

A. PREPARAZIONE DEL GIOCO

FOR

1. Aprite il piano di gioco e posizionate sul tavolo; i colori delle tre postazioni su ciascun lato indicano i colori dei giocatori, quindi, scegliete ora il vostro colore; i colori sono blu, grigio, arancione e viola;



2. Ciascun giocatore prende i seguenti componenti del proprio colore:

• 1 pedina



• 3 gettoni



3. Ora ciascun giocatore posiziona:

A. la sua pedina sulla posizione di partenza della strada verso Roma (nel suo villaggio);



B. uno dei suoi gettoni sulla posizione di partenza del percorso Monete (valore monete 5);



4. Determinate l'ordine di partenza tirando a sorte e posizionate i gettoni dei giocatori sulla posizione dell'ordine di partenza da sinistra a destra con il primo giocatore sulla posizione "1". Il 3° ed ultimo gettone è posizionato davanti a ciascun giocatore. Il gettone sarà usato più avanti nel gioco quando il giocatore si sposerà. Nell'esempio, il giocatore arancione è il primo giocatore.



5. Ciascun giocatore riceve una tessera Provincia del proprio colore ed i seguenti componenti:



Posizionate i vostri materiali sulla vostra tessera provincia,

Nota:

- La capacità del vostro campo di grano, riserva d'acqua e vigneto sono illimitate.
- Il numero massimo di dadi, Vestali e Centurioni è di 3 per ciascun giocatore.
- Durante il gioco, i giocatori possono anche costruire palazzi, che sono posizionati sotto la tessera Provincia in corrispondenza del simbolo edificio.

IMPORTANTE

Accertatevi che il dado, le Vestali ed i Centurioni siano posti sulle posizioni inferiori con il valore "1."

Il resto del Grano, dell'Acqua, del Vino, dei Dadi, delle Vestali e dei Centurioni sono sistemati e posti come riserva generale nelle zone indicate sul piano di gioco. I dadi sono posizionati accanto al piano di gioco.

6. Suddividete le 12 carte Edificio per tipo e posizionatele accanto al piano di gioco. Se giocate in 2-3 giocatori, scartate una carta Edificio per tipo e mettetela nella scatola, così da avere 8 edifici disponibili in totale.



7. Prendete le 26 carte Privilegio, mescolatele e posizionatele a faccia in giù in una pila. Prendete i 15 gettoni Privilegio e posizionate 3 di essi al centro del piano di gioco sul Palazzo di Cesare. Posizionate il resto dei gettoni vicino al piano di gioco.



8. Posizionate le 6 carte Favore sulle sezioni indicate intorno a Roma: Religione sulla posizione indicata con il "6" del dado, Fortuna sul "5," Battaglia sul "4," Orgia sul "3," Distribuzione del Cibo sul "2," e Fornitura d'Acqua sull'"1".



9. Distribuite le carte azione:

Date al primo giocatore la carta Fortuna. Egli posiziona la carta su una delle tre postazioni sul suo lato del piano di gioco;



Le rimanenti 11 carte azioni possono essere distribuite in due modi:

- **Gioco per principianti:** giocate questa versione la prima volta che giocate a Fortuna; Mescolate le rimanenti carte azione e distribuitele a caso così da avere 3 carte azioni su ciascun lato. Indicazione: prendete le carte dal basso della pila e distribuite le carte una alla volta. Inoltre, se giocate in 2 o 3 giocatori, ciascun giocatore riceve 3 carte e ci sono 3 carte azione sul/i lato/i "vuoto/i". Ora ciascun giocatore può girare una delle sue carte azione a faccia in giù (al fine di riservare per sé l'azione).
- **Gioco per esperti:** giocate questa versione solo se avete già giocato a Fortuna, poiché sono i giocatori a scegliere le loro carte azione all'inizio del gioco; Sceglie una carta per primo il giocatore alla sinistra del primo giocatore; gli altri seguono in senso orario scegliendo ciascuno una carta alla volta finché non siano state distribuite tutte le 11 carte azioni e ciascun giocatore non abbia 3 carte azioni; se giocate in 2-3 giocatori, distribuite a caso le rimanenti carte azione sulla/e postazione/i vuota/e. Ora ciascun giocatore può girare una delle sue carte azione a faccia in giù.

Non appena la distribuzione delle carte azioni è terminata, il gioco ha inizio . . .



B. COME GIOCARE AL GIOCO

Questo foglio è utile sia ai giocatori esperti per ricordare sia ai nuovi giocatori per avere una buona idea del gioco. Qui trovate le spiegazioni base del gioco, mentre quelle complete le trovate nel regolamento.

Dove si incomincia?

Guarda come si prepara il gioco sull'altro lato di questo foglio.

Cosa si deve fare?

Durante il suo turno, ciascun giocatore, secondo l'ordine di giocata, deve seguire rigorosamente queste fasi nel seguente ordine:

1. Approvvigionarsi di acqua da un Acquedotto
2. Scegliere, giocare e scambiare una carta azione
3. Applicare il potere militare
4. Uadagnare il favore dell'Imperatore
5. Ricevere privilegi

Come posso vincere?

1 Punto Vittoria è assegnato per ogni casella percorsa verso Roma. Inoltre, i privilegi insieme alle riserve raccolte e conservate forniscono ulteriori Punti Vittoria.

Quando finisce il gioco?

Quando uno dei giocatori raggiunge Roma, si termina il giro di turni. Al termine di questo, il gioco finisce. I giocatori che raggiungono il Palazzo di Cesare ottengono privilegi aggiuntivi.

Punteggio finale

Si rivelano le carte privilegi. Il punteggio finale è ottenuto dai Punti Vittoria dei privilegi ricevuti e dal numero di caselle percorse. Il giocatore con il punteggio maggiore vince. Importante: per poter vincere, un giocatore deve essere in Roma (10 caselle o più)!

Trovate la spiegazione dettagliata del gioco nel **regolamento**.

C. LE 12 CARTE AZIONE



Distribuzione dell'acqua

Prendete 2 unità di acqua dalla riserva generale (il lago sul piano di gioco) e posizionatele nella riserva della vostra Provincia.



Raccolta di grano

Prendete 2 unità di grano dalla riserva generale (il campo di grano sul piano di gioco) e posizionatele sul campo di grano della tua Provincia. Per ogni unità di acqua a cui rinunciate (essa va riposta nella riserva generale-lago del piano di gioco), ricevete un'unità di grano in più.



Vendemmia

Prendete 2 unità di vino dalla riserva generale (il vigneto sul piano di gioco) e posizionatele nel vigneto della tua Provincia. Per ogni unità di acqua a cui rinunciate (essa va riposta nella riserva generale-lago del piano di gioco), ricevete un'unità di vino in più.



Commercio di grano

Vendita di grano: ciascuna unità di grano porta 2 Monete. Spostate il gettone avanti sul percorso monete con gli ingressi delle venite. Il grano è riposto nella riserva generale sul piano di gioco. Se un giocatore ha costruito un Mercato, il suo ingresso è aumentato di 1 Moneta per ogni unità venduta.



Commercio del vino

Vendita di vino: ciascuna unità di vino porta 3 Monete. Spostate il gettone avanti sul percorso monete con gli ingressi delle venite. Il vino è riposto nella riserva generale sul piano di gioco. Se un giocatore ha costruito un Mercato, il suo ingresso è aumentato di 1 Moneta per ogni unità venduta.



Reclutamento di Centurioni

Acquisto di 1-3 Centurioni: il prezzo per Centurione aumenta con l'aumentare di Centurioni aggiunti nella Provincia. Il Centurione sulla prima posizione del percorso potere Militare costa 1, il secondo 2 e il terzo 3 Monete. Spostate il gettone indietro sul percorso Monete. Un giocatore non può avere più 3 Centurioni.



Selezione di Vergini

Acquisto di 1-3 Vergini: il prezzo per Vergine aumenta con l'aumentare di Vergini aggiunte nella Provincia. La Vergine sulla prima posizione del percorso Religione costa 1, la seconda 2 e la terza 3 Monete. Spostate il gettone indietro sul percorso Monete. Un giocatore non può avere più 3 Vergini.



Rappresentanza del Clero

- Rinunciare ad una Vergine per avere **un** dado aggiuntivo. La Vergine più lontana a destra deve essere restituita alla riserva generale. Ora è possibile prendere un dado dalla riserva generale e posizionarlo sul primo spazio disponibile del percorso dadi della vostra Provincia. Il giocatore avrà un dado in più per il resto del gioco;
- Nell'esempio, un giocatore ha rinunciato alla sua ultima Vergine per avere due dadi (+1 dado). D'ora in avanti, il giocatore può tirare due dadi nella fase 4, favore dell'Imperatore, e può scegliere quale dado usare per migliorare il suo favore nei confronti dell'Imperatore.



Carta Famiglia

- Quando un giocatore attiva questa carta, può sposarsi. Questo gli costa 3 Monete; sposta il suo gettone indietro di 3 posizioni sul percorso Monete. Per visualizzare che è sposato, posiziona il suo terzo e ultimo gettone sulla sua tessera Provincia vicino agli anelli. D'ora in avanti, usando la carta favore "Matrimonio" in fase 4, favore dell'Imperatore, il giocatore aumenta di +1 la sua posizione senza rinunciare a nulla;
- Quando un giocatore è già sposato, riceverà 1 Grano, 1 Vino o 3 Monete. Con solamente questa carta azione, il giocatore può prima lanciare i dadi e scegliere quale riserva prendere. Il vantaggio è che la sua decisione è influenzata dal lancio dei dadi.



Carta Edificio

Il giocatore che sceglie di giocare questa carta può costruire **un** edificio e posizionarlo in uno dei 3 spazi edifici disponibili sulla sua tessera Provincia. I costi degli edifici sono stampati sulle carte edificio. Un giocatore può costruire un tipo di edificio solo **una** volta. La funzione di ciascun edificio è spiegata nelle **regole**.



Carta Corruzione

Questa carta fornisce due diverse azioni tra cui scegliere:

- A. Prendere 2 Monete spostando avanti il gettone indicatore di monete di 2 caselle;
- B. Scegliere una carta azione da uno degli altri lati del tabellone e attivarla. Pagare 1 Moneta all'altro giocatore, a meno sia una carta senza giocatore. Con la corruzione, il giocatore può **anche** usare una delle due carte azione a faccia in giù di un altro giocatore, ma, ovviamente, questo giocatore conserva la carta azione che è usata e la carta azione rimane a faccia in giù.

Nota:

Le carte azione utilizzate rimangono sulla posizione, mentre la carta Corruzione deve essere scambiata come qualsiasi altra carta azione.



Carta Fortuna

- Questa carta determina il primo giocatore per il giro di turni successivo. Il giocatore che al termine del giro di turno ha questa carta di fronte a sé sarà il primo a giocare nel giro successivo.
- Se un giocatore utilizza l'azione della carta Fortuna, può avanzare di una casella verso Roma;

Nota: se questa carta è usata nelle fase 2 (senza usare la Potenza Militare), la carta deve essere scambiata con un altro giocatore; in questo modo, il giocatore rinuncia ad essere primo giocatore.



FORTUNA



Consiglio generale per tutti i giocatori: prima di iniziare a leggere le regole, consultate il foglio separato per capire come fare il set-up del gioco e conoscerne le basi fondamentali.

Scopo del gioco

Appena un giocatore raggiunge il palazzo di Cesare, nel centro di Roma (casella 15), tutti gli altri che ancora non hanno giocato in quel giro possono farlo. Poi la partita termina. Per calcolare il proprio punteggio finale, ogni giocatore conta il numero totale di caselle che la sua pedina ha percorso verso Roma – ogni casella garantisce 1 Punto Vittoria – ed aggiunge questo numero al numero di Punti Vittoria guadagnati attraverso i privilegi. Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è dichiarato il vincitore.

Importante: solo i giocatori che al termine del gioco si trovano entro le mura di Roma (dalla casella 10 in poi) hanno la possibilità di vincere.

Svolgimento del gioco

I giocatori eseguono le proprie azioni in turni. Il primo giocatore di turno inizia a giocare; gli altri giocatori seguono secondo la sequenza ordine di partenza sul tabellone. In ogni turno, ciascun giocatore segue rigorosamente l'ordine delle seguenti fasi:

1. Approvvigionarsi di acqua da un acquedotto
2. Scegliere, giocare e scambiare una carta azione
3. Applicare il potere militare
4. Guadagnare il favore dell'Imperatore
5. Ricevere un privilegio

1. Approvvigionamento di acqua da un acquedotto



Se un giocatore ha già costruito il proprio Acquedotto in un turno precedente ed il suo Acquedotto è vuoto, egli riceve un'unità di acqua. L'acqua è posizionata sull'Acquedotto, NON nella riserva di acqua. Ad un giocatore non è permesso costruire più di un acquedotto.

2. Scelta, esecuzione e scambio della carta azione

- Il giocatore che sta giocando gira la carta azione coperta ed ha ora 3 carte azioni disponibili da scegliere. Ne sceglie una e può mettere in atto l'azione della carta se vuole;
- Dopo aver eseguito l'azione della carta scelta, il giocatore deve scambiare la carta giocata con una delle carte azione scoperte presenti sugli altri tre lati del piano di gioco;
- Il giocatore posiziona, scoperta, la carta appena giocata su uno degli altri 3 lati del piano di gioco e posiziona coperta la nuova carta scelta nello spazio vuoto di fronte a sé. Ogni giocatore avrà sempre 3 carte azione disponibili;
- La carta azione coperta non può essere scambiata dagli altri giocatori durante questo giro ed è dunque protetta ed il giocatore può usarla nel prossimo turno.

In questo modo i giocatori possono pianificare una serie di azioni per i prossimi giri.

Le 12 carte azione sono spiegate sul foglio separato.

3. Applicazione della Potenza Militare



Un giocatore può usare il potere dei suoi Centurioni rinunciando fino ad un **massimo di 1 Centurione** per giocare una carta azione **scoperta** extra dal **suo** mazzo di carte.

Se egli mette in atto la sua Potenza Militare, il suo Centurione va nella riserva generale. Egli deve prendere il Centurione più in alto (il Centurione più costoso). La carta azione giocata non sarà scambiata con una carta azione da un altro lato del piano di gioco e rimarrà al suo posto a faccia in su.

Esempio: (1) Mario gioca la carta azione "Raccolta di Grano". Dopo che ha ricevuto il proprio grano (e lo ha posizionato sul campo di grano della propria Provincia), (2) egli scambia questa carta con la carta azione "Commercio del Grano" da Claudia e (3) posiziona la carta "Commercio del Grano" a faccia in giù di fronte a sé.



1

2

3

In questo modo, Mario conserva questa carta per il suo prossimo giro. Poiché la carta è coperta, egli la protegge contro un eventuale scambio da parte degli altri giocatori.



1

2

3

Poiché Mario ha un Centurione, egli potrebbe usare la propria potenza militare (1) rinunciando al suo Centurione per attivare la sua carta azione "Edifici" ancora scoperta di fronte a sé. (2) Egli decide di costruire un mercato per ottenere un miglior prezzo nel prossimo giro. Dopo aver usato la carta "Edifici", (3) questa rimarrà scoperta di fronte a sé. Questa è pure disponibile per il prossimo giro nel caso nessuno degli altri giocatori decida di scambiarla. Utilizzando la propria potenza Militare, Mario ha messo in sicurezza i suoi edifici, poiché altrimenti altri giocatori avrebbero potuto prendere la sua carta azione "edificio" prima che egli potesse usarla.

4. Miglioramento del favore dell'Imperatore

Lanciare i dadi



Nella quarta fase, il giocatore lancia i **propri dadi**. All'inizio della partita ciascun giocatore ha a disposizione 1 dado. E' possibile guadagnare un maggior controllo sulla Fortuna utilizzando la rappresentanza del Clero, che consiste in un lancio di 2 o 3 dadi. Il risultato del lancio determina i modi possibili per migliorare il favore dell'Imperatore e per avvicinarsi a Roma. Dopo il lancio dei dadi, un giocatore deve decidere quale carta favore egli userà. Egli può solo utilizzare una carta che abbia lo stesso valore o un valore inferiore a quello del dado (o dei dadi). Se un giocatore ha più di un dado, egli deve scegliere quale dei diversi risultati conterranno per il suo turno. I risultati dei dadi non sono cumulabili.

Per esempio, se il giocatore iniziale lancia il dado ed ottiene "1", è disponibile solo il favore di fornire l'acqua, ma se ottiene un "3" egli può scegliere le carte favore disponibili con il dado numerato da 1 a 3 e consegnare l'acqua, il vino o il grano all'Imperatore per avere maggiori favori.



Le carte favore

I giocatori possono guadagnarsi il favore dell'Imperatore rinunciando a risorse o contribuendo alla Religione di stato. Anche il matrimonio può incrementare i favori dell'Imperatore e avvicinare il giocatore a Roma senza che egli rinunci a nulla. Un giocatore può utilizzare solo una carta Favore scoperta per turno. Ci sono 6 tipi di favori:



- Carta Favore "1", Fornitura di acqua: il giocatore può rinunciare ad un'unità di Acqua per rifornire Roma. Per l'unità d'acqua fornita, il giocatore può muovere di una casella sulla strada per Roma. L'acqua fornita va nella riserva generale (lago). Il numero massimo di caselle ottenibili con la fornitura d'acqua è 1;



- Carta favore "2": Orge: il giocatore può rinunciare ad 1 o 2 unità di Vino per i festeggiamenti dell'Imperatore. Per ogni unità di vino fornita, il giocatore può muovere di una casella sulla strada per Roma. Il vino va nella riserva generale (vigna). Il numero massimo di caselle ottenibili con la fornitura di vino è 2;



- Carta favore "3": Distribuzione di cibo: il giocatore può rinunciare ad 1 o 2 unità di Grano per alimentare Roma. Per ogni unità di grano fornita, il giocatore può muovere di una casella sulla strada per Roma. Il grano va nella riserva generale (campo). Il numero massimo di caselle ottenibili con la fornitura di grano è 2;



• Carta favore "4", Battaglia: il giocatore muove di 1 casella verso Roma per ciascun Centurione a cui egli rinuncia. I Centurioni sacrificati andranno nella riserva generale (accampamento romano). Il numero massimo di caselle ottenibili con la battaglia è 3, se un giocatore rinuncia a 3 Centurioni;



• Carta favore "5", Matrimonio: il giocatore muove di 1 casella **solo** se è sposato. Egli non rinuncia a nulla per questo movimento. Se un giocatore ha costruito un edificio, avrà in dote una casella aggiuntiva verso Roma. Il numero massimo di caselle di cui ci si può muovere con la Fortuna è 2 se si include 1 edificio;



• Carta favore "6", Religione di stato: il giocatore muove di 1 casella verso Roma per ogni Vestale che egli possiede. Le Vestali **NON** vengono perse (il giocatore le manterrà). Il numero massimo di caselle ottenibili con le Vestali è 3;

Importante: dopo l'uso di una carta favore, il giocatore **gira la carta** in modo che la carta stessa non sia disponibile per i giocatori che seguono in questo giro.

Esempio: Livio è il giocatore che inizia e (1) lancia il dado ottenendo "3". Ora egli può scegliere tra fornire acqua "1", consegnare vino "2" per le feste dell'Imperatore o rinunciare al grano per alimentare la città eterna "3". Livio possiede un'unità di grano nel campo di grano della sua provincia. (2) Egli lo consegna all'Imperatore (mette l'unità di grano nel campo di grano del piano di gioco), (3) muove la sua pedina di una casella più vicino a Roma e (4) gira la carta favore Distribuzione del cibo "3".



Nota: se il giocatore che sta giocando non è quello che ha iniziato il giro dei turni, è possibile che alcune delle carte favore siano girate, il che limita le carte favore disponibili.

Gettoni privilegio:



A cominciare dal 2° giro della partita, i giocatori possono collezionare privilegi. Una spiegazione del modo con cui i privilegi possono essere collezionati e come possono essere utilizzati può essere trovata nella fase 5 del gioco "Privilegi dell'Imperatore".

Tasse

Se un giocatore non è in grado di soddisfare le aspettative dell'Imperatore, allora deve pagare le tasse. Questo è il caso in cui egli non possiede le (corrette) risorse da fornire o in cui egli non intende fornirle. La pena per non aver compiuto l'Imperatore è quella di pagare 1 Denaro come tassa. Il giocatore muove la propria pedina denaro una casella indietro. Se non ha il denaro, egli deve muoversi indietro di una casella lungo la strada per Roma. La rinuncia ad unità di risorse con le carte favore 1-4 è volontaria.



Esempio: Massimo tira il dado ed ottiene un "3" e le carte favore dell'orgia (2) e della fornitura d'acqua (1) sono entrambe state girate (da altri giocatori). Se Massimo non può fornire di grano l'Imperatore, allora dovrà pagare le tasse. Massimo ha 2 Centurioni nella propria provincia. In caso egli avesse ottenuto un "4", avrebbe potuto offrire uno o due Centurioni all'Imperatore (+1 o +2 caselle verso Roma). Il rifiuto a fornire gli costa anche il pagamento delle tasse.



Girare le carte favore

Solo se un giocatore si è mosso verso Roma egli deve girare la carta favore utilizzata. Una carta favore girata non può essere usata una seconda volta durante quel giro. Se un giocatore tira il dado e **NON** ha carte favore scoperte disponibili, egli non può muoversi più vicino a Roma ma **NON** deve pagare le tasse.

Esempi:

- Massimo ha lanciato un "1" e la carta favore fornitura d'acqua "1" è girata. Massimo non sarà in grado di muovere verso Roma ma non pagherà le tasse.
- Claudia ha lanciato un "3" e le carte fornitura d'acqua "1" e fornitura di cibo "3" sono entrambe girate. Ella non ha vino da fornire per la carta favore Orge "2". Ora Claudia deve pagare 1 Denaro come tassa. Non le è permesso di girare la carta favore Orge perché ella non si sta muovendo verso Roma.
- Mario ha lanciato un "2" ed un "3". Le carte favore fornitura d'acqua "1" ed Orge "2" sono entrambe girate. Mario non ha grano per fornire Roma. Per evitare di pagare tasse, egli può scegliere di usare il lancio del dado "2". Egli non pagherà tasse e non girerà alcuna carta favore.

Consiglio tattico

Queste regole fanno sì che sia più attraente essere all'inizio dell'ordine di gioco, poiché ciascun giocatore che segue nella sequenza avrà una probabilità più elevata che alcune carte favore utili siano già state usate da altri e così non sarà in grado di muovere verso Roma.

5. Ricevere Privilegio

Distribuzione di gettoni

Al termine di ciascun giro, un gettone privilegio sarà posizionato su ciascuna carta favore inutilizzata. Il numero massimo di gettoni su una carta è 3. Se un giocatore migliora i suoi favori (e muove più vicino a Roma) e la carta favore ha da 1 a 3 gettoni privilegio, il giocatore riceve tutti i gettoni su questa carta. Anche a prescindere dal numero di caselle di cui ha mosso in questo turno!



Ricevere carte privilegio

- Se il giocatore ha ricevuto un gettone, egli prende la carta privilegio sulla sommità del mazzo di carte privilegio coperte e la tiene segreta. Il gettone è riposto nella riserva generale;
- Se un giocatore ha ricevuto 2 o 3 gettoni, egli prende lo stesso numero di carte privilegio dal mazzo e decide quale di queste vuole tenere: egli può tenere solo una carta privilegio. I gettoni sono rimessi nella riserva generale e la carta privilegio che non è stata scelta sarà scartata accanto alla pila di carte privilegio coperte;
- **La Basilica:** se un giocatore ha costruito una Basilica, egli può tenere due carte privilegio ma solo se ci sono almeno 2 gettoni sulla carta favore che egli ha esaurito.



Esempio

(1) La carta favore Religione di stato ("6") non è stata usata per 3 giri ed ora ha sopra 3 gettoni. Nel prossimo turno (2) Giulia lancia un "6" e possiede 2 Vestali. Giulia può adesso usare il favore della Religione di stato per migliorare la propria posizione muovendo 2 caselle in avanti verso Roma. (3) Ora ella prende i 3 gettoni dalla carta favore e la gira a faccia in giù.



(4) Ella prende le prime 3 carte privilegio nelle sue mani, ne sceglie una da tenere e posiziona le altre due sulla pila degli scarti. I tre gettoni sono poi rimessi nella riserva generale.



Quando il mazzo delle carte privilegio è stato utilizzato tutto, allora rimescolate le carte privilegio scartate per formare un nuovo mazzo. Quando non ci sono più carte privilegio disponibili, allora non si possono ricevere più privilegi.

Fine del giro di turni

- Alla fine di un giro completo di turni, il nuovo ordine di gioco per il prossimo giro sarà determinato con l'aggiustamento della sequenza delle pedine sull'ordine di partenza;
- Il giocatore con la carta Fortuna di fronte a sé, sarà il (nuovo) giocatore iniziale. Le posizioni rimanenti sono determinate dalla Ricchezza. Il giocatore con più denaro (sul percorso denaro) è il secondo a giocare in quel giro e così via. In caso di pareggio, il giocatore che è più vicino al giocatore iniziale avrà il vantaggio;
- Posizionare un gettone privilegio su ciascuna carta Favore scoperta non utilizzata. Il massimo numero di gettoni su di una carta Favore è 3. Se il massimo è stato raggiunto, nessun gettone sarà più aggiunto a quella carta Favore sino a che uno dei giocatori non abbia usato questo favore (e abbia preso i gettoni);
- Tutte le carte Favore utilizzate saranno girate per essere di nuovo disponibili per il giro di turni dopo.

La fine del gioco

- Appena un giocatore raggiunge il Palazzo di Cesare nel centro di Roma (casella 15), ciascun giocatore che non abbia ancora giocato in quel giro può terminare il giro. Dopo di che la partita è dichiarata conclusa.
- Il giocatore che per primo ha raggiunto il palazzo di Cesare riceve 3 gettoni privilegio e può prendere le prime 3 carte privilegio in cima al mazzo. Ne sceglie una da tenere e piazza le altre due carte coperte sul tavolo. Il secondo giocatore a raggiungere il palazzo può scegliere una carta dalle due carte privilegio rimaste. Nel raro caso in cui un terzo giocatore raggiunga il Palazzo nel giro finale, egli riceve l'ultima carta privilegio delle 3.

Esempio

(1) Giulia raggiunge per prima il Palazzo di Cesare. Prende i 3 gettoni e le carte privilegio dal mazzo. (2) Ella sceglie una di queste carte e la tiene con sé. Massimo ha giocato il suo turno, ma Mario e Livio sono terzo e quarto nell'ordine di gioco e devono ancora giocare il proprio turno. (3) Mario termina con la pedina nella posizione 13 mentre Livio (4) raggiunge anche lui il Palazzo di Cesare. Egli sceglie (5) una delle 2 carte privilegio rimaste dopo la scelta di Giulia.



Il vincitore della partita

- Un giocatore può vincere la partita solo se la sua pedina è dentro le mura di Roma. Per essere considerato all'interno delle mura della città eterna, un giocatore deve avere almeno raggiunto la casella numero 10;
- Al termine della partita, tutti i giocatori che sono all'interno di Roma rivelano i valori delle carte privilegio che hanno collezionato;
- Ciascun giocatore conta il numero totale di caselle che la sua pedina ha percorso verso il centro di Roma - ciascuna casella è premiata con 1 Punto Vittoria (non più di 15 Punti Vittoria dunque) - ed aggiunge questo numero al numero di Punti Vittoria guadagnati con i privilegi per calcolare così il suo punteggio totale;
- Tra questi giocatori è dichiarato vincitore quello con il punteggio più alto;
- In caso di pareggio, il giocatore che ha percorso più caselle vince; in caso di ulteriore pareggio, vince il più ricco, poi quello con più Centurioni, ed infine, quello con più Vestali.

Regole aggiuntive

- Un giocatore non può mai avere più di 20 Denari;
- Un giocatore non può avere debiti;
- L'uso delle carte azione è volontario. Un giocatore può giocare la carta senza eseguire l'azione sulla carta stessa.

Regole per 2 giocatori

Giocando a Fortuna con due giocatori, le regole sono le stesse con una sola eccezione:

- SOLO il giocatore che inizia a giocare può girare una carta Favore aggiuntiva a sua scelta subito dopo la fase 4 del gioco (favore dell'Imperatore), a prescindere dai risultati del tiro di dadi.

IMPORTANTE: un giocatore non può girare una carta favore con i gettoni sopra di essa! Se il giocatore iniziale non può girare una carta favore aggiuntiva (quando ci sono gettoni su tutte le carte scoperte) la fase 4 del gioco termina immediatamente.

LE CARTE

Carte Azione

Le 12 carte azione sono spiegate sul foglio separato

Le carte Edifici



Il Mercato

Il proprietario di un Mercato può vendere il proprio vino (quando utilizza la carta azione Commercio di Vino-) o il proprio grano (Commercio di Grano) per ottenere un + 1 in denaro per ogni unità giocata.

Esempio: se un giocatore vende 3 unità di vino, il suo ricavo sarebbe normalmente 9 Denari. Se il giocatore però è proprietario di un Mercato, questo ricavo sarà incrementato a 12 denari (3 extra).



L'Acquedotto

Il proprietario di un acquedotto riceve un'unità d'acqua dalla riserva generale SOLO se il suo acquedotto è vuoto. Un giocatore non può posizionare questa nuova unità d'acqua nel bacino di riserva! Solo unità provenienti dalla carta Distribuzione d'Acqua possono essere poste nel bacino d'acqua di riserva! Per svuotare l'Acquedotto, un giocatore può utilizzare l'acqua nell'acquedotto appena può attraverso la raccolta del vino o del grano o attraverso la fornitura di acqua per il favore dell'Imperatore.



Il Palazzo

Un palazzo può solo essere costruito dopo che un giocatore si è sposato. Quando un giocatore si sposa, possiede un palazzo e se il giocatore è in grado di usare la carta favore "Fortuna" (livello dado "5") nella fase 4 del gioco, allora egli potrà muoversi avanti di una casella **extra** verso Roma. Il giocatore può muovere di un massimo di 2 caselle quando utilizza la carta favore "Fortuna", è sposato ed ha costruito un palazzo. Egli non rinuncia a nulla per usare questa carta e muovere più vicino a Roma.



La Basilica

Il proprietario di una Basilica può mantenere una carta privilegio aggiuntiva in caso egli riceva due o più gettoni privilegio nella fase di gioco "Migliora il favore dell'Imperatore". La Basilica non avrà alcun effetto sui tre gettoni nel centro di Roma (Palazzo di Cesare). Anche se possiede una Basilica, il primo giocatore a raggiungere l'obiettivo è autorizzato a tenere 1 carta privilegio.

Esempio: Claudia ha lanciato un "4". Ella fornisce un Centurione per migliorare il proprio favore e muove una casella più vicino a Roma. Sulla carta favore "Battaglia" ci sono tre gettoni. Poiché Claudia possiede una Basilica, ella può tenere due delle tre carte privilegio.

Carte Privilegio

I giocatori manterranno le carte privilegio a faccia in giù o nelle loro mani durante la partita. Ci sono in totale 26 carte privilegio nel gioco. Quando si gioca con 2 o 3 giocatori le 4 carte privilegio con le 4 pedine disegnate nell'angolo superiore a sinistra saranno tolte dal gioco in modo da giocare con un totale di 22 carte privilegio.

Le carte privilegio possono fornire:

- Risorse aggiuntive
- Movimenti aggiuntivi verso Roma
- Punti Vittoria aggiuntivi.

A. Carte privilegio che portano risorse (5 carte)

Queste carte forniscono una o due risorse aggiuntive al giocatore quando questo le usa nel proprio turno. Dopo aver ricevuto le risorse, la carta è scartata a faccia in su vicino alla pila di carte privilegio coperte.



B. Carte privilegio che portano movimenti verso Roma (8 carte)

Queste carte forniscono una casella addizionale verso Roma per quel giocatore che le utilizza nel suo turno. Dopo che la pedina del giocatore è stata mossa, la carta è scartata a faccia in su vicino alla pila di carte privilegio coperte. Entrambe le carte (con o senza le 4 pedine disegnate) portano come effetto una casella in più verso Roma. Una carta privilegio del tipo B può essere usata solo una volta per turno.



C. Carte privilegio che portano Punti Vittoria (13 carte)

Queste carte possono portare Punti Vittoria ad un giocatore alla fine del gioco in caso egli abbia le risorse che si accoppiano.



Ciascun edificio che si possiede alla fine del gioco fornisce 2 Punti Vittoria addizionali. Questa carta può essere usata per alcuni edifici; ma poiché un giocatore non può costruire più di 3 edifici, allora questa carta non può portare più di 6 Punti Vittoria.



Quando un giocatore possiede questa carta privilegio, egli riceve 1 Punto Vittoria per ciascun unità di grano a cui egli rinunci alla fine del gioco.

Queste sono le altre 7 carte privilegio nel gioco:



Nota: Se la pila delle carte privilegio è vuota, mescolare le carte a faccia in su per formare una nuova pila.

IMPORTANTE

- Le carte privilegio A e B possono essere usate quando si vuole durante il turno di un giocatore.
- Le carte privilegio B che forniscono caselle in più sul percorso verso Roma possono essere usate solo una volta per turno.
- Le carte privilegio possono essere usate solo una volta! Per le risorse, per le caselle e per il punteggio.



Parole di ringraziamento

L'editore e gli autori intendono ringraziare i molti giocatori che hanno contribuito alla realizzazione del gioco attraverso i test.

Prima di tutto un ringraziamento speciale ad Andrea Schlosser per il grande sforzo che ella ha fornito per testare il gioco e per il valore aggiunto nei consigli.

Vogliamo anche ringraziare per i feedback tutti i giocatori che hanno testato il gioco (in ordine alfabetico): Guillaume Besson, Maarten Boer, Patrick Bots, Inka e Markus Brand, Michael Braun, Thijs Bressers, Daan Brüggeman, Pol Cors, Claus-Jürgen Danker, Yvonne van Dijk, Danny Kip, Daniel Dittmann, Peter Eggert, Friedemann Friese, Arnd e Maria Fischer, Jeroen Geenen, Tim Grebin, Hjalmar Haagsman, Ronald Hoekstra, Herke van Hoof, Arjo van Houwelingen, Mirjam Klopper, Ruud Kool, Detlef Kraut, John Lopez, Edwin Lubbers-Van der Wal, Wolfgang Luedtke, Anna Ferreira Marques, Kim Melkert, Wilfred Meyboom, Saskia van Reeden, Elke Renwanz, Jeroen op 't Root, Birgit Rupp, Markus Reichert, Thomas e Jeannette Stadler, Frank Stürmann, Ralph Querfurth, Ester en Madelief van Tol, Bas Verkaik, Marcel van Vliet, Mike Witkamp, Arrie ten Wolde, e Hanneke en Marjan Wouda.

Crediti

Autore: Michael Rieneck & Stefan Stadler
Edizione e realizzazione: Hans van Tol
Regole italiane: Anna e Alfredo Genovese
Illustrazioni: Franz Vohwinkel
Grafica: Imelda Vohwinkel

Publisher

The Game Master BV
Raadhuisplein 21
2914 KM Nieuwerkerk aan den IJssel
The Netherlands
www.thegamemaster.nl

© The Game Master BV, 2011, all rights reserved

