



Tervezte: Serge Laget
Kiadja: Eurogames/Jeux
Descartes
1, rue Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

3-5 játékos
12 éves kortól
játékidő kb. 2-3 óra

A játékosok egy-egy nagy ókori civilizáció vezetőjének szerepébe léphetnek. A játéktér a Földközi-tenger térsége, amely szárazföldi tartományokra és tengerzónákra van osztva. A tartományokon ikonok jelölik az alapítható városok helyét és bizonyos árucikkek lelőhelyét.

Birodalmuk fejlesztéséhez a játékosoknak ki kell aknázniuk ezeket az erőforrásokat: a városhelyeken városokat, az áruk lelőhelyén karavánokat kell építeniük. Katonai erejüket is használniuk kell majd, hogy új tartományokat hódítsanak meg – akár más játékosok tartományait is. A kereskedelem és hódítás útján szerzett vagyont új építkezésekbe, később pedig híres Világcsodák építésébe és erős Hősök megszerzésébe fektetik. Ezek nem csak különböző előnyöket biztosítanak gazdájuknak, hanem elvezetnek a győzelemhez is.



A JÁTÉK CÉLJA

A játékot az nyeri, aki elsőként építi fel a **piramisokat**, vagy birtokol összesen **4 világsodát** és/vagy **hőst**.

A JÁTÉK TARTALMA

1 játéktábla, mely a Földközi-tenger térségét ábrázolja, szárazföldi tartományokra és tengerzónákra felosztva. A tartományokon ikonok jelölik az ott termelt árucikkeket, valamint a felépíthető városok helyét. A szigetek is tartományokat alkotnak.

144 kártya, ebből:

- **3 szerepkártya**: kereskedelmi igazgató, politikai vezető, katonai vezető.
- **5, az egyes civilizációkhoz tartozó hős**: Julius Caesar, Hannibál, Hammurabi, Periklész és Kleopátra.
- **6 általános hős**: Agamemnón, Arkhimédész, Szép Heléna, Nabukodonozor, Bölcs Salamon és Odüsszeusz.
- **7 világsoda**: a rhodoszi kolosszus, Szemiramisz függőkertjei, az epheszoszi Artemisz-szentély, az olümpiai Zeusz-szobor, az alexandriai világítótorony, a halikarnasszoszi Mauzóleum és az egyiptomi piramisok
- **123 erőforráskártya**: 35 adókártya és 88 árucártya (11 gabona, 11 hal, 11 rabszolga, 7 bor, 7 fém, 7 gyümölcs, 7 háziállat, 7 olaj, 5 arany, 5 drágakő, 5 illatszer és 5 papirusz).

58 épületjelző: 28 karaván, 12 piac, 12 város és 6 templom.

5 készlet fabábu, mindegyik 33 bábuval, ebből:

- **21 katonai egység**: 5 triérés (hajó), 8 légió (emberke), 8 erőd (hatszögletű oszlop).
- **12 befolyásjelző** (korong).

5 játékosok segédlapja, ezek egyik oldalán az illető civilizáció alapfelállása, a másikon a játékszabályok kivonata látható.

8 hatoldalú kocka

szabályfüzet

Megjegyzés: Ha ez az első játékod, olvasd el a teljes szabálykönyvet, mielőtt nekikezdesz. Ebben minden játékszabályt elmagyarázunk. Ha később olyan szituációba ütköznél, amely a szabálykönyvben nem szerepel, nézd meg a Kérdések és válaszok részt a szabályok végén.

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos kiválaszt egy szint és elveszi a megfelelő fabábu-készletet. Az erőforráskártyákat szétválogatjuk és képpel felfelé letesszük a tábla mellé; ez lesz a bank. Ezután vegyünk ki az épületjelzők közül annyit, amennyit az alábbi táblázatban látunk, válogassuk szét őket és helyezzük a tábla mellé.

	3 játékos	4 játékos	5 játékos
karaván	18	23	28
város	8	10	12
piac	8	10	12
templom	4	5	6

Alapfelállítás

Minden játékos választ egyet az 5 kezdő civilizáció közül, elveszi a megfelelő játékosok segédlapját, és az azon található alapfelállásnak megfelelően jár el. Mindenki elveszi a civilizációjához tartozó hőst (pl. a karthágói játékos Hannibált), és egy szerepkártyát is, ha az alapfelállítás megkívánja (pl. a játék kezdetén a

római játékos elveszi a *katonai vezető-kártyát*); ezeket képpel felfelé maga elé teszi. Ezután a segédlapon közölt alapfelállásnak megfelelően felteszi a jelzett számú befolyásjelzőt és épületjelzőt a tábla megfelelő tartományaira.

Példa az alapfelállásra: *A rómaiak játékos a segédlapját követve magához veszi Julius Caesart, valamint a katonai vezető-kártyát. Ezután Róma tartományba feltesz 1 befolyásjelzőt, 1 várost (Rómát), a két árucikkre (fém, bor) 1-1 karavánt, végül 1 erődöt. A Rómától északra lévő tartományba 1 befolyásjelzőt és a két árucikk (háziállat, gabona) valamelyikére 1 karavánt, végül a Rómától délre fekvő tartományba 1 befolyásjelzőt, és a két áru (gyümölcs, olaj) valamelyikére 1 karavánt helyez. Ezzel készen áll a játékra.*

Haladó felállás

Tapasztaltabb játékosok maguk is felépíthetik induló birodalmukat, ha a haladó felállást választják. Ilyenkor csupán a civilizációk központi tartományai kötöttek (ugyanazok, mint az alapfelállásnál). A többi jelző azonban nem muszáj úgy elhelyezni, ahogyan a játékosok segédlapján szerepel. Ehelyett minden játékos 36 építési ponttal indul, amiből befolyásjelzőket, épületeket, katonai egységeket és/vagy a civilizációjához tartozó hőst (általános hősokeket és világcsodákat nem) vehet, belátása szerint. Az egyes tételek ára ugyanannyi pont, mint ahány kártyába a megvásárlása kerülne az építési költségek táblázata szerint. Azonban minden jelző csak a játékos központi tartományába és az azzal közvetlenül szomszédos tartományokba kerülhet, és minden egyéb építési szabályt be kell tartani. A felépített légiók és triérészek is a központi tartományból indulnak, és csak az első lépés során hagyhatják el azt.

Ötnél kevesebb játékos

Ha nincs öt játékosunk, akkor semleges civilizációkat kell kialakítani. A semlegesek központi tartományában 1 befolyásjelző, 1 légió és 1 erőd álljon, a szomszédos tartományokban pedig 1 befolyásjelző és 1 légió. Ezeket a jelzőket egyetlen játékos sem irányítja. Végig a helyükön maradnak és védekeznek, ha megtámadják őket.

Három vagy négy játékos esetén kevesebb épületjelzőt (karavánt, várost, piacot és templomot) kell használni. Az alapfelállást ábrázoló lapon szerepel, miből mennyi szükséges; a főlösleges jelzőket ki kell venni a játékból.



A FORDULÓK MENETE

Minden forduló három fázisra osztható: kereskedelmi fázisra, építési fázisra és katonai fázisra. A játékosok az alább leírtak szerinti sorrendben mind lépnek az egyes fázisokban, mielőtt a következő fázisba kerülne sor. Minden fázisban egy-egy kiválasztott játékos játssza el a következő szerepeket valamelyikét (és így ő határozza meg a fázis sorrendjét): a kereskedelmi igazgató dönti el, hány lapot kell felajánlani kereskedésre a kereskedelmi fázisban, a politikai vezető határozza meg az építési fázis sorrendjét, a katonai vezető pedig ugyanígy a katonai fázis sorrendjét.

A játék elején a szerepeket (és a megfelelő szerepkártyákat) kiosztjuk a játékosok segédlapján szereplő játékosoknak. Később pedig minden forduló elején újraosztjuk a szerepeket, a következők szerint:

- **kereskedelmi igazgató:** a legtöbb karavánnal és piaccal rendelkező játékos
- **politikai vezető:** a legtöbb várossal és templommal rendelkező játékos
- **katonai vezető:** a legtöbb katonai egységgel (légióval, triérésszel és erőddel) rendelkező játékos

A szerep jelenlegi birtokosa és egy másik játékos közötti döntetlen esetén az előbbi megtartja a kártyát. Ha két másik játékos között alakulna ki döntetlen, a szerep jelenlegi birtokosa eldöntheti, melyiküknek adja tovább a kártyát.

Kereskedelmi fázis

A) Jövedelmek begyűjtése

A kereskedelmi igazgató minden város és karaván után, amely a játékos tartományaiban található, vagy amelyen a játékos egy légiója áll, kiosztja az illető játékos jövedelmét (erőforráskártyákat), a következők szerint:

- 1 adókártyát minden város után (2 adókártyát, ha a tartományban templom is áll),
- 1 árukártyát minden olyan erőforrásért, amelyen karaván áll (2 árukártyát, ha a tartományban piac is van).

Fontos megjegyzés: Ha egy játékos a légiójával megszállt egy várost, és meg akarja szerezni a tartományban lévő templom bónuszát is, akkor a templomra is rá kell tennie egy légiót. Ugyanez vonatkozik arra az esetre is, ha a légió karavánon áll, és a tartományban lévő piac bónusza után vágyakozik. A bekebelezés alatt álló tartományok épületei (a tartományok bekebelezését ld. lejjebb, a katonai fázisnál) az eredeti birtokos számára termelnek, amíg a bekebelezés végbe nem megy (azaz a régi birtokos befolyásjelzője lecserélődik az újéra).

B) Játékosok közti kereskedelem

1. A kereskedelmi igazgató eldönti, hány erőforráskártyát kell felajánlani cserére. Az igazgató nulla kártyát is megjelölhet, de nem kérhet több lapot, mint amennyi neki magának a kezében van.
2. A játékosoknak ki kell választaniuk a megjelölt mennyiségű erőforráskártyát a kezükből, és képpel lefelé le kell tenniük maguk elé. Ezek a cserére felajánlott kártyák. Ha valamelyik játékosnak nincs annyi erőforrása, amennyit a kereskedelmi igazgató megjelölt, ebben a fordulóban kimarad a kereskedésből.
3. Ha mindenki végzett a 2. lépéssel, egyszerre felfordítjuk az összes cserére felajánlott kártyát, és megkezdődik a kereskedés. A kereskedelmi igazgató kiválasztja egy másik játékos egy felajánlott kártyáját és képpel lefelé fordítva maga elé teszi. A játékos, akitől az igazgató elvette a kártyát, most egy másik társától vesz el egy kártyát, és így tovább, míg minden kártyát el nem vett valaki. Elvehetünk kártyát olyasvalakitől, aki éppen tőlünk vett el egy kártyát, de soha nem vehetünk vissza egy már képpel lefelé fordított kártyát. Ugyanazon két játékos között pedig csak két egymás utáni csere engedélyezett.

Példa: A kereskedelmi igazgató elvesz egy kártyát Annától. Azután Anna elvesz egy kártyát a kereskedelmi igazgatótól. Az igazgató már nem vehet el újra Annától, hanem egy másik játékos kártyáját kell választania.

A játékosok addig folytatják egymás kártyáinak elvételét, míg a cserére ajánlott összes kártya el nem fogy, vagy pedig csak egyvalakinek marad kártyája. Ekkor két lehetőség adódhat:

1. Elvették az utolsó kártyát is, és mindenki előtt pontosan ugyanannyi lefelé fordított kártya van. Ekkor ezeket kézbe kell venni és a játék a következő fázissal folytatódik.
2. Annak a játékosnak, akitől az utolsó kártyát elvették, egy kártyával kevesebbje van. Ebben az esetben a kereskedelmi igazgatónak választania kell egy kártyát a sajátjai közül (vagy a lefelé fordított, vagy a kezében lévő kártyák közül) és oda kell adnia a játékosnak. A játék a következő fázissal folytatódik.

Építési fázis

A politikai vezető meghatározza a sorrendet, amely szerint a játékosok fejleszthetik és kiterjeszthetik birodalmukat. A soron lévő játékos egy vagy több készletnyi erőforráskártyát válthat be hősökre, épületekre, katonai egységekre és befolyásjelzőkre.

Egy készlet akkor szabályos, ha:

- csak adókártyákból áll, vagy
- csak különböző árukártyákból áll (ld. „Példák a készletekre” lent, a Kérdések és válaszok részben).

A fel nem használt erőforráskártyákat az építési fázis végén el kell dobni, a felhasznált készletekkel együtt. A játékosok összesen 2 adókártyát tarthatnak meg és vihetnek tovább a következő fordulóra. A felhasznált és/vagy eldobott erőforráskártyákat vissza kell adni a banknak. Egy készlet annyit ér, ahány kártya van benne. Ez az érték határozza meg, mit lehet építeni az adott készlettel (ld. a játékosok segédlapján, a szabályok összefoglalásában szereplő építési költségeket).

Építési szabályok

1. Épületeket és katonai egységeket csak olyan tartományban lehet létrehozni, ahol a játékosnak már van egy befolyásjelzője. Gazdátlan vagy ellenséges tartományban akkor sem lehet építkezni, ha a játékosnak légiója áll ott.
2. Befolyásjelzőt csak olyan tartományra lehet letenni, amely szomszédos egy, a forduló elején már a játékos birtokában lévő tartománnyal, és egyetlen másik játékosnak sincs ott befolyása.
3. Ha feltettünk a befolyásjelzőt, akkor ugyanabba a tartományba abban a fordulóban már nem építhetünk mást. A játékosnak meg kell várnia a következő fordulót.
4. Egy helyre csak egy várost, egy erőforrásra csak egy karavánt, egy tartományba csak egy templomot, piacot és erődöt lehet építeni.
5. A triérészek is szárazföldön épülnek (nem a tengerzónákon). Csak szigeteken, illetve tengerrel szomszédos tartományokon építhetők. Megépítésük után, a katonai fázisban futnak majd ki egy szomszédos tengerzónára.
6. Nem lehet építkezni háború sújtotta vagy katonai megszállás alatt lévő (ld. lent) tartományokban. Kivétel: minden játékos minden körülmények között építkezhet a saját központi tartományában.
7. A hősök és világcsodák megvásárlásuk után azonnal kifejtik hatásukat.

Katonai fázis

A katonai vezető dönti el, hogy milyen sorrendben következnek a játékosok a katonai fázisban. A soron lévő játékos mozgathatja az egységeit. A harci helyzeteket azonnal le kell játszani.

A) Mozgás

A mozgás nem kötelező, a játékosok annyi egységgel lépnek, ahánnyal akarnak.

1. **Tengeri mozgás:** elsőként a triérészek lépnek (ha vannak). Ha éppen most épültek meg, akkor kifutnak egy szomszédos tengerzónára. Ha már a tengeren vannak, akkor áthajózhatnak egy szomszédos zónába. Foglalt tengerzónába való belépés nem feltétlenül eredményez ütközetet, de ha a játékos a támadás mellett dönt, akkor a tengeri csatát még a légiók mozgatása előtt le kell játszani, mert a csata eredménye hatással lehet a légiókat szállító triérészekre.
2. **Tengeri csata (opcionális):** a játékos döntése alapján, az alább leírt harci szabályok szerint zajlik.
3. **Légiók mozgása:** ezután lépnek a légiók. Légiók csak egy szomszédos (közös határvonallal bíró) tartományra léphetnek, vagy triérészek sora szállíthatja át őket tengeren.

Példa: át lehet mozgatni légiókat Athénból Alexandriába, feltéve hogy a játékosnak a két tartomány közötti két tengerzóna mindegyikén áll egy triérésze.

4. **Szárazföldi csata (kötelező):** az alább részletezett harci szabályok szerint vívandó. A légióknak kötelező megütközniük az azonos tartományban álló ellenséges légiókkal és/vagy erődökkel.

B) Csata

Általános harci szabályok:

0. **Minden csata** egy fordulóig tart.
1. **Szárazföldi** egységek (légiók és erődök) csak szárazföldi egységekkel, hajók (triérészek) csak hajókkal küzdhetnek.
2. **A dokkban veszteglő** (éppen megépült, még tengerre nem bocsátott) triérészeket nem lehet megtámadni és ők sem támadhatnak.
3. Ha a megtámadott tartományban nincsenek ellenséges szárazföldi egységek, a támadónak nem kell dobni. Egyszerűen lépünk tovább arra a részre, hogy „Csak egy támadó egységei élték túl a csatát”.
4. **Erődök:** a harcban résztvevő erődök után nem kell dobni, mert az erődök automatikusan 6-ost „dobnak”. Az erőd tulajdonosának csupán hozzá kell adnia 6-ot a dobása értékéhez. Az erődök katonai egységnek számítanak (és nem épületnek), de nem mozoghatnak. Az erődöket meg kell semmisíteni, mielőtt a támadó serege kifoszthatná, megszállhatná vagy bekebelezhetné a tartományt (ld. lejjebb).
5. **A támadó és a védő** egyszerre dob annyi kockával, ahány légiójuk van a kérdéses tartományban vagy triérészüik a kérdéses tengerzónában. A dobott számokat össze kell adni (ne felejtsük el hozzáadni a hősök, világcsodák és erődök után járó bónuszokat), és az ellenfélnek minden 5. pont után le kell vennie egy egységét (lefelé kerekítünk). Mindig a tulajdonos választja ki az elpusztított egységeket.

***Példa:** A zöld játékos 3 légióval támadja a kék játékos, aki 1 légióval és 1 erőddel védekezik. A zöld játékos 3 kockával dob, ennek eredménye 6, 3 és 2, az összeg 11. A kék játékos 1 kockával dob, ez 3, hozzáadja az erőd +6 bónuszát, az összeg így 9. A zöld játékos 1, a kék 2 egységet veszít.*

Miután befejeződött a csata, kiszámoltuk a veszteségeket, és maradt életben támadó, kétféle lehetőség állhat fenn:

1. **Egynél több játékos katonai egysége (légiója, erődje vagy triérésze) élte túl a csatát (vagy csatákat, ha kettőnél több játékos volt érintett):**

Ha a harc végén két (vagy több) játékos szárazföldi katonai egységei (légiók, erődök) maradnak a tartományban, a tartományt "háború sújtja". A támadó egységek a tartományban maradnak, és a harc folytatódik a következő katonai fázisokban, mindaddig, amíg ellenséges egységek tartózkodnak egyazon tartományban. A kereskedelmi fázisban a tartomány tulajdonosa a rendes szabályok szerint megkapja erőforráskártyáit a háború sújtotta tartományból is. Az építési fázisban azonban nem építhet ebben a tartományban. A háború sújtotta tartományban lévő azon játékosok, akik még nem mozogtak a tartomány megtámadásakor, légióikkal elhagyhatják a tartományt, ha rájuk kerül a sor. Ha tengerzónán áll két (vagy több) játékos triérésze, a tengerzóna nem válik háborúsújtottá, a hajók szabadon léphetnek be vagy ki, illetve szállíthatnak légiókat.

2. **Csak egy támadó egységei élték túl a csatát:**

A támadó a következő három dologra használhatja fel a csatát túlélte légióit:

■ Tartomány kifosztása: a játékos elpusztít egy épületet a tartományban (várost, karavánt, templomot vagy piacot, de erődöt nem).

■ Tartomány megszállása: egy-egy légiót rátehetünk a tartományban lévő városokra és karavánokra, hogy megszerezzük az azokból befolyó jövedelmet. Egy-egy légió ráállhat a tartomány templomára vagy piacára is, hogy megduplázzon egy másik, az adott tartományban megszállással foglalkozó légió által szerzett jövedelmet.

■ Tartomány bekebelezése: egy légiót rátehetünk a tartomány tulajdonosának befolyásjelzőjére. A következő építési fázisban a támadó játékos kicserélheti a régi tulajdonos befolyásjelzőjét a sajátjára. Az új befolyásjelzőt a rendes szabályok szerint meg kell venni.

Figyelem! Egyetlen játékos sem lehet teljesen kiejteni a játékból. A játékosok központi tartományának befolyásjelzőjét nem lehet kicserélni, és a tulajdonos mindig építhet a saját központi tartományában, még akkor is, ha a tartományt háború sújtja.

A JÁTÉK VÉGE, GYŐZELEM

Ha valamelyik játékos teljesítette a következő két győzelmi feltétel egyikét, a játék azonnal véget ér:

- A játékos felépítette a piramisokat.
- A játékos megvásárolt összesen 4 hőst és/vagy világcsodát. A civilizációkhoz tartozó hősök beleszámítanak ebbe az összegbe.



KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

A fordító megjegyzése: alább több helyen szemezgettem a neten található FAQ-ból, amely több kérdéses pontot tisztáz, jóllehet utólag; ezeket a helyeken ilyen vörössel jelöltem.

Hogyan használjuk a hősöket és a világcsodákat?

A hősök és a világcsodák valamilyen különleges előnnyel ajándékozzák meg birtokosukat (ld. lejjebb vagy rövidebben magukon a kártyákon). A hősöket és a világcsodákat nem tesszük le a táblára, így nem lehet őket fogságba ejteni vagy elrabolni. Az általános hősöket és a világcsodákat bármelyik játékos megveheti. Bizonyos hősök azonban csak a megfelelő civilizáció számára állnak rendelkezésre, más civilizáció nem veheti meg őket. (Pl. Julius Caesart csak a római játékos vásárolhatja meg.)

Van valamilyen megkötés az előkészületekre a haladó felállás esetében?

A 36 pontból minden játékos megveheti a civilizációjához tartozó hőst és bármilyen épületet, de nem vehet általános hősöket és világcsodákat. A görög játékos bármely, az Égei-tengerrel szomszédos tartományra (Konstantinápoly, Trója, Rhodosz és Knosszosz) terjeszkedhet induláskor.

Ha 5-nél kevesebben játszunk, mely civilizációk maradjanak ki?

Ahogy akarjátok, de a játék akkor a legkiegyensúlyozottabb, ha 4 játékosnál Babilon, 3 játékosnál pedig Róma és Egyiptom marad ki. *(A szerepkártyákat ennek megfelelően kell elosztani: pl. ha Egyiptom kimarad, a görög játékos lesz a politikai vezető, mert neki két városa van, míg a többieknek csak egy. Lényeg, hogy senki ne kapjon kezdésnél két szerepet, mert behozhatatlan előnyre tehet szert.)*

Egyiptomnál az alapfelállást ábrázoló segédlapon az szerepel, hogy a játékos választhat, a háziállatra vagy a papiruszra teszi a karavánját. A háziállat azonban a Sínai-félszigeten van, ami nem tartozik Egyiptomhoz (nincs ott befolyásjelzője)!

A segédlapon hibásan szerepel. A karavánt csak a papiruszra lehet letenni.

Általános megjegyzés a játékmenettel kapcsolatban:

A szerepkártyák által adott különleges képességek mellett a fázisok vezetőinek az is feladata, hogy mozgásban tartsák a játékot és emlékeztessék társaikat a lépésre, ha rájuk kerül a sor. Bizonyos hősök bónuszokat adnak annak kiszámolásakor, hogy ki kapja meg a szerepeket. (Pl. Arkhimédész +2-t ad a katonai vezetővé váláshoz.) Ezeket ne felejtjük el hozzáadni, amikor a forduló elején újraosztjuk a szerepeket.

A politikai és a katonai vezetőnek a megfelelő fázis elején az egész sorrendet el kell mondania, vagy elég az első játékost kijelölnie, majd annak lépése után a másodikat stb.?

Elég az első játékost kijelölnie, de a másodikat még ennek lépése közben meg kell neveznie, hogy felkészülhessen.

Timeo danaos et dona ferentes.

(Félek a görögöktől, még ha ajándékot hoznak is.)

Ha van egy karavánom Karthágóban, 1 illatszert vagy 1 gyümölcsöt kapok, netán mindkettőt?

Minden karavánt egy bizonyos árucikkre kell tenni. Ahhoz, hogy két árucikket kapj, két karavánra lesz szükséged.

Muszáj kereskednem, ha elégedett vagyok a kártyáimmal?

Igen, muszáj, ha van elég kártyád. Ez egy ilyen kegyetlen játék...

A kereskedés befejezése idő előtt:

Ha csak egy játékosnak maradtak felfelé fordított kártyái, akkor neki vissza kell vennie azokat. Ha két játékosnak maradt felfelé fordított kártyája, miután egymás után kétszer is cseréltek egymással, a kereskedés véget ér, és mindketten visszaveszik a felhasználatlan kártyáikat.

Példák készletekre:

A kereskedelmi fázis végén az egyik játékosnak 3 adója, 2 gabonája, 1 illatszere, 1 háziállata, 1 aranya és 1 rabszolgája van. Bár ez hat árukártya, 6-os értékű készletet nem alakíthat ki belőlük, hiszen az egyik kártyából (a gabonából) kettő is van. Két darab 3-as készletet viszont kialakíthat: az egyiket 1 gabonából és két másik áruból, a másikat a második gabonából és két egyéb áruból. A 3 adókártyával együtt ez összesen 3 db 3-as értékű készlet, ebből a játékos két légiót és egy triérészt vásárol. Reszkessen mindenki!

Két tartomány, amit egy sor triérész köt össze a tengeren, szomszédosnak számít?

Igen, mind a légiók mozgatása, mind a befolyásjelzők elhelyezése szempontjából szomszédosnak számítanak.

Kell-e, vagy egyáltalán lehet-e befolyásjelzőt tenni egy tengeri zónára?

Nem, viszont a szigetekre bizony kell tenni befolyásjelzőt, ha később építkezni akarsz rajtuk.

A haladó felállásnál muszáj már induláskor megvenni a civilizációhoz tartozó hőst?

Nem, elköltheted másra is az építkezési pontjaidat. A civilizációhoz tartozó hőst később is csak te veheted meg, más nem.

Kereskedésnél adókártyát is lehet cserélni?

Igen, mind adó-, mind árukártyákat.

Miután befolyásjelzőt vettem egy tartományba, vehetek-e befolyásjelzőt ugyanabban a fordulóban egy vele szomszédos tartományba?

Nem, meg kell várnod a következő fordulót (csakúgy, mint az építkezésnél). A most megszerzett tartomány csak akkor lesz a tiéd, és csak akkor terjeszkedhetsz innen tovább.

Ha egy tartományom már nem alkot összefüggő területet a birodalmam többi részével, elveszítem fölötte az uralmat?

Nem, ez nem VINCI!

Elpusztíthatom-e egy saját épületemet, hogy máshol építsem fel újra?

Nem, mint ahogyan az ellenség támadásakor sem alkalmazhatod a felégetett föld taktikáját, hogy szándékosan elpusztítsd az épületeidet.

Mi történik, ha két játékos egyszerre nyeri meg a játékot?

Amint egyikük teljesíti a győzelmi feltételeket, a játék véget ér. Ez fontos, hiszen ez az egyik nagy előnye a politikai vezető szerepnek. Ha viszont több játékos egyszerre fejezné be a játékot és egyikük sem a politikai vezető (ilyenkor ugye elvileg a politikai vezető döntené el, ki építsen először, s ezáltal ki nyerje meg a játékot!), kiegyezhettek egy döntetlenben, vagy folytathatjátok a játékot, amíg csak egyetlen győztes nem lesz.

Si vis pacem, para bellum.

(Ha békét akarsz, készülj a háborúra!)

Szituáció: Athénba építek 1 légiót és 1 triérészt. A flotta kifut a tengerre, majd átszállítja a légiót Syracusae-be.

Mozoghat-e a légió több triérészen keresztül?

Igen, mindaddig, amíg a lánc megszakítatlan és csak saját hajókból áll. Ha a példában szereplő helyzetben az Adrián is áll egy hajó, a légió egészen Rómáig mozoghat. Meglepetés!

Szituáció: Egyiptom 3 légióval támadja Jeruzsálem tartományt. A babiloni játékos 1 erőddel és 1 légióval védi a tartományt. Egyiptom 3 kockával dob, az eredmény 4, 2 és 5 = 11. Babilon 1 kockával dob, ez 5, hozzáadja az erőd 6 bónuszát, 5 + 6 = 11. Mindkét játékos 2 egységet veszít. A babiloni ellentámadástól tartva az egyiptomi sereg gyorsan kifosztja Jeruzsálemet. A játékos eltávolítja a tartományból a várost (a befolyásjelző marad). Ez a szentségtörés nem maradhat bosszúlatlan! A kifosztás előnye, hogy a hatás azonnali és biztos. A megszállás és a bekebelezés ezzel szemben megköveteli, hogy legalább egy körig megtartsd az elfoglalt tartományt.

Ne feledjük: a következő forduló elején a szerepek (kereskedelmi igazgató, politikai vezető, katonai vezető) kiszámolásakor a karavánon vagy városon álló légió birtokosának, és nem a tartomány tulajdonosának kell adni a pontokat. A hódítás kiszámíthatatlan és drága, de hosszú távon nagyon is jövedelmező lehet...

Szituáció: A katonai fázisban én lépek először, és 2 légióval megtámadom Cyrenae-t. A tartományt csak 1 légió védi, és van rajta egy dokkban veszteglő triérész (most épült, és ellenfelem még nem lépett). A harc során a légió leesik, de a triérész ott marad, mert ugye nem lehet megtámadni és ellenfelem még nem lépett.

Most választhatom-e a kifosztást, megszállást vagy bekebelezést, avagy a tartományt háborúsújtottnak kell tekinteni, mivel még egy ellenséges egység áll benne?

Mivel egy dokkban álló triérész nem vehet részt csatában (sem szárazföldi, sem tengeri csatában), ebben a helyzetben egyszerűen figyelmen kívül kell hagyni. A tartomány a rendes szabályok szerint kifosztható, megszállható vagy bekebelezhető. A triérész nem pusztul el (kifosztással sem pusztítható el), hanem a tulajdonos lépésekor kifut a tengerre.

Szállíthat-e több légiót ugyanazon triérész?

Igen, lényeg, hogy a lánc megszakítatlan maradjon.

Egy-egy bábu lépése után azonnal csata következik, vagy meg kell várni, amíg a játékos összes mozgatni kívánt egysége lépett, és azután egyszerre megvívni az összes csatát?

A játékos saját belátása szerint szervezi meg a mozgásokat és a csatákat. Dönthet úgy, hogy több tartományból von össze seregeket egyetlen tartomány megtámadására, de úgy is, hogy külön-külön támad. Dönthet úgy, hogy szétosztja egy tartományban álló seregeit több különböző tartomány megtámadására. Dönthet úgy, hogy egy háború sújtotta tartományba belépve szétosztja a seregét, és mindegyik ott lévő ellenséges sereget megtámadja, de úgy is, hogy csak egyiküket támadja meg és a másikat figyelmen kívül hagyja. Ez a rugalmasság tehát rengeteg választási lehetőséget ad a katonai fázisban.

Elhagyhatok-e egységeimmel egy háború sújtotta tartományt?

Igen, de ha ott maradsz, harcolnod kell. Az erődök természetesen nem menekülhetnek el, és muszáj harcolniuk.

Mi történik, ha megtámadnak, miközben a légióim megszállással vagy bekebelezéssel foglalkoznak?

Minden, a tartományban álló légió részt vesz a harcban, akkor is, ha megszállással vagy bekebelezéssel foglalkozott. Ha megnyered a csatát (és még van légiód!), folytathatod, amit elkezdél. Ha viszont marad ellenség a csata után, nem folytathatod a megszállást vagy bekebelezést, hiszen ez háború sújtotta tartományban nem lehetséges. Ilyenkor jobb a kifosztás: bár kevésbé jövedelmező, hatása azonnali.

Az egyik játékos megtámadja a másikat, és a harc után mindkettőnek maradnak légiói. A másik játékos ezután a saját lépése során elmenekül a tartományból. Az első játékos most választhatja-e a kifosztást stb.?

Nem, ezeket csak a saját lépésénél, közvetlenül a harc után választhatja.

KÁRTYÁK HATÁSAI

Általános hősök

Agamemnón: +2-t ad a kereskedelmi igazgatóvá váláshoz. Mikor a forduló elején újraosztjuk a szerepeket, adj hozzá 2-t a karavánjaid és piacaid összegéhez, hogy kiderüljön, te leszel-e a kereskedelmi igazgató.

Arkhimédész: +2-t ad a katonai vezetővé váláshoz. Mikor a forduló elején újraosztjuk a szerepeket, adj hozzá 2-t a légióid, erődjeid és triérészeid összegéhez, hogy kiderüljön, te leszel-e a katonai vezető.

Szép Heléna: Áttérít 1 támadó légiót. Katonai fázisonként egyszer a saját színedre cserélhetsz egy légiót, amely belép valamelyik tartományodba. (Kivéve, ha már mind a 8 légiód a táblán van, ilyenkor Szép Heléna sem segíthet.)

Nabukodonozor: Kifosztásnál erőforrást ad. Tartományok kifosztásakor vegyél el egy árukártyát az elpusztított karavánok után, vagy egy adókártyát az elpusztított városok után.

Bölcs Salamon: +2-t ad a politikai vezetővé váláshoz. Mikor a forduló elején újraosztjuk a szerepeket, adj hozzá 2-t a városaid és templomaid összegéhez, hogy kiderüljön, te leszel-e a politikai vezető.

Odüsszeusz: Cserére kényszeríthetsz egy másik játékost. Kereskedelmi fázisonként egyszer arra kényszeríthetsz egy játékost, aki éppen elvett egy kártyát másvalakitől, hogy adja vissza a kártyát az illetőnek, és helyette válasszon egyet a te cserére ajánlott kártyáid közül.

Világcsodák

A rhodoszi kolosszus: Fordulónként +1 adót kapsz. A kereskedelmi fázisban, a jövedelmek begyűjtésekor 1 plusz adókártyát vehetsz el.

Szemiramisz függőkertjei: Megtarthatsz 1 árukártyát. A rendes szabályok szerint minden árukártya elvész az építési fázis végén. Te azonban megtarthatsz egy árukártyát és továbbviheted a következő fordulóra (képpel lefelé).

Az epheszoszi Artemisz-szentély: Fordulónként +1 árut kapsz. A kereskedelmi fázisban, a jövedelmek begyűjtésekor 1 plusz – tetszésed szerinti – árukártyát vehetsz el.

Az olümpiai Zeusz-szobor: 2 erődöt is építhetsz tartományonként. Rendszeren tartományonként 1 erőd a maximum, te azonban kettőt is építhetsz.

Az alexandriai világítótorony: Olyan tartományokba is letehetsz befolyásjelzőt, amelyek nem szomszédosak a többi tartományoddal. Ezzel bárhová tehetsz befolyásjelzőt, míg betartod a befolyásjelzők építésére vonatkozó többi szabályt.

A halikarnasszoszi Mauzóleum: Minden épületet (várost, karavánt, templomot és piacot) eggyel olcsóbban építhetsz fel. A városok és karavánok csak 2 kártyába, a templomok és piacok csak 5 kártyába kerülnek. Ez a kedvezmény nem vonatkozik a hősökre és a világcsodákra.

Az egyiptomi piramisok: Építsd meg őket és megnyered a játékot. Felépítésükhöz egy 12 kártyából álló készletre lesz szükséged.

Az egyes civilizációk hősei

Julius Caesar (Róma): A légiók és az erődök csak 2 kártyába kerülnek.

Hannibál (Karthágó): Csatában a légiók minden kockára +1 bónuszt kapnak.

Hammurabi (Babilon): Minden fordulóban ingyen feltehetsz egy befolyásjelzőt.

Periklész (Hellász): A triérészek csak 2 kártyába kerülnek és tengeri csatában minden kockára +1 bónuszt kapnak.

Kleopátra (Egyiptom): Az építési fázisokban kicserélhetsz egy erőforráskártyát egy adókártyára (vagy fordítva) a bankkal.

Szerepkártyák

Kereskedelmi igazgató: **A forduló elején** a legtöbb karavánnal és piaccal bíró játékos. A kereskedelmi igazgató határozza meg, hány kártyát kell felajánlani cserére. Ezenkívül ha a csere után valamelyik játékosnak egy kártyával kevesebb jut, az igazgató ad neki egyet a sajátjaiból (kivéve az általa a csere során szerzett kártyákat).

Politikai vezető: **A forduló elején** a legtöbb várossal és templommal bíró játékos. A politikai vezető határozza meg az építési fázis sorrendjét.

Katonai vezető: **A forduló elején** a legtöbb katonai egységgel (légió, erőd, triérész) bíró játékos. A katonai vezető határozza meg a katonai fázis sorrendjét.

Valgab

2005.01.09.

A fordítás során igyekeztünk a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: thaur@freemail.hu. Köszönöm!