

# PORTA NIGRA

A NAGY TERVEZŐK SOROZAT - #1

WOLFGANG KRAMER ÉS MICHAEL  
KIESLING JÁTÉKA  
2 - 4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE, 12 ÉVES KORTÓL

*Augusta Treverorum - a mai Trier- a késő római birodalom legnagyobb városa az Alpoktól északra. Augustus idején alapították, római építészek több nemzedéke építette a római császárok rezidenciájának, és lett világhírű város a 4. századra. A legtöbb impozáns épülete kitűnő állapotban megmaradt, és ma is látható Trierben, élükön a hatalmas Porta Nigra-val - a "fekete kapuval".*

## JÁTÉKELEMEK

1 játéktábla



4 építőmester-tartó

1 minden játékoszínben



60 római

15 minden játékoszínben



4 játékosztábla

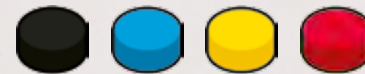
1 minden játékoszínben



játékos szín

4 győzelmipont-jelző

1 minden játékoszínben



12 akciójelző

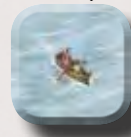
3 minden játékoszínben



18 fáklyajelző



1 fordulójelző



10 utánpótláskártya



90 téglá



32 akciókártya

8 minden játékoszínben

A 8 kártya a játékos színében alkotja a játékos akciókártya-pakliját.



51 érme

29 "1-sestertius" érme

12 "5-sestertius" érme

10 "10-sestertius" érme



játékoszín

20 épületkártya



4 "+100/+200" győzelmipont-jelző





# A JÁTÉK CÉLJA

A *Porta Nigra* játékban, a játékosok építőmesterek szerepébe bújnak, hogy az ősi Augusta Treverorum (a mai Trier) csodálatos építményeinek építkezését felügyeljék.

A játékos a körében kijátszik a kezében lévő 2 kártyából egyet, hogy meghatározza milyen akciót hajthat végre. Téglákat kell vásárolnia és gyűjtenie, és le kell tennie a színüknek megfelelően a játéktábla 4 építési területére. Az időzítés nagyon fontos, mivel a megfelelő téglák összegyűjtéséhez a játékosnak az építőmesterét a város egyik negyedéről a másikra kell mozgatnia, és 1 érme az egyes negyedek határán való átkelés költsége. Helyes időzítéssel a játékos különböző épületkártyákat is begyűjthet jutalmul néhány fontos épületrész megépítéséért, amik a játék végén adhatnak további

győzelmi pontokat.

A kör végén a játékos a saját akciókártya-paklijából húz 1 akciókártyát. Amint minden játékos akciópaklija elfogyott, a forduló véget ér, és a játékos győzelmi pontok és érmék keverékét kapja az egyes általa beépített téglákért. 2 forduló után (vagy 3, ha ketten játszanak), a játék véget ér, és a játékos győzelmi pontokat kap, elsősorban az építési területeken való többségért, valamint az összegyűjtött épületkártya-szettekért.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a Római Birodalom legnagyobb építésze, és megnyeri a játékot.

## ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyétek a **játéktáblát** az asztal közepére.
2. Tegyétek a **téglákat**, az **érméket (sestertiusok)**, a **“+100/+200”** győzelmipont-jelzőket, a **fáklyajelzőket** és a **befolyásjelzőket** talonként a játéktábla mellé. A talon érméiből áll a bank.
3. Keverjétek meg a 10 **utánpótláskártyát**, és tegyétek képpel lefelé húzópaklinak a játéktábla mellé.
4. Tegyétek a **fordulójelzőt** a fordulósáv első helyére.
5. Keverjétek meg, és tegyétek képpel lefelé egy pakliba a játéktábla mellé az épületkártyákat. **Húzzatok fel 6 épületkártyát** a pakliból, és tegyétek képpel felfelé az épületkártya-kínálat 6 helyére.
6. Keverjétek meg a becsületkártyákat, és tegyétek képpel lefelé egy pakliba a játéktábla mellé. **Fedjétek fel 14 becsületkártyát**, és képpel felfelé fordítva tegyétek le őket 2 sorba a becsületkártya-kínálat 7 helyére.
7. Minden játékos kap **20 sestertiust**, és **1 fáklyajelzőt** a talonból, amit a saját játékosterületére tesz.
8. Minden játékos választ egy **játékos színt**, és a következőket teszi:

- Elveszi a választott színben az összes most következő elemet: a **játékos-táblát**, a **győzelmipont-jelzőt**, az **építőmester-tartót**, a **3 akciójelzőt** és az **5 rómaid**. A győzelmipont-jelzőjét a győzelmipont-sáv 0-s mezőjére teszi. Az építőmestert, a 3 akciójelzőt és az 5 rómaid a játékos táblája mellé teszi (azaz a játékos területére). A színéből megmaradt rómaidat a játéktábla mellé teszi, az általános talonba.

- Elveszi a színének megfelelő **akciókártya-paklit**. Ha **4 játékos játszik**, akkor a **“csak 2 vagy 3 játékos”** jelölésű akciókártyákat kiveszi az akciókártya-paklijából, és visszateszi azokat a dobozba. Megkeveri, és képpel lefelé a játékos táblája mellé teszi a pakliját. Húz és a kezébe vesz 2 kártyát az akciókártya-paklijából. A kezében lévő lapokat titokban tartja a többiek előtt.

Végül a fel nem használt játékelemeket tegyétek vissza a dobozba.

csak 2 vagy 3 játékos





# A JÁTÉK MENETE

Ha 2 játékos játsza a játékot, akkor 3 fordulón keresztül tart. Ha 3 vagy 4 játékos játszik, akkor a játék 2 fordulón keresztül tart. A kezdőjátékost véletlenszerűen választatok ki a kedvenc háziszabályotok szerint. Ő kezdi a játékot az első körével. A többiek őt az óramutató járása szerint követik a saját körükkel, mindaddig, míg minden játékos

az összes akciókártyáját ki nem játszotta. Az első forduló után (és 2 játékos esetén a második forduló után is), egy közbenső értékelés következik. Az utolsó forduló után a végső értékelést kell végrehajtani.

## Városrészek

A játék terület minden szektorát **városrésznek (negyednek)** hívjuk, és minden városrészben ott van a 4 épület egyike, meg az építőhelyek: Amfiteátrum, Bazilika, Városfal és Porta Nigra. Minden városrészben van egy bolt is a téglapiacon.

**Bazilika-negyed**  
a Bazilika épületjele



építőhelyek a Bazilika-negyedben

## Téglák és színek

Mivel az összes téglá szürke, így csak az egyes helyszínekre letéve vesznek fel majd színeket. Amint egy téglát lekerült valamelyik helyszínre, megkapja a helyszín színét, és ilyen színű marad a játék végéig. Három helyszínre lehet egy téglát letenni: egy boltba a téglapiacon, a játékos **személyes talonjába** a játékos tábláján, és a 4 épület egyikeként az **építőhelyére**.

játékos tábla



a fekete téglák személyes talonja

téglapiac

a negyedben van a fekete bolt



fehér bolt

piros bolt

## EGY JÁTÉKOS KÖR

Minden kör 2 fázisból áll:

### 1. Újratöltésfázis:

- A téglák számának ellenőrzése a téglapiacon.
- Az épületkártyák számának ellenőrzése az épületkártya-kínálaton.
- A becsületkártyák számának ellenőrzése a becsületkártya-kínálaton.

### 2. Akciófázis:

A játékos választ 1 akciókártyát, és teljes egészében végrehajtja. Használja a befolyásjelzőket. A végrehajtott akciókártyát a saját dobópaklijába teszi, majd húz 1 új akciókártyát.

## 1. ÚJRATÖLTÉSFÁZIS

a) **Téglák:** A játékos a köre elején leellenőrzi a téglák számát a téglapiacon. Ha összesen **7 téglánál kevesebb** van, akkor újra kell töltenie a téglapiacot. A téglapiac újratöltéséhez húz egy kártyát az utánpótláskártya-pakliból, és **1 téglát tesz minden olyan boltra**, ami a kártyán "+1"-gyel van **megjelölve**. Ha már van téglá egy adott boltban, akkor az új téglát a többi tetejére kell tennie. Addig kell ezt a folyamatot ismételni, amíg **legalább 14 téglá** nem lesz a téglapiacon. A felhasznált utánpótláskártyákat a dobópaklihoz kell tenni. Ha az utánpótláskártyák húzópaklija kifogy, akkor meg kell keverni a dobópaklit, és abból lesz az új képpel lefelé fordított húzópakli.

A **játék legelső körében** kell a játékosnak leelőször feltölteni a téglapiacot. A fentebb leírt módon, utánpótláskártyák húzása, és téglák lerakása, amíg összesen **legalább 14 téglá** nem lesz a téglapiacon.

b) **Épületkártyák:** A játékos ellenőrzi le, hogy **6 épületkártya** van-e az épületkártya-kínálaton. Ha 6-nál kevesebb van, akkor tölts fel a kínálatot az épületkártya-pakliból húzott lapokkal, amiket képpel felfelé kell a kínálatba tenni. Ha az épületkártya-pakli elfogy, akkor a játék hátralévő részében már nem lesz új épületkártya.

c) **Becsületkártyák:** A játékos ellenőrzi le, hogy **14 becsületkártya** van-e a becsületkártya-kínálaton. Ha 14-nél kevesebb van, akkor tölts fel a kínálatot a becsületkártya-pakliból húzott lapokkal, amiket képpel felfelé kell a kínálatba tenni. Ha a becsületkártya-pakli elfogy, akkor a játék hátralévő részében már nem lesz új becsületkártya.

### Példa:

Évi a köre kezdetén leellenőrzi a téglapiacot, és azt látja, hogy csak 5 téglá maradt. Elkezd újratölteni a piacot, azaz utánpótláskártyát húz a húzópakliból. A kártya azt mutatja, hogy 1 sárga, 1 piros, 1 kék és 1 fehér téglát kell tennie a téglapiac megfelelő boltjaiba. Ezen 4 téglá lerakásával összesen már 9 téglá lesz a téglapiacon. Ezért Évi húz még egy utánpótláskártyát, ami azt mondja tegyen le még 3 téglát. Mivel az összesen 12 téglá még nem elég, ezért húz még egy kártyát, ami azt mondja, hogy 4 másik téglát tegyen le. Ezzel összesen már 16 téglája lesz, és nem kell több utánpótláskártyát húznia.

Miután újratöltötte a téglapiacot, Évi az épületkártya-kínálatot nézi meg, és azt látja, hogy 2 kártya hiányzik, ezért húz 2 kártyát az épületkártyák húzópaklijából, és képpel felfelé az épületkártya-kínálatba teszi.

Majd a becsületkártya-kínálatot vizsgálja meg, 1 kártyát húz, mivel csak 13 kártya volt ott.

Évi most már készen áll a körére, hogy végrehajtsa az akciófázisát.



Ez az utánpótláskártya azt mutatja, hogy 1 fehér, 1 sárga, 1 piros és 1 kék téglát kell lerakni a téglapiacra.



## 2. AKCIÓFÁZIS

A játékosok a **legelső körük** kezdetén tegyék az **építőmesterüket** a játéktábla tetszőleges negyedére.

**A játékos kijátszik 1 akciókártyát** a kezéből.

A kártya alján látható fáklyák száma mutatja meg, hogy mennyi akciót hajthat végre a játékos (2 vagy 3 akció). Azonban csak olyan akciót hajthat végre a játékos, aminek az akciójele szerepel a kártyán. **Minden akciót csak egyszer lehet végrehajtani.** Miután a játékos használt egy akciót, tegye rá egy akciójelzőjét az adott akció jelére. A kártyán szereplő akciókat a játékos **tetszőleges sorrendben** hajthatja végre.

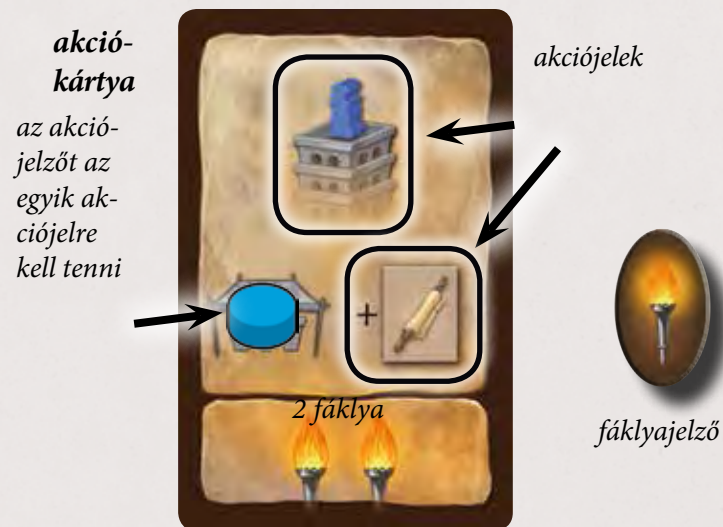
A játékos felhasználhat **fáklyajelzőt** a játékos területéről, hogy egy plusz akciót hajtsa végre. A fáklyajelzőt a kártya egyik szabad akciójelére teszi, és végrehajtja a kiválasztott akciót. A játékos annyi fáklyajelzőt használhat fel a köre során, amennyit akar, amennyiben van még szabad akciójel.

A játékos a köre során bármikor végrehajthat egy **befolyásakciót** befolyásjelzők talonba visszatevésével. Nincs korlátozva a játékos által a befolyásakció során elkölthető befolyásjelzők száma. Azonban csak **legfeljebb 1 becsületkártyát** vehet körönként. (lásd a 7. oldalon)

A köre végén a játékos visszaveszi a játékos területére az összes felhasznált akciójelzőt, a felhasznált fáklyajelzők pedig a talonba kell visszatennie. Ez után a kijátszott akciókártyáját a saját dobópaklijába teszi, a játékos táblája mellé. Majd **húz egy kártyát** az akciókártya-paklijából, ha tud. Ha nem tud új kártyát húzni, mert a húzópakli üres, akkor csak 1 kártya marad a következő körre a kezében. A játékosnak a forduló béli utolsó körében a kezében maradt utolsó akciókártyát kell kijátszania.

### Példa:

Ez az akciókártya Móninak 2 akció végrehajtását teszi lehetővé, mivel 2 fáklya van a lap alján. Kiválaszt 1 akciójelét, végrehajtja az akciót, és lefedi az akciójelzőjével az akciójelét. Ez után választ egy lefedetlen akciót, végrehajtja, és lefedi egy másik akciójelzővel. Egy akciójel marad fedetlen az akciókártyán. Ha Móni ezt az utolsó akciót is végre szeretné hajtani, akkor fel kell használnia egy fáklyajelzőt.





# AZ AKCIÓK

Minden akció kártyán az akciójelek más kombinációja található. 5 különböző akció van.

A. 1 téglavásárlása

B. 1 épületelem lerakása

C. 1 befolyásjelző elvétele

D. 1 fáklajelő elvétele

E. Érmék elvétele



vásárlásjel

## A. 1 TÉGLA VÁSÁRLÁSA

Ez az akciójel lehetővé teszi, hogy a játékos 1 téglát vegyen a téglapiac egyik boltjában. A legtöbb vásárlásjel megadja annak a boltnak a színét, ahonnan vennie kell a játékosnak a téglát. Csak a szürke "bármilyen szín"-jel (egy kérdőjellel) teszi lehetővé a játékosnak, hogy bármelyik boltban vásároljon. **Fontos:** egy adott boltból való vásárlásnak alapfeltétele, hogy a játékos építőmesterének az adott városrészben kell lennie!

1 téglavásárláshoz a következő 2 lépést kell végrehajtani:

1. Ha szükséges, a játékosnak az építőmesterrel a boltot tartalmazó városrészbe kell lépni, és ki kell fizetni a mozgás költségét.
2. A téglapiac ezen boltjában a játékos megvesz 1 téglát. A játékosablaja személyes talonjába teszi a megvett téglát.

A játékos nem hajthatja végre ezt az akciót, ha nincs elég sestertiusa vagy az építőmester mozgási költségének vagy egy adott színű téglának a kifizetéséhez.



városrészhatár

### 1. A játékos lép az építőmesterével

Ha szükséges a játékosnak lépnie kell az **óramutató járásának irányában** abba a városrészbe, amiben az olyan színű bolt van, ahol vásárolni tud. **Megjegyzés: Tilos az óramutató járásának irányával ellentétesen haladni.**

**A játékosnak 1 sestertiusot kell a bankba befizetnie minden átlépett városrészhatár után.**



A fehér bolt speciális, mivel ez a bolt az egyetlen, ami mind a 4 városrésznek a része, és így mind a 4 városrészből elérhető.

### Példa:

Zsolt által kijátszott akciókártyán egy fekete vásárlásjel van, és a fekete boltban van 1 téglavásárlásjel. Zsolt úgy dönt, használja ezt az akciót. Sajnos az építőmestere a piros boltot tartalmazó városrészben van. Így Zsoltnak az óramutató járasa szerint haladva át kell mennie két városrészen az építőmesterével, hogy elérje a fekete boltot: a piros bolt városrészből a sárga bolt városrészbe, onnan pedig a fekete bolt városrészébe. Zsoltnak 2 sestertiusot kell fizetnie azért, hogy eljusson az építőmestere a fekete boltos városrészbe, mivel 2 városrész határon megy át.

Ha egy fehér vásárlásjel lenne rajta, akkor Zsolt építőmestere maradhatna a kezdő városrészen is, mivel a fehér bolt minden városrészből elérhető.



fekete vásárlásjel

## 2. 1 téglavásárlása

**Pontosan 1 téglát vesz a játékos a boltból.**

Ahhoz, hogy a játékos megvegyen 1 téglát a piros, kék, sárga, vagy fekete boltból, a játékosnak az adott bolt színének megfelelő vásárlásjelet kell használnia vagy a szürke "tetszőleges szín" jelet. A játékos építőmesterének az adott bolt városrészében kell tartózkodnia.

Ahhoz, hogy a játékos megvegyen 1 téglát a fehér boltból, a játékosnak egy fehér vásárlásjelet vagy egy szürke "tetszőleges szín" jelet kell használnia, de a játékos építőmestere marad ahol van.

A téglák ára a színüktől függ, és a bankba kell befizetni:

**Egy fekete téglavásárlás ára 1 sestertius, egy kéké 2 sestertius, egy pirosé 3, sárgáé 4 és egy fehéré 5 sestertius.** (Ezek az árak a játékosok játékosablaján is fel vannak tüntetve.)

Miután a játékos kifizette ezt az árat, vegyen el egy téglát a boltból, és tegye a játékosablaján az adott színű talonjába. Ha már van a játékosnak abból a színből téglája, akkor annak a tetejére tegye.

**Fontos:** Ha a vásárlásjel színének megfelelő bolt üres, akkor abból a színből nem vehető téglavásárlásjel. Azonban ez a vásárlásjel ekkor minden szempontból úgy működik, mint egy szürke "tetszőleges szín" jel.

### Példa



Mivel a fekete bolt üres, Zsolt a kártyáján lévő fekete vásárlásjelet bármelyik másik színű téglavásárlására használhatja. Ehhez el kell mennie a másik színű boltot tartalmazó városrészbe.





## B. 1 ÉPÜLETRÉSZ LERAKÁSA



“1 épületrész lerakása”-jel

Ez az akciójel lehetővé teszi, hogy a játékos **1 épületrészt** egy **üres** építőhelyre tegyen abban a városrészben, ahol az építőmestere található. Egy épületrész **1 - 8 azonos színű téglából álló oszlop**. Mind a négy épületnek több építőhelye van, és minden építőhely megadja, hogy milyen épületrészt **lehet/kell** odatenni (a téglajelek színe és száma határozza meg).

A **Porta Nigra negyed** építőhelyei mindig csak egy téglajelet mutatnak, ami megadja az épületrész színét. Hogy az adott színből mennyi téglából állítja össze a játékos az épületrészt, az csak rajta múlik. Azonban a téglák számának minimum 3-nak kell lennie, és 8-nál nem lehet több.

**Fontos:** A játékosnak **1 saját rómaiját** kell az épületrésze tetejére tennie. Így ezt az akciót csak akkor hajthatja végre a játékos, ha van római a játékos területén, amit rátehet.

Ezen akció felhasználásakor 3 lépést kell végrehajtani:

1. A játékos kiválasztja az egyik épület olyan építőhelyét, amihez a szükséges téglák a személyes talonjában megtalálhatóak, és ha szükséges, akkor az építőmesterével az épület városrészére lép, kifizetve a közben felmerülő költséget.
2. Összekészíti a választott építőhely megkívánta épületrészt, és egy rómaiit tesz a tetejére.
3. Megkapja az építőhely győzelmi pontjait, és ellenőrzi kap-e épületkártyát. Leteszi az épületrészt a rómaijával együtt a választott építőhelyre, és megnézi jár-e egy vagy több építőmesteri díj.



építőhely



A Porta Nigra építőhelyei

### 1. Egy építőhely kiválasztása, és az építőmester mozgatása

A játékos kiválasztja 1 olyan üres építőhelyet, amihez a szükséges téglák a személyes talonjában megtalálhatóak. Ha szükséges, akkor az építőmesterével az **óramutató járása** szerinti irányban az építőhely városrészére lép. *Megjegyzés: A játékos nem mozoghat az óramutató járásával ellentétesen. Csak abban a városrészben építhet a játékos, ahol az építőmestere áll.*

A játékosnak **1 sestertiust kell a banknak fizetnie az építőmesterével átlépett minden városrészhatár után**. Ha nem tudja kifizetni az árat, akkor nem léphet.

### 2. Az épületrész összekészítése

A játékos a talonjából elvesz egy az általa választott építőhely megkívánta színű és számú téglatornyot. Ezekből a téglákból áll a játékos épületrésze. Majd ráteszi az egyik rómaiját az épületrész tetejére, ezzel jelezve, hogy az az övé.



**Példa:**

Az Amfiteátrum épület egyik építőhelye 3 piros téglát igényel. Ha a játékos ide akar tenni egy épületrészt, akkor a játékosnak a saját talonjából egy 3 piros téglából álló épületrészt kell elvennie, és a tetejére kell tennie 1 rómaiját. Másik lehetőség, hogy 1 vagy több fehér téglát használ 1 vagy több piros helyett.

A **fehér téglák** különlegesek, mivel ezek bármilyen színű téglaként felhasználhatóak.



A játékos az épületrész összeállításakor az igényelt színű egyes téglák helyett mindig tehet egy-egy fehér tégláját.

### 3. A jutalmak begyűjtése és az épületrész lerakása

Ezt 4 lépésben kell végrehajtani:

#### a. Győzelmi pontok

A választott építőhelyen látható győzelmi pont mennyiséget kapja a játékos, és a győzelmipont-sávon ennek megfelelő mennyiségű mezőt lép előre a győzelmipont-jelzőjével.

A **Porta Nigra városrészben a játékos az épületrészeiben felhasznált téglák számának és színének megfelelően kap győzelmi pontokat**. A játékos 1 győzelmi pontot kap minden fekete tégláért, 2-t minden kékért, 3-at minden pirosért, 4-et minden sárgáért, és 5-öt minden fehérért.

#### b. Épületkártya-díj

A játékos ellenőrizze le, hogy az épületkártya-kínálatban van-e olyan épületkártya:

- ami azt az épületjelet mutatja, amelyikhez épp épített a játékos
- ÉS
- és a rajta lévő téglajel megegyezik a választott építőhely téglajeleinek a színével.

Ha van egy ilyen egyező épületkártya, akkor a játékos vegye el ezt az épületkártyát és tegye a játékos területére. Az épületkártyák gyűjtésével a játékos plusz győzelmi pontokhoz juthat a játék végén (lásd 9. oldal).



győzelmi pont



téglajel épületjel  
épületkártya

#### c. Épületrész lerakása

A játékos leteszi az épületrészt a választott építőhelyre.

#### d. Építőmester-díj

Miután a játékos letette az épületrészt, le kell ellenőrizni, hogy jár-e (és mennyiszor) az adott épületért építőmesteri jutalom. Egy épület egyes építőmesteri jutalmi akkor jár, amikor a játékos **összes az adott épületen** lévő tégláinak a száma eléri a **3-nak egy újabb többszörösét** (azaz akkor jár a jutalom, amikor a játékos a 3. tégláját, 6. tégláját, 9. tégláját stb. tette le az adott épületre). Azonnal meg is kapja a játékos az adott jutalmat, amikor bekövetkezik.

A 10. és a 11. oldalon találtak részletesebb leírást az egyes épületekről, és az építőmesteri jutalmaikról.



építőmester-díj



### Példa (1 épületrész lerakása, és a jutalmak begyűjtése):

Gábor úgy dönt, hogy az "1 épületrész lerakása" jelet használja az akciókártyájáról, hogy letegyen egy épületrészt. A Bazilika egyik építőhelyét választja, ami 2 sárga téglát igényel. Az építőmesterével a Bazilikát tartalmazó városrészre lép, és 1 sestertiust fizet a bankba, mert egy városrészhatáron kelt át. Előkészít egy 2 sárgatégglából álló épületrészt a saját talonjából, és a tetejére teszi az egyik rómaiját. Azonnal kap 9 győzelmi pontot (az építőhelyért). Ez után Gábor átnézi az épületkártya-kínálatot, ahol talál egy sárga téglás Bazilika épületkártyát, amit elvesz. Ezek után Gábor leteszi az adott építőhelyre az épületrészt. Ezen 2 új téglá lerakása után Gábornak összesen 4 téglája lesz a Bazilikán. Mivel most már több, mint 3 téglája van, ezért egyszer megkapja a Bazilika építőmesteri jutalmát (ami 1 fáklyajelző és 1 rómaija a központi talonból). Ha később Gábor másik 2 téglá lerakásával eléri, hogy a Bazilikán 6 téglája legyen, akkor még egyszer megkapja az építőmester-díjat.



+



## C. 1 BEFOLYÁSJELZŐ ELVÉTELE

A játékos elvesz egy befolyásjelzőt a talonból, és a játékos területére teszi azt.

A befolyásjelzők a befolyásakciókhoz használhatóak fel. Lásd alább befolyásakciókat.

## BEFOLYÁS AKCIÓK

A játékos a köre során bármikor befizethet befolyásjelzőket a talonba, hogy végrehajtsa a következő befolyásakciók valamelyikét:

1x körönként



becsületkártya

**Körönként egyszer** a játékos **vehet 1 becsületkártyát a becsületkártya-kínálatból**. Ki kell fizetnie a becsületkártya tetején látható árat, és rögtön végre kell hajtani a hatását. Ez után visszakerül a dobozba a becsületkártya.

ár



hatás

- A legtöbb kártya ára csak befolyásjelző (1 és 3 között), de néhányhoz szükség van **plusz kártyák eldobására is** a játékos játékos területéről. Ezeket a kártyákat a becsületkártya jobb felső sarka mutatja.

- A legtöbb becsületkártyát azonnal végre kell hajtani, kivéve azokat, amik **épületkártya helyettesítő** vagy **végsőértékelés-kártyák**. Ezeket a kártyákat a játékosuk tegye a játékos területére, és a hatásukat a végső értékelés során hajtja végre. (Lásd "Végső értékelés" a 9. oldalon.)



épületkártya helyettesítő (ára 2 befolyásjelző és van rajta egy épületjel)

- A szabályfüzet hátulján található a becsületkártyák áttekintése és magyarázata.



Példa:

A játékos dobjon el 4 olyan épületkártyát, amin különböző épületelemek vannak



végsőértékelés-kártya (ára: befolyáskorongok, és a játékosnak még bizonyos kártyákat is el kell dobnia)



A játékos fizessen 2 befolyásjelzőt, és **vegyen el 1 római** a talonból a saját színében, és tegye a játékos területére.



A játékos fizessen 2 befolyásjelzőt, és **utána hajtson végre "1 épületrész lerakása" akciót**. (Lásd 6. oldal)

Példa:

Évi az előző körökben összegyűjtött 3 befolyásjelzőt. Most elkölt ebből 1-et, vesz 1 becsületkártyát, ami azt mutatja, hogy az ára 1 befolyásjelző, és rögtön végre hajtja a kártya hatását. Mivel rómaiakra van szüksége, kifizet 2 befolyásjelzőt, amiért elveheti 2 rómaiát a talonból, és a saját játékos területére teszi ezeket.

+



## D. 1 FÁKLYAJELZŐ ELVÉTELE

A játékos elvesz 1 fáklyajelzőt a talonból, és a játékos területére teszi azt.

+

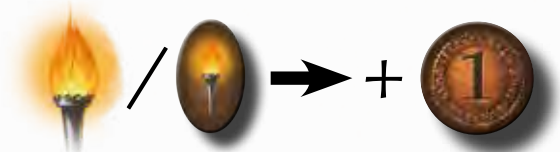


## E. ÉRMÉK ELVÉTELE

A játékos annyi sestertiust vesz el a bankból, amennyit a kártya mutat (3, 4 vagy 5) és a játékos területére teszi azokat.

### SPECIÁLIS AKCIÓ: FÁKLYÁÉRT ÉRMÉT

A játékos a fáklyákat arra is használhatja, hogy 1 sestertiust vegyen el minden egyes fáklyáért a bankból. Ez azt jelenti, hogy a játékos **vagy** lemond egy akció lehetőségéről az akciókártyájáról **vagy** visszatesz a talonba egy fáklyát, hogy kapjon 1 sestertiust. Ha lemond egy akció lehetőségéről az akciókártyáján, akkor le kell fednie a fáklyajelet a kártyáján az egyik akciójelzőjével jelezve, hogy le kellett mondania erről az akcióról.





# EGY FORDULÓ VÉGE

Egy forduló akkor ér véget, ha az utolsó játékos is kijátszotta a körében az utolsó akciókártyáját, és végre is hajtotta azt. Ha ez a játékosok száma szerinti utolsó forduló volt, akkor a játék véget ér (lásd lentebb ezen a lapon).

Egyébként egy közbenső értékelő forduló következik:

## 2-fős játék

Az **első** és a **második forduló** után mindkét játékos - körsorrendben - a következő 2 lépést hajtja végre:

1. A játékos összeszámolja **az összes téglát**, amit a játéktáblára tett (mind a 4 épületre összesen).
2. Ezt a számot ossza szét ahogy jónak látja sestertiusokra és győzelmi pontokra. A megfelelő sestertius összeget a bankból vegye el, az adott győzelmipont-összeget pedig a pontozósávon lépje le.

Miután minden játékos megkapta a sestertiusait és/vagy a győzelmi pontjait, új forduló kezdődik.



## 3 vagy 4-fős játék

Az **első forduló** után minden játékos - körsorrendben - a következő 2 lépést hajtja végre:

1. A játékos összeszámolja **az összes téglát**, amit a játéktáblára tett (mind a 4 épületre összesen), majd **duplázza** meg ezt a számot.
2. Ezt a számot ossza szét ahogy jónak látja sestertiusokra és győzelmi pontokra. A megfelelő sestertius összeget a bankból vegye el, az adott győzelmipont-összeget pedig a pontozósávon lépje le.

Miután minden játékos megkapta a sestertiusait és/vagy a győzelmi pontjait, új forduló kezdődik.



## Példa: Közbenső értékelő forduló

4-fős játéknál az első forduló után Zsolt megszámlálja az összes tégláját amit az épületeken épített. Összesen 10 téglát épített. Mivel ez egy 4-fős játék, Zsolt megduplázza ezt a számot, ami 20. Ebből 15-öt győzelmi pontra, 5-öt pedig sestertiusra vált. Kap tehát 15 győzelmi pontot, és elvesz 5 sestertius a bankból.

## Egy új forduló kezdete

Ezeknek a lépéseknek végrehajtásával egy új forduló kezdődik:

1. Az a játékos jelöli ki a következő forduló kezdőjátékosát, akinek a legkevesebb győzelmi pontja van (saját magát is választhatja). Holtverseny esetén közülük a fiatalabb határozza meg a kezdőjátékost.
2. A kezdőjátékos a fordulójelzőt a következő mezőre tolja.
3. Minden játékos megkeveri az akciókártya dobópakliját, és mint új húzópaklit teszi a játékosablaja mellé.
4. Minden játékos húz 2 akciókártyát a saját akciókártya-paklijából, amit a kezébe vesz.

Ez után kezd el a saját körét a szokásos módon a kezdőjátékos

# A JÁTÉK VÉGE

A játék azon forduló végén ér véget, amelyikben a fordulójelző eléri a játékoszámnak megfelelő utolsó forduló jelet. 2-fős játék esetén 3 teljes fordulót játszanak a játékosok, 3 ill. 4-fős játék esetén 2 teljes fordulót.

A játék idő előtt is véget érhet, ha a következő 2 feltételből legalább az egyik teljesül:

- Valamelyik játékos körében a téglatalon és a téglapiac is teljesen kiürül.
- Egy játékos leteszi a 15. épületrészt is, így nem marad rómaiya sem a játékos területén, sem a központi talonban.

Az a játékos, akinek a körében ezen feltételek valamelyike fennáll, azonnal kap 5 győzelmi pontot, és ez után még befejezi az aktuális akciókártyája végrehajtását.

Ez után az összes többi játékos **még 1 utolsó kört** végrehajt.

Amint a játék véget ér, végre kell hajtani a végső pontozást.

## Általános megjegyzések:

- A **téglák** száma **korlátozott**. Ha a téglatalon kifogy, akkor többet nem kerül új tégl a játékba.
- A **rómaiak** száma játékoszínenként **15**.
- Az **érmék**, **fáklyajelzők** és **befolyásjelzők korlátlanok** számítanak. Ha netán ezen elemek valamelyike kifogy használjatok helyettesítőt.
- Ha a játékos győzelmipont-jelzője túlmegy a 99-es mezőn, akkor tegyen maga elé egy "+100/+200"-győzelmipont-jelzőt a "+100" oldalával felfelé. Ha a győzelmipont-jelzője másodszor is áthalad a 99-es mezőn, akkor játékos fordítsa a "+100/+200" győzelmipont-jelzőt a "+200" oldalával felfelé.





## A VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS MENETE

Miután a játék véget ér, végre kell hajtani a következő értékelési folyamatot:

1. Épületkártya-értékelés: a játékos által összegyűjtött épületkártya-csoportokért jár a győzelmi pont.
2. Végsőértékelés-kártyák: a játékos végsőértékelés-kártyáiért járnak a pontok.
3. Játékosterület-értékelés: a játékos területén lévő rómaiakért, sestertiusokért, befolyás- és fáklyajelzőkért, és tégláért járnak a pontok.
4. Többségi értékelés: az épületeken való többségekért járnak a győzelmi pontok.



### 1. Épületkártyák értékelése

A játékosok csoportosítsák az összegyűjtött épületkártyáikat (ide értve az épületkártya helyettesítőket is). Az egyes csoportokba **legfeljebb 4 kártya kerülhet**, és egy adott csoport minden kártyáján **különböző épületnek** (a különböző szín igénylése nem elég) kell szerepelnie.

Az egyes csoportokért a következő győzelmi pontok járnak:

- A csak **egy** épületkártyából álló csoport 2 győzelmi pontot ér.
- A **két** különböző épületkártyából álló csoport 6 pontot ér.
- A **három** különböző épületkártyából álló csoport 12 pontot ér.
- A **négy** különböző épületkártyából álló csoport 20 pontot ér.



*Példa:* Évinek 2 csoportja van, egy 3 különböző épületkártyából álló, és egy olyan, amiben csak 1 kártya van.

= 12 győzelmi pont



= 2 győzelmi pont

### 2. Végsőértékelés-kártyák

A játékos játékosterületén lévő végsőértékelés-kártyák annyi pontot érnek, amennyi árjuk van írva.

*Megjegyezzük, hogy 4 különböző épületű épületkártyát el kellett dobnia a játékosnak ahhoz, hogy most megkapja a 30 győzelmi pontot, és még 2 befolyásjelzőt is fizette érte. Így a játékos **nem értékeli ezeket az eldobott épületkártyákat** a végső értékelés folyamán. Ha a játékos 42 győzelmi pontos kártyát vett, akkor el kellett dobnia a 30 pontosat, és ha vett egy 56 pontos kártyát, akkor a 42 pontosat kellett eldobnia. A dobott kártyák kikerültek a játékból.*



végsőértékelés-kártyák

### 3. A játékosterület értékelése

A játékos játékosterületén maradt elemek értékelése: A játékos **1 győzelmi pontot** kap minden egyes rómaiért, minden 3 sestertiusért, minden befolyásjelzőért, minden fáklyajelzőért és minden tégláért, ami a játékosabláján maradt.



: 1

### 4. Többségi értékelés

Végezetül mind a 4 épület győzelmi pontokkal jutalmazza **téglatöbbségeket**. Az épülettől függően a többséget lehet, hogy az egész épületre kell figyelembe venni, de az is lehet, hogy csak bizonyos részein. (Lásd a következő 2 oldalon az egyes épületek többségi értékelésének részletes leírását.)

Minden értékelt résznél a legtöbb téglával, és a második legtöbb téglával rendelkező játékos kap győzelmi pontot.

**Holtverseny esetén** a holtversenyben állók közül az nyeri a holtversenyt, akinek nagyobb értékű téglája van. A téгла értéke egyenlő a színének az árával: A fehér téglá a legértékesebb, a fekete a legkevésbé az.



többség



második legtöbb



### A győztes

A legtöbb győzelmi pontot gyűjtő játékos nyeri a játékot. Holtverseny esetén több győztes van.





# ÉPÜLETSZABÁLYOK

## BAZILIKA



Bazilika-jel

A Bazilika 2 sorból áll, A-ból és B-ből, mindegyikben 5 építőhely ban.



Bazilika-negyed

### Építőmester-díj

A játékos kap a talonból 1 fáklyajelzőt, és 1 ró-mait a színében, ami a játékos területére kerül. Ez a jutalom minden esetben jár, ha a játékos tégláinak száma a Bazilikán új 3 többszöröst ér el. (lásd a 6. oldalon).



### Példa:

Gábor először egy 2 kék téglás épületrészt épített az A sorba, amiért még nem jár építőmesteri díj. De egy későbbi körben letett egy 2 piros téglás épületrészt a B sorba, amiért már jár neki az építőmester-díj, hisz a 3. téglája is lekerült, összesen már 4 téglája van a Bazilikán. Ezért kap 1 fáklyajelzőt és 1, a színének megfelelő ró-mait a talonból.

### Többségi értékelés

A Bazilika A és B sorát külön-külön kell értékelni. Aki a legtöbb téglát tette egy sorba az 12 győzelmi pontot kap, aki a második legtöbbet az 6-ot.

Holtverseny esetén a nagyobb értékű téglá dönt (lásd a 9. oldalon).



### Példa:

A végső értékeléskor Móninak egy 4 fehér téglás épületrésze van az A sorban, ezzel többségben van Gábor előtt, akinek 2 épületrésze van ott, egy 2 sárga téglás, meg egy 2 kék téglás. A B sorban Gábor nyer, mert csak ő épített ide épületrészt. Móni 12 győzelmi pontot kap, Gábor pedig összesen 18-at.

## AMFITEÁTRUM



Amfiteátrum-jel

Az Amfiteátrum 3 sorból áll, A-ból, B-ből és C-ből, mindegyikben 5 építőhely van.



Amfiteátrum-negyed

### Építőmester-díj

A játékos kap a talonból 5 sestertius, és 1 ró-mait a színében, ami a játékos területére kerül. Ez a jutalom minden esetben jár, ha a játékos tégláinak száma az Amfiteátrumon új 3 többszöröst ér el. (lásd a 6. oldalon).



### Épületkártyák speciális szabálya:



A játékos soha nem kap épületkártyát, ha az Amfiteátrum C sorába épít épületrészt.

### Többségi értékelés

Az Amfiteátrum minden során (A, B és C) külön kell értékelni. Az egy sorban legtöbb téglával rendelkező játékosok a következő táblázat szerint kapnak győzelmi pontokat.

Holtverseny esetén a nagyobb értékű téglá dönt (lásd a 9. oldalon).



### Példa:

Zsolt egy 3 sárga téglás épületrészt épített az Amfiteátrum A sorába, míg Évi egy 3 piros téglásat. Zsolt nyeri a holtversenyt, mivel a sárga téglá értéke 4 sestertius, míg Évi pirosáé csak 3 sestertius. Így Zsolt 15 győzelmi pontot kap, Évi pedig 5-öt.



## VÁROSFAL



Városfal-jel

A Városfal egy sorból áll, amin 10 építőhely van.

Városfal-negyed



### Építőmester-díj

A játékos kap a talonból 1 téglát ami a játékos területére kerül. Ez a jutalom minden esetben jár, ha a játékos tégláinak száma a Városfalon új 3 többszöröst ér el. (lásd a 6. oldalon).



### Többségi értékelés

Aki a legtöbb téglát tette a Városfalra az 20 győzelmi pontot kap, aki a második legtöbbet az 10-et.

Holtverseny esetén a nagyobb értékű téglá dönt



## PORTA NIGRA



Porta Nigra jel

A Porta Nigra 9 építőhelyből áll.



a Porta Nigra negyed

### Speciális építőhely igények

A Porta Nigra negyed építőhelyei mindig csak egy téglajel mutatnak, ami megadja az épületrész színét. Hogy az adott színből mennyi téglából állítja össze a játékos az épületrészt, az csak rajta múlik. Azonban a téglák számának minimum 3-nak kell lennie, és 8-nál nem lehet több.

### Győzelmi pont az épületrészekért

A Porta Nigra városrész építőhelyein a játékos az épületrészeiben felhasznált téglák számának és színének megfelelően kap győzelmi pontokat. Az épületrészeiben szereplő minden téglá után a következőket:



Megjegyzés: Ha a játékos fehér téglát egy másik színű téglá helyettesítésére használ, akkor az a másik színűnek számít értékeléskor.

### Többségi értékelés

A Porta Nigra városrészben az épületrészek magassága 3-tól 8 tégláig terjed. A többségi értékeléskor **az egyes szinteket kell külön-külön értékelni**, a 3. szinten kell kezdeni az értékelést és a 8. szintig (ha van olyan) kell haladni.

Minden szinten a résztvevő játékosok megszámolják **épületrészeiket** az adott magasságban. Akinek a legtöbb épületrész van az adott magasságban, azé az első hely. Holtverseny esetén a tégláérték dönt (lásd a 6. oldalon). Ha a holtverseny nem szüntethető meg, akkor a benne résztvevők a következő helyezés győzelmi pontjait kapják meg. (Ha az első helyen van holtverseny, akkor ők a második helyezés pontjait kapják, ha a második helyen, akkor nem kapnak semmit).

Az egyes szinteken az első és a második helyért járó győzelmi pontok a következők:

szint	1. hely	2. hely
8.	37	18
7.	30	15
6.	24	12
5.	19	9
4.	15	7
3.	12	6

### Építőmester-díj

A játékos kap a talonból 1 befolyásjelzőt, és 2 rómat a színében, ami a játékos területére kerül. Ez a jutalom minden esetben jár, ha a játékos tégláinak száma a Porta Nigrán új 3 többszöröst ér el (lásd a 6. oldalon).



### Példa - Épületrész lerakása Porta Nigra városrészre

Évi odalépett az építőmesterével a Porta Nigra negyedre, és ide akar épületrészt letenni. A személyes talonjában 6 sárga téglá és 1 fehér téglá van. Mivel még üres az egyik építőhely amire sárga téglát kell tenni, így azt választja. A 6 sárga téglájához pluszban felhasználja a fehér tégláját is, hogy 7 sárga téglás épületrészt állítson össze. Ezért 28 győzelmi pontot kap (7 x 4). Ez után ellenőrzi, hogy az épületkártya-kínálaton nincs-e egyező épületkártya, de nem talál. Végezetül leteszi az épületrészt az építőhelyre, és megnézi jár-e neki és hányszor az építőmester-díj: Már épített Porta Nigra városrészre egy 3 téglás épületrészt, amiért már egyszer megkapta az építőmester-díjat. A 7 új téglájával már 10 téglája lesz itt. Emiatt az építőmester-díjat kétszer is megkapja: egyszer, amiért elérte az összesen 6 téglát, és egyszer, mert elérte az összesen 9 téglát. Így kap 4 saját rómat és 2 befolyásjelzőt a talonból. A játék végi többségi értékelés során a többség ellenőrzésében a 3. szintől a 7.-szintig vesz részt.



## AKCIÓJELEK

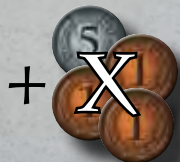


“1 épületrész lerakása” - jel (6. oldal).

+



A játékos vegyen el 1 befolyásjelzőt a talonból (7. oldal).



A játékos vegyen el X sestertiust a bankból (7. oldal).

+



A játékos vegyen el 1 fáklajjelzőt a talonból (7. oldal).

vásárlásjel (5. oldal).

## STÁBLISTA

Szerzők: Wolfgang Kramer and Michael Kiesling

Illusztrációk és grafika: Michael Menzel

Szabályfüzet és szabályfüzet kinézet: Philippe Schmit

Szabályfüzet felülvizsgálat: Neil Crowley, Viktor Kobilke

Magyar fordítás: Dunda

Copyright: © 2015 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany

All rights reserved. | [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

Distribution in North America: Stronghold Games LLC |

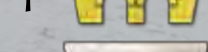
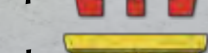
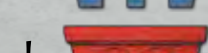
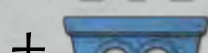
[www.strongholdgames.com](http://www.strongholdgames.com)



## MÁS JELEK

A játékos vegyen el 1 saját színű rómat a talonból, és tegye a játékos-területére

+

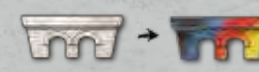


+

A játékos vegyen el 1 téglát a talonból, és tegye a saját talonjának a megfelelő részébe.



X győzelmi pontot kap a játékos azonnal



Az épületrész összerakásakor a fehér téglát a játékos bármilyen szín helyett használhatja



Fákljáért érmét (7. oldal).



A végső értékelés során kell értékelni



5. oldal

Ha egy adott vásárlásjel boltja üres, akkor az adott vásárlásjelet fordítsátok a sötét oldalára.

## BECSÜLETKÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE 28 becsületkártya



### Végsőértékelés-kártyák



Ezen kártyák megvásárlásához a játékosnak nem csak a megadott számú befolyásjelzőt kell befizetnie, hanem a jobb felső sarokban látható minden kártyát is dobnia kell a játékos-területéről. A megszerzett végsőértékelés-kártyát a játékos-területére kell tennie. Ez a győzelmi pont csak a végső értékelés folyamán kerül elszámolásra (feltéve ha a játékos nem dobja egy másik kártyáért).



A játékos elvehet 1 téglát a talonból, amit a Porta Nigra városrészben lévő egyik épületrésze tetejére kell tennie (a római alá). Ezért a lerakásért a játékos nem kap győzelmi pontot, de ha emiatt a lerakás miatt jár neki építőmester-díj, azt megkapja (lásd 11. oldal).

### Helyettesítő épületkártyák



Ezek a kártyák minden tekintetben normál épületkártyáknak számítanak.