

Azonnali hatás



Kapsz 1 vagy 2 légiót a közös tartalékból.

Folyamatos hatás



Minden mozgósítás korong kihúzásakor az egyenlőségjel bármelyik oldalán lévő szimbólum húzásakor letehető légiókat az egyenlőségjel másik oldalán lévő szimbólumra. Figyelem! Több ilyen típusú képesség nem összevonható, azaz, ha van kard = pajzs és egy pajzs = szekér hatalmad, nem változtathatod a kardot pajzssá, majd azt szekérré. Ha kardot húztál, az vagy kard marad, vagy pajzs.

Játék végi hatás



Minden, a játék végére általad birtokolt célkártyán lévő szimbólum a feltüntetett számú pontot ér a játék végén. A 'MAX' felirat a lapkával szereshető extra pontok maximális számát jelzi, tehát ennél több extra pont a kártyával nem szereshető.

Játék végi hatás



Minden adott színű birtokolt provincia (vagy szenátor) a feltüntetett számú pontot ér a játék végén.

Játék végi hatás



Minden birtokolt vörös zászlós provincia vagy szenátor 5 pontot ér a játék végén.

Jó játékot kívánunk!

Augustus

Paolo Mori játék 2-6 fő részére 8 éves kortól

A következőkben egy példát láthatok egy négyszemélyes játék előkészületeire. A játék alkatrészei és menete 6 pontban kerül bemutatásra. Ezután a szabályok részletes ismertetése következik, ezután segédlet található a lapok képességeinek leírásával.

1

Miután Caesart i.e. 44 év március 15-én meggyilkolták, fogadott fia, Caius Octavius úgy döntött, visszatér Rómába, és átveszi az uralmat. I.e. 31-re legyőzte ellenfeleit, i.e. 28-ban ő lett a Princeps Senatus – a szenátor, aki először szavazhatott. I.e. 27-ben a szenátus ráruházta az Augustus – azaz „fenséges” – címet, ezáltal szinte szent státuszt kapott. 36 éves korára Augustus a Római Birodalom első császára lett, aki a birodalmat provinciákra osztotta fel.

A játékosok Augustus legatusai szerepébe bújnak, és az a feladatuk, hogy fenntartsák a rendet a birodalom provinciáiban. Legatusként mindannyian az évente a szenátus által megválasztott consuli címre, a legmagasabb tisztviselői hivatalra vágytok. Ennek elnyeréséhez arra van szükség, hogy megszerezd a szenátorok támogatását, a provinciák irányítását, és minél nagyobb vagyont halmozz fel. A legerősebb legatus kapja a consuli címet.

2

A játék kezdetén 7 légió áll rendelkezésedre. Kapsz 3 célkártyát is.

A játékban kétféle célkártya van:

- Provincia és szenátor



A célkártyákon a következő információ található:

- A célkártya sorszám (1-től 88-ig).
- A szenátor neve / a provincia neve és színe.
- A kártya által termelt erőforrások. Csak a búza és az arany használható a játékban – a többi csak illusztráció.
- Győzelmi pontok.
- A mozgósítható légiók száma és típusa.
- A célkártya megszerzése által biztosított akció.

A játék tartozékai: 88 célkártya - 48 légió - 23 mozgósítás-korong - 12 jutalom lapka - 1 vászonzsák - 1 pontozófüzet

3

A kikiáltó húz egy mozgósítás-korongot a zsákból. Hangosan kimondja, milyen korongot húzott, majd kiteszi az asztalra.

- Minden korong a légiók 6 kategóriájának egyikét mozgósítja.
- A joker zsetonnal egy tetszőleges kategóriát mozgósíthatunk.



A húzott korong fajtájától függően mozgósíthatod légióidat, hogy teljesítsd céljaidat.

A játékosok célja, hogy minél gyorsabban minél több pontot szerezzenek, mert a játék annak a körnek a végén befejeződik, amint valaki megszerzi hetedik célkártyáját.

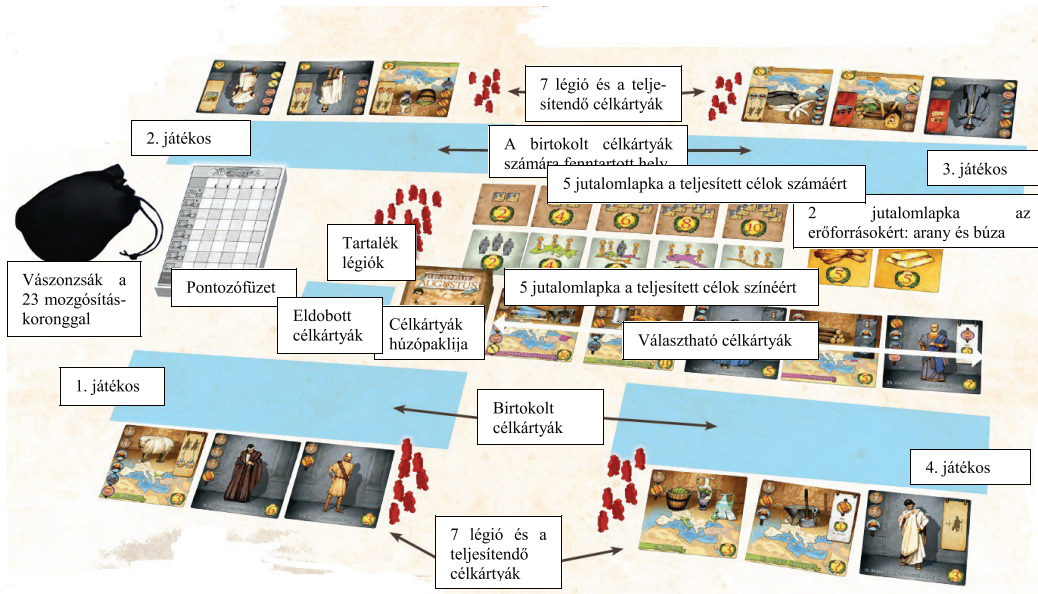
! Amikor egy célt teljesítettél, jelentsd be hangosan: „Ave Caesar”.

Ha egy körben többen teljesítették valamelyik céljukat, összehasonlítjuk a kártyák sorszámát, és a legalacsonyabb kezd. Visszakapod a légióidat, és végrehajthatod a teljesített kártya által biztosított akciót. Húzd a kártyát a teljesített célkártyáid számára fenntartott területre, és a játék állásától függően zsebed be az érte járó jutalmat.

Ezután válassz egy új célkártyát az asztal közepén rendelkezésre álló 5 cél közül. Az elvett cél helyére húzz egy újat a célkártyák húzópaklijából.

Ha más is teljesítette egy célját, hangosan felkiált: „Ave Caesar”, és végrehajtja az 5. pontban leírtakat. Ha nem, a kikiáltó húz egy új mozgósítás-korongot. A 3-5. pontban leírtak alkotnak egy kört. Ezt addig folytatjuk, amíg egy kör végére valaki megszerzi a 7. célkártyáját.

Ekkor pontszámlálás következik. A legtöbb pontot összegyűjtött játékos megnyeri a játékot, és ő lesz a consul.

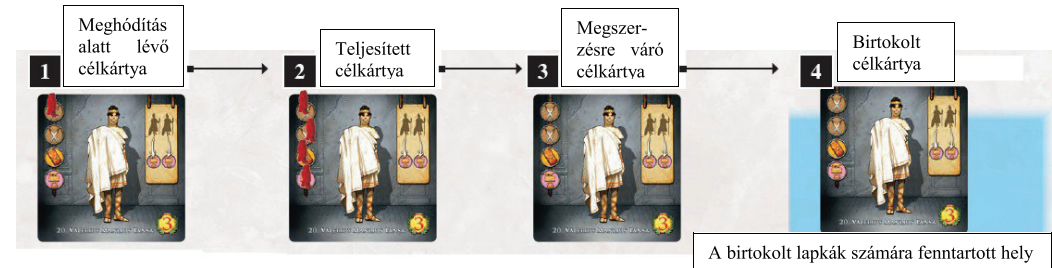


A játék előkészületei (lásd a fenti illusztrációt)

- Segédlet** – a szabályfüzet végén lévő segédletet tartsátok kéznél.
- Jutalomlapkák** – terítsétek ki őket sorba képpel felfelé az asztal közepén.
- Légiók** – minden játékos kap 7-et. A maradékot félretesszük – ez lesz a tartalék.
- Mozgósítás-korongok** – a 23 korongot a vászonzsákba tesszük.
- Célkártyák** – Keverés után 5 célkártyát kiteszünk képpel felfelé az asztal közepére. Minden játékosnak kiosztunk 6 célkártyát, melyből mindenki kiválaszt magának 3-at, a maradékot pedig visszaadja. Újra megkeverjük az összes maradék célkártyát, és képpel lefelé az asztal közepére tesszük – ez lesz a húzópakli.

Ha először játszotok, egyszerűen osszatok minden játékosnak 3 célkártyát.

A célkártyák megszerzésének különböző fázisai



Amint egy célkártyát magad elé vettél, de még nem foglaltad el az összes rajta lévő mezőt légióiddal, addig a célkártya meghódítás alatt lévőnek számít.

Ha a kártya minden mezőjét elfoglaltad légióiddal, a kártya teljesítettnek tekinthető. Ezt az „Ave Caesar!” felkiáltással kell.

A teljesített kártyáról megszerzése előtt le kell vened légióidat, és végre kell hajtandó a kártya által biztosított akciót. Ez idő alatt a

A teljesített, s ezáltal a játékosok birtokában lévő lapkákra érvényesek az ellenfelek kártyái által végrehajtott akciók.

Segédlet

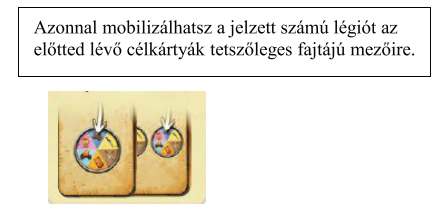
A célkártyákon lévő akcióknak három fajtája van:

- Azonnali hatás
- Folyamatos hatás
- Játék végi hatás

Azonnali hatás



Azonnali hatás



Azonnali hatás



Azonnali hatás



Minden játékosársad köteles azonnal:

- levenni egy légióját.
- levenni 2 légióját.
- Levenni összes légióját egy célkártyájáról.
- Eldobni egy birtokában lévő célkártyát.
- Azonnal teljesítheted egy célkártyádat.
- Egy helyett 2 célkártyát húzhatsz a teljesített kártya helyére.
- Tetszőlegesen átrendezheted a célkártyáidra letett légióidat.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha egy kör végén valamelyik játékosnak legalább 7 birtokolt célkártyája van. Ha több játékos is teljesített célokat a körben, mindegyikük végrehajtja a szokásos procedúrát.

Minden játékos összeírja pontjait a pontozófüzetbe:

1. A jutalomlapkákért járó pontok.
2. A birtokolt célkártyákon látható pontok.
3. A birtokolt célkártyák által a játék végén biztosított extra pontok.
4. A fenti 3 pont összege.

A legtöbb pontot összegyűjtő játékos lesz a győztes, és nyeri el a consuli címet. Döntetlen esetén az érintettek közül az győz, akinek több szenátora van.

Példa a játék végi pontozásra

Ave Caesar		4	6	5
Péter	1			
Σ	15			
Σ	31			
?	8			
?	10			
?				
?				
?				
?				
TOTAL	64			

1-1 pont minden egyes pajzsért, ami a birtokolt célkártyákon látható. Összesen 10 pajzs látható, de a maximális szereshető pontszám 8.

2-2 pont minden birtokolt zöld provinciáért.

Hogyan teljesíthetjük a célokat?

A legidősebb játékos lesz a kikiáltó. Húz egy mozgósítás-korongot a zsákból, hangosan bejelenti, mit húzott, majd képpel kiteszi az asztal közepére.

Minden játékos (a kikiáltót is beleértve) elhelyezheti egyik légióját a saját célkártyáján lévő, a húzott korongnak megfelelő szimbólumú helyre.

- A légiódat veheted a még fel nem használt légióid közül, vagy
- Áthelyezheted egy olyan légiódat, amely már célkártyán áll. Nem számít, hogy az áthelyezett légió melyik célkártyádon állt, és az sem, milyen típusú mozgósítás szimbólumon.

Fontos, hogy csak egyetlen légiót mozgathatsz minden egyes húzott korongért.

Példa

1. A kikiáltó bejelenti, hogy pajzsot húzott.

2. A játékos előtt a következő lehetőségek állnak:

- Két légiója egyikét a 19-es vagy a 20-as célkártyájának pajzs mezőjére teheti.
- A 19-es, 20-as vagy 21-es célkártyán álló egyik légióját áthelyezheti a 19-es vagy a 20-as kártya pajzs mezőjére.
- Semmit sem tesz – a légiók mozgatása nem kötelező.



Joker mozgósítás-korong

- Ha ilyet húztunk, minden játékos választ magának egy tetszőleges szimbólumot, és erre a mezőre mozgatja egy légióját.
- A joker kihúzása után minden korongot visszateszünk a húzózsákba, és a kikiáltó balján ülő játékos lesz az új kikiáltó.



Egy cél teljesítése

Egy célkártyát akkor sikerült teljesíteni, ha minden mozgósítás-mezőjén áll egy-egy légió. Ekkor hangosan be kell jelentened: „Ave Caesar”.

Ilyenkor a következőket kell tenned:

1. Minden légiót leveszel a teljesített célkártyáról, és visszateszed a saját tartalékokba.
2. Végrehajtod a teljesített kártya által biztosított akciót (ha van).
3. A célkártyát a teljesített kártyáid számára fenntartott helyre teszed.
4. Ha kiérdemeltél egy jutalmat, ha akarsz, elveheted azt (ennek részleteit a jutalmak leírásánál találod). A lenti példában elveheted a búzáért járó jutalmat.
5. Választasz egyet az asztal közepén rendelkezésre álló 5 célkártya közül, és az épp teljesített célok helyére teszed. A választott cél helyére újat húzol a célkártyák húzópaklijáról, hogy újra 5 kártya közül lehessen választani.



Ha egyszerre több játékos teljesíti egy célját:

Minden érintett játékos bemondja a teljesített célkártya sorszámát. A legkisebb számot bemondó játékos kezd, és végrehajtja a fent felsorolt 5 pontot. Ezután a többiek emelkedő számsorrendben kerülnek sorra, és szintén végrehajtják a fenti 5 pontot.

-/0.12 Azok a teljesített célok, amelyek nagyobb sorszámuk miatt éppen „teljesítésre várnak”, nem lehetnek célpontjai az eközben végrehajtott akciók esetleges negatív hatásainak, egészen addig, amíg rájuk is sor kerül.

Ha egy játékos teljesített célkártyája akciójával teljesíteni tudja egy másik célját, akkor ezt azonnal le kell bonyolítani, tekintet nélkül a célkártyák sorszáma.

Jutalmak

A játékban háromféle jutalomlapka van:

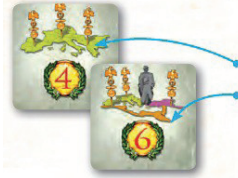
- A. A teljesített célok színe alapján járó
- B. A teljesített célok száma alapján járó
- C. Arany és búza megszerzéséért járó

A. A megszerzett célok színei alapján járó jutalmak

Ezek a jutalmak automatikusan ahhoz a játékoshoz kerülnek, aki elsőként gyűjt össze

- Három azonos színű célt
- Legalább 1-1-et minden színű célból (zöld, rózsaszín és narancs provinciák, illetve szenátor)

Egy játékos akár több ilyen jutalmat is megszerezhet.



B. A megszerzett célok száma alapján járó jutalmak

Ezeket a jutalmakat akkor kérheti a játékos, ha teljesített célkártyáinak száma megegyezik a jutalomlapkán láthatóval (2-től 6-ig), és az adott számú jutalomlapka még rendelkezésre áll az asztal közepén.

Figyelem! Ebből a típusú jutalomból bármely játékos csak egyetlenegy birtokolhat. Csak akkor kaphatod meg ezt a jutalmat, ha PONTOSAN annyi teljesített célkártyád van, mint a jutalomlapkán látható. Ha egy jutalmat nem kértél el akkor, amikor pontosan megegyező számú teljesített célod volt, később már nem kaphatod meg.

Ha egy ilyen típusú jutalmat már elkértél, többet a játék során már nem kaphatsz – nem is cserélhetsz le egy kisebb értékű jutalmat nagyobbra.

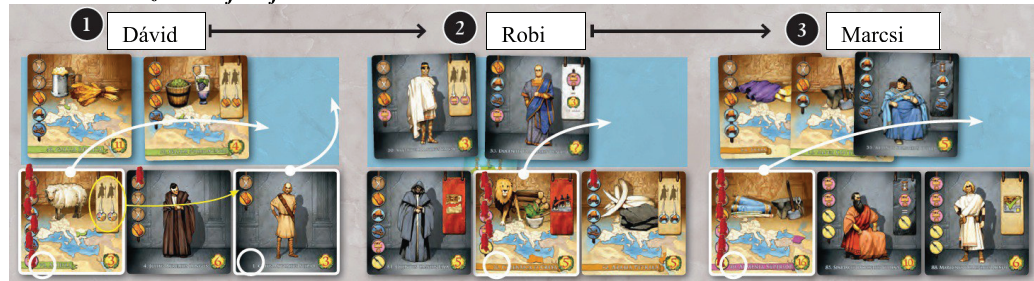


Választáskor a következőt kell mérlegelned:

- Elveszed a biztos jutalmat, ezzel lemondva annak lehetőségéről, hogy később megszerez egy nagyobb értékűt, vagy
- Nem veszed el a jutalmat, hanem ráhatsz az értékesebbre, ezzel kockáztatva, hogy mások esetleg gyorsabbak lesznek nálad, és megszerezik előtted, hogy neked végül semmi se jusson.

Figyelem! A színekért és számokért járó megszerzett jutalmaidat nem vehetik el tőled, még akkor sem, ha elveszítesz egy teljesített célkártyát.

Példa a célok számaért járó jutalmakra



1.

Dávid kezd, mert az ő teljesített célkártyája a legkisebb sorszámu (70). Leveszi a légióit a kártyáról, és visszateszi saját tartálékába. A célkártya akciója segítségével mobilizálhatja két légióját. A két légiót az 1-es sorszámu célkártyájára teszi, így azonnal teljesíti is azt. Mindkét teljesített kártyát a számukra fenntartott helyre teszi.

Ezzel Dávid az első, aki birtokol 3 zöld provinciát; teljesített 3 zöld célt, és megkapja az érte járó jutalomlapkát.

Mivel 4 teljesített célja van, a következő lehetőségek közül választhat:

- Elveszi a 4 célért járó jutalomlapkát. Ha ezt választja, később már nem kaphatja meg az 5 vagy 6 célért járó lapkát.

- Nem veszi el a 4 célért járó jutalmat, hanem megpróbálja megszerezni az értékesebb 5 vagy 6 célért járó. Ha a többiek megelőzik, és előbb szerzik meg ezeket az értékesebb jutalmakat, akkor Dávid akár hoppon is maradhat.

Végül Dávid húz két új célkártyát az asztal közepéről, és ezek helyét feltölti a húzópakliból, hogy újra 5 kártya legyen látható.

2.

Most Robi következik, a 76-os sorszámu célkártyát teljesíti. Leveszi a légióit a lapkáról, és visszateszi saját tartálékába. A teljesített célkártyán található akció a következő hatást fejt ki: minden ellenfelének le kell vennie összes légióját az egyik célkártyájáról. Marcsinak szerencséjére csupán az éppen teljesítésre várakozó célkártyáján van légiója, és ezekre nem érvényesek a negatív hatások. Ezért Marcsi nem tudja levenni egyetlen légióját sem. Dávidnak viszont le kell vennie a 4-es sorszámu célkártyán álló egyetlen légióját, és vissza kell tennie saját tartálékába.

Robi a teljesített lapkát a számára fenntartott helyre teszi. Végül húz egy új célkártyát az asztal közepéről, és a helyét feltölti a húzópakliból, hogy újra 5 kártya legyen látható.

3.

Végül Marcsi következik, és teljesíti a 80-as sorszámu célt. Leveszi a légióit a lapról, és visszateszi saját tartálékába. Ennek a kártyának nincs különleges hatalma, viszont rengeteg pontot ér majd Marcsinak. Marcsi a teljesített kártyát a számára fenntartott helyre teszi. Végül húz egy új célkártyát az asztal közepéről, és a helyét feltölti a húzópakliból, hogy újra 5 kártya legyen látható.

C. Az aranyért és búzáért járó jutalmak

Az a játékos, aki elsőként teljesít egy aranyat/búzáat adó célt, automatikusan megkapja az érte járó jutalomlapkát. A jutalmat egészen addig megtarthatja, amíg több aranyat/búzáat adó birtokolt célkártyája van, mint bármely más játékosnak. Amint egy ellenfél megszerez legalább ugyanannyi aranyat/búzáat adó célkártyát, elveszi az adott jutalomlapkát aktuális tulajdonosától.



Példa az aranyért és búzáért járó jutalmakra

Marcsi teljesíti az első aranyat adó célt, és megkapja az érte járó jutalomlapkát. Később teljesít még egy aranyat adó célt, ezzel természetesen megtartja a jutalomlapkát. Ezután Robi is teljesít egy aranyat adó célt, de Marcsi még mindig megtartja a jutalomlapkát, hiszen neki már kettő aranyat adó birtokolt célja van. Később Robi teljesíti második aranyat adó célját, ami elég ahhoz, hogy elvegye Marcsitól a jutalomlapkát. Ha Marcsi vissza akarja azt szerezni, teljesítenie kell a harmadik aranyat adó célját is.

Teljesített célkártya elvesztése

Dávid

Dávid teljesíti a 81-es sorszámu célkártyáját. E kártya által biztosított akciójának a hatására minden ellenfelének el kell dobnia egy teljesített célkártyáját.

Andi

Andi úgy dönt, a 6-os sorszámu kártyáját dobja el. A kártya által korábban biztosított plusz légióját azonban megtarthatja.

Marcsi

Marcsi, akinél a búzáért járó jutalomlapka van, eldobja a 40-es sorszámu célkártyáját, amin búza van. Ekkor megnézzük, kinek van a birtokolt kártyáin a legtöbb búzája.

- Ha még mindig senkinek nincs több búzája, mint Marcsinak, akkor megtarthatja a búzáért járó jutalomlapkát.
- Ha valakinek több búzája van, mint neki, Marcsi át kell adja neki a jutalomlapkáját. Ha több ilyen játékos is van, Marcsi választhat, hogy közülük kinek adja át a lapkát.
- Ha senkinek sincs búzája, a lapka visszakérül középbe.