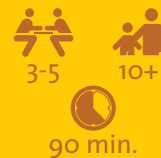


REGOLAMENTO DI GIOCO

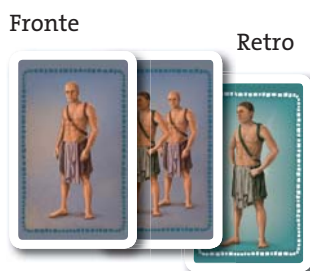
AQUILEIA



Aquileia, seconda città dell'Impero romano per importanza, era stata originariamente fondata come avamposto contro le invasioni barbariche. Da questa sua origine militare deriva la caratteristica struttura a quadrilatero, suddivisa dalle vie principali (il cardo e il decumano). Successivamente, grazie alla sua posizione strategica e all'efficiente porto fluviale, la città si sviluppò fino a diventare un importante centro politico, culturale e commerciale, famoso soprattutto per l'importazione e la lavorazione di merci preziose. Furono costruite botteghe per la lavorazione e la vendita delle merci e numerose ville patrizie, così come monumentali strutture pubbliche, come l'Arena per il combattimento dei gladiatori, lo stadio per le corse delle bighe e il famoso teatro, che completarono e arricchirono il tessuto urbano della città.

PEZZI DEL GIOCO

• 4 mazzi di carte:



22 carte servi (schiavi)
(11 rappresentanti uno schiavo, 11 rappresentanti due schiavi)



17 carte equi et arma (cavalli/armi) (2 x doppio cavallo oro, 3 x singolo cavallo oro, 2 x doppio cavallo argento, 3 x singolo cavallo argento, 1 x 3 armi, 3 x 2 armi, 3 x 1 arma)

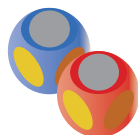


12 carte alloro "stadium"
(2 per ciascuno dei quattro colori + carte da 10-7-5-3 punti vittoria)



6 carte alloro "theatrum"
(bianco/blu, blu/giallo, blu/viola, bianco/viola, giallo/viola, giallo/bianco)

• **7 dadi** (4 blu, 3 rossi).
Ogni dado ha due lati oro, due argento e due bronzo



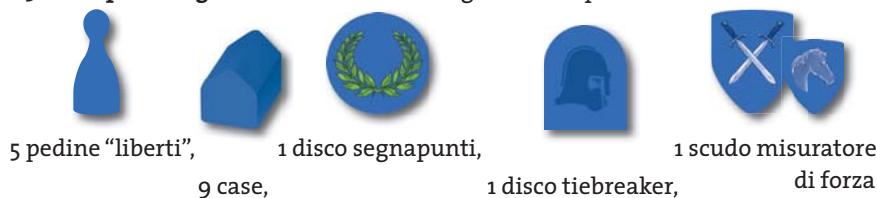
• **117 monete**
(39 oro, 39 argento, 39 bronzo)



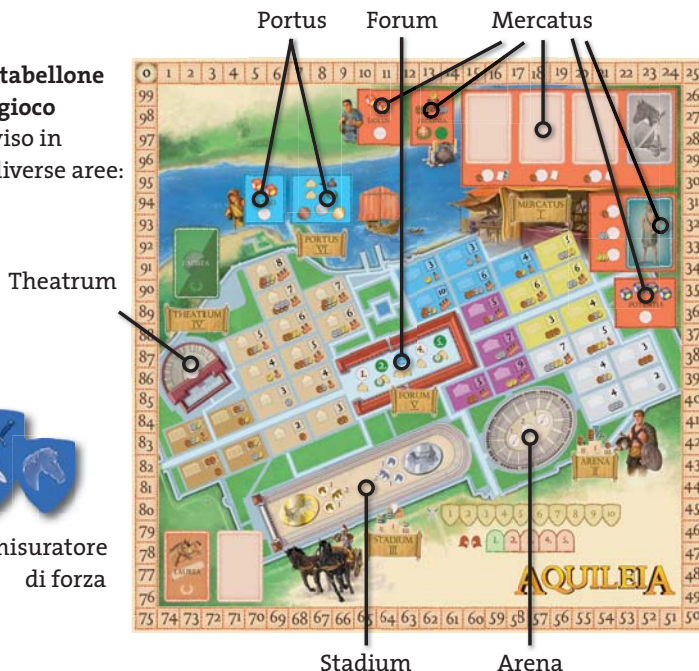
• **1 segnale "primo giocatore di turno"**



• **5 set di pezzi di gioco di colore diverso.** Ogni set comprende:



• **1 tabellone di gioco** diviso in 6 diverse aree:



USO DELLE MONETE E DELLE CARTE DURANTE IL GIOCO

MONETE

Durante il gioco non è possibile cambiare alcuna moneta con altre alla banca, tranne quando si sta eseguendo l'azione "Pecunia". Se un giocatore ha bisogno di monete di un certo metallo per pagare qualcosa e non ne ha, non ha la possibilità di acquistare. Non è possibile pagare con monete diverse da quelle del metallo previsto, anche se di valore superiore. Durante tutto il gioco le monete vanno tenute sul tavolo in modo che gli altri giocatori possano vederle.

CARTE

Durante il gioco i giocatori vinceranno, compiranno o riceveranno diverse carte. Non è obbligatorio mostrare agli altri giocatori quante carte si hanno e che colore di dorso sono. Le carte giocate vengono scartate e riutilizzate, dopo averle mischiate, quando ogni mazzo si esaurisce.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- 1 Posizionare il tabellone al centro del tavolo di gioco.
- 2 Consegnare ad ogni giocatore un set di liberti, case e segnalini (disco segnapunti, disco tiebreaker, scudo misuratore di forza).
- 3 Posizionare i dischi segnapunti sulla casella o del tavoliere.
- 4 Consegnare a ogni giocatore 1 moneta d'oro, 1 moneta d'argento e 2 monete di bronzo.
- 5 Mescolare le carte schiavi e posizzionarle coperte nell'apposito spazio.
- 6 Mescolare le carte Equi et Arma e posizionare il mazzo coperto nell'apposito spazio. Scoprire le prime tre carte e metterle negli spazi previsti a fianco del mazzo.

- 7 Mescolare le carte alloro "Stadium", posizzionarle coperte nell'apposito spazio. Scoprire la prima carta e metterla nello spazio previsto a fianco del mazzo.
- 8 Mescolare le carte alloro "Theatrum" e posizzionarle coperte nell'apposito spazio.
- 9 Mettere i 4 dadi blu nello spazio "Potentia" disegnato sul tabellone e i 3 dadi rossi accanto al tabellone.

Sorteggiare il giocatore primo di turno (per esempio, tirare i dadi rossi e verificare chi ha ottenuto il maggior numero di ori)..

Walter (verde)

Stefano (blu) primo giocatore - re di turno.

Chicco (rosso)

Giorgio (giallo)

AQUILEIA

segnapunti (punti vittoria)

spazi azione

misuratore di forza

tiebreaker

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25

99 98 97 96 95 94 93 92 91 90 89 88 87 86 85 84 83 82 81 80 79 78 77 76 75

74 73 72 71 70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50

THEATRUM IV

PORTUS VI

FORUM V

STADIUM III

ARENA II

MERCATUS I

LATRO

POTENTIA

DOLUS

PECUNIA

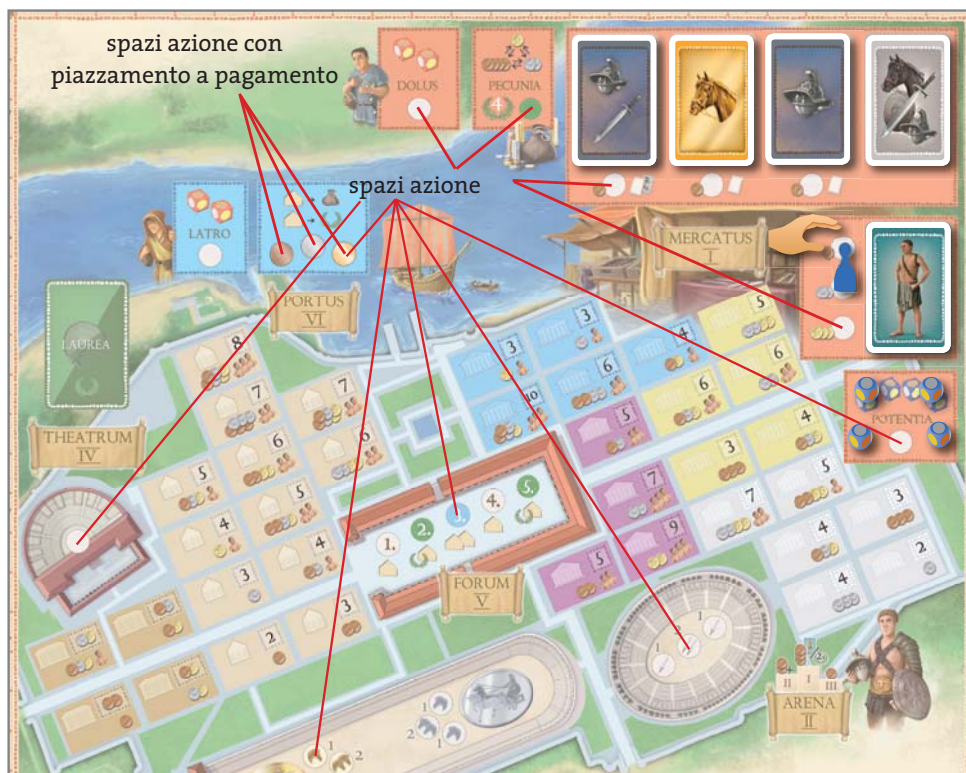
IL TURNO DI GIOCO

Ogni turno di gioco consiste in una fase di posizionamento (scelta delle opzioni) seguita da una fase delle azioni. La fase di posizionamento parte dal giocatore primo di turno e prosegue in senso orario. Nella fase delle azioni le azioni vengono eseguite nell'ordine spiegato nei vari paragrafi relativi alle diverse aree.

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore, che rappresenta un ricco patrizio di Aquileia, possiede un certo numero di pedine ("liberti"), che può utilizzare per le principali attività: il divertimento, il commercio, la costruzione di edifici, la partecipazione alla vita culturale della città. Ogni attività può comportare degli introiti e/o delle spese e permette di maturare punti vittoria, alcuni dei quali vengono assegnati subito, altri alla fine della partita. La durata è data dal completamento di 6 turni di gioco. Il vincitore è il giocatore che, alla fine della partita, ha guadagnato il maggior numero di punti vittoria.

FASE DI POSIZIONAMENTO



Il giocatore primo di turno posiziona un suo liberto su uno degli spazi azione (cerchietti) disegnati nelle varie aree del tabellone di gioco o il suo disco tiebreaker nel primo spazio disponibile dell'area tiebreaker. Poi il giocatore successivo piazza il suo liberto o il suo disco tiebreaker, e così via. Una volta che tutti i giocatori (rispettando il senso orario) hanno posizionato il primo pezzo, il giocatore primo di turno posiziona il suo secondo pezzo, e così via finché tutti i pezzi sono stati utilizzati (5 liberti + il disco tiebreaker).

Un giocatore può decidere di passare, ma in questo caso perde il diritto di mettere il suo pezzo durante quel giro di posizionamento.

È possibile piazzare un solo liberto su ciascuno spazio azione (cerchietto). Posizionare il disco tiebreaker è obbligatorio.

Una volta che tutti i giocatori hanno terminato la fase di posizionamento inizia la fase delle azioni.

TIEBREAKER



L'area "tiebreaker" serve solo a stabilire il giocatore primo di turno nel turno successivo e a spargliare le situazioni di pareggio all'Arena e allo Stadium. Non vengono effettuate azioni in questa area. Tuttavia, piazzare il proprio disco tiebreaker

corrisponde a una azione di piazzamento durante la fase di piazzamento. Nella zona tiebreaker si può usare solo l'apposito disco. Allo stesso modo il disco tiebreaker non può essere utilizzato altrimenti.

Un giocatore può posizionare più di un liberto in ciascuna area (ove possibile), ma allo stadium e al portus deve rispettare le regole sotto indicate.

STADIUM

Nello stadium, un giocatore non può piazzare nello stesso turno un liberto dalla parte dei cavalli oro se ne ha già piazzato uno dalla parte dei cavalli argento, e viceversa.

PORTUS

Nel portus, un giocatore può scegliere uno spazio azione per attivare le sue botteghe (vedi oltre), ma in questo caso oltre al suo liberto deve posizionare sul tabellone una moneta. Ci sono tre spazi azione che hanno costi diversi (1 oro, 1 argento, 1 bronzo). Il giocatore che ha già occupato uno di questi tre spazi non può occupare gli altri nello stesso turno. È possibile tuttavia posizionare un liberto, oltre che su uno di questi tre spazi azione, anche su quello del "portus latro".

FORUM

I giocatori possono mettere i loro liberti in qualsiasi campo azione disegnato in questa area, senza dover rispettare l'ordine numerico 1-2-3-4-5 indicato negli stessi (che serve solo nella fase azioni).

AZIONI

Ci sono diverse aree sul tabellone, le cui azioni sono eseguite secondo questo ordine cronologico:

- I. MERCATUS
- II. ARENA
- III. STADIUM
- IV. THEATRUM
- V. FORUM
- VI. PORTUS

Nessuna azione verrà eseguita negli spazi in cui non sono stati posizionati liberti. Dopo che l'azione relativa a un liberto è stata effettuata, il giocatore lo toglie dallo spazio azione e lo rimette davanti a sé.

LE AREE:

I. MERCATUS

In questa area si possono scegliere diverse azioni, che devono essere eseguite secondo l'ordine seguente:

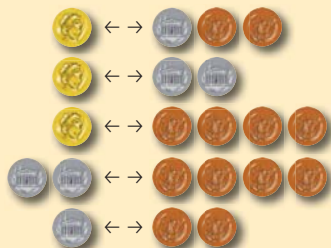
A. DOLUS

Tirare 2 dadi rossi e prendere dalla banca le 2 monete del metallo risultante.

B. PECUNIA

E' possibile cambiare monete con la banca, ottenendo 4 punti vittoria immediati.

I cambi consentiti sono:



C. EQUI ET ARMA

Comprare carte "Equi et arma" (cavalli e armi). Il giocatore compera la carta che si trova sopra lo spazio azione in cui si trova il suo liberto. Il costo è di una moneta di bronzo che va pagata alla banca.

Se si trova nello spazio azione più a sinistra, si prende in aggiunta anche la carta superiore del mazzetto coperto a destra (senza mostrarla agli avversari).

D. SERVI

Comprare carte "servi" (schiavi). In questo caso il giocatore paga alla banca:

- se si trova nello spazio azione in alto: 1 moneta di bronzo per 1 carta.
- se si trova nello spazio azione centrale: 1 moneta d'argento per 1 carta **oppure** 2 monete d'argento per 2 carte.
- se si trova nello spazio azione in basso: 1 moneta d'oro per carta, fino a un massimo di 3 carte.

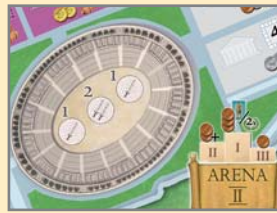
E. POTENTIA

Prendere i quattro dadi blu, senza pagare nulla. Un giocatore può utilizzare 1 o più di questi dadi in ogni momento nel quale è previsto il lancio dei dadi blu durante il turno di gioco. Dopo averli utilizzati, i dadi blu devono essere rimessi nello spazio Potentia. Ogni dado blu non può essere utilizzato più di una volta durante ogni turno di gioco.



II. ARENA

Qui i giocatori combattono come gladiatori per vincere un premio. Il vincitore guadagna sempre 3 monete di bronzo dalla banca + un numero di punti vittoria pari al doppio della sua forza misurata sul misuratore di forza, o, in alternativa (a sua scelta), una carta schiavo (da pescare coperta dal mazzo di carte servi). Il secondo arrivato guadagna sempre 2 monete di bronzo dalla banca + un numero di punti vittoria pari al doppio della sua forza misurata sul misuratore di forza, o, in alternativa, una carta schiavo (l'opzione che non è stata scelta dal vincitore). Il terzo arrivato guadagna 1 moneta di bronzo.



Il combattimento funziona come segue (segnare i punteggi muovendo l'apposito segnalino lungo la scala del misuratore di forza):

1. Solo i giocatori con almeno 1 liberto posizionato nell'Arena possono partecipare al combattimento.
2. Ogni partecipante segna sul misuratore di forza il valore indicato sul cerchietto dove ha posizionato il/i suoi liberti. Questo è il suo valore iniziale.
3. In ordine di turno, ogni partecipante aggiunge il risultato di un tiro dei tre dadi rossi (si conta il numero di dadi che indicano bronzo).
4. In ordine di turno, ogni partecipante può, se ne ha la possibilità e se vuole, aggiungere carte servi e carte armi per incrementare il suo punteggio di forza (segnandolo sull'apposita scala).
5. Il giocatore che avesse preso i dadi blu (Potentia) può giocare da 0 a 4 dadi per incrementare il proprio punteggio di forza (valgono i bronzi ottenuti con il lancio). Se sceglie di lanciarne meno di 4, non può effettuare un secondo lancio in caso di risultato insoddisfacente.
6. Le eventuali parità vengono spariolate premiando chi si trova davanti nel misuratore del tiebreaker.

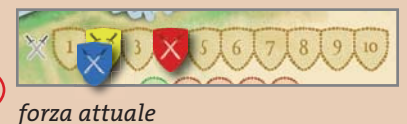
Esempio di una competizione nell'Arena

Stefano (blu) è il giocatore che inizia. Comincia con 1 punto perché posizionato sul cerchietto che ha valore 1. Tira i 3 dadi rossi ottenendo 1 bronzo, 1 argento e 1 oro. Siccome solo il bronzo vale per questa competizione, aggiunge 1 punto al suo misuratore di forza.

Ora Giorgio (giallo) tira i dadi: nessun bronzo, per cui nessun punto aggiuntivo. Chicco (rosso) riesce ad ottenere 3 bronzi con il lancio dei dadi: ora ha una forza totale di 4. A questo punto i giocatori possono giocare le carte servi e le carte armi per incrementare il loro punteggio.



Durante il combattimento i giocatori segnano man mano la forza acquisita sull'apposito misuratore di forza. I punteggi segnati sulla scala misuratore di forza non sono un limite e possono essere superati. Per esempio è permesso ottenere 12 punti sul misuratore di forza e quindi 24 punti vittoria.



forza attuale

Comincia ancora Stefano e sceglie di non giocare carte. Giorgio gioca una carta armi con due simboli e una carta schiavi con un simbolo. Questi 3 punti vengono aggiunti alla sua forza, per un totale di 5. Chicco sceglie di giocare una carta armi con due simboli, realizzando un totale di 6.



Giorgio
+3



Chicco
+2



forza attuale

Giorgio aveva preso i 4 dadi blu aggiuntivi e decide di giocare 2, realizzando 1 bronzo e portando il suo punteggio in parità con quello di Chicco, a 6 punti.



Chicco Giorgio



Giorgio
+1



forza finale

La vittoria va a Chicco perché sul misuratore tiebreaker si trova al secondo posto mentre Giorgio è al quarto posto.

Chicco vince 3 monete di bronzo dalla banca e sceglie di guadagnare 12 punti vittoria (il doppio della sua forza finale nell'Arena in questo turno). Giorgio riceve dalla banca 2 bronzi e una carta schiavi dal mazzo. Stefano guadagna un bronzo.



Chicco

Giorgio

Stefano

III. STADIUM

In questa area i giocatori competono nella corsa delle bighe per vincere un premio.



Il vincitore guadagna 3 monete dalla banca (oro o argento secondo il lato che ha scelto) + una carta a scelta tra la carta alloro scoperta e la prima carta alloro coperta (che solo lui può guardare). Dà la carta scartata al secondo arrivato. Senza farla vedere agli altri giocatori.

Il secondo arrivato guadagna 2 monete dalla banca (oro o argento secondo il lato che ha scelto) + la carta scartata da primo arrivato. Il terzo arrivato guadagna 1 moneta dalla banca (oro o argento secondo il lato che ha scelto).

La competizione funziona come segue (segnare i punteggi muovendo l'apposito segnalino lungo la scala del misuratore di forza):

1. Solo i giocatori con almeno 1 liberto posizionato nello Stadium possono partecipare alla competizione.
2. Un giocatore non può avere liberti in entrambi i lati, deve scegliere se competere con i cavalli oro o quelli argento.
3. Ogni partecipante segna sul misuratore di forza il valore indicato sul campo azione dove ha posizionato il/i suoi liberti. Questo è il suo valore iniziale.
4. In ordine di turno, ogni partecipante aggiunge il risultato di un tiro dei tre dadi rossi (valgono le facce oro o argento, a seconda del lato scelto dal giocatore).
5. In ordine di turno, ogni partecipante può, se ne ha la possibilità e se vuole, aggiungere carte "equi" (cavalli) (oro o argento, a seconda del lato scelto) per incrementare il suo punteggio di forza (segnandolo sull'apposita scala).
6. Il giocatore che avesse preso i dadi blu (Potentia) gioca i dadi che gli sono eventualmente rimasti per incrementare il proprio punteggio di forza (valgono le facce oro o argento, a seconda del lato scelto).
7. Le eventuali parità vengono spariate premiando chi si trova davanti nel misuratore del tiebreaker.

Esempio di una competizione nello Stadium

Stefano (blu) è il giocatore primo di turno, per cui comincia ancora lui. Ha un liberto su un campo azione 1 del lato argento, per cui comincia da 1 punto. Tira i tre dadi rossi e ottiene 2 argenti, raggiungendo a questo punto un punteggio di forza di 3. E' poi il turno di Walter (verde): tira i dadi rossi e ottiene 1 oro portando il suo totale a 3 punti forza. Giorgio (giallo) ottiene 1 argento e arriva a 3 punti forza. Chicco (rosso) ottiene 2 ori e arriva a 4 punti forza.



Durante la competizione i giocatori segnano man mano la forza acquisita sull'apposito misuratore di forza. I punteggi segnati sulla scala misuratore di forza non sono un limite e possono essere superati.



forza attuale

Poi vengono giocate le carte cavalli: Stefano gioca una carta con due cavalli argento e raggiunge una forza finale di 5. Walter decide di non giocare carte e resta a 3. Giorgio gioca 2 carte con un cavallo argento ciascuna e arriva a 5 punti forza, mentre Chicco non gioca carte e resta a 4. Giorgio ha ancora 2 dadi blu Potentia non utilizzati nella precedente area (Arena). E' fortunato e ottiene 1 argento. Per cui la classifica finale è: Giorgio vince con un punteggio di 6 punti forza, Stefano è secondo con 5 punti forza, Chicco è terzo con 4 punti e Walter è quarto con 3 punti.



forza finale

Giorgio aveva "corso" con i cavalli d'argento, per cui riceve 3 monete d'argento dalla banca. Stefano riceve 2 monete d'argento e Chicco 1 moneta d'oro. Giorgio prende la carta alloro scoperta e la prima coperta del mazzo, le guarda e decide quale tenere, dando l'altra al secondo (Stefano). Non deve mostrare agli altri giocatori quale carta tiene e quale dà all'altro giocatore.



VI. PORTUS

Nel Portus (porto), avvengono due tipi di azione. Inizialmente entra in azione il Latro (ladro). Poi i giocatori, pagando una moneta (dello stesso metallo posto sotto al liberto durante la fase di posizionamento), possono attivare le loro botteghe e banche private per guadagnare punti partita o per ricevere monete dalla banca. Le botteghe e le banche private sono tutti gli edifici costruiti nella parte sinistra del tabellone.

Ordine di gioco al Portus

1. Il Latro agisce per primo. Il giocatore che ha posto il liberto sul cerchietto "latro" tira 2 dadi rossi e prende le monete corrispondenti al risultato del lancio da sotto i liberti dove erano state poste durante la fase di posizionamento, sottraendole ai giocatori che li hanno piazzato il loro liberto. Se dal lancio ottiene metalli che non sono presenti nel Portus, non guadagna quelle monete.

2. Il giocatore posizionato sul cerchietto bronzo paga una moneta di bronzo alla banca. Può utilizzare la moneta posta sotto il suo liberto, se non è già stata rubata dal latro (vedi punto 1.), altrimenti deve pagare con una nuova moneta. In questo modo attiva le botteghe e le banche private da lui costruite, guadagnando il denaro e i punti vittoria corrispondenti. Dopo di lui, è il turno del giocatore il cui liberto è sul cerchietto argento, che deve pagare una moneta d'argento per attivare le sue botteghe e banche private. Lo stesso avviene per il liberto posto sull'oro (che ovviamente deve pagare una moneta d'oro).

Le banche private attivate danno denaro, le botteghe attivate danno punti vittoria immediati.

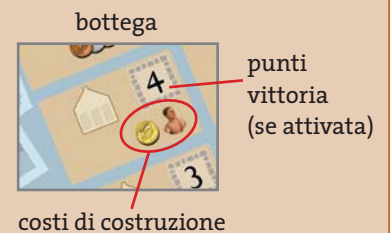
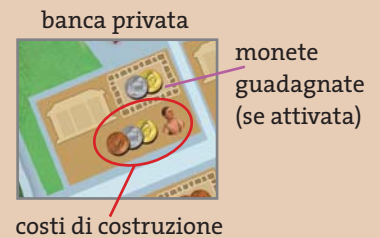
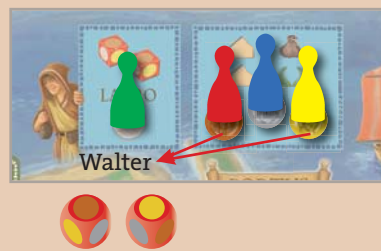
In ogni lotto di terreno è indicato il costo di costruzione e la rendita (monete o punti) in caso di attivazione.

Esempio di azione al PORTUS

Walter è il Latro, tira due dadi rossi ottenendo un bronzo e un oro. Prende le monete corrispondenti da sotto il liberto rosso e quello giallo.

Chicco parte per primo e paga una nuova moneta di bronzo alla banca. Attiva in questo modo la sua banca privata guadagnando 1 argento e 1 oro e la sua bottega ottenendo 4 punti vittoria. Poi Stefano prende la sua moneta d'argento da sotto il suo liberto, la paga alla banca attivando le sue banche private e le sue botteghe. Giorgio non ha altre monete d'oro e quindi non può attivare i suoi edifici.

Nota: Quando un turno è terminato, il segnale "primo giocatore di turno" va al giocatore che ha posizionato il suo disco tiebreaker al primo posto. Tutti i giocatori poi tolgono i loro dischi tiebreaker dal tabellone.



CONCLUSIONE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo 6 turni (a questo punto le carte alloro dello Stadium saranno esaurite, quindi è facile rendersene conto). Alla fine del gioco viene fatto il calcolo dei punti conquistati, sommando:

- Punti delle carte alloro "stadium" che indicano punti extra (segnati sulle carte stesse).
- Punti indicati nelle ville costruite (lato destro del tabellone) moltiplicati per il numero di carte alloro (stadium + theatrum) dello stesso colore. Per ogni carta alloro "theatrum" i giocatori devono scegliere uno dei due colori indicati.

Le monete e le carte avanzate non hanno alcun valore finale.

Nota: Le ville costruite non danno alcun punto se il giocatore non ha almeno una carta alloro del colore corrispondente!

Esempio di calcolo del punteggio finale per le ville:

Chicco ha una carta alloro blu dallo Stadium e una blu/gialla dal Theatrum, per la quale sceglie il colore blu. Possiede la villa blu di valore 10 e la villa blu di valore 6.

Ottiene $2 \times 16 = 32$ punti per le ville e li aggiunge al suo punteggio sul contapunti (sul quale aveva già contabilizzato i punti vittoria realizzati durante il gioco). Possiede inoltre una carta alloro "stadium" da 5 punti, che aggiunge pure al suo punteggio totale.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore.



© 2011 999 Games
Publisher and distributor:
999 Games b.v.
P.O. Box 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl



Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
D - 80333 München
www.zoch-verlag.com

All rights reserved
Made in Germany

Under licence from



Winner of Premio
Archimede 2010



Writer: Cielo d'Oro
Graphic design game components:
Geoffrey Cramm
Graphic design packaging:
Victor Boden
Layout: Fonts + Files