



RÓMA

DICSŐSÉGE

Játékszabály

Szerzők

Vangelis Efthimiou
Antonios Yannopoulos

Illusztráció

Evan Scale

Róma, i. e. 44.

Március idusa elmúlt,
és ahogy azt az előjelek megjövendölték, Caesart meggyilkolták.
Holtan feküdt a szenátus épületének márványpadlóján, miután 23 késszúrással
kivégezték. Minden egyes késszúrását más összeesküvő követett el.



Róma polgárai, ébredjetek!
A birodalom sorsa egy hajszálon függ.
Marcus Antonius magára vállalja a béketeremtő szerepét.
Gaius Octaviusszal és Aemilius Lepidusszal együtt
új triumvirátust alakít, és az összeesküvőket kinevezi prefektusoknak,
felmentve őket bűnük alól. A viszály csillapodni látszik... egyelőre.



Az egység azonban továbbra is törékeny.
A triumvirátus minden tagja a saját akaratát akarja érvényesíteni, hogy saját képére
formálja a birodalmat, és a saját hasznára növelje a kereskedelmet és fejlessze a
mezőgazdaságot. A viszályok egyeseket arra kényszerítenek, hogy riválisaik ellen
mesterkedjenek, míg a hit arra, hogy emlékműveket építsenek isteneiknek.



Nem számít, melyik utat választják,
közülük csak egy válhat császárrá vagy császárnővé!

Tartalom

Karakterek	4
Játékelemek	6
Előkészületek	8
Játékostáblák	9
Küldeteskártyák	10
Áttekintés	10
Általános szabályok	10
Dicsőségsáv	10
Mérőldkövek	11
Döntetlenek	11
Játékmenet	12
Ármány fázis	12
Eseménykártyák	12
Ármány aktiválása	12
Ármányhatások	14
Építés fázis	15
Épületlapkák	15
Medálok	16
Akció fázis	16
Követők lehelyezése	16
Katonaság	17
Politika	18
Kereskedelem	20
Kereskedelmi kártyák	20
Vallás	22
Gazdálkodás	22
Colosseum	22
Ármány akció	23
Bevétel fázis	24
Tábla forgatása	24
Végső pontozás	25
Dicsőségsáv pontozása	25
Katonaság pontozása	25
Politika pontozása	26
Kereskedelem pontozása	26
Vallás pontozása	26
Küldetések pontozása	26
Dénárok pontozása	26
Példa a pontozásra	26
Játékváltozatok	28
Császári változat	29
Ikonográfia	30
Teljesítmények	31

RÓMA DICSŐSÉGE

Szerzők

Vangelis Efthimiou
Antonios Yannopoulos

Illusztráció

Evan Scale

Grafika, táblakép, prototípus és sok más

George Dimitriou



Szeretnénk köszönetet mondani néhány nagyon fontos embernek, akik segítettek nekünk, hogy játékunk elérje végső formáját.

Aloosnak és Vantonnak a Dreamcraft Gamestől, a tervezési folyamatban való közreműködésükért.

Michaelnek és Petrosnak a MOB Vanguardtól, tudásukért és licenelési szolgáltatásukért.

És legfőképp minden támogatónk, akik elképesztő energiát adtak a fejlesztés során.

NÉLKÜLETEK nem tudtuk volna megcsinálni!

Teetotum Game Studios



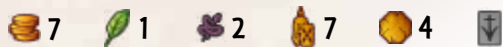


Marcus Antonius

Caesar közeli barátja és hadvezére

Barátaim, rómalak, honfitársaim! Higgyetek nekem, ha azt mondom, hogy közülünk én szenvedtem a legjobban, amikor megláttam szeretett Caesarunk holttestét! Én álltam hozzá a legközelebb. Én voltam a legkedvesebb számára. Nekem kellett volna megbosszulnom a halálát, csak ez adhatott volna nekem egy kis békét.

Kérdezem magamtól, Róma népe, vajon fontosabb-e az én békém, mint Róma békéje? Egy vezető önző bosszúvágya a teljes pusztulásba sodorhatja Rómát. Ne kövessétek el ezt a hibát! Rómának arra van szüksége, hogy összefogjunk.

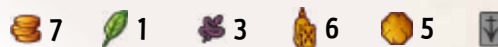


Aemilius Lepidus

Caesar közeli támogatója

Caesar oldalán harcoltam. Évek óta hűséges szolgálója voltam. Életem során több vért és halált láttam, mint amennyit egy ember szeme elvisel. Alázattal állok most előttetek, és azt kérem, fontoljátok meg, mi a legjobb Rómának!

Mondhatnám, hogy nincs más, akit Caesar halála után szolgálhatnék. De tévednék. Még itt van Róma. Mindig is itt lesz Róma. És én neki kötelezem el magam.

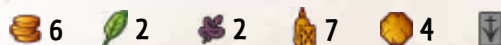


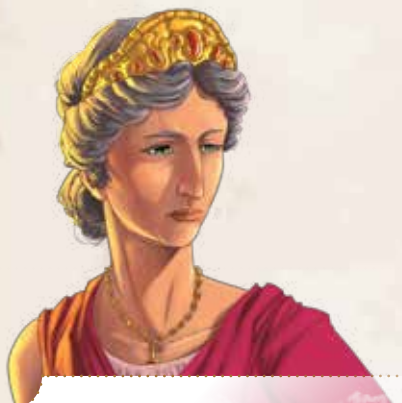
Fulvia

Antonius felesége és tanácsadója

Drága római testvéreim! Szeretett Caesarunk meghalt. Gyávák és cselszövők gyilkolták meg őt és a pengék még mindig véréből áznak. De még nem jött el a gyász ideje.

Drága római testvéreim! Mint római nő és Antonius felesége, esküszöm nektek! Nem nyugszom, míg Caesar vérének kétszeresen meg nem fizetjük! Amíg Róma meg nem szabadul fondorlatos ellenségeitől!





Junia Secunda

Lepidus felesége és kiváló politikus

A mai nap a gyász napja. Caesar nem csak hatalmas és tehetséges uralkodó volt; őszinte és együttérző atya volt mindannyiunknak. Szerette Rómát, és mi, rómaiak, a gyermekei voltunk. Biztos vagyok benne, hogy még a vég közeledtével is megértéssel nézett szembe gyermekei pengéivel.

De én nem fogok. Harcolni fogok, hogy megvédjem Rómát ezektől a főrtelmes cselekedetektől. Caesar emlékének fénye vezessen minket, hogy újra naggyá tegyük Rómát!

5 2 2 5 5



Gaius Octavius

Caesar unokaöccse és jogos örököse

A legtöbben azt hiszik, hogy én csak Caesar fiatal és éretlen unokaöccse vagyok, nem más, mint egy elkényeztetett gyerek. De Caesar másképp gondolta. Hitt bennem. Bennem látta Róma jövőjét. Ezért nevezett ki örökösének, és ezért szándékozom folytatni az örökségét.

A legtöbben azt hiszik, hogy gyenge és alkalmatlan vagyok arra, hogy kiálljak Caesar ellenségei, Róma ellenségei ellen. Az igazság az, hogy ellenségeink már most is félnek tőlem. Azt tervezték, hogy távol tartanak Rómától, de én itt vagyok, és egyenként pusztítom el őket, amiért kiontották Caesar véréit!

5 3 2 6 4



Livia Drusilla

Octavius felesége és befolyásos asszony

Látom a kétséget a szemetekben, drága rómaiak. Végül is a gyilkosok oldalán állok. A ti szemetekben akár magam is leszúrhattam volna Caesart. Azt hiszitek, éjszakákon keresztül terveztem a halálát. Hogy éjszakákon át vártam a megfelelő alkalmat, hogy lecsapjak rá.

De ha megengeditek, hogy őszinte legyek, drága rómaiak, én akaratom ellenére voltam kénytelen szembeszállni Caesarral. Atyám döntött így, és nekem nem volt szabad ellenkezni. Most azonban itt vagyok; készen arra, hogy vezekeljek atyám bűneiért azzal, hogy Róma szolgálatába állok.

5 2 3 6 4

Játékelemek



1x
fő játéktábla



1x
provinciatábla



1x
tengely



4x
népességkorong



4x
szegecs



45x
épületlapka



6x
játékosláda



4x
Pantheon-tábla



5x
segédlet



1x
pontozótömb



8x
diplomáciajelző



12x
teljesítményjelző



3x
mérőldőjelző



1x
fordulójelző



1x
kezdőjátékos-
jelző



11x
viszályjelző



12x
bónuszjelző



30x
1 dénáros



20x
5 dénáros



10x
10 dénáros



5x
medál



4x
játékosjelző



13x
eseménykártya



28x
küldeteskártya



33x
kereskedelmi
kártya



3x
horgonykártya



12x
harci kártya



15x
Cassius-kártya



28x
légiófigura



20x
követőfigura



20x
szavazat



28x
Pantheon-elem



12x
ármányjelző



4x
dicsőségjelző

Viszály



Viszály.

Mennyi súlyt bír el az ember, mielőtt belerokkan?
Mekkora dicsőségtől vakul el teljesen a bajnok?
Oktalanok. Oly keményen küzd az ember,
hogy elfeledje, nem kap többet, mint amit ad.
Semmi többet. Jobban kellett volna tudnom.



Viszály.

Az a mély, sötét verem a lelkünkben.
Egy ördög, mely saját magát emészti fel.
Körbe-körbe jár, tűzgyűrűket hányva,
és önmagát marcangolja.
Jobban kellett volna tudnom.



Viszály.

Ha meg lehetne tőle szabadulni!
Ha irányítani lehetne!
Bárcsak megtanulnánk együtt élni veled
Senki sem gondol rettentő erejére.
Erő, mely dicsőséghez vezet.
Erő, mely császárokat emel fel.
Oktalanok.
Oly keményen küzdünk, hogy ne lássuk,
ami a szemünk előtt van.
Csak a hazugságok.
Jobban kellett volna tudnom...
de nem tudtam.

Előkészületek

Helyezzétek az asztalra a fő játéktáblát **1** a tengellyel **2** a közepén. Ezután helyezzétek a provinciátáblát **3** a tengellyel a közepén a fő játéktáblára. Állítsátok a provinciátáblát úgy, hogy minden játékos előtt legyen egy-egy provincia, vagy használjátok a játékosjelölőket, hogy megjelöljétek a játékosok helyét (miután választottatok játékoszint).

2 fős Játék esetén a játékosoknak nem lehet egymással szomszédos a provinciájuk.

Helyezzétek a fordulójelölőt **4** a fordulósáv **1**-es mezőjére.

Állítsátok a népességgörongöket **5** minden provinciában **1**-es népességre.

Helyezzétek az épületlapkákat **6** a fő játéktábla mellé öt oszlopba (három sorban), szintjük és típusuk szerint (katonai, politikai, kereskedelmi, vallási és gazdasági). Négy I-es szintű, három II-es szintű és két III-as szintű épület van mindegyik típusból.

2 fős Játék esetén távolítsatok el öt II-es szintű (II) és öt III-as szintű (III) épületlapkát, mindegyik típusból egyet-egyet.

Helyezzétek a megfelelő medálokat minden III-as szintű (III) épületkupac tetejére.

Helyezzétek az arany, ezüst és bronz Pantheon-elemeket két külön készletbe **7**, az egyikbe az alapokat, a másikba a tetőket.

3 fős Játék esetén távolítsatok el egy ezüst (E) alapot és egy bronz (B) tetőt.

2 fős Játék esetén távolítsatok el egy ezüst (E) és egy bronz (B) alapot, és két bronz (B) tetőt.

A pénárokból (P) alakítsatok ki a fő játéktábla mellett egy pénárkészletet **8**.

Minden játékos vegyen el egy segédletet **9**, egy véletlenszerű játékosábrát **10**, egy Pantheon-táblát **11**, három bónuszjelzőt (minden típusból egyet) és a játékoszínének megfelelő játékelemeket. A játékosok lehelyezik a játékelemeket a játékosábrájukon a következő módon:

A I követőt (I) tesznek a sávja jelölt mezőjére.

B 3 ármányjelzőt (A) tesznek képpel lefelé a nekik jelzett helyre.

C A légiófigurákat (L) a sávjuk jelölt mezőire teszik (a karakterüknek megfelelő számban).

D A szavazatokat (S) a sávjuk jelölt mezőire teszik (a karakterüknek megfelelő számban).

E Minden bónuszjelzőt (B) a nekik megfelelő mezőre teszik.

F Viszályjelzőket (V) tesznek (a karakterüknek megfelelően) a viszálysáv jobb szélső mezőire, letakarva a bónuszjelzőket (ha vannak ott).

G A játékosok a megmaradt saját színű elemeket a játékosábrájuk mellé helyezik.

Azok a játékosok, akiknek a játékosábráján horgonyikon (H) látható, egy horgonykártyát vesznek a kezükbe **12**.

Minden játékos pénárt (P) vesz magához **13** a karaktere által megadott értékben.

A játékosok lehelyezik a dicsőségsávon a dicsőségjelölőket (D) **14** (a +30-as oldallal lefelé), a karakterüknek megfelelően **15**.

Helyezzétek a megmaradt viszályjelzőket a fő játéktábla közelébe **16**.

Helyezzétek a három mérőöldkjelölőt **17** a dicsőségsáv három felső mérőöldkövére: **12**, **21**, **30**.

Keverjétek meg az eseménykártyákat (E) **18**, és helyezzétek őket képpel lefelé a fő játéktáblára.

Keverjétek meg a kereskedőkártyákat (K) **19**, és helyezzétek őket képpel lefelé a fő játéktábla mellé.

2 fős Játék esetén keverés előtt távolítsatok el a csillaggal (C) jelölt küldeteskártyákat.

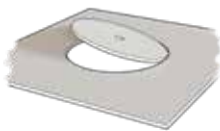
Válasszatok kezdőjátékost, és tegyék a kezdőjátékos-jelölőt (J) **20** a kezdőjátékos előtti provincia egy üres részére.

Keverjétek meg a küldeteskártyákat (K), és oszszatok képpel lefelé minden játékosnak hármat. A többi küldeteskártyát helyezzétek képpel lefelé a fő játéktáblára **21**. Minden játékos kiválaszt és megtart két kártyát, a többit tegyék képpel lefelé a pakli aljára. A játék során a küldeteskártyákat a végső pontozásig tartásatok titokban egymás előtt.

2 fős Játék esetén keverés előtt távolítsatok el a csillaggal (C) jelölt küldeteskártyákat.

Népességkorong összedillítása

Óvatosan távolítsátok el a 4 népességkorongot a nyomóívokról. A népességkorongok mindkét oldala egyforma, így nem számít, melyik oldal látszik.



Tegyétek a népességkorongokat a provinciátábla alá, és a szegecsek segítségével rögzítsétek azokat a lyukakon keresztül:



Akrillapkák

Az akrillapkákat óvatosan, az egyik oldalukat finoman megnyomva távolítsátok el, hogy az azokat összetartó rész biztonságosan elpattanjon. Ne felejtsetek el eltávolítani mindkét oldalukról a védőfóliát!

Játékosablak

A játékosok eltérő mennyiségű toborzott **léglővel**, **szavazattal**, **dicsőséggel** és **dénárral** kezdik a játékot (néhányan **horgonykártyával** is rendelkeznek).

Minden játékos 1 követővel kezd a lehetséges 5-ből. A jelölésből látszik, hogy 1 mező aktív (♂), a többi inaktív (♀).

A játékosablakban a sávokat **Jobbról balra** kell feltölteni. Helyezzétek a megfelelő egységet az átlátszatlan ikonokra, és hagyjátok üresen az átlátszó ikonokat.

Példa: Marcus Antonius 7 toborzott (♂♂♂♂♂♂♂) léglővel és az 5-ből 4 szavazattal (♂♂♂♂) kezd.

Emellett kezdésként kap 7 dénárt, 1 dicsőséggel és 2 viszályt, illetve egy **horgonykártya** van a kezében.



Küldeteskártyák

Néhány küldeteskártya a teljesítésekor meghatározott számú dicsőségpontot ér (1), míg mások a teljesítés szintjétől függően adnak dicsőségpontokat (2).

- A A kártya neve
- B A kártyáért kapható játék végi dicsőségpontok (🍀)
- C A kártya feltételei és/vagy az arányosan szerezhető játék végi dicsőségpontok (🍀)
- D A csillaggal (★) jelölt kártyákat 2 fős játék esetén el kell távolítani



Áttekintés

A játék kilenc fordulón át tart, és minden forduló négy fázisból áll:

Ármány fázis:

Egy eseménykártya (📄) felfordítása, és a körsorrend meghatározása (👤, 👤, 👤, 👤). A játékosok körsorrendben aktiválhatják ármányait (👤).

A tábla ekkor még nem forog a nyílak szerint, ez csak a **forduló VÉGÉN** történik meg!

Építés fázis: A játékosok körsorrendben építési akciókat hajthatnak végre.

Akló fázis: A játékosok körsorrendben a követők (👤) lehelyezésével hajtanak végre akciókat, amíg le nem helyezik minden elérhető követőjüket.

Bevétel fázis: A játékosok adóztatnak (💰), és a felfordított eseménykártya által meghatározott módon forgatják a táblát.

A 9. (IX) forduló végén a játék a végső pontozással fejeződik be.

A legtöbb dicsőségponttal (🍀 + 🍀) rendelkező játékos győz.

Általános szabályok

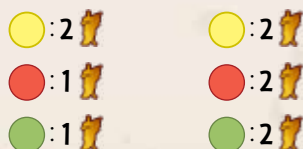
Dicsőségsáv

Amikor a játék folyamán egy játékos dicsőségpontokat (🍀) szerez, azonnal lép egy mezőt a dicsőségjelölőjével a dicsőségsávon minden megszerzett dicsőségpont után (3, 4).

Ez nem vonatkozik arra az esetre, amikor a játékosok játék végi dicsőségpontokat szereznek, mivel ezeket a végső pontozás során szerzik meg.

Ha a dicsőségjelölők továbblép a dicsőségsáv végén, fordítsátok meg, hogy a +30-as oldala látszódjon, majd helyezétek vissza az I-es mezőre, így folytatva a pontszámotok nyomon követését (5, 6). A dicsőségpontjaid száma így 30 plusz a dicsőségsávon az a szám, amelyen a jelölőd van.

A dicsőségsáv I-nél kezdődik, és egy dicsőségjelölő semmilyen körülmények között nem mehet ez alá. Ezt a szabályt követve, ha egy játékos dicsőségjelölője az I-es mezőn áll, akkor a „I dicsőségpont” (1🍀) ármányhatás nem aktiválható ellene. Hasonlóképpen a játékosok nem használhatják a „dupla adóztatás” (2💰x2) hatást, ha nem tudják a dicsőségjelölőjüket annyi mezővel hátrébb mozgatni, amennyit a dicsőségbüntetés jelez.



Mérföldkövek

Ahogy a játékosok haladnak előre a dicsőségsávon, négy mérföldkövet találkoznak. Amikor először találkoznak az egyes mérföldkövekkel, kapnak egy új követőt (A) a készletükbe (A. o. - A) a játékosablájukon. A mérföldkövek a dicsőségsáv 5-ös, 12-es, 21-es és 30-as mezőin vannak. Az első mérföldkövet mindenki az 5-ös mezőn találkozik. A következő mérföldkövek kezdetben a 12-es, 21-es és 30-as mezőn vannak, de minden alkalommal egy mezővel lejjebb mozognak, amikor egy játékos eléri azokat (5). Minden mérföldkő ad a játékosoknak egy követőt, amikor először találkozik vele.

Például, Bianka (A) elsőnek éri el a 12-es mezőn lévő mérföldkövet (7). Ez a mérföldkőjelölő lemozog a 12-es mezőre (8); Gábor (B) dicsőségjelölője a 12-es mezőn van, így ő is kap egy követőt, és a mérföldkőjelölő ismét lefelé mozog, ezúttal a 10-es mezőre (9).

Ha Henrik (C) is a 12-es mezőn állna Gáborral (10) együtt, akkor egyszerre kapnának egy-egy követőt, és a mérföldkőjelölő két mezővel mozogna lejjebb, a 9-es mezőre (11).

A játék során a játékosok fel-le mozognak a dicsőségsávon, miközben dicsőségpontokat szereznek és veszítenek. Ahogyan azt már említettük, a játékosok **több követőt** is szereznek a dicsőségsávon lévő mérföldkövek elérésével. Miután egy játékos egy mérföldkő elérésével új követőt toborzott (szerzett), az a követő a játék hátralévő részében a játékosnál marad.

Igy, ha Gábor a 7 dicsőségpont elérésekor átlépi az 5-ös mérföldkövet, és később, esetleg a dupla adóztatás végrehajtásakor a dicsőségjelölőjét 4-gyel lejjebb, a 3-as dicsőségpontra mozgatja vissza a dicsőségsávon, a korábban toborzott követője megmarad a játékosabláján.

Döntetlenek

Amikor egy **eseménykártya** azt a játékost jutalmazza, akinek a legtöbb vagy legkevesebb van valamiből, és több játékos is ugyanannyival rendelkezik, minden, a döntetlenben részt vevő játékos megkapja a jutalmat. Amikor egy **küldeteskártya** dicsőségpontokkal díjazza azt a játékost, akinek a legtöbb vagy a legkevesebb van valamiből, és több játékos is ugyanannyi van, a döntetlenben részt vevő játékosok közül a küldeteskártya tulajdonosa kapja meg a jutalmat.

Játékmenet

Ármány fázis

Eseménykártyák (1. lépés)

Fedjete fel egy eseménykártyát, és olvassátok el az általa biztosított jutalmat. Adjátok oda a jutalmat azoknak a játékosoknak, akik megfelelnek a feltételnek, és helyezzék az eseménykártyát képpel felfelé a fő játéktáblára.

Állítsátok a kezdőjátékos-jelölőt (♂ / ♀ a. - 20) a felfordított eseménykártyán látható nyilnak megfelelő irányba. A játékosok körei ebben a fordulóban ebben az irányban fognak következni.

Ne feledjétek, hogy a kezdőjátékos-jelölő jelzi, hogy ki következik először, és az egész játék során a kiindulási helyén marad (csak az iránya változik).

- A A kártya neve
- B Jutalom és a megszerzés feltétele
- C Színesítő szöveg
- D A provinciátábla forgatásának iránya és a 90 fokos forgatások száma a forduló végén. A kék nyíl (♂) az óramutató járásával megegyező irányt, a narancssárga (♀) az óramutató járásával ellentétes irányt mutatja. A nyilak száma jelzi, hogy hányszor kell elforgatni a provinciátáblát. Ezeket a forgatásokat a forduló végén kell elvégezni.

	Óramutató járásának megfelelően 90°			
	Óramutató járásának megfelelően 180°			
	Óramutató járásával ellentétesen 90°			
	Óramutató járásával ellentétesen 180°			



Ármány aktiválása (2. lépés)

(A játék első fordulójában hagyjátok ki ezt a lépést.)

A kezdőjátékostól kezdve a kezdőjátékos-jelölő (♂) által jelzett irányban haladva, minden játékos aktiválja az ármányait (♂). A játékosok több ármányt is aktiválhatnak a körük során, de ha egy ármányt ilyenkor nem aktiválnak, azt az aktuális fordulóban később már nem tudják aktiválni.

A korábbi fordulóban lehelyezett ármányokat aktiválhatjátok (a saját provincián kívül) bármelyik provinciában. Egy ármánynak csak az a játékos lehet a célpontja, aki azon a provincián áll, ahol az ármányjelző található (H).

Amikor egy ármányt aktiváltok, el kell távolítanotok egy viszályjelzőt (♂) a viszálysávotok balról az első foglalt mezőjéről, és le kell helyeznetek a célpont játékos viszálysávjának jobbról az első szabad mezőjére (G).

Ha nincs viszályjelző, vagy ha a célpont játékos viszálysávján nincs legalább egy szabad hely, az ármány nem aktiválható (H), és a helyén marad.

Ha a viszálysávotokon +1 bónusszal (♂) rendelkező mezőt fedtek fel, akkor ez a bónusz mostantól aktív. Ha egy +1 bónusszal rendelkező mezőt fedtek le egy viszályjelzővel, a bónusz mostantól inaktív.

Minden sikeresen aktivált ármány után végrehajthatjátok a játékos táblán jelölt három akció (6) egyikét.

Amikor egy ármány aktiválódik, fordítsátok át az ármányjelzőt, hogy a piktogrammal ellátott oldal legyen felül (H). Az Akció fázis végén ez a jelző visszakerül a játékos játékos táblájára.

EMLÉKEZTETŐ

A tábla csak a forduló végén forog, az eseménykártyán jelölt módon.

Az aktuális forduló előtt



Egy előző forduló Akció fázisa során Blanka (●) lehelyezett egy armányt (▲) az előtte lévő provincián úgy, hogy a megfelelő helyre rakta az armányjelzőt, majd a követőjét (♂) a Jelszóra tette (1). Az Akció fázis befejeztével visszatette a követőjét a játékosablájára, az armányt pedig otthagyta. Így tett Gábor (●) is a játék egy másik fordulójában.

Aktuális forduló:



A forduló elején Blanka (●) csak a **katonai bónuszát** használhatta fel az **Akció fázisban**, mivel a vizálysávja minden más mezőjén volt egy vizáyljelző. Henrik (●) ugyanezen okból csak a **politikai bónuszát** használhatta. Blanka ebben a fordulóban Gábor (●) előtt jön.



Az a provincia, amelyre Blanka egy korábbi körben armányt helyezett, most Henrik előtt van. Blankának lehetősége van arra, hogy Henrik ellen aktiválja az armányát.

Blanka úgy dönt, aktiválja az armányt. Az aktiválásért vizályal (♂) kell fizetnie úgy, hogy áthelyezi az egyik vizáyljelzőjét (**ha van elérhető jelzője a vizálysávján** - jelenleg van) (3) Henrik (●) vizálysávjára (**ha Henriknek van szabad helye a saját sávján** - az áthelyezés előtt volt egy) (4).

A vizálysáv az, ahol a játékosablán a bónuszok - amelyeken lehet vizáyljelző - találhatók.

A **szabad helyek** a vizáyljelző nélküli bónuszok vagy üres helyek.



Blanka (●) aktiválta a Henrikre (●) vonatkozó armányt. Ehhez a jelzőt átfordította, hogy az armány ikonja váljon láthatóvá, így az aktivá vált (5). Most aktiválhatja a karaktere 3 armány-akciójának egyikét (6), amelynek célpontja jelenleg Henrik. Úgy dönt, hogy eltávolítja Henrik Pantheonjának egy elemét egy befejezetlen szintről (X).

Gábor (●), aki Blanka után következik, nem tudja aktiválni az armányát Henriken, mert Henrik **vizálysávjára tele van** (7).



Zita (●) ebben a fordulóban nem tud armányt aktiválni (akkor sem tudna, ha lehelyezett volna egyet), mivel **nincs vizáyljelzője a sávján**.

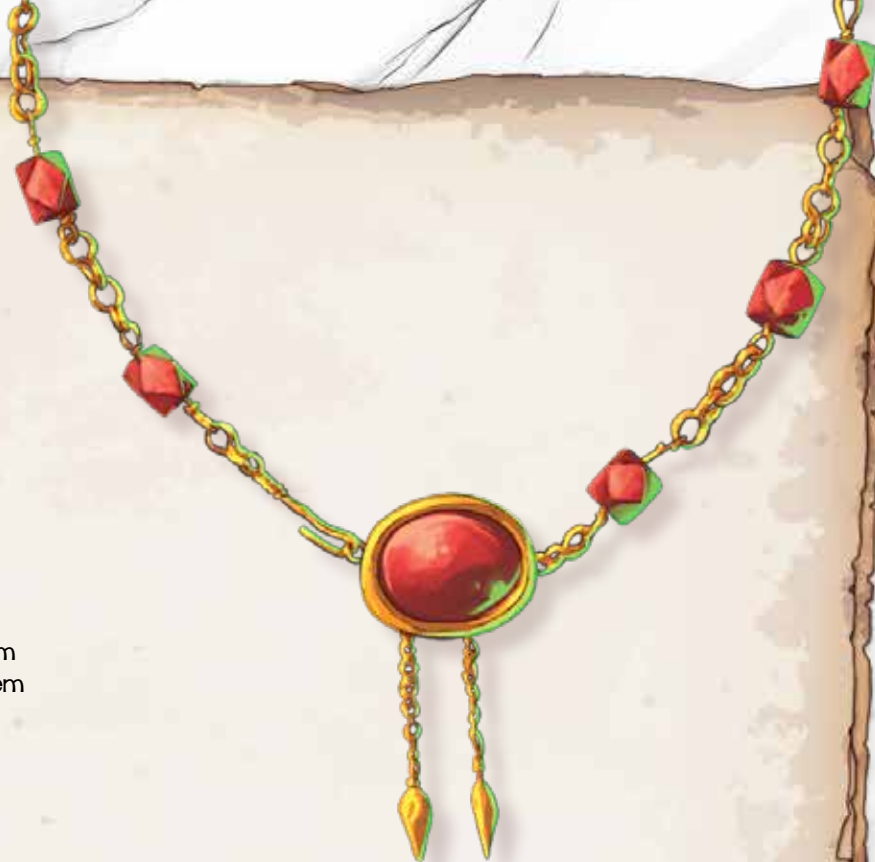
Blanka (●) már használhatja a politikai bónuszát, Henrik viszont nem tudja használni a sajátját.

Ármányhatások

Az ármányokkal szabotálhatod az ellenfeledet és bónuszokat szerezhetsz, de következményeik is vannak, hiszen elveszíted a viszályjelzőket.

Minden császár két általános és egy egyedi ármányt tud aktiválni a képességeinek és szerepének megfelelően. Mindhárom ármány a hozzájuk tartozó játékos tábla bal oldalán látható. Minden ármánynak csak egy játékos lehet a célpontja.

Ha egy játékos a három ármányhatás egyikét sem tudja aktiválni az ellenfelére, akkor az ármány nem aktiválható, és a viszályt sem kell kifizetni.



Rágalmazás

Azonnal mozgasd az ellenfeled dicsőségjelölőjét egy mezővel lejjebb a dicsőségsávon. Ez az ármány nem aktiválható, ha az ellenfél dicsőségjelölője az 1-es mezőn van.



Rombolás

Távolítsd el egy Pantheon-elemet az ellenfeled Pantheonjából (meg kell egyeznie a játékos színével, és egy befejezetlen Pantheon-szint részének kell lennie).



Hitehagyás

Válaszd ki az ellenfeled egyik légiófiguráját bármelyik harci régióban, majd távolítsd el vagy cseréld le egy légiófigurádra. Az ellenfeled légiófigurája visszakerül a játékos táblájára.



Megtévesztés

Válaszd ki az ellenfeled két légiófiguráját, és helyezd át őket egy másik régióba.



Újraszavazás

Távolítsd el az ellenfeled egyik szavazatát a szenátusoszlopból, és helyezd az egyik szavazatodat a szenátusoszlop tetejére. Az ellenfél szavazata visszakerül a saját játékos táblájára.



Érvénytelen szavazat

Távolítsd el az ellenfeled egyik szavazatát a szenátusoszlopból. Ez visszakerül a saját játékos táblájára, és te azonnal kapsz egy dicsőségpontot.



Eladott

Húzz az ellenfeled kezéből véletlenszerűen egy kereskedelmi kártyát, és dobd el a dobópakliba. Azonnal kapsz két dénárt.



Egyedi díjak

Húzz az ellenfél kezéből véletlenszerűen egy kereskedelmi kártyát és vedd a kezébe, ha a kezébe nincs tele.

Építés fázis

Az építéssel a játékosok dicsőségpontokat és medálokat szerezhetnek.

A kezdőjátékostól kezdve és a kezdőjátékos-jelölő által mutatott irányban () haladva, minden játékos épületlapkákat vesz el az épületlapka-készletből, és lehelyezi őket a provinciatablán.

A provinciatabla négy provinciára van felosztva:



Afrika



Gallia



Hispánia



Itália

A játékos egy adott fordulóban csak az előtte lévő provinciára helyezhet le épületlapkákat.

I. szintű (I) épületlapkát akkor tehet le, ha az adott épülettípusnak megfelelő hely szabad. Amennyiben már korábban került oda I. szintű épületlapka ebben vagy egy korábbi fordulóban, akkor egy ugyanolyan típusú II. szintű (II) épületlapkát tud rátenni. Ugyanigy, egy III. szintű (III) épületlapka csak egy II. szintű, azonos típusú épületlapkára helyezhető.

A játékos a köre során annyi épületlapkát vehet el az épületlapka-kupacokból, amennyit csak akar, amíg ki tudja fizetni a költséget dénárban (). Minden egyes lehelyezett épületlapkáért a játékosok azonnal dicsőségpontokat () szereznek, és (a korongot a következő értékre forgatva) növelik eggyel (+1) az előttük lévő provincia népességét ().

A népességkorongon ábrázolt értékek közül az első az adott provincia aktuális népessége, a második (piros) pedig a dicsőségpont-büntetés. Ez mutatja meg, hogy mennyit kell a játékosnak visszafelé mozognia a dicsőségsávon, ha a Bevétel fázisban dupla adóztatást hajt végre (x2).



Népesség (): 1

+1



Népesség (): 2

Épületlapkák

Öt típusú épületlapka van a játékban:



Katonai



Politikai



Kereskedelmi



Vallási



Gazdasági

Minden típusnak három szintje van. Az I. szintű (I) épületlapkák II. szintre, a II. szintűek (II) pedig III. szintre fejleszthetők. A III. szintű (III) épületlapkák **nem fejleszthetők tovább.**

Minden lapkán látható (pirossal), hogy mennyi dénárba () kerül a fejlesztése, és hogy mennyi dicsőségpontot () (feketével) kapsz **azonnal**. Az épületek a provinciatablán vagy a saját helyükre kerülnek, vagy egy azonos típusú, alacsonyabb szintű épületre.

Ez egy üres lapkamező a provinciatablán. A bal oldali ikon jelzi, hogy ez egy vallási () épület helye, a jobb alsó ikon pedig azt, hogy a játékosnak 3 dénárt () kell fizetnie egy lapka ráhelyezéséhez. A költség kifizetése után a játékos **azonnal** kap 2 dicsőségpontot (), ahogy azt a jobb felső ikon jelzi.



I. szintű (I) vallási épület

A I. szintre fejlesztéshez 8 dénárba () van szükség, és a játékos 4 dicsőségpontot () kap a fejlesztéskor **azonnal**, így a játékos 4 hellyel mozgatja előrebb a dicsőségjelölőjét a dicsőségsávon.



II. szintű (II) vallási épület

A II. szintre fejlesztéshez 13 dénárba () van szükség, és a játékos 6 dicsőségpontot () kap a fejlesztéskor **azonnal**, így a játékos 6 hellyel mozgatja előrebb a dicsőségjelölőjét a dicsőségsávon.



III. szintű (III) vallási épület

Ez az épület az utolsó a típusból, ezért nem fejleszthető tovább. Az **első** játékos, aki egy **II. szintű** épületet helyez le egy típusból, megszerzi az adott típus **medálját**.



Medálok

Az a játékos, aki elsőként épít meg III. szintű (III) épületet egy adott típusból, megkapja az épület-típushoz tartozó medált. Minden medál egyedi képességet biztosít az azt megszerző játékosnak.



Katonai

A harci régiókban te nyered a **döntetleneket**.

A veled holtversenyben álló játékos (vagy játékosok) a következő szabad helyezést éri el (ha van ilyen).



Politikai

Ha **többséget** érsz el, 3 dicsőségpontot (🍀) kapsz a szokásos bónusz helyett.



Kereskedelmi

Ékszerkártyákat (📜) is használhatsz dzsöker-kártyaként (📜) hármas szettek (📜) összedállításánál.



Vallási

A játék során bármikor fizethetsz 3 dénárt (👉), hogy kapj 1 dicsőségpontot (🍀). Még akkor is, ha nem a te köröd van.



Gazdasági

Amikor lehelyezed egy követődet (👤) egy gazdasági épületre, kapsz 2 dénárt (👉) a forduló szokásos bónuszán kívül.

Akció fázis

Ebben a fázisban a játékosok akciókat hajtanak végre, hogy dicsőségpontokat szerezzenek.

Követők lehelyezése (👤)

A kezdőjátékostól kezdve a kezdőjátékos-jelölő által mutatott (👤) irányban haladva, a játékosok felváltva helyeznek le egy-egy követőt, hogy végrehajtsanak egy akciót.

A játékosok csak az előttük lévő provincián látható épületlapkákra (🏠) és ármánymezőkre (👤) **vagy** a Colosseumra (🏟️ / Q. o. - 22) helyezhetnek követőket. Egy követő lehelyezését követően azonnal végrehajtják a helyhez tartozó akciót, vagy megkapják a bónuszát a következő oldalakon kifejtettek szerint.

Az épületlapkákra a szintjüknek megfelelő számú követő helyezhető. A III. szintű (III) épületekre legfeljebb 3, a II. szintűekre (II) legfeljebb 2, az I. szintűekre (I) pedig csak 1 követő helyezhető.



Egy III. szintű (III) épület 2 követővel, amelyek közül egyet katonai **bónuszjelzővel** játszottak ki. Ez szabályos, mivel egy ilyen szintű épületen legfeljebb 3 követő lehet. Még akkor is, ha az egyiket bónuszjelzővel együtt játsszák ki.



Egy III. szintű (III) épület 3 követővel (három vagy kevesebb lehet), ahogy az szabályos.



Egy II. szintű (II) épületen soha nem lehet 2 követőnél több, így nem lehet rajta 3 követő.



Egy II. szintű (II) épület 2 követővel (kettő vagy kevesebb lehet), ahogy az szabályos.



Egy I. szintű (I) épület 1 követővel, ahogy az szabályos.



Követő csak épületekre (🏠) vagy ármányokra (👤) helyezhető, így ez az állapot nem fordulhat elő.



Katonaság

A katonaságba való befektetéssel Játék végi dicsőségpontokat szerezhetsz, amennyiben te rendelkezel a legtöbb légióval egy régióban.

Mozgass egy légiófigurát (👤) a harci régiókban.
(Kettőt, ha a katonai bónuszt használod.)
(1) / a. o. - (23)

A játékosok a légiófigurákat vagy a játékosablajukról mozgatják át a fő játéktábla egyik harci régiójába, vagy az egyik harci régióból mozgatják át egy másikba.

Minden egyes harci régióban tetszőleges számú légiófigura lehet bármelyik Játékostól. Ahhoz, hogy egy harci régiót **legyőzzetek (vagy meghódítsatok)**, összesen annyi légiófigurának kell rajta lennie, amennyi az adott harci régió pajzsán látható érték (2).

Az a Játékos, akinek a legtöbb légiófigurája van egy legyőzött harci régióban, megszerzi az első helyet (1) és a harci régió lobogóján (3) feltüntetett Játék végi dicsőségpontokat (👤). A második (2) legtöbb légiófigurával rendelkező Játékos szerzi meg a második helyet és az érte járó Játék végi dicsőségpontokat, és így tovább.

Ha a Játékosok között holtverseny alakul ki, a holtversenyben álló Játékosok megtartják helyüket, de **nem kapnak dicsőségpontokat** a végső pontozásnál.

Blanka (🟡) és Gábor (🔴) egyaránt három légiófigurát (4, 5) helyezett el egy harci régióban, és legyőzték a régiót (👤 = 3👤). Egyikük sem kap pontot az első helyért, mert döntetlenre végeztek.

Henriknek (🟢) egy légiófigurája (6) volt ugyanabban a harci régióban. Blanka és Gábor **holtversenye** miatt ő végzett a második helyen (a harmadik helyett - 3.), így megkapja a pontokat a második helyért.

AZONBAN: Ha Blankánál lett volna a **katonai medál** (🔴), ami a **Jávára dönti el a holtversenyt**, akkor ő lett volna az első helyezett, Gábor lett volna a második, Henrik pedig a harmadik.

A Játékos lehelyez két léglőt egy harci régióba, felhasználva a katonai bónuszt (lehelyez egy léglőt, majd a bónusból még egyet).

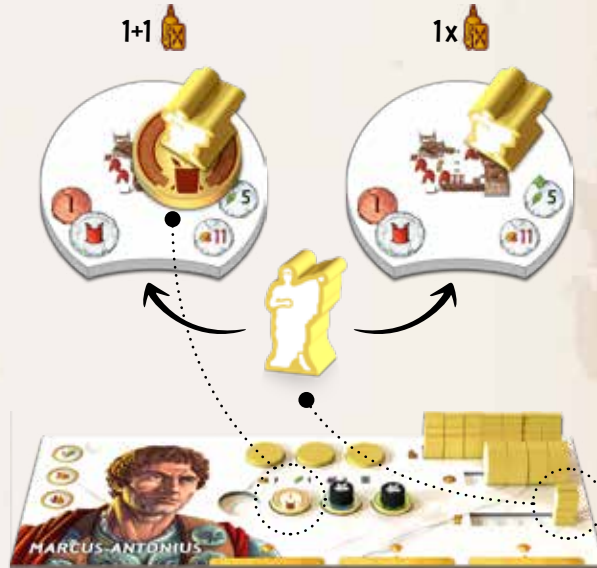
A Játékos lehelyez egy léglőt egy harci régióba a katonai bónusz használata nélkül (csak egy léglőt helyez le).



1+1 🧑‍🚒



1x 🧑‍🚒



A 2 fős Játékban a régiók lobogói alatt lévő **csillagok** (*) jelzik, hogy az adott zászló **nem számít a végső pontszámításnál**. Például a Trákia (kék) régió meghódítása esetén az 1. helyezett 5👤 Játék végi dicsőségpontot kap, a 2. helyezett pedig 3👤-ot a szokásos 10 és 5 helyett.





Politika

A politikába való befektetéssel dicsőségpontokat, a szavazataid pozíciótól függően pedig Játék végi pontokat is szerezhetsz.

Helyezd le egy szavazatod (👤) a szenátus-oszlopra (**a tengelyre**). (Kettőt, ha a politikai bónuszt használod.)

A tengelyre (👤 / q. o. - 2) helyezett szavazatok alkotják a **szenátusoszlopot**. A lehelyezett első szavazat létrehozza a szavazatoszlopot. Minden ezt követő szavazat ennek a **tetejére kerül**, és így az oszlop **legfeljebb öt szavazat magasságúra** bővülhet.

A hatodik szavazat lehelyezésekor a legelső szavazatot eltávolítjuk az oszlopból, és visszate tesszük a tulajdonosa Játékostáblájára. A szenátusoszlopon lévő öt szavazat Játék végi dicsőségpontokat (👤) ér a végső pontozásnál.

Az **Akló** vagy az **Ármány fázis** alatt a játékosok **többséget** hozhatnak létre oly módon, hogy a szenátusoszlopon három egymást követő szavazatból álló sorozatot alkotnak, de csak szavazatok oszlopra helyezésével, **a szavazatok oszlopból való eltávolításával nem**.

Ha a két legfelső szavazat az oszlopon egy játékosé, egy harmadikat is rá kell helyezni, hogy így legyen három egymás utáni szavazata. Ha a játékosnak sikerül **többséget** létrehoznia, **azonnal szerez két dicsőségpontot** (👤).

A játékos lehelyez két szavazatot a szenátusoszlopra, felhasználva a politikai bónuszt (lehelyez egy szavazatot, majd a bónusból még egy szavazatot).

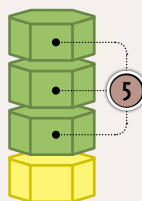
A játékos lehelyez egy szavazatot a szenátus-oszlopra a politikai bónusz használata nélkül (csak egy szavazatot tesz le).



Henriknek (👤) két egymást követő szavazata (1) van a **szenátus-oszlopon** (2). Bianka (👤) szavazatán (3).

Az **Akló fázisban** Henrik úgy dönt, hogy lehelyez egy követőt (👤) egy **politikai épületre** (👤), így le tud helyezni egy szavazatot (👤) (4) a **szenátusoszlop** tetejére.

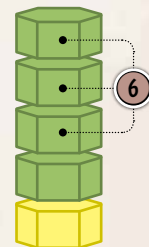
Mivel a **politikai bónusz** (👤) is elérhető a Játékostábláján, Henrik úgy dönt, hogy a követőt a bónusza felhasználásával helyezi le. A bónuszt, a követővel a tetején, egy **politikai épületre** helyezi. Így egy szavazat helyett **két szavazatot** helyezhet le.



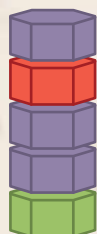
Az első szavazatát lehelyezve (👤) Henrik **többséget** (5) hoz létre azáltal, hogy **három szavazata** van egymás után az **oszlopon**. A többség miatt Henrik azonnal szerez **két** dicsőségpontot (👤).



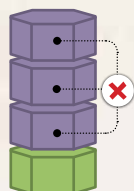
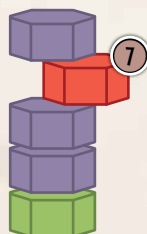
Közvetlenül ezután Henrik lehelyezi a második szavazatát, amelyet a bónusz adott neki.



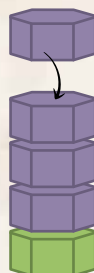
Henrik ismét létrehoz egy **többséget** azáltal, hogy ezt a szavazatát két másik szavazatára helyezi, így ismét **két** dicsőségpontot (👤) szerez a második többsége miatt (6).



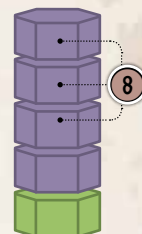
Zita (●) aktivál egy ármányt Gábor (●) ellen, és **eltávolítja** a szavazatát az oszlopból (7).



Most Zitának három szavazata van felül, de többség nélkül, mivel nem **helyezett** szavazatot az oszlopra.



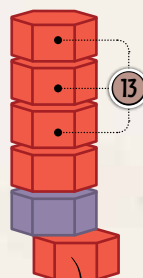
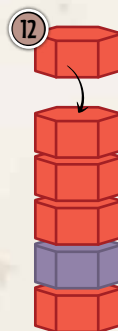
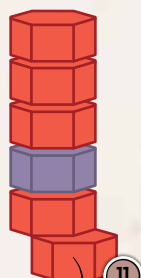
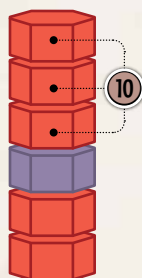
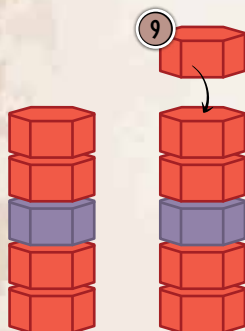
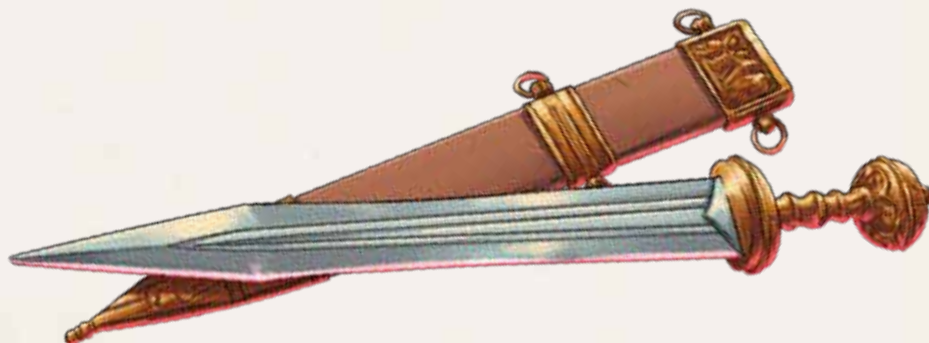
Az **ármány akciójá** azonban lehetővé teszi számára, hogy egy ellenfél szavazatának eltávolítása után az egyik szavazatát az oszlop tetejére helyezze.



Zita így **többséget** hoz létre azáltal, hogy két másik szavazatára helyez egy szavazatot, így **két** dicsőségpontot (●) szerez a többség miatt (8).



Távolítsd el egy ellenfeled egyik szavazatát a szenátusoszlopból, és helyezz le egy sajátot a szenátus-oszlop tetejére. Az ellenfél szavazata visszakérül a saját Játékosabládra.



Gábor (●) kijátszik egy politika akciót **bónusszal** együtt (ebben a fordulóban így két szavazatot adhat le). Gábornak már csak egy szavazata maradt a Játékosabláján, amit kijátszhat.

Gábor leadja az első szavazatát (9), így három szavazata van az oszlop tetején, ami azt jelenti, hogy **többséget** szerzett (10). Most már mind az öt szavazatát kijátszotta.

Az oszlopon most 6 szavazat van, ami meghaladja a maximális öt szavazatot. Emiatt a legelső szavazat kikerül az oszlopból, és visszakérül a Játékosablára (11). Gábornak most 4 szavazata van az oszlopon és egy a Játékosabláján.

Gábor most már leadhatja a második szavazatát (12). Így ismét három szavazata van az oszlop tetején, és sikerül egy második többséget szereznie (13). Most visszaveszi a másik, legelső szavazatát, és a Játékosablájára teszi.



Kereskedelem

A kereskedelem során a kereskedelmi kártyák gyűjtésével játék végi dicsőségpontokat szerezhetsz, VAGY kijátszhatod őket hasznos bónuszokért.

Húzz egy kereskedelmi kártyát () a kereskedelmi pakliból. (Kettőt, ha használsz a kereskedelmi bónuszt.)

Egy kereskedelmi kártyát három különböző módon használhattok fel: kijátszhatjátok, hogy aktiváljátok a kártyára írt hatást, félretehetitek hármass szettek létrehozásához vagy eladhatjátok egy dénárért.

A játék során **egyszerre legfeljebb öt kereskedelmi kártya** () lehet a kezedben, beleértve a horgonykártyát () is. Ha a kezed tele van, ki kell játszani, el kell adnod vagy el kell dobnod egy kereskedelmi kártyát, mielőtt újat húznál.

A **horgonykártyát nem lehet eladni**, az csak a helyet foglalja a kezvedben. A játékából eltávolítani csak egy másik kártya hatásával lehet.

Egy kereskedelmi kártya azonnal kijátszható, ha annak felhúzását egy másik kártya hatása váltja ki, de csak akkor, ha a kártyák kijátszási feltételei megegyeznek. Hasonlóképpen, a kereskedelmi kártyák hatásai csak akkor fűzhetők össze, ha az összefűzött kártyák kijátszási feltételei azonosak.

Kereskedelmi kártya kijátszása

A játékosok kijátszhatják a kereskedelmi kártyákat (), hogy aktiválják a kártyán lévő hatásokat. A játékosok eldobják a kezükben lévő kereskedelmi kártyákat, és **azonnal** aktiválják az adott kártya hatását.

Miután az összes kártyát eldobták, az akció véget ér.

Kereskedelmi szett létrehozása ()

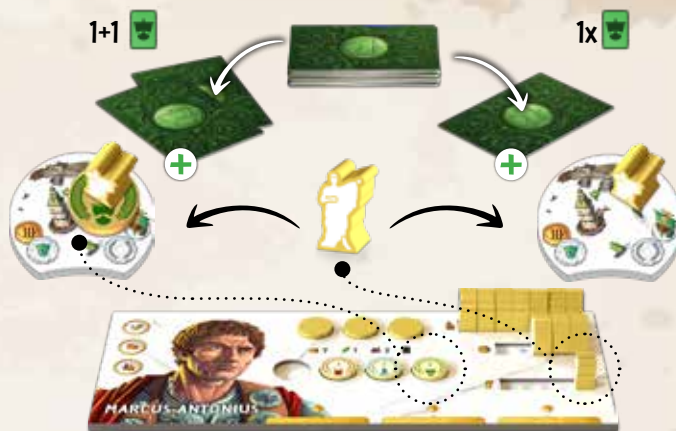
A játékosok három azonos típusú kereskedelmi kártyából szettet alkothatnak. Négy típusú kereskedelmi kártya létezik: eszközök (), fegyverek (), szövegek () és ékszerek (). A dzsökerkártyák () bármilyen típusú kártyával alkothatnak szettet.

Amikor egy játékos úgy dönt, hogy szettet () alkot, azt képpel felfelé a játékosasztalja elé teszi. Ettől a ponttól kezdve ezeket a kártyákat már nem lehet kijátszani vagy eladni, a játék végi dicsőségpontokat () a végső pontszámításban kapja meg. Minden játékosnak **legfeljebb három** kereskedelmi szettje lehet, ha csak valamilyen hatás ezt nem módosítja.

Egy **kereskedelmi szett kialakítása ingyenes akció**, és a játékosok a körük során ezt bármikor megtehetik.

Kereskedelmi kártya eladása ()

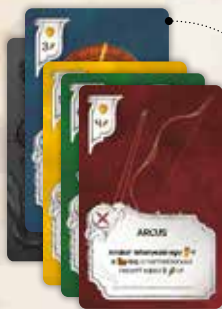
A játékosok a játék bármelyik pontján, de csak a saját körükben, eldobhatnak kereskedelmi kártyákat a kezükből, hogy **azonnal** szerezzenek minden kereskedelmi kártya után egy dénárt.



Kereskedelmi kártyák

- A A kártya neve
- B A kijátszási feltételek típusai:
 - Amikor aktiválsz egy armányt ()
 - Amikor a provinciában aktiválódik egy armány ()
 - Amikor építész
 - Amikor lehelyezel egy követőt ()
 - bárhová
 - a Colosseumra ()
 - egy gazdasági épületre ()
 - Amikor dupla adóztatást (x2) hajtasz végre
- C A kártya kijátszásakor létrejött hatás
- D Színesítő szöveg
- E A játék végi dicsőségpont (), amelyet egy elkészült, ilyen típusú kereskedelmi szett ér. A dzsökerkártyák nem érnek extra dicsőségpontot.
- F A csillag szimbólum () jelzi, hogy a kártyát 2 fős játék esetén el kell távolítani.
- G A kártya típusa

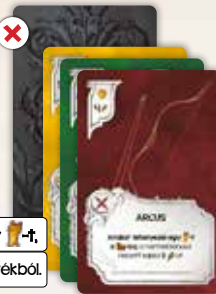




Amikor lehelyezel egy -t,
húzz egy extra -t.



Amikor lehelyezel egy -t,
távolítsd el a -t a játékból.



Gábornak **négy** kereskedelmi kártya van a kezében, plusz a **horgonykártya**. Végre szeretné hajtani a kereskedelem akciót egy bónusszal, de a keze tele van.

Lehelyezi a követőjét a világítótorony épületre, és a **végrehajtása** előtt úgy dönt, hogy kijátssza a „Napóra” kereskedelmi kártyát, ami így a dobópakliba kerül.

Húz egy új kereskedelmi kártyát a „Napóra” kártya hatása miatt, ami a „Körző”, és úgy dönt, hogy ezt is azonnal kijátssza.

A „Körző” kártya hatása miatt eltávolítja a kezében lévő horgonykártyát a játékból, így összesen három kártya marad a kezében.

Ezután Gábor a kereskedelmi akciójával (a bónusszal együtt) két kártyát húzhat. Nem tudja azonnal kijátszani ezt a két új kártyát, mert a „Lehelyezel egy követőt” lépés már megtörtént.



Amikor lehelyezel egy -t,
kapsz 2 extra -t.



Blankának **négy** kereskedelmi kártya van a kezében. Végre szeretné hajtani a kereskedelem akciót egy **bónusszal**, de már csak egy kártya fér a kezébe.

Lehelyezi a követőjét a világítótorony épületre, és az **akciója végrehajtása** előtt úgy dönt, kijátssza a „Bulla” kereskedelmi kártyát, ami így a dobópakliba kerül.

Most három lap van a kezében, így a „Bulla” hatása miatt húz még kettőt.

Összedállít egy **kereskedelmi szettet** () és a játékos-táblája elé teszi.

Ezzel két lap maradt a kezében, így húzhat két kártyát az akciójával a bónusszal együtt. Blanka nem tudja azonnal kijátszani ezt a két új kártyát, mert a „Lehelyezel egy követőt” lépése már megtörtént.

Dobópakli



Amikor lehelyezel egy -t,
vedd el a legfelső -t a dobópakliból.



Amikor lehelyezel egy -t,
kapsz 2 extra -t.



Amikor lehelyezel egy -t,
toborozz 1 extra -t.



Zita öt légióját () már lehelyezte, és egy légiója érhető el a játékos-tábláján, még nem toborzott hetedik légiót, és a kezében van a „Kigyókarkótók” kereskedelmi kártya.

Lehelyezi a követőjét a bónusszal együtt a vár épületre, és az **akciója végrehajtása** előtt úgy dönt, hogy kijátssza a „Kigyókarkótók” kereskedelmi kártyát, ami így a dobópakliba kerül.

A „Kigyókarkótók” hatása lehetővé teszi, hogy a kereskedelmi dobópakli legfelső lapját, ami most a „Bulla”, a kezébe vegye. Zita a „Bulla” kártyát a kezébe veszi, a „Kigyókarkótók” kártyát pedig a dobópakliba teszi.

Úgy dönt, hogy azonnal kijátssza a „Bulla” kereskedelmi kártyát, és húz még két kereskedelmi kártyát a „Bulla” kártya hatása miatt.

Az egyik kártya a „Spatha”, amit azonnal kijátsszik, így toborozva a 7. légióját, amit a játékos-táblájára helyez.

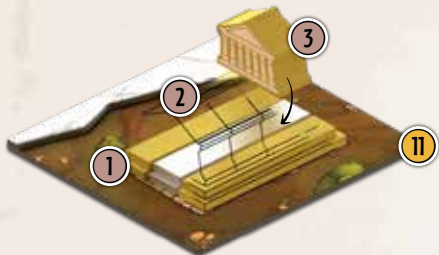
Végül végrehajtja az akcióját, és lehelyezi az egyik légióját Epiruszban, egy másikat pedig Makedóniában.



Vallás

A vallásba való befektetéssel játék végi dicsőségpontokat szerezhetsz minden felépített Pantheon-elemért.

Helyezz le egy Pantheon-elemet (🏛️) a Pantheon-táblára (II).



Minden játékos építhet egy Pantheon-t a saját színének megfelelő öt Pantheon-elemből és két elemből, ami a közös készletből van (9. o. - 7).

A Pantheon két szintből áll. Az **alapról** (három darab téglalap alakú elem) (1) és a **tetőből** (négy darab sokszög alakú elem felül) (2).

A játékosok egy adott szintet a színüknek megfelelő Pantheon-elemekkel (J) kezdenek építeni, majd a szintet a közös készletből vett elemmel (arany - A, ezüst - E, bronz - B) fejezik be.

Az a játékos, aki a közös készletből elsőként vesz el egy alap- vagy tetőelemet, az adott méretű arany-elemet vesz el, a második az ezüstöt, a további játékosok pedig a bronzokat veszik el. Az alaphoz két, a játékos színének megfelelő elemet és egy közös készletből vett elemet használnak; a tetőhöz három, a játékos színének megfelelő elemet és egy közös készletből elvett elemet használnak.

Befejezetlen az a szint, ahová még nem került fel minden elem (a fenti ábrán látható módon az **alap** befejezettnak számít (1), míg az új darabok lehelyezése után (3) a **tető** befejezetlenné).

Az Ármány fázis során a játékosok Pantheon-elemei eltávolíthatók (pl. **Rombolás** - lásd 14. o.). Ebben az esetben csak a játékosok színével megegyező és befejezetlen színhez tartozó Pantheon-elemek távolíthatók el.



Gazdálkodás

A gazdálkodással extra dénárokat szerezhetsz, így több és drágább épületeket tudsz építeni.

A játékosok **azonnal** dénárokat (🪙) szereznek a forduló számától függően.



9. forduló

A földművelés 5 dénárt (🪙) biztosít.

7. és 8. forduló

A földművelés 4 dénárt (🪙) biztosít.

5. és 6. forduló

A földművelés 3 dénárt (🪙) biztosít.

3. és 4. forduló

A földművelés 2 dénárt (🪙) biztosít.

1. és 2. forduló

A földművelés 1 dénárt (🪙) biztosít.



Colosseum

Azonnal kapsz 1 dicsőségpontot (👑), amikor ide helyezel egy követőt. A játékosok annyi követőt (👤) helyezhetnek ide, amennyit csak akarnak.

Amikor minden játékos lehelyezte az összes követőjét, az **Akló fázis** véget ér. Minden követő (👤), bónuszjelző (👑) és aktivált ármány (👤) jelzője **visszakerül a saját helyére** a játékos táblákon.



Ármány akció

A játékos egy ármányjelzőt (4) a játékosablakjáról az előtte lévő provincia egy üres (5) ármánymezőjére helyez, ábrával lefelé.

Ezután egy követőt kell az ármányjelző tetejére tenni, jelezve az ármány lehelyezését (6). Ha mindhárom mezőn van már ármányjelző (7), a játékos nem hajthatja végre ezt az akciót, tehát nem helyezhet le ármányt.



A bónuszokról

Ha egy játékos bónuszsávján (ugyanaz, mint a vizsálysáv) aktív a +1-es katonai, kereskedelmi vagy politikai bónusz (), az adott játékos **egyszer a fordulóban** felhasználhatja az egyes bónuszokat.

Amikor egy játékos felhasznál egy bónuszt, elveszi a megfelelő bónuszjelzőt a játékosablakjáról, és az épületlapkára teszi, majd a bónuszjelző tetejére helyezi a követőjét ().

Egy bónusz akkor tekinthető **aktív**nak, ha nincs rajta vizsályjelző (). Ez akkor lehetséges, ha a játék kezdetétől fogva nincs vizsály az adott pozícióban (az egyes karakterek kezdeti állapotától függően), illetve a vizsályok cserélődhetnek az ármányok () aktiválásakor.

Amikor a játékosok egy bónusszal hajtanak végre egy akciót, akkor ténylegesen kétszer hajtják végre az akciót a saját körükben. Például:

- Zita végrehajtja a katonai akciót bónusszal: Egyik légióját lehelyezi Makedóniába és áthelyez egy légiót Trákiából Epiruszba.
- Gábor végrehajtja a kereskedelmi akciót bónusszal: **Két** kereskedelmi kártyát húz.
- Bianka végrehajtja a politikai akciót bónusszal: Lehelyezi egy szavazatát a szenátusoszlop tetejére, **és** egy másodikat is lehelyez a tetejére.

A bónusz akciók soha nem használhatók fel légiók toborzására, szavazatok szerzésére, vagy a horgonykártya eltávolítására.



A kez
játéko

A játék
egy c

A nép
provi

Ne fe
alkaln

Táb

Miután
telét,

MEC

Nem
egy

EML

Ha e
Épité

Adóztató
(Bevétel)



Adóztat
(Bevéte



Blanka (●)
Normál adóztatás

3  x 1 = 3 

Nincs büntetés

Blanka nem tud **dupla adóztatást** alkalmazni, mert nem tudja a dicsőségjelölőjét **2** mezővel lejjebb mozgatni a dicsőségsávon, ahogy a dicsőségbüntetés jelzi a népességszorongón.



Henrik (●)
Dupla adóztatás

3 
1  $\xrightarrow{+6, -2}$ 1 
7 

3  x 2 = 6 
2 pont büntetés

Henrik, mivel kevés
dénárja van, úgy dönt,
hogy **dupla adóztatást**
alkalmaz ebben a **Bevétel**
fázisban, hogy kétszer
annyi pénzt szerezzen
(**3 helyett 6-ot**), így
büntetésként elveszít **2**
dicsőségpontot.



Gábor (●)
Dupla adóztatás

7   $\xrightarrow{+12}$ 3  15 

6  x 2 = 12 
4 pont büntetés

Gábor, figyelembe véve, hogy a többi játékos előtt van és kevés pénzje van, úgy dönt, hogy **dupla adóztatást** alkalmaz, így **12** pénárt szerez **4** dicsőségpont árán.



Zita (●)

Normál adóztatás

5 
10  + 5  → 15 

5 🍷 x 1 = 5 🍷
Nincs büntetés

Zita, mivel elegendő
dénárral rendelkezik,
úgy gondolja, ezen a
ponton nem éri meg
a dupla adóztatás
4 dicsőségpont
elvesztését.



Végső pontozás

A 9. forduló végeztével eljött az idő, hogy eldöntsék, ki bizonyult méltónak arra, hogy a birodalom vezetőjévé váljon. Az a játékos lesz a győztes, aki a legtöbb dicsőségpontot szerezte az azonnali (🍀) és a játék végi (🍂) pontokból.

Döntetlen esetén a legtöbb dénárral (🍂) rendelkező játékos győz. Ha így is döntetlen áll fenn, a döntetlenben részt vevő játékosok osztoznak a győzelmen. A játékosok a következő módokon szereznek pontokat:

- 🍀 Dicsőségsáv
- 🏰 Katonaság
- 🏛️ Politika
- 🏪 Kereskedelem
- 🏰 Vallás
- 📜 Küldetések
- 🍂 Dénárok

A pontozásnál ügyeljenek arra, hogy a pontozólapon szereplő sorrend alapján adjátok össze a pontokat.

Nyomtatható pontozólapokat itt találsz:

<https://www.gemklub.hu/roma-dicsosege-pontozolap>

🍀 Dicsőségsáv pontozása

Minden játékos annyi dicsőségpontot kap, ahányas mezőn áll a dicsőségjelölője.



Minden játékos annyi dicsőségpontot kap, ahányas mezőn áll a dicsőségjelölője. A bal oldali ábrán látható, hogy a játék végén Gábor dicsőségjelölője a 3-as helyen áll a dicsőségsávon. Ez azt jelenti, hogy Gábor csak 3 játék végi dicsőségpontot (🍂) szerez a dicsőségsávon elfoglalt helye miatt.



Miután elérte a 30-at, majd ezt követően még szerzett egy dicsőségpontot, Blanka a 31-es mezőn áll (mivel az 1-es számon van jelölője és a „+30” feliratú oldala van felfelé). Tehát Blanka a játék végén 31 játék végi dicsőségpontot (31 🍂) kap a dicsőségsávon elfoglalt helyéért.

🏰 Katonaság pontozása

A játékosok a játék végén dicsőségpontokat szereznek az egyes meghódított harci régiókban elért helyezések alapján.

Az alábbi táblázatokban szereplő számok mutatják, hogy a játékosok hány játék végi dicsőségpontot szereznek a meghódított régiókban elért helyezéseikkel.

Azok a régiók, amelyeket nem sikerült meghódítani, nem adnak dicsőségpontot.

3-4 fős játék

1	5	8	10
2	2	4	5
3	-	-	3
	2	3	4

1-2 fős játék

1	5	4	5
2	2	-	3
3	-	-	-
	2	3	4



Gábor (🍂) és Zita (🍂) közt holtverseny van ebben a régióban. Zita megszerezte a **katonai medált**, így megnyeri a döntetlent, az 1. helyezéssel megszerzi az 5 játék végi dicsőségpontot (🍂).

Gábor így a 2. helyen végez, és 2 játék végi dicsőségpontot (2 🍂) szerez.

Blanka (🍂) és Gábor (🍂) holtversenyben végeztek ebben a régióban, és egyikük sem rendelkezik a katonai medállal, amely eldöntené a holtversenyt, így egyikük sem szerez pontot.

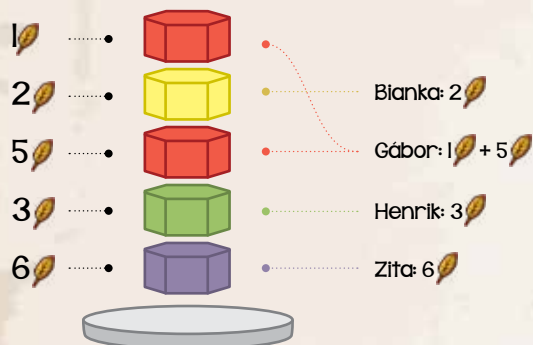
Csak **Henrik** (🍂) szerez 4 játék végi dicsőségpontot (4 🍂) ebben a régióban a 2. helyezéssel.

Ennek a harci régióknak a meghódításához 4 léglóra van szükség. A játékosok összesen 6 **léglót** helyeztek le, így a régiót **meghódították**. **Henrik** 10 játék végi dicsőségpontot (10 🍂) szerez azzal, hogy a legtöbb (3) léglóval rendelkezik. **Blanka** 5 pontot szerez a 2. helyezéssel, **Zita** pedig 3 pontot kap.

Ha a játékosok között **holtverseny** van, azért a helyezéserő nem kapnak dicsőségpontokat (kivéve, ha az egyiküknél ott van a katonai medál).

Politika pontozása

A játékos szavazata a szenátusoszlopon elfoglalt helyétől függően ér dicsőség-pontokat.



Küldetések pontozása

A játékosok felfedik a küldeteskártyáikat (🔑). Ha sikerült teljesíteniük a kártyához tartozó küldetés feltételét, megkapják a küldeteskártyára írt játék végi dicsőségpontokat (🍀).

Dénárok pontozása

A játékosok minden 4 dénár után kapnak 1 játék végi dicsőségpontot (az a játékos, akinél a **vallási medál** van, minden 3 dénár után kap 1 pontot). A dicsőségpontokra váltott dénárok visszakérülnek a készletbe (q. o. - 8).

Kereskedelem pontozása

A kereskedelmi szettek a kártya típusától függően érnek dicsőségpontokat.

 Eszköz	 Kék	3
 Fegyver	 Piros	4
 Szövet	 Sárga	5
 Ékszer	 Zöld	6
 Láda	 Narancs	dzsókerkártya

Példa a pontozásra

A dicsőségpontok összeszámlálása végén Henrik gyűjtötte a legtöbb dicsőségpontot, így ő lett az új császár!

Vallás pontozása

A játékosok dicsőségpontokat kapnak minden egyes, a Pantheonjukra helyezett Pantheon-elemért, az elem színétől függően.

 Arany	Közös készletből elvett	4
 Ezüst	Közös készletből elvett	3
 Bronz	Közös készletből elvett	2
 Játékos	A játékos készletéből elvett és a játékos színével megegyező	1

Pozíció a dicsőségsávon	Bianka (🟡)	Henrik (🟢)	Gábor (🔴)	Zita (🟣)	
Katonaság	29	26	27	23	1
Politika	5	14	2	8	2
Kereskedelem	2	3	6	6	3
Vallás	0	9	4	6	4
Küldetések	1	11	6	7	5
Dicsőség a pénárokból	0	3	0	6	6
	3	0	2	2	7

40 66 47 58

7

Blanka: 12 3x4=3	Henrik: 3	Gábor: 6 2x3=2	Zita: 10 2x4=2 2
---------------------	-----------	-------------------	------------------------

A játékosok **végso poziciaja** a dicsóségsávon.

Zita Henrik Gábor Blanka

3

Blanka: 2
Gábor: 1 + 5
Henrik: 3
Zita: 6

5

Blanka Pantheonja 1 [] = 1	Henrik Pantheonja 1 [A] = 4 1 [B] = 2 5 [] = 5	Gábor Pantheonja 1 [A] = 4 2 [] = 2	Zita Pantheonja 1 [] = 3 4 [] = 4
---------------------------------------	---	---	--

4

Blanka keze Nincs kereskedelmi szett.	Henrik keze 2 kereskedelmi szett () a kereskedelmi medál () használatával, amely lehetővé teszi, hogy ékszerkártyákat () használjon dzsökerként (). Az ékszerkártyák most nem érnek dicsőséget, így fegyverekből (X-) és szövegetekből (-) szerez pontokat. 1 X- = 4 1 - = 5	Gábor keze 1 fegyver (X-) kereskedelmi szett () 1 X- = 4	Zita keze 1 ékszer (-) kereskedelmi szett () 1 - = 6
---	---	---	--

6

Henrik küldetése

3 -ot kapsz minden harc régióért, ahol te vagy az első.

Henrik a kék régióban szerzett 1. helyezést, így teljesítve a küldetést, kap 3x3=9 -ot

2

Gábor () és Zita () **holtversenyben** végeztek ebben a régióban. **Zita** a **katonai medállal** a birtokában megnyeri a holtversenyt, és így az 1. helyezéssel 5 -ot szerez. Gábor a 2. helyezéssel 2 -ot kap.

Henrik () a 2. helyezéssel 4 -ot szerez ebben a régióban.

Blanka () és Gábor () nem kap dicsóségpontot, mivel **holtversenyben** végeztek.

Henrik 10 -ot kap az 1. helyért.
Blanka 5 -ot kap a 2. helyért.
Zita 3 -ot kap a 3. helyért.

Blanka: 5
Henrik: 4 + 10 = 14
Gábor: 2
Zita: 5 + 3 = 8

Zita küldetése

Szerezd meg a katonai medált

Zita megszerezte a katonai medált, így kap 6 -ot



Játékváltozatok

Ha már úgy érzitek, eléggé megismertétek a játékot, próbáljátok ki az alábbi játékváltozatok egyikét:

Kémek és szövetségek

Ez a változat csak 2-4 fős játék esetén játszható.

Játékelemek:

2 diplomáciajelző minden játékosszinben. Az egyik jelzőn kém (🕵️), a másikon szövetség (🤝) van a képes oldalán.

Játékmenet:

Az Ármány (👤) fázisban, mielőtt bármelyik ármány aktiválna, a játékosok egymás után, körsorrendben leraknak egy diplomáciajelzőt képpel lefelé egy épületre, bármelyik tartományban, ahol egy ellenfél játszik, és a jelző tetejére teszik az alku elfedésére általuk felajánlott dénárt (👑). Mind a játékos, mind az **ellenfél alkudozhat** az összegről.

Ha az ellenfél **elfogadja** a diplomáciai kérést, elveszi a dénárokat, és felfedik a jelzőt:

- Ha az egy **szövetség**, a játékos és az ellenfél azonnal az adott épület szintjének megfelelő dicsőségpontokat (🌿) kap.
- Ha az egy **kém**, csak a játékos választhat, hogy az adott épület szintjének megfelelő dicsőségpontokat (🌿) szerez, vagy azonnal végrehajt egy **ingyenes akciót** az adott épületen (bónusz nélkül, még akkor is, ha az aktív a játékosablakján).

Ha az ellenfél **elutasítja** a diplomáciai kérést, felfedik a jelzőt:

- Ha az egy szövetség, a játékos visszaveszi a dénárjait.
- Ha az egy kém, a játékos dénárjai visszakerülnek a készletbe.

A diplomáciajelző visszakerül a játékoshoz, és ebben a körben **nem használható fel újra**.

Példák:

Blanka lerakja a diplomáciajelzőjét és öt dénárját (5👑) a Gábor előtt lévő **várra**, Gábor pedig elfogadja a diplomáciai kérést.

Gábor elveszi az öt dénárt, és felfedik Blanka jelzőjét.

1. Szövetség (🤝)

Ha szövetség van rajta, Bianka és Gábor egyaránt három mezővel feljebb mozgatja a dicsőségjelölőjét (+3 🌿) a dicsőségsávon.

2. Kém (🕵️)

Ha kém van rajta, Gábor megtartja az öt dénárt, Bianka pedig választhat, hogy szerez három dicsőségpontot, vagy végrehajt egy ingyenes akciót a **váron**, és ezért lehelyezi vagy áthelyezi az egyik légióját (👤) a harci régióban.

Most Gábor van soron, aki a diplomáciajelzőjét és három dénárt tesz a Bianka előtti világítótoronyra. Blankát azonban nem sikerül meggyőzni, és visszautasítja a diplomáciai kérést. Felfedik Gábor jelzőjét:

1. Szövetség (🤝)

Ha szövetség van rajta, Gábor visszakapja a dénárjait.

2. Kém (🕵️)

Ha kém van rajta, Gábor elveszíti a dénárjait, amelyek visszakerülnek a készletbe.

Fegyverszünet

Ez egy könnyebb és barátságosabb változata a játéknak, ami a játékmenetet is gyorsabbá teszi.

A játékosok nem helyeznek el és nem aktiválnak ármányokat (👤), de megtartják a kezdő viszályukat (👤) a játékosablakjukon. A játékhoz távolítsátok el a következő küldeteskártyákat: **Haragtól fűtve** és **A viszály sosem múlik**.

Óramű

A játéknak ez a változata kiszámíthatóbbá és jobban tervezhetővé teszi a játékot.

Ahelyett, hogy a provinciátáblát az eseménykártyák jelzése szerint forgatnátok, fordítsátok el minden alkalommal 90 fokkal az óramutató járásával megegyező irányba.

Hősök

A játéknak ebben a változatában az építés sokkal inkább stratégiai jellegű, mert nincs verseny a medálokért.

Távolítsátok el az összes medált és a következő küldeteskártyákat a játékból: **Felajánlás, Örült kereskedés, Első szavazó, Kemény munka, Legtöbb kifizetés és Utolsó tégl a falban.**

Nehéz Idők

Ez a változat megfűszerezi a játékot, és átgondoltabb tervezést követel.

Keverjétek bele a pakliba a hat negatív hatású eseménykártyát (). Tegyétek a paklit képpel lefelé a fő játéktáblára, és folytassátok a normál szabályok szerint.

A fenti változatokat akár kombinálhatjátok is egymással, hogy teljesen új játékményben legyen részetek.

Császári változat

Ebben a változatban nem másokkal versenyzel, hanem **feladatokat** kell teljesítened. Ez a változat inkább csak egy bevezető játék, az összetettebb egyszemélyes élményhez próbáld ki a **Cassius támadása** egyszemélyes változatot.

Cél

A cél az, hogy a következő feladatok közül minél többet teljesíts:

- Érd el **51** dicsőségszempontot () a dicsőségsávon.
- Szerezz meg legalább **3** medált.
- Hódíts meg legalább **2** harci régiót.
- Helyezz le legalább **4** szavazatot ().
- Gyűjts össze legalább **2** kereskedelmi szettet ().
- Építsd fel a Pantheont ().
- Teljesíts legalább **2** küldetést ().

Előkészületek

Készíts elő mindent úgy, mintha 2 fős játék lenne, azzal a különbséggel, hogy csak egy játéktáblát veszel magad elé.

Ha növelni akarod a nehézségi szintet, add hozzá a Nehéz idők változat negatív eseménykártyáit.

Játékmenet

Ármány fázis:

Fordíts fel egy eseménykártyát (), de ne vedd el jutalmat, helyette minden toborzott követő () után kapsz egy dénárt (). Ha hozzáadtad a negatív eseménykártyákat is, amennyiben negatív kártya következik, ne vedd el jutalmat.

Helyezd a kezdőjátékos-jelölőt () abba az irányba, amelyet az eseménykártya jelez. Ebben a játékváltozatban nem lehet ármányokat () lehelyezni; de megtartod a játéktábládon lévő esetleges viszályjelzőket ().

Építés fázis:

Kövess az építés általános szabályait.

Akció fázis:

Kövess az akciók végrehajtásának általános szabályait (az ármányok kivételével).

Bevétel fázis:

Kövess a bevétel gyűjtésének és a tábla forgatásának általános szabályait.

Végző pontozás

A 9. (IX) forduló befejezése után jön a végző pontozás. Ha sikerül teljesíteni:

- Ha **4-5** feladatot teljesítettél: **Praetor** császár lettél!
- Ha **6** feladatot teljesítettél: Egy igazi **Imperator** vagy!
- Ha **7** feladatot teljesítettél: Kétség sem férhet hozzá, hogy **Jupiter fia** vagy!

Ikonográfia

	provinciatábla		követő		újraszavazás
	provincia		légió		érvénytelen szavazás
	kezdőjátékos-jelölő		szavazat		eladott
	lapka		Pantheon		egyéni díjak
	küldetés		Colosseum		játékos Pantheon-elem
	90°-os forgatás a nyilnak megfelelően		katonaság/katonai		bronz Pantheon-elem
	90°-os forgatás a nyilnak megfelelően		politika/politikai		ezüst Pantheon-elem
	180°-os forgatás a nyilnak megfelelően		kereskedelem/kereskedelmi		arany Pantheon-elem
	180°-os forgatás a nyilnak megfelelően		vallás/vallási		láda kereskedelmi kártya
	küldeteskártya		gazdaság/gazdasági		szövet kereskedelmi kártya
	eseménykártya		első szintű épület		ékszer kereskedelmi kártya
	horgonykártya		második szintű épület		eszköz kereskedelmi kártya
	kereskedelmi kártya		harmadik szintű épület		fegyver kereskedelmi kártya
	Cassius-kártya		katonai medál		2 légiós védelem
	harci kártya		politikai medál		3 légiós védelem
	1-2 fős játékból távolítsd el		kereskedelmi medál		4 légiós védelem
	1-2 fős játékból távolítsd el		vallási medál		1. hely egy régióban
	kereskedelmi szett		gazdasági medál		2. hely egy régióban
	dzsókerkártya		Afrika provincia		3. hely egy régióban
	azonnali dicsőségpont		Gallia provincia		bármilyen bónusz
	játék végi dicsőségpont		Hispania provincia		katonai bónusz
	dénár		Itália provincia		politikai bónusz
	bevétel		rágalmazás		kereskedelmi bónusz
	népesség		rombolás		kémjelző
	ármány		hitehagyás		szövetségjelző
	viszály		megtévesztés		

Teljesítmények

A játékosoknak minden játékban lehetőségük nyílik arra, hogy sikeresen teljesítsenek bizonyos játék végi célokat. Így kaphatnak egy teljesítményjelzőt, amelyet a római „Phalera” szimbólumhoz hasonlóan tarthatnak maguknál. A célt elérő játékosnak adjátok oda a megfelelő teljesítményjelzőt. Ez nagyszerű alkalom arra, hogy lefotózzátok a játékot és eldicsekedjete a teljesítményetekkel a barátaitoknak.

Létezik ennél jobb módszer az ellenfeleid megfélemlítésére?



Érj el 100+ dicsőségpontot



Szerezd meg mind az öt medált



Alkoss 2 ékszer szettet



Szerezz legalább 61 pontot a dicsőségsávon



Alkoss 3 kereskedelmi szettet ugyanabból a típusból



Legyél 1. mindhárom harci régióban



Érj el legalább 90 dicsőségpontot a Cassius támadása egyszemélyes változatban



Szerezz legalább 12 pontot a szenátusoszlopban



Építs egy arany Pantheont



Teljesíts 4 küldetést



A játék végén ne legyen viszály a játékos táblán



Érd el a szerző legjobb pontszámát (113 dicsőségpont)

RÓMA DICSŐSÉGE

Szerzők

Vangelis Efthimiou
Antonios Yannopoulos

Illusztráció

Evan Scale

Grafika, táblakép, prototípus és sok más

George Dimitriou

 CUSTOM WORKS

Gyártó: © 2022 Teetotum Game Studios G.P. Minden jog fenntartva!
Importálja: Gémker-Gémklub Kft. 1133 Budapest, Stefánia út 45.

www.gemker.hu, info@gemker.hu

A játék elemeinek és teljes egészének másolása a kiadó engedélye nélkül tilos.

Az egyes elemek színei és formái a valóságban eltérhetnek a képeken láthatóktól.
Made in China.

Ezen a QR-kódon megnézheted egy szabálymagyarázó videót a játékról:

<https://www.gemklub.hu/roma-dicsosege-video>





TEETOTUM
GAME STUDIOS