

PALATINUS™

I

I SETTE COLLI DI ROMA

Un gioco di strategia per 2-5 fondatori d'imperi, dagli 8 anni in su


780 a.C., penisola italiana. L'area dove sorgerà Roma è un punto d'incontro e di scontro: diverse popolazioni ne fanno un luogo di commerci e scambi fiorenti, e combattono anche aspramente per conquistarla.


Sotto la guida di audaci condottieri, e motivati dagli interessi di mercanti e agricoltori, Etruschi, Sabini e molte altre genti si affrontano e si mescolano sui Sette Colli. Insieme daranno vita alla città che darà il suo nome a un impero, e al popolo che dominerà una buona fetta di mondo.

Chi avrà la maggiore influenza sulla città che cresce intorno al Palatino?

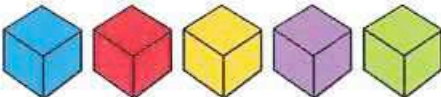
COMPONENTI

- 7 tessere territorio (**A**: colle, **B**: terreno; **C**: terreno con fonte)

- 7 gettoni colle 

- 12 dischetti punteggio 

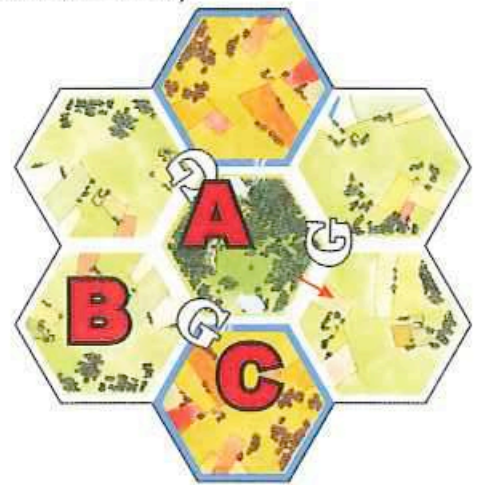
- 5 schermi 

- 5 segnalini 

- 60 abitanti di cinque popoli (condottieri, contadini, mercanti)

- 1 sacchetto;

- queste regole.



condottieri



contadini



mercanti



● SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore comanda uno dei popoli che si insediarono attorno ai sette colli di Roma. Usando con abilità i propri abitanti, cerca di estendere il proprio dominio su terreni, popolazione e fonti d'acqua.

● PREPARAZIONE

Il proprietario del gioco sceglie chi inizia, o scegliete a caso.

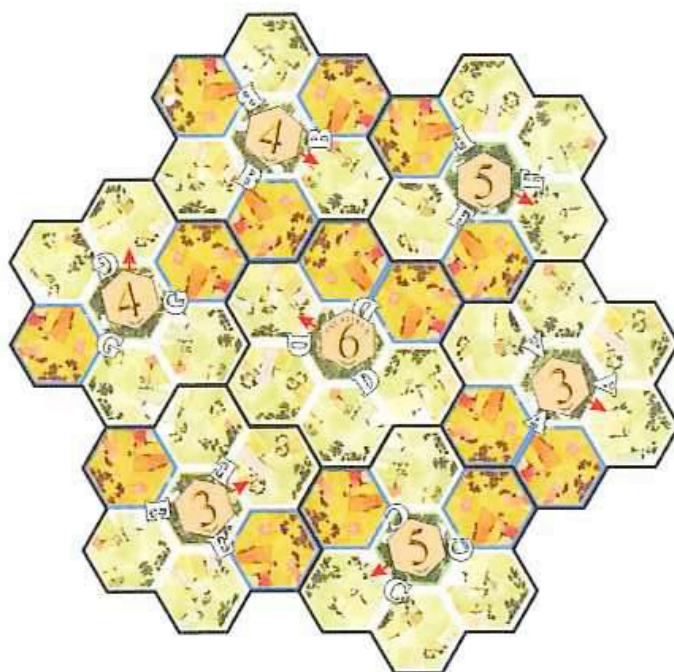
Mischiate le tessere territorio coperte. Posatene una scoperta al centro del tavolo, e mettete il gettone "Palatinus" (valore 6) sul suo colle. Il primo giocatore scopre una seconda tessera e la posa adiacente alla prima per un lato, come preferisce. Il giocatore successivo scopre un'altra tessera e la piazza adiacente alla tessera col "Palatinus" e ad almeno un'altra. Si continua così fino a disporre tutte le tessere (in 4 o 5 giocatori, alcuni posano più tessere di altri) come nell'esempio in figura. Le sette tessere unite formano il piano di gioco: il territorio su cui sorgerà Roma!

Mettete a caso sui sei colli i restanti gettoni colle, a faccia in su. Tenete a disposizione i dischetti punteggio.

Ogni giocatore prende uno schermo e il segnalino corrispondente (il segnalino serve solo a fine partita). Ognuno nasconde dietro allo schermo gli abitanti del proprio colore:

- in 5 giocatori: 3 mercanti (1 con la lupa su una faccia), 3 contadini (2 con la lupa su una faccia), 1 condottiero;
- in 4: 4 mercanti (2 con la lupa), 3 contadini (2 con la lupa), 1 condottiero;
- in 3: tutti;
- in 2: tutti più 2 mercanti (1 con la lupa) e 2 contadini (1 con la lupa) di un altro colore.

Rimuovete dal gioco schermi, pedine e abitanti non distribuiti.



Esempio di disposizione iniziale.

● IL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario.

Al proprio turno, il giocatore **deve** piazzare un proprio abitante su uno dei terreni **non occupati**. Gli abitanti con la lupa vanno giocati con la lupa **in vista**. Ognuno può sempre rivedere i propri abitanti coperti già piazzati.

I condottieri **non possono** essere piazzati durante gli **ultimi tre turni** di gioco (gli ultimi quattro se si gioca in due o tre). In altre parole, **non** si possono avere condottieri da piazzare quando dietro il proprio schermo rimangono solo **tre abitanti** (quattro se si gioca in due o tre).



Esempio: in una partita con 5 giocatori, si giocano 7 turni, e dovrete piazzare il vostro soldato al turno 1, 2, 3 oppure 4.

● FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando tutti gli abitanti sono stati piazzati. Gli abitanti con la lupa in vista vengono ribaltati. I giocatori stendono sul tavolo i propri schermi.

Seguendo l'ordine di valutazione alfabetico (A - G) riportato sui colli, colle per colle, si determina:

- a) l'effetto dei condottieri;
- b) chi controlla il colle.

a) Effetto dei condottieri

Per ogni **condottiero presente nei sei terreni attorno al colle**, considerate **tutti** i mercanti e i contadini adiacenti (non importa di che colore), anche se posti attorno a colli **diversi** da quello che si sta valutando:

- se il **numero** di mercanti e quello di contadini è **uguale**, il condottiero è messo in fuga (rimuovetelo dal gioco);
- se il numero **non è uguale**, il condottiero cattura **tutti** gli abitanti del gruppo che è in **maggioranza**, ricavandone fama. Gli abitanti così catturati vanno al proprietario del condottiero. (È possibile che un condottiero catturi abitanti del proprio colore. Se un condottiero è attorniato da soli mercanti o soli contadini, li cattura tutti!)

Se attorno al colle c'è più di un condottiero, essi sono considerati **contemporaneamente**. Condottieri adiacenti **non hanno alcun effetto** l'uno sull'altro. Se più condottieri catturano lo stesso abitante, un giocatore prende l'abitante, l'altro un dischetto di valore 1.



Esempio. Dopo aver valutato i colli A e B, i giocatori passano al colle C. Il condottiero verde cattura i due contadini adiacenti (blu e verde); allo stesso tempo il condottiero giallo viene messo in fuga.

b) Controllo del colle

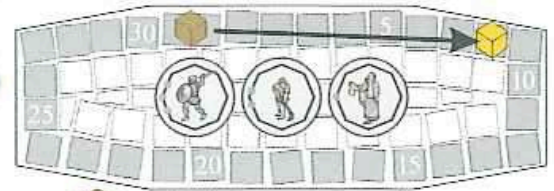
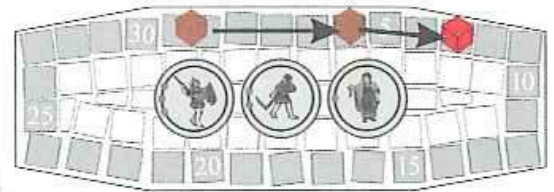
A questo punto si verifica chi controlla il colle. A partire dal terreno indicato dalla freccia, i giocatori considerano i propri **abitanti** attorno al colle. Ognuno calcola la propria influenza sul colle, tenendo il conto sullo schermo con il proprio segnalino:

- il **mercante** guadagna influenza per **tutti** gli abitanti **adiacenti**: 1 per ogni altro mercante, 2 per ogni contadino, 3 per ogni condottiero. Un mercante guadagna influenza anche per pedine del suo stesso colore;
- il **contadino** guadagna influenza per i **terreni non occupati** e le **fonti adiacenti**: 2 per ogni terreno, 2 per ogni fonte (occupata o meno). Il contadino guadagna influenza anche per una fonte nel **suo** terreno;
- il **condottiero non** guadagna influenza.

Attenzione! Il calcolo dell'influenza coinvolge solo gli abitanti attorno al colle, ma ognuno di essi considera tutte le proprie adiacenze, anche se poste attorno a un colle diverso da quello che si sta valutando.

Il giocatore che ha più influenza controlla il colle e prende il gettone colle. Se due o più giocatori pareggiano, essi ricevono un dischetto di valore 2, e il gettone colle non si assegna (rimuovetelo dal gioco). Se nessun giocatore ha influenza sul colle, il gettone colle non si assegna.

Esempio. Dopo l'effetto dei condottieri, i giocatori verificano chi controlla il colle C. Considerando i terreni a partire da quello indicato dalla freccia, ogni giocatore calcola la propria influenza:



Nota: il conteggio dell'influenza serve solo ad assegnare i gettoni, e riparte da zero per ogni colle (i punti influenza **non** sono punti vittoria!).

- il contadino rosso dà influenza 4 (2 per il terreno non occupato, 2 per la fonte)
- il contadino giallo dà influenza 8 (2 per il terreno non occupato, 6 per le fonti)
- il mercante rosso dà influenza 3 (1 per il mercante, 2 per il contadino).

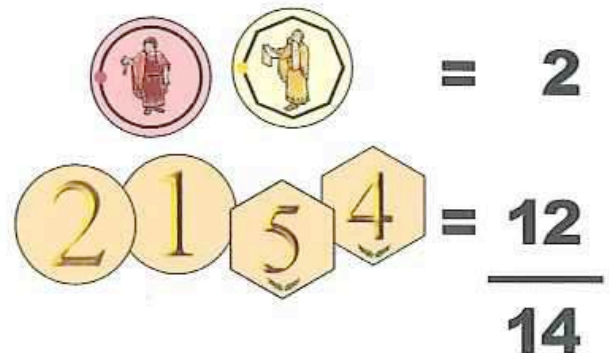
Il giocatore rosso ha influenza $4 + 3 = 7$, il giallo 8: il giallo prende dal colle il gettone con il "3".

Vittoria

Dopo aver considerato i sette colli, ogni giocatore calcola il proprio punteggio, sommando:

- **numero** di abitanti catturati;
- **valori** dei gettoni e dischetti.

Vince il giocatore con più punti. Se più giocatori pareggiano, vince tra loro chi ha più gettoni, dischetti e abitanti catturati.



Nota strategica

Di solito un solo vostro abitante attorno ad un colle non è sufficiente per assicurarsene il controllo. Non disperdete troppo i vostri abitanti: il futuro impero di Roma dipende da voi!



PALATINUS™

Autore: Alessandro Zucchini
Sviluppo: Domenico Di Giorgio, Andrés J. Voicu, Roberto Corbelli
Illustrazioni: Toni Cittadini
Art Director: Stefano De Fazi
Redazione regole: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



©2005 da [redacted] Editrice S.r.l.
 Via T. Tittoni, 3
 I-06131 - Perugia - Italy
 Tutti i diritti riservati.

Un ringraziamento a Carlo A. Rossi, Claudio Testi, Roberto Zanasi, Paolo Cambi, Riccardo Gatti, Alfredo Berni, Dario Iacoponi; a Riccardo Caneba, Max Colamesta, Pietro Cremona, Daniele Lostia, Devan Maggi, Tommaso Percivale, Sergio Roscini, ai loro gruppi di gioco e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti.

Per domande, commenti o suggerimenti: www.davincigames.com - info@davincigames.com