



Stratégiai tanácsok

Ha úgy érzed, valamely színnel nem lehet nyerni (vagy veszíteni), új stratégiákra van szükséged. A négy játékos szín nagyjából ugyanolyan erős.

Miként majdnem minden többjátékos játékban, a Britanniában is nagyon nagy a szerepe a pszichológiai elemnek. A látszat nagyon fontos. Ha vezetsz, de nem látszik az, hogy vezetsz, előnybe kerülsz. Uralnod kell a játékot, de úgy, hogy ez ne tűnjék fel. El kell érned, hogy a többiek egymást támadják, ne téged. Nagyon nem jó, ha azt hallod, hogy „hát, nem maradt más választásom”.

Tartsd észben, mikor milyen egységek érkeznek, és ellenfeleid mikor és hol szerezhetnek majd győzelmi pontokat. Ne külön-külön tervezz népeiddel, hanem együtt: a teljes pontszámod maximáld, ne egyes népeidét. Egyik népeddel elvonhatod az ellenfelek figyelmét, vagy akár szinte fel is áldozhatod azért, hogy egy másik néped a lehető legtöbb pontot szerezze.

Ügyelj rá, hogy ha tönkrezúdzod valaki nyerési esélyeit, elég gyenge legyen ahhoz (vagy elég közel legyen a játék vége), hogy bosszúból ne árthasson már neked.

Amit az egyik fordulóban teszel, az számos későbbi fordulóra kihat. Minden kis apróság fontos lehet. Ugyanakkor elég idő van rá, hogy kilábalj egy rossz kezdésből.

Nem mindig egyértelmű, ki is vezet. Ott vannak a „várható pontok”. A rómaiak sok pontot szereznek a játék elején, de az a kérdés, hogy többet vagy kevesebbet az „elvárhatónál”? Lehet, hogy most a sárga játékos vezet, de valójában ő az utolsó!

Attól, hogy elfoglalhatsz egy tartományt vagy kiirhatsz valakit, még nem biztos, hogy ez a legjobb lépés. Egy játékos meggyengítése a többi ellenfelednek kedvez. Néha bizony jobb az, ha egy ellenfél (nép, szín) életben marad, mert utóbb védelmezni fog a többiek ellen. Az erők megőrzése legalább olyan fontos, mint a győzelmi pontok gyűjtése. 2 sereggel 1-re támadni nem érdemes csak azért, mert ott a lehetőség.

A győzelmi pontok fontossága elvitathatatlan, de a pozíció fontosabb, mert jórészt ezen múlik, utóbb ki mennyi pontot szerez. Lehet, hogy érdekesebb néhány portyázónak a tengeren hanykolódnia nagy békekességben, hogy jobb pozícióból támadhass majd a következő fordulóban. Amíg győzelmi pontokat kapsz (és újabb seregeket „nemzel”), seregeiddel nem *kell* cselekedned.

A vezérek jobban támadnak, mint védekeznek; különösen hasznosak, ha nehezen járható terepen támadsz.

Jobb esélyek – kevesebb veszteség. Ne pazarold el seregeid. Ha ellenfeled nehezen járható terepen védekezik, ne támadj kettővel egyre, se hárommal kettőre.

A játék középső részében főként a kék és a vörös játékos irányítja a játékot. Gyakorta nagyon sok (vagy nagyon kevés) pontot gyűjtenek; a sárga és a zöld játékos pontjai nagyobb állandóságot mutatnak a játékokban. A zöld és a sárga játékosnak azt kell megakadályozniuk, hogy a játék középső részében valaki (alighanem a kék vagy a vörös) túl sok pontot gyűjtsön.

A rómaiak szinte mindig majdnem a legtöbb pontot megszerzik a III. fordulóban; az igazán fontos az, hogy az V. fordulóban mennyit szereznek (*limes*), milyen a pozíciójuk, és mennyi pontot szereznek az őket támadó népek.

Inváziónál arra is ügyelned kell, hogy ne legyél a végén túlságosan is támadható. De az invázió első felében teljes erőddel támadj; a területvédelemre a második részben kell majd berendezkedned.

Általános szabályok a többjátékosos játékokra: Ne fenyegezz, ha nem vagy hajlandó végigcsinálni. Tartsd be a megállapodásokat. Ha még tapasztalatlan vagy, ne köss hosszútávú megállapodásokat. Az egyszerű megállapodások kedvezőek számodra és partnered számára, és így kedvezőtlenek a másik két játékos számára (például a kék és a vörös játékos gyakorta megegyezik valamiféle „angol–szász határvonalban”).