



# PALMYRA

UN GIOCO FACILE DA IMPARARE DI PIAZZAMENTO TESSERE CON SCELTE TATTICHE PROFONDE PER 1 – 5 GIOCATORI, ETÀ 10 +, DURATA: 30-45 MINUTI

## ANTEFATTO

Dalla città oasi di Palmyra, parte di una provincia Romana del primo secolo, Cesare vuole espandere la sua sfera d'influenza. Sotto i suoi ordini, state per inviare le vostre legioni alla conquista di nuove terre e i vostri censori a riscuotere tasse. Il giocatore che soddisferà questi ordini nel modo migliore diventerà il nuovo governatore della provincia.. Di tanto in tanto, quando Cesare è particolarmente impressionato dal vostro lavoro, potrà fornirvi un sostegno supplementare.

## SCOPO DEL GIOCO

Piazzando nuove tessere terra e spostando le vostre legioni ed i vostri censori, guadagnerete nuove tessere e monete per l'Impero Romano. La cosa più importante è non essere troppo avidi quando si riscuotono le tasse, altrimenti in futuro i proventi saranno scarsi. Inoltre si deve fare attenzione a non essere tagliati fuori dal piazzamento delle tessere degli avversari, che vi costringerà a perdere del tempo prezioso. Quando sono state raccolte tutte le 120 monete, il gioco finisce, e chi ne avrà raccolto il numero maggiore sarà il vincitore.

## MATERIALI

45 tessere terreno piccole quadrate



48 tessere terreno grandi ottagonali



10 tessere iniziali: 6 piccole e 4 grandi



Pedine: 5 Censori\*, 5 Legione



54 monete con valore: 1, 3 e 5 per un totale di 120



5 dischetti colorati



Tessera Cesare e tessera panoramica



## PREPARAZIONE

Le tessere iniziali mostrano le case della città oasi di Palmyra su diversi tipi di paesaggio. In base al numero di giocatori, si usano tutte o alcune tessere iniziali per formare nel centro del tavolo (fig.2). il **centro della città!** Riporre le tessere iniziali non utilizzate nella scatola.

Preparazione per 2 giocatori



Preparazione per 5 giocatori



Mescolare separatamente le piccole e le grandi tessere terreno a formare due pile coperte.

Ordinare le monete in base al loro valore (1,2 e 3) e metterle a portata di mano come riserva.

Ogni giocatore sceglie un colore, colloca il corrispondente dischetto colorato di fronte a sé e piazza le due sue pedine (legione e censore) nel centro della città. Gli altri dischetti colorati e le altre pedine non sono utilizzati e rimangono nella scatola. Chi vive più lontano verso Sud è il primo giocatore e pesca **una tessera terreno grande e una piccola** e le mette scoperte di fronte a sé.

Il giocatore successivo in senso orario pesca **una tessera terreno grande e una piccola** e le mette scoperte di fronte a sé e prende anche **2 monete**, che colloca in una pila di fronte a sé.

Il terzo giocatore in senso orario pesca **due tessere terreno grandi e una piccola** e le mette di fronte a sé.

fig.2

Giocatore 1 (rosso)



Giocatore 3 (nero)



Giocatore 2 (verde)



fig.3

### LE TESSERE TERRENO

Le tessere terreno mostrano uno dei tre differenti paesaggi (deserto, colline o montagne). Inoltre alcune di esse mostrano una delle tre funzioni (torre di guardia, lago o carovana).

Le tessere terreno piccole sono quadrate e sono sempre piazzate adiacenti ai lati lunghi delle tessere terreno grandi.

Le tessere terreno grandi sono sempre piazzate adiacenti tra loro sui lati corti oppure i loro lati lunghi sono piazzati adiacenti alle tessere terreno piccole.

Le tessere terreno piccole non possono quindi mai toccarsi (fig.4+5)!

Tessere terreno piccole

Tessere terreno grandi

fig.4

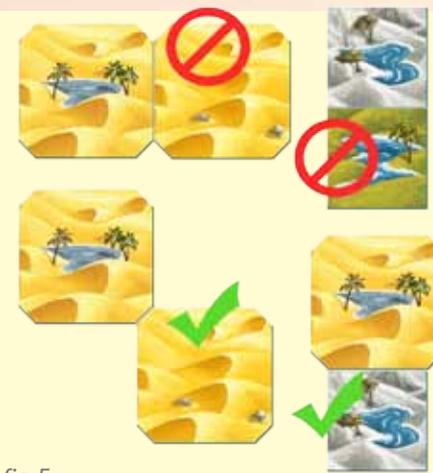


fig.5

### IL CENTRO CITTÀ

All'inizio del gioco tutte le pedine sono nel centro della città. Il centro città è considerato uno spazio comune e non occupato. Questo è l'unico spazio dove può fermarsi qualunque numero di pedine. Diversamente, ogni tessera terreno può contenere al massimo una pedina per volta.

### GIOCO

Durante il proprio turno il giocatore esegue una di queste tre azioni:

1. Conquistare
2. Rendite o
3. Riorganizzare

Se (➔) la fine del gioco non è ancora stata raggiunta, il giocatore successivo in senso orario svolge il proprio turno.

#### 1. Conquistare

Ottenere nuove tessere piazzando le tessere terreno e muovendo la propria pedina Legione:

piazzate sempre la successiva tessera terreno di modo che sia adiacente ad una tessera in cui si trova attualmente la vostra legione. Spostate quindi la legione sulla tessera appena piazzata. Potete poi piazzare altre tessere nella stessa maniera e continuare a spostare la vostra legione.

#### Piazzamento tessere

Il numero di tessere terreno che è permesso piazzare durante il vostro turno dipende dal fatto se volete inserire una tessera con una funzione o meno:

- Se piazzate solo tessere senza funzione, è possibile piazzarne fino a quattro (fig.6)
- Se si sceglie di piazzare una tessera con una funzione, non potete piazzarne più di due, e solo una di esse può avere una funzione

Il quarto giocatore in senso orario pesca due tessere terreno grandi e una piccola e le mette scoperte di fronte a sé e prende anch'egli 2 monete, che colloca in una pila di fronte a sé. Il quinto giocatore in senso orario prende due tessere terreno grandi e due piccole e le mette scoperte di fronte a sé.

La tessera Cesare è richiesta solo nel gioco avanzato (➔). Altrimenti rimane nella scatola. La tessera panoramica è messa sul tavolo (fig.3). Il primo giocatore comincia il gioco.

*Nota: se piazzate due tessere, potete piazzarle nell'ordine che preferite (fig.7)*

La legione si muove sempre da una tessera a una tessera appena piazzata, in modo che ogni nuova tessera dovrà essere adiacente all'ultima piazzata. Quando piazzate nuove tessere e spostate la legione, ricevete una nuova tessera terreno.

La legione espande l'area del terreno. Per ogni abbinamento di **tipo di paesaggio** tra una nuova tessera appena piazzate e tutte le tessere adiacenti, ricevete **una nuova tessera terreno**. Per ogni abbinamento di **funzioni**, ricevete **due nuove tessere** (fig.8). Tuttavia le tessere adiacenti che sono occupate da una pedina, propria o di un avversario, non contano come abbinamento!

Riceverete tutte le tessere appena guadagnate alla fine del turno, dopo che la vostra pedina ha fatto tutti i suoi spostamenti.

Pescare le nuove tessere dalle due pile e metterle scoperte di fronte a sé.

Le tessere terreno grandi o piccole devono sempre essere prese nel modo più uniforme possibile dalle due pile. Quando dovete prendere un numero dispari di tessere, potrete scegliere da quale pila prenderne di più.

### Lasciare il Centro della Città

Dal centro della città spostate la pedina su una qualsiasi tessera terreno adiacente alla tessera centro città. Se tutti i lati della città

sono adiacenti ad una tessera, è necessario (→) riorganizzare di modo da spostare la pedina fuori del centro città (fig.9).

## 2. Rendite

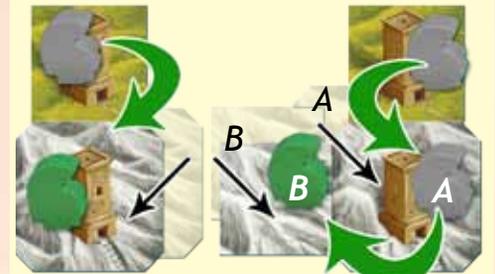
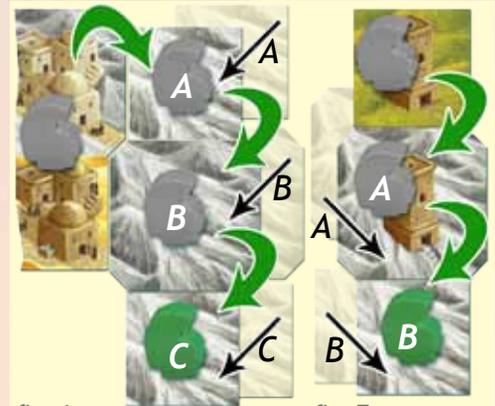
Si ottengono monete dal piazzamento delle tessere terreno e muovendo la pedina censore:

Piazzate le tessere terreno esattamente nello stesso modo dell'azione "Conquistare", ma ora spostate il vostro censore.

Il censore raccoglie le tasse. Per ogni abbinamento di **tipo di paesaggio** tra una nuova tessera giocata e tutte le tessere adiacenti, ricevete **una moneta**. Per ogni abbinamento di **funzioni**, ricevete **due monete**. Tuttavia le tessere adiacenti che sono occupate da una pedina, propria o di un avversario, non contano come abbinamento (fig.10)!

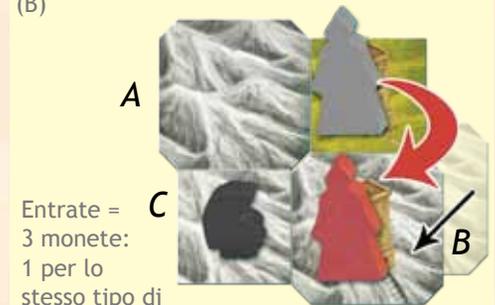
Inoltre è possibile aumentare (→) i tributi: girate **una** delle vostre tessere terreno che è ancora di fronte a voi in modo che il lato con la moneta sia visibile. Potete scegliere quali delle vostre tessere capovolgere.

Le tessere capovolte rimangono di fronte a voi per il resto della partita. Non saranno più girate sul lato paesaggio, né saranno piazzate o eliminate.



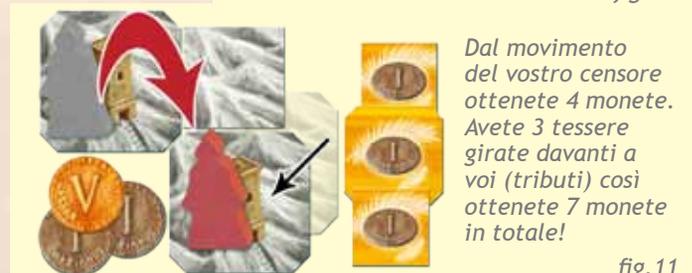
Entrate = 2 nuove tessere per le stesse funzioni

Entrate = 3 nuove tessere: 2 per le stesse funzioni (A) + 1 per lo stesso tipo di terreno (B)



Entrate = 3 monete: 1 per lo stesso tipo di terreno (A) + 2 per le stesse funzioni (B). La tessera con la legione nera (C) non si considera, altrimenti l'entrata sarebbe stata di 4 monete!

fig.10



Dal movimento del vostro censore ottenete 4 monete. Avete 3 tessere girate davanti a voi (tributi) così ottenete 7 monete in totale!

## TRIBUTO

Ogni volta che spostate il vostro censore e ottenete più monete del numero di tessere girate di fronte a voi, ricevete un tributo. Questo tributo è uguale al numero delle tessere girate (fig. 11).

Mettere tutte le monete ricevute in una pila di fronte a voi. Non dovete mai rivelare la somma delle vostre monete agli avversari. Quando necessario scambiate le vostre monete con quelle di uguale valore dalla riserva. I giocatori possono contare il numero di monete nella riserva!

## 3. Riorganizzare

Se volete riorganizzare le vostre pedine, invece di piazzare nuove tessere, pescate prima una tessera da una delle due pile e mettetela di fronte a voi.

Poi piazzate ciascuna delle vostre pedine su una qualsiasi tessera non occupata, compreso il centro città (fig. 12).

Potete anche scambiare le vostre pedine tra loro o lasciare una

pedina sulla propria tessera corrente.

Se non sono disponibili abbastanza tessere terreno non occupate (come può succedere nelle prime fasi del gioco), può essere necessario spostare una o più pedine nel centro città.



fig. 13

Dovete pescare 2 tessere, ma è rimasta una sola pila con le tessere: il gioco finisce!



Scegliete l'azione 3 (Riorganizzare) e pescate una tessera. E' esattamente l'unica tessera rimasta: il gioco non finisce!



Dallo spostamento del vostro censore ottenete 4 monete. Nella riserva sono però rimaste solo 2 monete. Prendete le 2 monete: il gioco finisce!

fig. 12



fig. 14

Il giocatore blu ha 32 monete, e il rosso e il giallo 44 ciascuno. Il giocatore rosso vince il pareggio perché ha 4 tessere girate (tributi) e il giallo solo 3.

## FINE DEL GIOCO

Non appena non è possibile pescare tessere durante il rifornimento tessere o non appena l'ultima moneta della riserva è stata presa, il gioco termina immediatamente (fig. 13).

## VINCITORE

Ogni giocatore conta il valore delle monete impilate davanti a sé. Il giocatore con il totale più alto vince (fig. 14). In caso di pareggio il giocatore che ha raccolto più tributi (più tessere girate) vince.

## GIOCO AVANZATO: CESARE

Nel gioco avanzato Cesare visita la provincia di Palmyra e supervisiona di persona i progressi dei giocatori. Per questa versione del gioco è necessaria la tessera Cesare e ogni giocatore riceve una moneta supplementare dalla riserva all'inizio della partita.

Quando durante il gioco riorganizzate, avete l'opzione di pagare una moneta alla riserva al fine di prendere la tessera Cesare e



Nell'ultimo turno avete riorganizzato le vostre pedine, pagato 2 monete e di conseguenza avete preso la tessera Cesare. In questo turno piazzate la tessera "montagna-torre di guardia" e spostate il vostro censore. Decidete di pescare nuove tessere. Poiché avete la tessera Cesare prendete una tessera aggiuntiva = 4 nuove tessere: stesso tipo di terreno (1) + stesse funzioni (2) + tessera Cesare (1).

fig. 15

metterla di fronte a voi.

Proprio come per il gioco base prima prendete una tessera dalla pila e quindi potete piazzare ciascuna delle vostre pedine su qualsiasi tessera non occupata. (Fig. 15)

Da ora in avanti, tuttavia, potete utilizzare sia le pedine per prendere monete o le tessere. Per esempio, la vostra legione può ora ottenere monete e il vostro censore può ora guadagnare tessere terreno. Inoltre, il censore e la legione sono così motivati dalla visita di Cesare e ricevono una moneta supplementare quando si riscuotono le tasse o una tessera aggiuntiva quando si pescano tessere terreno (fig. 15). Non si riceve questo bonus, tuttavia, riorganizzate e possedete già la tessera Cesare.

### SOLITARIO

Il solitario è un ottimo modo per conoscere il gioco e per provare a trovare le mosse più efficaci.

Le regole del gioco solitario sono simili a quelle per due giocatori. Si comincia con la preparazione per due giocatori. Cesare non viene utilizzato. Dopo ogni turno (anche quando riorganizzate) dovete prendere 3 monete dalla riserva e metterle nella scatola (fig. 16).



La prima partita è necessaria per imparare a conoscere il gioco. Il vostro obiettivo è quello di guadagnare almeno 55 monete per la fine del gioco.

Nella seconda partita, iniziate con **2 tessere terreno grandi e 2 tessere terreno piccole**. Ora dovete guadagnare 60 monete.

Nella terza partita, iniziate con **3 tessere terreno grandi e 3 tessere terreno piccole**. Ora dovete guadagnare 65 monete.

Nella quarta partita, iniziate con **3 tessere terreno grandi e 3 tessere terreno piccole** e mettete **1 tessera terreno piccola girata (Tributo)** di fronte a voi. Ora dovete guadagnare 70 monete.

Nella quinta e ultima partita, iniziate con **3 tessere terreno grandi e 3 tessere terreno piccole** e mettete **2 tessere terreno piccole girate (Tributo)** di fronte a voi. Ora dovete guadagnare 75 monete.

Potete anche provare a perfezionarvi guadagnando sempre più monete, tenendo traccia dei punteggi più alti trascrivendoli.

**\*Censori:** Il censore era un ufficiale nell'antica Roma responsabile dell'aggiornamento del censimento, della supervisione della morale pubblica e della supervisione di alcuni aspetti finanziari del governo.



Autore: Bernd Eisenstein  
Grafico: Klemens Franz | Atelier198  
Traduzione Italiana: olafteam.ita@gmail.com

Grazie a tutti gli instancabili playtester e a tutte quelle mani che hanno reso possibile questo progetto in un breve lasso di tempo.

Specialmente: Hartmut Kommerell, Jeffrey D. Allers, Rolf Raupach, Georg von Heusinger e mia moglie Micaela per il suo aiuto con il layout...

[www.irongames.de](http://www.irongames.de)