.
- ▶ Provinciák, amelyek szenátus bónuszjelölőt biztosítanak.
- ▶ Provinciák, amelyek méreg bónuszjelölőt biztosítanak (a méreg kiegészítő használata esetén).
- ▶ Központi provinciák (Szardínia, Szicília, Itália, Achaea vagy Kréta).
- ▶ Központi provinciákkal szomszédos provinciák.
- ▶ A maradék provinciák közül véletlenszerűen választva.

Döntetlen a provinciák mezői között

- ▶ Azzal a provinciával szomszédos mező, ahol Auto-Crassus a legnagyobb különbséggel áll vesztesre.
- ▶ Központi provinciával szomszédos mező.
- ▶ A döntetlenben álló mezők közül véletlenszerűen választva.

Döntetlen a lehelyezhető jelölők között

- ▶ A nem univerzális jelölők előnyt élveznek az univerzálisokkal szemben.
- ▶ A jelölők legmagasabb – vagy legalacsonyabb – kombinált összértéke (az alkalmazástól függően).
- ▶ A sor balszélső jelölője.

A JÁTÉK VÉGE

A játék az alapjáték szabályai szerint ér véget.

RÓMA KIEGÉSZÍTŐI: EGYSZEMÉLYES SZABÁLYOK

MÉREG

Az alapjátékban megszokottak szerint nincs további szabálmódosítás egyszemélyes játék esetén.

CENTÚRIÓK

Változások az előkészületekben

- ▶ Készítsd elő a kiegészítőt a megszokott módon, helyezd Auto-Crassus 3 centúrió provinciabónusz-jelölőjét a játéktábla mellé véletlenszerű sorrendben egy *képpel lefelé fordított* halomba.
- ▶ Amikor Auto-Crassus parancslapkait készíted elő, használd az alábbi kombinációkat a kívánt nehézségi szintekhez:
 - ▼ **Könnyű:** 4xA, 1xB, 1xD
 - ▼ **Közepes:** 2xA, 2xB, 1xC, 1xD
 - ▼ **Nehéz:** 4xA, 1xC, 1xE

Változások a játékmenetben

- ▶ Ha Auto-Crassus körének kezdetén a centúrió parancslapka kerül felfedésre, Auto-Crassus végrehajtja annak akcióját a megszokott módon.
 - ▼ **Húzz 1 centúriót:** Húzz 1 véletlenszerűen választott jelölőt Auto-Crassus képpel lefelé fordított centúriójelölőinek halmából, és helyezd azt a képpel felfelé lévő jelölőinek a jobbára.
- ▶ Ha Auto-Crassus bármikor megszerez egy centúrió provinciabónusz-jelölőt a játéktábláról, azt félreteszi a Hatalom / Vagyon / Taktika bónuszjelölőkhöz hasonlóan.

HATÁRELLENŐRZÉS

Az alapjátékban megszokottak szerint nincs további szabálmódosítás egyszemélyes játék esetén. Auto-Crassus sohasem játszik ki jelölőt képpel lefelé.

IMPRESSZUM

Játéktervező: Paolo Mori

Róma kiegészítői tervezője: Turczy Dávid

Borítókép-illusztrátor: Paul Sizer

További illusztrátorok: Florentyna Butler és Nick Avallone

További fejlesztés: Turczy Dávid

Egyszemélyes játékmód: Turczy Dávid és Nick Shaw

Játékszabály: Martin Cubberley

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

Gyártásvezető: Mark Cooke

Vezető producer: Will Townshend