



# RÓMA DICSŐSÉGE

Cassius támadása

Egyszemélyes és kooperatív változat

Készítette  
Vangelis Efthimiou  
Antonios Yannopoulos

Illusztrálta  
Evan Scale

Kooperatív játékos (●)

Cassius (●)

Cassius-pakli

Felfedett Cassius-pakli

Harci pakli

Felfedett harci pakli

Egyszemélyes játékos (●)

### Harci pakli összeállítása

### Cassius-pakli összeállítása



A játék előkészítésekor  
vegyél el **2** Epirusz,  
**2** Makedónia és  
**3** Trákia **harci kártyát**.



Tedd a maradék  
harci kártyákat  
képpel felfelé egy  
elérhető helyre.



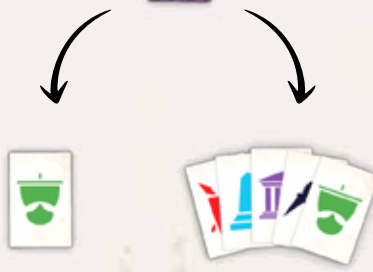
Keverd meg és  
helyezd képpel  
lefelé azokat  
egy pakliba.



Húzd fel és **távolítsd el**  
a **2** legfelső harci kártyát  
a pakliból és a játékból anélkül,  
hogy megnéznéd őket.



A játék előkészítésekor  
vegyél el **5 Cassius-**  
**kártyát**, minden típusból  
egyet.



Tartsd a maradék  
kártyákat képpel  
felfelé egy  
elérhető helyen.



Keverd össze és  
helyezd azokat  
képpel lefelé egy  
pakliba magad  
mellé.





## Cassius támadása

Ha egyedül játszol a Cassius támadásával, nem más császárokkal kell versenyezned, hanem az egyik fő összeesküvővel, Cassiusszal. Ha egyedül játszol, a célod az, hogy elérj **legalább 70** dicsőségpontot a végső pontozásnál (👉), így sikeresen visszaverve Cassius támadását.

Ha kooperatív változatban játszotok, ehhez minden játékosnak **legalább 80** dicsőségpontot kell elérnie a végső pontszámításnál.

## Extra Játékelemek

Ehhez a játékváltozathoz szükségetek lesz a **Cassius-kártyákra** (👉) és a **harci kártyákra** (👉). Ha növelni akarjátok a nehézségi szintet, adjátok hozzá a Nehéz Idők változat negatív eseménykártyáit.

## Előkészületek

Készítsetek elő mindent a játékosok száma szerint, Cassiust is játékosnak számolva. Tartsátok szem előtt a következő eltéréseket:

- Cassius **5** szavazatot (👉), **7** légiófigurát (👉) és **5** Pantheon-elemet (👉) kap. Cassius nem használ játékosablát.
- Cassiusnak **2** vizályjelző (👉) és **3** ármányjelző (👉) áll rendelkezésére
- Cassius **nem húz küldetéseket**.
- Vegyetek el **5 Cassius-kártyát** (👉), minden típusból egyet, keverjétek meg azokat, és képpel lefelé fordítva helyezétek magatok mellé az így kialakított Cassius-paklit. A többi kártya legyen a közelben, képpel felfelé, ez lesz a felfedett Cassius-pakli.
- Vegyetek el **2** Epirusz, **2** Makedónia és **3** Trákia **harci kártyát** (👉), keverjétek meg azokat, és alkossatok egy képpel lefelé fordított harci paklit. Húzzátok fel a **2** legfelső harci kártyát, és **távolítsátok el azokat** a játékból anélkül, hogy megnéznék őket. A megmaradt harci kártyákat tegyétek a közelbe képpel felfelé, ez lesz a felfedett harci pakli.
- Helyezétek a kezdőjátékos-jelölőt (👉) egy véletlenszerű provinciára.

**Ne feledjétek azt sem, hogy:**

- Cassius mindig ugyanannyi dicsőségponttal rendelkezik, mint amennyi a dicsőségsávon legelöl lévő játékosnak van.
- Cassius mindig annyi követővel rendelkezik, mint amennyi a legtöbb követővel rendelkező játékosnak van.
- Cassius nem használ dénárt.
- Ha a Cassius-pakli kifogy, **keverjétek meg a dobopaklit, és alkossatok új Cassius-paklit**.

Ezek akkor válnak fontossá, amikor egy eseménykártya a dicsőségpontok, követők vagy dénárok számától függően ad bónuszt vagy alkalmaz büntetést.

## Játékmenet

Húzz egy eseménykártyát (👉), és ha teljesíted a feltételét, vedd el az általa adott bónuszt. Ha Cassius teljesíti a feltételt, nem szerez semmilyen bónuszt, csak megakadályozza, hogy te megszerezhesd (ha az eseménykártya negatív, Cassiusszal együtt mindketten elszenveditek a büntetést). Fordítsátok a kezdőjátékos-jelölőt (👉) abba az irányba, amelyet a felfordított eseménykártyán lévő nyíl mutat.

## Ármány fázis

*Az I. fordulóban hagyjátok ki ezt a lépést.*

Az ármányok (👉) a szokásos módon aktiválhatók, és **Cassius mindig aktív ármányt, ha van az előttetek lévő provincián**. A kezdőjátékos-jelölővel rendelkező provincián lévő ármány aktiválásával kezd, és a nyíl által jelzett irányba halad. Cassius öt különböző ármányt aktiválhat. Húzz egy Cassius-kártyát (👉), hogy eldöntsd melyik ármány aktiválódik.

### 👉 Katonai

Távolítsd el 1 légiófigurádat (👉) Epirusból. Ha ott nincs, Trákiából, ha ott sincs, Makedóniából.

### 👉 Politikai

Távolítsd el a legelső szavazatodat (👉).

### 👉 Kereskedelmi

Véletlenszerűen dobd el 1 kereskedelmi kártyádat (👉).

### 👉 Vallási

Távolítsd el 1 Pantheon-elemedet (👉) egy befejezetlen szintről.

## 👉 Ármány

Elveszítesz 1 dicsőségpontot (🍀).

Dobd a Cassius-kártyát a dobópaklijába. Ha egy ármányhatás nem alkalmazható, **veszítesz helyette 1 dicsőségpontot** (🍀). Az ármányok aktiválásához Cassiusnak, a szokásos módon, viszályal (🍀) kell fizetnie. Cassius korlátlan számú viszálymezővel rendelkezik.

Cassius ellen a szokásos módon lehet ármányokat (👉) elhelyezni és aktiválni. Ha egyik ármányhatásod sem alkalmazható, kapsz helyette 3 dénárt (🍀).

## Építés fázis

A kezdőjátékos-jelölő által mutatott (👉) irányban, körsorrendben építkeztek, Cassiusszal együtt. Kövessétek az építkezés szokásos szabályait.

Cassius fordulójában húzzatok egy Cassius-kártyát (👉) a pakliból, és tegyétek képpel felfelé a dobópaklijára. Ezután arra a provinciára, **ahol Cassius épp játszik**, helyezzetek le egy épületlapkát abból az épülettípusból, amelyet a Cassius-kártya mutat.

**Nem fizet érte dénárt** (🍀). A provincia népességjelzője I-gyel nő. Ha már van ilyen típusú épületlapka, akkor a **következő fejlesztését** rakjátok le, ha ez nem lehetséges, mert teljesen kifejlesztett az épület, húzzatok egy **második Cassius-kártyát**.

Ha másodszorra sem tudjátok elhelyezni vagy fejleszteni azt az épülettípust, amelyet a Cassius-kártya mutat, **Cassius köre véget ér**.

Ha a Cassius-kártya ármányt mutat, akkor Cassius **gazdasági épületet** épít. Ha Cassius III. szintű (🍀) épületet épít, a szokásos módon megszerzi a megfelelő medált, és amikor lehetséges, felhasználja annak bónuszát.

## Akció fázis

A kezdőjátékos-jelölőnek megfelelően (👉) kerültök sorra, és a szokásos szabályok szerint elhelyeztitek a követőiteket (👉), hogy végrehajtsátok az akciókat.

Amikor végrehajtottok egy akció, vegyétek el a hozzá tartozó Cassius-kártyát (👉), amennyiben van még olyan, és tegyétek a dobópakliba.

Ezenkívül, amikor **katonai** akciót hajtottok végre, és egy légiót (👉) helyeztek egy harci régióba, vegyétek el az adott harci régió kártyát (👉), amennyiben van még belőle, és tegyétek képpel lefelé a harci pakli tetejére.

**Cassius nem helyez le követőket; ehelyett annyi akciót hajt végre, amennyi Cassius-kártyát húztok.** Cassius körében húzzatok egy Cassius-kártyát a pakliból, és helyezzetek képpel felfelé a dobópaklijára, majd hajtsátok végre a Cassius-kártyának megfelelő akciót.

## 👉 Ármány

Helyezzetek Cassius egy ármányjelzőjét annak a provinciának egy üres ármánymezőjére, ahol épp játszik. Ha nincs üres ármánymező, Cassius új Cassius-kártyát húz.

## 👉 Katonaság

Húzzatok egy harci kártyát (👉), és helyezzetek le Cassius egy légióját (👉) a kártyán megjelölt harci régióra. Ezt a kártyát tegyétek képpel felfelé a felfedett harci pakliba. Ha már az összes légiófiguráját lehelyezte, helyezzetek át egyet a következő szabályok szerint:

- Ha Epiruszba kell áthelyezni egy légiót, akkor először Makedóniából kell választanotok egyet, ha ott nincs, akkor Trákiából.
- Ha Makedóniába kell áthelyezni légiót, vegyétek el egyet Trákiából, ha nincs, passzoljatok.
- Ha Trákiába kell áthelyezni légiót, vegyétek el egyet Makedóniából, ha nincs, passzoljatok.




Abban a ritka esetben, ha a harci pakliban nincs már harci kártya, Cassius új Cassius-kártyát húz.



## 👉 Politika


Helyezzetek el Cassius egyik szavazatát (👉) a szenátusoszlopon. Ha Cassiusnak sikerül többséget szereznie, minden játékos **2** mezővel lejjebb tolja a dicsőségjelölőjét a dicsőségsávon (-2 🍀). Ha Cassiusnál van a politikai medál, akkor **3** mezővel toljátok lejjebb a dicsőségjelölőket.




## Kereskedelem






Cassius húz egy kereskedelmi kártyát ()  
Cassiusnál korlátlan mennyiségben lehet kártya. Ha egy kereskedelmi szett () elkészült, tegyétek le a kártyákat képpel felfelé magatok elé, és a dicsőségjelölőket annyi mezővel mozdítsátok lefelé a dicsőségsávon, ahány játék végi dicsőségpontot () ér az adott kereskedelmi szett.

Így, ha Cassius befejez egy szövet szettet ()  
minden játékos 5 mezővel lejjebb mozgatja a dicsőségjelölőjét a dicsőségsávon (-5 )  
Cassius legfeljebb 3 kereskedelmi szettet állíthat össze.

Ha a kereskedelmi kártya dzsóker ()  
lehetőség szerint **azonnal** használjátok fel egy kereskedelmi szett befejezésére. Ha két különböző típusú szettet lehetne a fordulóban befejezni, azt kell választani, **amelyik több dicsőségpontot ér.**



## Vallás

Cassius elhelyez egy Pantheon-elemet ()  
Ha a közös készletből tesz le elemet, **válasszátok a legtöbb pontot érőt.** Cassius nem szerez dicsőségpontokat a Pantheon építéséért, de megakadályozza, hogy a legtöbb pontot érő Pantheont építsétek.

Ha Cassiusnak nincs több szavazata ()  
légiófigurája () vagy ármányjelzője ()  
illetve elfogyott a Pantheon-eleme ()  
amit le- vagy áthelyezhetne a körében, **addig húzzatok új Cassius-kártyákat** ()  
amíg Cassius nem tud végrehajtani egy akciót.



Ha a Cassius-kártyák paklija elfogy, **keverjétek újra a dobópaklit, és alkossatok új paklit.**

A forduló végén keverjétek újra a Cassius-dobópaklit a megmaradt Cassius-paklival, hogy egy új Cassius-paklit hozzátok létre a következő szabályok szerint:

- Ha Cassius befejezte a Pantheonját ()  
vagy a közös készletben már nincs arany vagy ezüst Pantheon-elem, vegyétek ki a játékból az összes **vallási Cassius-kártyát.**
- Ha Cassius összegyűjtött 3 kereskedelmi szettet ()  
vegyétek ki a játékból az összes **kereskedelmi Cassius-kártyát.**
- A 8. forduló végén vegyétek ki a játékból az összes **ármány Cassius-kártyát.**

## Végső pontozás

A 9. forduló befejezése után a szokásos szabályok szerint történik a végső pontozás, a **katonaság** kivételével.

Minden játékos 2 dicsőségpontot () veszít Cassius minden olyan légiója () után, amely olyan harci régióban áll, ahol nincs legalább 1 légiója.

Egyszemélyes változatban, ha sikerül **legalább 70** dicsőségpontot szerezned, sikeresen visszaverted Cassius támadását.

Kooperatív változatban, ha minden játékosnak sikerült **legalább 80** dicsőségpontot szereznie, akkor az erőtök egyesítésével sikeresen visszavertétek Cassius támadását.



Bianka

Antonius

7 1 2 1 7 4



Itália



Gallia



Afrika



Hiszpánia



Cassius

1 2 1 7 5

## I. forduló

Cassius-kártyák dobópaklijja:



### A Játék kezdete (első esemény)

Bianka (☉), Antonius Játékostáblája alapján egy dicsőségponttal (1 🍀) kezd, így a dicsőségjelölőjét a dicsőségsáv első mezőjére helyezi. Cassiusnak (☾) mindig ugyanannyi dicsőségpontja van, mint annak a játékosnak, akinek a legtöbb dicsőségpontja van, tehát ugyanott kezd, mint Bianka.

Bianka kap három küldeteskártyát, és miután megnézte őket, úgy dönt, hogy megtartja kettőt.

### Felfedek az „Alázatos hit” eseménykártyát.

Az eseménykártyák (📄) minden játékosra hatással vannak. Azonban sem Bianka, sem Cassius nem teljesíti a feltételeit, így egyikük sem kapja meg a bónuszt.

A kártya a provinciátábla Irányát (👉) az óramutató járásával ellentétes (👈) Irányúnak jelöli, így ennek megfelelően állítják be a kezdőjátékos-jelölőt (👤).

A 🏠-jukban a legkevesebb 🍀-tal rendelkező játékosok (min. egy épített elem) 1 🏠-t kapnak minden 🏠-jükért.

### Ármány fázis

Ez a lépés az első fordulóban kimarad, mivel még nincs olyan ármány, amely bármelyik játékosra hatással lenne.

📄: 1



Gallia



🏠: -4 🍀: +2 📄: +1



🏠: -3 🍀: +2 📄: +1

📄: 3

### Építés fázis

Bianka kezd. Hét dénárral (7 🏠) a kezében Bianka úgy dönt, hogy épít egy dokkot (🚢) és egy oltárt (🏛️) **Gallia provinciában**, így fizet 4 + 3 🏠-t és szerez 2 + 2 🍀-ot.

Bianka a dicsőségjelölőjét négy mezővel feljebb mozgatja a dicsőségsávon (+4 🍀). Ezzel eléri az 5-ös mezőt, amivel szerez egy második követőt (+1 🏠).

Ezután a korong forgatásával kettővel növeli Gallia provincia népességét (+2 📄). Ezzel befejeződik az Építés fázisa.

Cassius jön másodikként. Egy Cassius-kártya (📄) felfedése mutatja, hogy mit kell építenie. Egy politikai kártya (📄) jön fel, így Cassius épít egy szökőkutat **Afrika provinciában**, eggyel növelve annak népességét. A kártya látható marad Cassius dobópakliján.



Afrika




📄: +1

Cassius-kártyák dobópaklijja:




📄: 2







## Akló fázis

**Blanka** jön először. Mivel két követője van (2 ) , ő és Cassius is két-két akció hajthat végre.

Először a dokk épületére helyezi az egyik követőjét, hogy szerezzen egy kereskedelmi kártyát. A felfedett pakliból egy kereskedelmi Cassius-kártya kerül Cassius dobópaklijába, hogy tükrözze Blanka akcióját.






Ezután **Cassius** következik. Az Újjonnan felfedett Cassius-kártya (  ) jelzi, hogy Cassiusnak milyen akció kell végrehajtania. Egy ármánykártya (  /  ) következik, így Cassius elhelyez egy ármányt Afrikában. A kártya Cassius dobópaklijába kerül.

Mivel van még követője (  ), ismét **Blanka** következik. Követőjét az oltár épületére helyezi, így lerakhatja az első Pantheon-elemét (  ) a Pantheon-táblájára. Emiatt egy vallás Cassius-kártya kerül a felfedett pakliból Cassius dobópaklijára, hogy tükrözze Blanka akcióját.



**Cassius** is végrehajtja az utolsó akcióját. Egy katonai Cassius-kártya jön, és átkerül a Cassius-dobópakliba. Egy Makedóniát jelző harci kártya (  ) következik, így egy Cassius-légió (  ) kerül a Makedónia harci régióra. Ezután a harci kártya képpel felfelé kerül a felfedett harci kártyapaklira.

Az Akló fázis véget ért. Minden követő visszakerül Blanka játékos táblájára, és a Cassius-dobópaklit **össze kell keverni** a Cassius-paklival, így alkotva egy **Új Cassius-paklit** a következő fordulóra.

## Bevétel fázis

Blanka a dupla adóztatást (  x2 ) választja, így a provincia minden népességpontja után kap két dénárt (2  ). **Gallia** népessége most három (3  ), ami Blankának  $2 \times 3 = 6$  dénárt (  ) jelent. Miközben a dupla adóztatás kétszer annyi dénárt biztosít, Blanka elszív két pont **dicsőségbüntetést** (-2  ), ahogy azt a népességkoronon lévő piros szám jelzi, így a dicsőségjelölője két mezővel lejjebb kerül a dicsőségssávon. Ez Cassiusra is vonatkozik, mivel Cassiusnak mindig ugyanannyi dicsőségpontja van, mint annak a játékosnak, akinek a legtöbb van.

## Az I. forduló vége

A provinciátábla (  ) az óramutató járásával ellentétes irányba (  ) fordul 90°-kal, ahogy a felfordított eseménykártya mutatja.



 6  3  2  2  7  4 



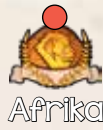
 3  2  2  7  5



Bianka

Antonius

6 3 2 2 7 4



Afrika



Itália



Hispania



Gallia



Cassius

3 2 2 7 5

## 2. forduló

Cassius-kártyák dobópaklija:



A legkevesebb 6-ral rendelkező játékosok 1-1-ét kapnak minden 2-jükért.

### Az I. forduló után

Bár Bianca dicsőségjelölője most a 3-as mezőn van, az első körben sikerült megelőznie a második követőjét, így ebben a fordulóban ő és Cassius ismét két-két akciót hajthat végre. Bianca hat dénárral (6) rendelkezik, és most Itália provinciában játszik, míg Cassius Hispaniában.

### Ármány fázis

Cassius az I. fordulóban elhelyezett egy ármányt (A), de nem tudja aktiválni, mert ebben a fordulóban nincs játékos Afrika provinciában.

### Felfedk a „Segíts a szegényeken” eseménykártyát.

Blankának hat dénárja van, míg Cassiusnak nincs egy sem. Cassius ugyan nem kap bónuszt, de sikerült megakadályoznia, hogy Bianca kapjon. A kártya a provinciátábla irányát az óramutató járásával megegyező irányúnak jelöli, így ennek megfelelően állítják be a kezdőjátékos-jelölőt (C), ami azt jelenti, hogy Bianca jön először.

### Építés fázis

Blanka jön először. Hat dénárral a kezében Bianca úgy dönt, hogy épít egy tornyot (T) Itáliában. Kifizeti a hat dénárt, ezzel szerez három dicsőségpontot (+3). Bianca a dicsőségjelölőjét három mezővel feljebb mozgatja a dicsőségsávon, így eléri a 6-os mezőt. Emellett eggyel növeli Itália népességét (+1), elforgatva a népességkorongot. Ezzel befejeződik az Építés fázisa.

Cassius következik másodikként. Cassius felfed egy ármánykártyát (A / B), amely jelzi, hogy egy gazdasági épületet (E) kell építeni, így Cassius épít egy farmot Hispaniában, és egyben eggyel növeli annak népességét is (+1).



Itália



6 : -6 3 : +3 6 : +1

2



Hispania



6 : +1



2



## Akló fázis

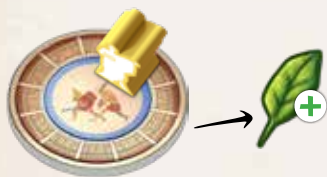


**Blanka** jön először. Mivel két követője van, ő és Cassius is két-két akciót hajthat végre. Blanka elhelyezi az egyik követőjét a katonai (🏰) épületre, hogy egy léglőt Epiruszba helyezze. Egy katonai Cassius-kártya (👤) kerül a felfedett Cassius-pakliból a Cassius-dobópaklira, hogy tükrözze Blanka akcióját.

Ezen kívül, ha lehetséges, elhelyez egy Epirusz harci kártyát (👤) a **felfedett pakliból** képpel lefelé a harci pakli tetejére.

**Cassius** következik. Egy katonai (🏰) Cassius-kártyát (👤) fed fel, ami átkerül Cassius dobópaklijára. A harci pakli legfelső lapját felfedve kiderül, hová kell Cassiusnak léglőt lehelyeznie. Ez egy Epirusz harci kártya, így Cassius az egyik léglőt Epiruszba helyezi, hogy versenyre keljen Blanka korábbi lépésével.

**Blankának** van még egy követője, így újra ő jön. Követőjét a Colosseumra (🏟️) helyezi, és azonnal szerez egy dicsőségpontot (+1 🌿), így a dicsőségsáv 7-es mezőjére lép. **Blanka akciója miatt nem kerül Cassius-kártya Cassius dobópaklijába.**



**Cassius** végrehajtja utolsó akcióját. Egy kereskedelmi (👤) Cassius-kártya (👤) következik, ami Cassius dobópaklijára kerül. Cassius húz egy kereskedelmi kártyát (👤), és megtartja, hogy összegyűjtsön egy kereskedelmi szettet (👤).

Az Akció fázis véget ért. Minden követő visszakerül Blanka játékosablójára, és a Cassius-dobópaklit össze kell keverni a Cassius-paklival, így alkotva egy új Cassius-paklit a következő fordulóra.

## Bevétel fázis

Blanka ismét a dupla adóztatást (👤 x2) választja, így **Itália** minden egyes népességpontjéért két dénárt kap. Itália népessége most kettő (2 🏰), így Blanka  $2 \times 2 = 4$  🏰-t kap. Blanka elszerezve egy dicsőségbüntetést (-1 🌿), így a dicsőségjelölője egy mezővel lejjebb kerül a dicsőségsávon, a 6-os mezőre. Cassiusnak így szintén 6 dicsőségpontja van.

## A 2. forduló vége

A provinciátábla az óramutató járásával megegyező irányban (🌀) fordul kétszer 90°-ot (180°), ahogy a felfedett eseménykártya jelzi.



Blanka

Antonius

🏰 4 🌿 6 🍷 2 🏰 2 🏰 7 🏰 4 🏰



Cassius

🌿 6 🍷 2 🏰 2 🏰 7 🏰 5

Zita



Fulvia

7 12 3 3 7 4

Hispania



Afrika



Gallia



Italia



Cassius

12 2 3 7 5

#### 4. forduló

Cassius-kártyák dobópaklijja:



A provinciájukban a legtöbb nyíl rendelkező játékosok (beleértve a saját nyílokat) 2 denárt kapnak minden nyílért.

#### A korábbi fordulóban

Mivel Zitának sikerült elérnie a 12-es mezőt a dicsőségsávon, ezért már három követőt (3) tud az Akció fázisban lehelyezni, ahogy Cassius is. Zita hét dénarral rendelkezik (7), és előtte van Afrika, egy korábban épült szokóúttal (1) és egy farmmal (1), így három a népessége (3). Zita elszenvedte egy ármány aktiválását (1) egy korábbi fordulóban, így van a tábláján egy extra vizsálya (1).

Cassius ebben a fordulóban Gallia-ban játszik.

#### Felfedik a „Mentsd a bőröd” eseménykártyát.

Zita két extra denárt (+2) kap, mert egy ármány (1) van Afrikában. A kártya a provinciátábla irányát az óramutató járásával ellentétes irányúnak (1) jelöli, így a kezdőjátékosjelölőt (1) ennek megfelelően állítják be.

A két nyíl azt jelzi, hogy a forduló végén a táblát kétszer kell 90°-kal elforgatni az óramutató járásával ellentétes irányba.

#### Ármány fázis

Cassius az előző fordulók során egy ármányt helyezett el Afrikában. Mivel Cassius mindig aktiválja az ármányt (ha lehetséges), ezért fizet egy vizsályjelzőt (1), amit Zita játékos táblájára helyez az ármány aktiválásához, és egy Cassius-kártya (1) felcsapása jelzi, hogy milyen ármányhatás fogja érni Zitát.

Egy katonai Cassius-kártyát (1) fed fel, így Cassius eltávolíthatja Zita egyik léglőjét (1) egy olyan régióból, ahová Zita korábban lehelyezte.

Zitának van egy léglője Epiruszban és egy Trákiában. Cassius először mindig Epiruszból vesz el egyet.

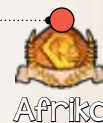
Ha Zitának nem lenne léglője Epiruszban, Cassius Trákiából távolítaná el egy léglőjét.

A katonai Cassius-kártya a szokásos módon a Cassius-dobópakliba kerül.

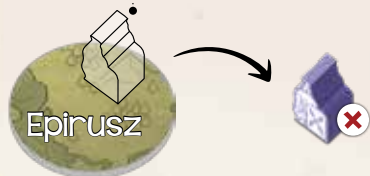
Zitának nincs aktiválható ármánya (1).



Zita táblája



Afrika



Epirusz





3



5

### Építés fázis

**Cassius** jön először. Egy felfedett kereskedelmi Cassius-kártya jelzi, hogy Cassiusnak egy kereskedelmi épületet kell építenie. Galliában már van egy dokk (1) és egy oltár (1), így Cassiusnak a dokkot kell kikötővé (1) fejlesztenie, növelve eggyel a népességet (+1).

**Zita** következik. Kilenc dénárral (9) a kezében úgy dönt, hogy épít egy tornyot (1) és egy oltárt (1) Afrikában. Kifizeti a kilenc dénárt (-9), így összesen öt dicsőségpontot (+5) szerez. Zita öt mezővel fejlebb mozgatja a dicsőségjelölőjét a dicsőségsávon, és eléri a 7-es mezőt. Ezután a népességkorongot elforgatva Gallia népességét megnöveli kettővel (+2). Ezzel véget ér az Építés fázisa.



3



+1



4

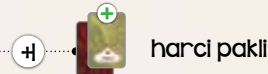
### Akló fázis

**Cassius** végrehajtja az első akcióját. Egy katonai Cassius-kártyát (1) húz, ezért egy harci kártyát (1) fed fel, melyen Epirusz látható, így Cassius az egyik léglőjét (1) lehelyezi Epiruszba. A katonai Cassius-kártyát eldobja, míg a harci kártya a felfedett harci pakliba kerül.

**Zita** következik, és úgy dönt, hogy az egyik követőjét (1) a toronyra (1) helyezi, hogy lehelyezhessen egy léglőt (1) Epiruszba. **Nem tudja használni a bónuszát**, mert Cassius vizsgálta ezt egy korábbi Ármány fázisban lefedte. Egy katonai Cassius-kártya kerül a felfedett pakliból Cassius dobópaklijára, hogy tükrözze Zita akcióját. Ezenkívül egy Epirusz harci kártya is a harci paklihoz kerül képpel lefelé.

**Cassius** végrehajtja második akcióját. Egy kereskedelmi Cassius-kártyát fed fel, és Cassius felhúzza a „Gladius” kereskedelmi kártyát a kereskedelmi pakliból. Mivel Cassius már rendelkezik a „Spatha” és a „Pilum” kártyákkal, ezzel összegyűjt egy fegyver szettje (-). Emiatt Zita azonnal veszít négy dicsőségpontot (-4), és négy mezővel lejjebb mozgatja a dicsőségjelölőjét, a dicsőségsáv 13-as mezőjére.

Második akciójaként **Zita** egy ármányjelzőt (1) a második követőjével együtt az ármánymezőre helyez, hogy a következő forduló egyikében megtámadhassa Cassius. Egy ármánykártya a felfedett Cassius-pakliból átkerül Cassius dobópaklijába, hogy tükrözze Zita akcióját.

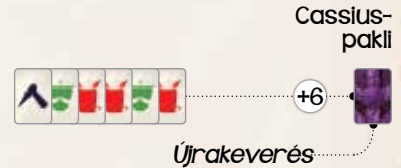


Afrika

**Cassius** végrehajtja az utolsó akcióját. Egy vallási (🏛️) Cassius-kártya jön fel, így Cassius egy újabb elemet helyezhet el a Pantheonján (🏛️). Mivel kettőt már lerakott, választhat egyet a közös készletből. Mivel mindig azt választja, amelyik a legtöbb dicsőségpontot éri, így ebben az esetben az aranyat (👑) veszi el. Cassius ugyan nem szerez dicsőségpontokat a Pantheon építéséért, de megakadályozza, hogy Zita megszerezhesse azokat.

**Zita** utolsó követőjét a farmra (🌾) helyezi le, hogy szerezzon négy dénárt (+4 🏴‍☠️). **Említett az akció miatt nem kerül Cassius-kártya Cassius dobópaklijába.**

Az Akció fázis befejeződött. Minden követő visszakérül Zita Játékostáblájára, és a teljes Cassius-dobópaklit összekeverjük a megmaradt Cassius-paklival, így alkotva egy új Cassius-paklit.



### Bevétel fázis

**Zita** a dupla adóztatást alkalmazza (🏴‍☠️ x2), így a provincia minden egyes népességpontja (👤) után két dénárt (2 🏴‍☠️) kap. Afrikának most öt a népessége, ami Zitának  $2 \times 5 = 10$  🏴‍☠️-t ér. A dupla adóztatás ugyan kétszer annyi dénárt biztosít, Zitának dicsőségbüntetést kell elszenvednie, ami jelen esetben 4 pont büntetés (-4 🌿), ahogy azt a népességkorongon lévő piros szám jelzi. Így a dicsőségjelölője négy mezővel lejjebb kerül a dicsőségsávon, a 9-es mezőre. Ez Cassiusra is vonatkozik, mivel Cassiusnak mindig ugyanannyi dicsőségpontja van, mint annak a játékosnak, akinek a legtöbb van.

### A 4. forduló vége

A provinciátábla 90°-ot fordul az óramutató járásával ellentétes irányban (🔄) kétszer (180°), ahogy az eseménykártya jelzi.

**Zita**  
Fulvia

🏴‍☠️ 12 🌿 9 🏛️ 4 🏴‍☠️ 3 🏴‍☠️ 7 🏴‍☠️ 4 🏴‍☠️

Italia  
Gallia Afrika  
Hispania

**Cassius**

🌿 9 🏛️ 1 🏴‍☠️ 3 🏴‍☠️ 7 🏴‍☠️ 5





25 16 2 3 7 4

16 2 3 7 5

## 8. forduló

Cassius-kártyák dobópaklijja:



A legkevesebb 3 -vel rendelkező játékosok kapnak 2 -ot.

### A korábbi fordulókban

Henriknek sikerült elérnie a 16-os mezőt a dicsőségsávon, így már három követője van (3 ), amiket lehelyezhet az Akció fázisban, és így Cassiusnak is három követője van. Henriknek huszonöt dénárja (25 ) van, és Gallia van előtte, rajta egy szökőkúttal, egy szántófölddel, egy toronnyal, egy altárral és egy kikötővel (mindegyik 1 -es épület), amelyek így hatos népességet (6 ) biztosítanak.

Cassius ebben a fordulóban **Afrikában** játszik.

### Felfedik a „A dicsőség nyomában” eseménykártyát.

Cassiusnak mindig annyi követője van, amennyi a legtöbb rendelkező játékosnak, így Henrikkel holtversenyben áll. **Holtverseny** esetén a játékosok szerzik meg az eseménykártyák bónuszát, így Henrik kap két dicsőségpontot (+2 ). A kártya a provinciátábla irányát az óramutató járásával meggyezően jelöli ( ). A kezdőjátékos-jelölőt ( ) tehát ennek megfelelően kell beállítani. Mivel egy nyíl látható, a forduló végén a tábla egyszer fordul el 90°-kal.

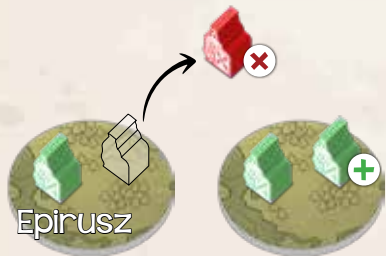
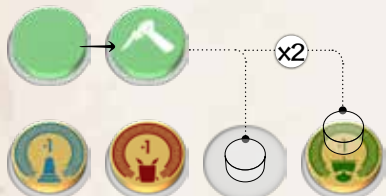
### Ármány fázis

Henrik a korábbi fordulók során két, Cassius pedig egy armányt ( ) helyezett el Afrikában. Henrik úgy dönt, hogy Cassius ellen aktiválja az armányait, ezért fizet két viszályjelzőt ( ), amiket Cassiusnak ad, így felszabadítva az összes saját bónuszát.

Most vagy eltávolíthat egy elemet Cassius Pantheonjából ( ), vagy lecserélheti Cassius egyik légióját ( ) egy saját légiójára. Cassius Pantheonjában már **az alsó szintet befejezett**, így Henrik **nem tud elvenni** elemet, ezért úgy dönt, lecseréli Cassius egyik Epiruszi légióját a sajátjára a Játékostáblájáról. Cassiusnak nem maradt más légiója, és Henrik **nem használhatja azt az armányt** újra. Így Henrik aktiválja a másik armányát, és kap három dénárt (+3 ).

Cassiusnak nincs armánya Gallián.

Ha ez egy **kooperatív** játék, és **Zitának**, aki Henrikkel együtt játszik, két követője van, akkor ő nem kapja meg a bónuszt.



A kooperatív változatban minden játékos aktiválhat armányokat Cassius ellen, sőt, még az is előfordulhat, hogy egymás ellen is aktiválnak armányokat, ha úgy gondolják, hogy ez előnyhöz juttatja őket.

6



Gallia



Gold: -10  
Leaf: +4  
Blue cube: +1

Gold: -5  
Leaf: +7  
Blue cube: +1

8

### Építés fázis

**Henrik** jön először. Huszonöt dénárral (25) a birtokában úgy dönt, hogy a szökőkutat ( ) Gallia-ban fórummá ( ), majd a fórumot rögtön szenátussá ( ) fejlesztí. Fizet huszonöt dénárt, amiért tizenegy dicsőségpontot (+1) szerez és megkapja a politikai medvét ( ). Henrik tizenegy mezővel feljebb lép a dicsőségsávon, így eléri a 29-es mezőt, ezzel megszerezve a 4. követőjét. Ezután a népességszámot kettővel növeli Gallia népességét (+2). Ezzel befejeződik az Építés fázisa.

**Cassius** következik. Egy politikai Cassius-kártyát ( ) fed fel, így Cassius a fórumot ( ) fejleszthetné szenátussá ( ) Afrikában. Mivel **már nincs szenátusiapka**, Cassius felhúz egy második Cassius-kártyát, ami egy ármánykártya ( / ), de Afrikában a gazdasági épületet már nagybirtokká fejlesztették, így **Cassius másodszorra sem építhet**, így passzol.



Afrika

8



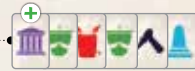
### Akció fázis

**Henrik** játszhatja ki először a négy elérhető követője (4) egyikét. Úgy dönt, egy követőjét a kiktőre ( ) helyezi, és húz két kereskedelmi kártyát (+2) (a kereskedelmi bónusz felhasználásával). Egy kereskedelmi Cassius-kártya a felfedett pakliból Cassius dobópaklijába kerül, hogy tükrözze Henrik akcióját.

**Cassius** ezt követően húz egy ármány ( / ) Cassius-kártyát ( ). Mivel azonban Afrika összes ármánymezője foglalt, **nem tud ármányt elhelyezni**, ezért új kártyát húz. Ez egy katonai kártya, így Cassius egy harci kártyát ( ) fed fel, amelyen Epirusz látható, így Cassius Epiruszba helyezi az egyik légióját ( ). A harci kártya a felfedett harci pakli-ra kerül, a katonai Cassius-kártyát pedig a szokásos módon eldobja.

**Henrik** úgy dönt, hogy egy másik követőjét a kiktőre ( ) helyezi, és húz még egy kereskedelmi kártyát (+1). A felfedett pakliból egy másik kereskedelmi Cassius-kártya is Cassius dobópaklijába kerül, hogy tükrözze Henrik akcióját.

**Cassius** végrehajtja a következő akcióját. Egy vallási ( ) Cassius-kártyát fed fel, így Cassius újabb elemet rakhat a Pantheonjára ( ), amely ezúttal a felső szint első eleme.



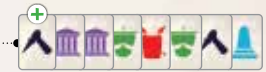




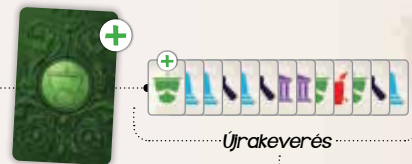
**Henrik** most egy követőjét az oltárra ( ) helyezi, és lehelyezi Pantheonja ( ) utolsó elemét, az aranyat (A). Egy vallási Cassius-kártya a felfedett pakliból Cassius dobópaklijára kerül, hogy tükrözze Henrik akcióját, de mivel az arany- (A) és ezüstdarabokat (E) felhasználták, a Cassius-pakli következő Újrakeveréséből a **vallási kártyák kikerülnek**. Ez azért van így, mert Cassiusnak már nincs értelme vallásban versenyezni, hiszen Henrik befejezte a Pantheonját.



**Cassius** következik és ismét egy armány ( / ) Cassius-kártyát húz. Mivel Afrika összes armánynevezője foglalt, **nem tud armányt lehelyezni**, ezért húz egy **új kártyát**, ami politikai ( ). Cassius azonban már az összes szavazatát ( ) lehelyezte, így politikát sem tud kijátszani. Cassius folytatja a húzást: armány, politikai, politikai és végül kereskedelmi kártyát ( ) húz, amely a pakli utolsó lapja, és amelyet végre tud hajtani. Cassius húz egy kereskedelmi kártyát (+H ), és befejezi a körét.



Utolsó lépéseként **Henrik** úgy dönt, hogy egy követőjét ( ) a szántóföldre ( ) helyezi, és szerez négy dénárt (+H ).



Új Cassius-pakli  
Cassius-kártyák dobópaklija:

**Cassiusnak** már **nincs Cassius-kártyája** a paklijában, ezért a Cassius-paklit **újra kell keverni**. Ne feledjétek, hogy a vallási Cassius-kártyákat **ki kell venni**, és **el kell távolítani** a játékból. Az Újrakeverés után egy kereskedelmi ( ) Cassius-kártyát fed fel, így Cassius húz egy újabb kereskedelmi kártyát (+H ).



**Megjegyzés:** Kooperatív változatban a játékosok a játék bármelyik fázisában szabadon kommunikálhatnak egymással, hogy közös stratégiáról döntsenek, de **nem adhatnak egymásnak pénárokat**.

Az Akció fázis befejeződött. Minden követő visszakerül Henrik játékosablájára, és a Cassius-dobópakli a megmaradt Cassius-paklihoz adódik.

### Bevétel fázis

**Henrik** az egyszerű adóztatást ( ) választja, így minden népességpontért, amellyel Gallia rendelkezik, egy dénárt kap (1 ). Gallia népessége jelenleg nyolc, így  $1 \times 8 = 8$  .

Mivel ez a 8. forduló, az összes armány Cassius-kártya kikerül a játékból, és a Cassius-pakli Újrakeverés lesz az utolsó forduló új Cassius-paklija.

### A 8. forduló vége

A provinciátábla az óramutató járásával megegyezően ( ) 90°-kal elfordul, ahogy a felfedett eseménykártya Jetzi.



15 29 0 4 7 4



29 4 4 7 5

# RÓMA DICSŐSÉGE

A neve **Cassius**.

Lágy szavai a pengéknél is élesebb tetteket váltottak ki.  
Egyedül nem lett volna esélye az egyesült Rómával szemben,  
ezért megvesztegette a leggyengébbeket.  
Maga mellé állította, hazugságokkal és édes szavakkal etette őket.  
Mindannyian hataloméhségének áldozatai lettek, miközben  
a háttérben mesterkedett.

Kitervelte Ceasar meggyilkolását.  
Caesar testén minden szúrás Cassius jelét viselte.  
A jelek megbélyegezték Róma történelmét. A jelek örökre ott maradtak, hogy soha  
ne felejtsek el Cassius tettét.  
Bíborvörös jelek és egy fiú hamis ígérete szeretett apjának.

Róma népe volt az, mely átlatott hazugságain.  
Kiűzték Rómából, mielőtt még esélye lett volna magához ragadni a hatalmat,  
amire vágyott. Igaz, csak rövid időre.  
Csak azért vonult vissza, hogy erőt gyűjtsön, szervezkedjen, és egy utolsó  
támadásba kezdjen. Hogy elindítson egy utolsó támadást, egy kemény csapást  
az új triumvirátusra.

Egyesítsétek erőiteket, és készüljétek fel rá, hogy megvédjétek Rómát  
Cassius támadásától!

**Vajon sikerülni fog?**



Szerzők  
**Vangelis Efthimiou**      Illusztráció  
**Antonios Yannopoulos**      **Evan Scale**