

# PAX

## 'Nocturnus' kiegészítő

» A kiegészítőhöz szükséges az alapjáték is!

» játékidő: + 10 perc, játékos szám: 1 - 4 (2 példány PAX + kiegészítővel akár 8 játékos)



### Háttér

A rabszolgák újrafegyverezik maguk, és persze Róma sem marad tétlen. Az új kártyákkal, a Milíciával, Felderítőkkal és Ellenséggel, újabb taktikai lehetőségekhez jutnak a rabszolgák, és Róma is.

### Játékelemek

30 új befolyáskártya: 10-10 Milícia (militia), Felderítő (exploratorius), és Ellenség (adversarius).

### Előkészületek

Keverjék össze a 30 új befolyáskártyát az alapjáték 74 befolyáskártyájával. 2 játékos esetén 30 lapot tegytek vissza megnézetlenül a dobozba. 3 játékos esetén 15 lapot tegytek vissza. 4 játékos esetén minden kártya használatba kerül.

### Játékmenet

A játékmenet megegyezik az alapjátékéval.

### Az új befolyáskártyák

#### Felderítő (Exploratorius)

Ha a játékosnak legalább 4 *Felderítőjele* van kijátszva maga elé, akkor az első **kettő** kártya kijátszása ingyenes (a harmadik ára 1 Aureus, a negyediké 2, stb.). 8 *Felderítőjeltől* az első **három** kijátszott kártyája ingyenes, és így tovább.



#### Ellenség (Adversarius)

Ha a játékos előtt legalább 4 *ellenségjel* van, akkor a bevétel elvétele után egy kártyát a kezéből Róma erejéhez kell tennie, amennyiben van legalább egy lap a kezében. 8 *Ellenségjel* esetén két lapot kell a kezéből Rómához tennie, és így tovább (ha csak 1 lap van a kezében, akkor azt a lapot kell Rómához tennie). Valamint az *Ellenség* megerősíti a játékos cselszövését: ha két játékosnak ugyanannyi *Cselszövésjele* van, akkor az *Ellenségjelek* száma dönti el, hogy ki kapja a „*primus conspiratus*” kártyát, és lesz belőle kezdőjátékos.



#### Milícia

Ha a játékosnak legalább 4 *Milíciajele* van kijátszva, akkor 4 lapot húzhat sorban (a 3 helyett) és ezekből 2-t vehet a kezébe. 8 *Milíciajeltől*, 5 lapot húzhat és ebből 3 lapot vehet a kezébe, és így tovább.



### A játék vége és a győztes

A játék akkor ér véget, mint rendesen, ha elfogy a befolyáskártya-pakli. Róma győz, ha 10 különböző kategóriából 5-ben ugyanannyi vagy több jele van, mint minden játékosnak. Ebben az esetben az a játékos nyer, akinél a „*primus conspiratus*” kártya van.

Ha Róma veszít, akkor az a játékos a győztes, akinek a legtöbb pontja van a kártyáiból, mint az alapjátékban.

### PAX + kiegészítő 5-8 játékos esetén

Két pakli befolyáskártyát kell felhasználni, mindkét pakli tartalmazza az összes befolyáskártyát az alapjátékból és a kiegészítőből.

5 játékos esetén egy teljes paklit kell használni (alapjáték + kiegészítő) plusz véletlenszerűen 30 kártyát kell hozzá húzni a második pakliból (második alapjáték + második kiegészítő).

6 játékos esetén egy teljes paklit kell használni, plusz 45 véletlenszerűen húzott lapot a második pakliból.

7 játékos esetén egy teljes paklit kell használni, plusz 60 véletlenszerűen húzott lapot a második pakliból.

8 játékos esetén egy teljes paklit kell használni, plusz 75 véletlenszerűen húzott lapot a második pakliból.

Az összes használandó kártyát egyben össze kell keverni.

A játék kezdete előtt a körsorrendben 5.-től a 8. játékosig mindenki húz 5 lapot a pakliból, amiből egyet megtart. A többi 4 lapot visszateszi a pakli aljára.

A játékoszámmal egyvel több légiókártyát tegytek le képpel felfelé egy sorba (például, 7 játékos esetén 8 lapot). Használjátok a második pakliból a légiókártyákat a hátlapjukkal (szürke) felfelé.

Húzzatok **6 befolyáskártyát** a pakliból, ami Róma erejét adja a játék elején. Ezekből 3 lapot **képpel lefelé tegytek**, anélkül, hogy megnéznék őket, és 3 lapot **képpel felfelé**.

### Paszíánsz játék a kiegészítővel

Mindegyik játéknál keverje össze a játékos a kiegészítő 30 befolyáskártyáját az alapjáték 75 befolyáskártyával. 40 lapot megnézetlenül tegyen ebből félre.

A játék további előkészületei megegyeznek a több játékos játékéval.

Az első játékban a játékosnak 6 kategóriában kell erősebbnek lennie Rómánál.

A második játékban a játékosnak 7 kategóriában kell erősebbnek lennie Rómánál.

A harmadik játékban a játékosnak 8 kategóriában kell erősebbnek lennie Rómánál.

A negyedik játékban a játékosnak 9 kategóriában kell erősebbnek lennie Rómánál.

Az ötödik és egyben utolsó játékban a játékosnak 10 kategóriában kell erősebbnek lennie Rómánál.

Valamint minden játéknál a játék végére a játékosnak mind a 10 kategóriában kell kijátszani lapot maga elé.

Fordítás: Dunda