

#### IV. Forum Romanum

(con quattro o sette colonne a seconda del numero di giocatori)

*Il Foro Romano è il luogo in cui si riuniva l'élite di Roma, i Patrizi, per discutere del loro mondo e dei loro Dei. Qui, il giocatore, recluterà nuovi Patrizi (idealmente in coppia) che invierà come governatori delle Province conquistate sperando di guadagnare da 1 a III Punti Fama.*

Nel Forum un giocatore può piazzare (una volta per turno) un dado di qualsiasi valore oppure due dadi la cui somma sia 5 (1 e 4 o 2 e 5). In un turno successivo lui potrà piazzare ancora uno o più dadi seguendo la regola sopra citata.

I dadi verranno sempre piazzati da sinistra a destra sul quadrato alla base della colonna. In base al loro valore verranno messi in ordine crescente (dal valore più basso al valore più alto).

Se, durante il gioco, devono essere inseriti nell'edificio dadi di identico valore verranno inseriti sempre a sinistra prima del dato di quel valore. I dadi già presenti slitteranno di conseguenza verso destra. Qualunque dado che esce dal Forum verrà posizionato nella "Latrina".

*Esempio: Bruto (colore rosso) piazza un 2 e un 3 nel Forum*



*Il Forum prima del turno di Bruto*



*Il Forum dopo il turno di Bruto (Bruto muove i dadi inserendo i suoi e mandando il dado 3 verde in Latrina)*

#### V. Latrina

*I bagni pubblici per molti Romani è stato spesso un luogo di ritrovo e scambio di idee per attuare spesso dei cambiamenti anche di una certa importanza. Nel gioco questo ambito viene proposto con le Tessere Ripeti (Ritira i dadi) che permettono di "riorientare" il giocatore verso nuove scelte.*

Un giocatore che, nel suo turno, si trova effettivamente nella condizione di non poter piazzare i dadi negli altri quattro edifici (evento veramente raro) deve piazzare un dado in Latrina.

Qualsiasi dado che esce dal Forum Romanum viene messo in questo edificio.

In oltre i dadi che durante la valutazione (vedi sotto) degli edifici non vengono calcolati finiscono qui.

#### **Altre regole generali, riferimenti e chiarimenti:**

- Un giocatore può piazzare durante il suo turno uno o più dadi solo in un unico edificio (in base alle regole sopra citate). Quindi non può, per esempio, piazzare un "set" di dadi con diverso valore nel Castrum, oppure piazzare prima un singolo dado e subito due dadi con la somma di valore 5 nel Forum Romanum.
- Dopo aver lanciato i dadi un giocatore deve piazzare almeno un dado (in base alle regole sopra citate) ma non è obbligato a piazzare tutti quelli possibili. Così, per esempio, può mettere solo un 1 nel Forum anche se ha il 4, o solo un 5-6 al Senato, anche se ha lanciato 3-4-5-6
- Nel Forum Romanum è possibile piazzare dadi solo sulle colonne. Quindi non si può piazzare un 1 nel Forum e un 4 nella Latrina solo per accelerare la conclusione del gioco.



**Piazzare un singolo dado o una coppia la cui somma sia 5.**



**Piazzare tutti i dadi all'estrema sinistra immediatamente a destra del dado con il valore più basso.**

*(i dadi già presenti con lo stesso valore slitteranno verso destra)*

**I dadi che escono dal Forum finiscono in Latrina.**



**I dadi piazzati qui:**

- Non possono essere piazzati in nessun altro edificio
- Sono stati buttati fuori dal Forum
- Non sono serviti nella valutazione di un'altro edificio
- Non sono stati piazzati prima della fine del round

#### → Perché piazzare i dadi negli edifici?

Quando un giocatore piazza il suo ultimo dado in un edificio (di solito dopo 3 o 5 turni), il turno corrente termina (finendo con il giocatore alla destra del giocatore di partenza). Qualunque altro giocatore che davanti a se ha ancora dadi non piazzati, per il motivo sopra citato, li piazzerà tutti in Latrina.

A questo punto si valuteranno gli edifici in questo ordine:

#### **I. Templum** (presente solo con 4 o 5 giocatori)

Il giocatore con il maggior numero di Tessere Fortuna raccolte in questo round ne sceglie due e le mette con il valore visibile davanti a sé e scarta le altre. Il resto dei giocatori, invece, ne sceglieranno solo una. Poi i giocatori prenderanno i dadi presenti nell'edificio per riportarli nella loro area di gioco. Tutte le tessere scartate verranno poste scoperte vicino al Tempio e quando verranno esaurite le Tessere ancora coperte verranno mescolate e ripristinate sempre a faccia in giù vicino all'edificio.

*Nota: Se alla fine di un round nel Tempio è presente solo un dado, il giocatore che l'ha piazzato prenderà una seconda Tessera Fortuna.*



#### **TEMPLUM**

**Il giocatore che ha il maggior numero di dadi nel tempio può tenere due Tessere Fortuna. Tutti gli altri solo una.**

**Il resto delle tessere vengono scartate e i dadi tornano ai giocatori.**

#### **II. Senatus**

Il giocatore che ha a fine round ha piazzato la scala più lunga e con il valore più alto toglie i suoi dadi dall'edificio e prende le prime tre carte dal mazzo "S.P.Q.R." e ne sceglie una per se. Le due carte rimanenti le passerà al giocatore che ha piazzato la scala più lunga e con il valore più alto dopo di lui questo sceglierà una carta di queste, toglierà i suoi dadi e metterà la carta rimasta sotto il mazzo "S.P.Q.R."



#### **SENATUS**

**Il primo giocatore con la scala del valore più alto toglie i suoi dadi, pesca tre Carte Senato e ne sceglie una.**

**Il secondo con la scala più alta prende le carte dal primo e ne sceglie una (con 3-5 giocatori)**

**La carta rimasta è viene piazzata a faccia in giù sotto il mazzo "S.P.Q.R." (eccetto con 5 giocatori)**

**I dadi rimasti vanno in Latrina**

**Eccezioni:** in 2 giocatori solo il primo prenderà una carta delle tre, in 5 giocatori il terzo riceverà l'ultima carta che non verrà quindi rimessa sotto il mazzo e toglierà i suoi dadi.

Tutti i dadi rimasti nel Senato verranno spostati in Latrina.

- Nel caso più giocatori abbiano piazzato lo stesso numero di dadi al Senato, si decide in base alla scala con il valore più alto

*Esempi: 5-4-3-2 è più alta di 4-3-2-1, 6-5-4 è più alta di 5-4-3*

**Note:**

- Le Carte Senato "S.P.Q.R." sono spiegate nei dettagli in un foglio a parte
- Se un solo giocatore ha piazzato i propri dadi al Senato prenderà tre carte ne sceglierà una e metterà le rimanenti due sotto il mazzo "S.P.Q.R."

### III. Castrum

Il giocatore che ha piazzato il "set" con il maggior numero di dadi presenti e con il valore più alto, toglie i dadi dall'edificio, sceglie una Carta Provincia tra quelle a faccia in su presenti vicino al Castrum e posiziona il tutto davanti a se. Il giocatore successivo che ha piazzato il "set" con il maggior numero di dadi presenti e con il valore più alto (che potrebbe essere lo stesso) procede allo stesso modo. Questo va avanti fino a che le Carte Provincia a faccia in su finiscono.

- Nel caso non vengano riscosse tutte le Carte Province presenti nel round queste verranno rimosse.

- Nel caso che un giocatore abbia piazzato i dadi al Castrum e non abbia potuto ricevere una Carta Provincia perchè terminate sposterà i suoi dadi in Latrina.

- Nel caso ci fossero diversi "set" con la stessa quantità di dadi si deciderà in base al valore dei dadi che la compongono.  
*Esempi: 5-5-5 è più alto di 3-3-3, 6-6 è più alto di 5-5*

### IV. Forum Romanum

Il giocatore che ha il dado piazzato alla base della colonna più a sx inizia. Toglie il dado dall'edificio e sceglie una Tessera Patrizi tra quelle a faccia in su sotto l'edificio e pone il tutto davanti a se. Quindi il proprietario del dado posto nella colonna successiva (che potrebbe essere lo stesso) prosegue allo stesso modo. Questo sistema continua fino a che l'ultimo dado è stato tolto dall'edificio. Qualsiasi Tessera Patrizi non assegnata in questo round viene rimossa dal gioco.

### V. Latrina

Ogni giocatore che ha dadi piazzati in questo edificio prende una Tessera Ripeti per ogni dado presente in questo round e poi toglie i dadi e li riporta nella sua area di gioco. Le Tessere Ripeti (TR), nei turni successivi, possono essere usate in questo modo:

Un giocatore dopo aver tirato i suoi dadi può restituire una TR (ponendola nuovamente vicino alla Latrina) e rilanciare i suoi dadi. Non c'è un limite di dadi che uno può ritirare e non c'è un limite di volte per turno in cui un giocatore usa una TR restituendola.

Se, non usate, ogni coppia di TR vale 1 Punto Fama a fine gioco.

### Il prossimo round...

Dopo aver valutato tutti gli edifici e aver restituito tutti i dadi ai proprietari, verranno ripristinate a faccia in su le Tessere Provincia (da due a cinque) e le Tessere Patrizi (da quattro a sette) come descritto nel capitolo "Preparazione". Il giocatore subito a sinistra del giocatore di partenza prende il marcatore con raffigurato "Cesare" e darà il via a un nuovo turno.



### CASTRUM

**Il giocatore con il più lungo "set" di dadi li toglie dall'edificio e sceglie una Tessera Provincia tra quelle visibili. Il secondo giocatore farà lo stesso e così via...**

*Nota: Alla Carta Provincia di colore grigio con valore 0 può essere assegnata una coppia di Patrizi (uomo e donna) di qualsiasi colore come una Provincia Jolly.*

**I dadi rimasti vanno in Latrina.**

### FORUM ROMANUM

**Il giocatore con il dado sulla colonna più a sinistra sceglie una Tessera Patrizi tra le disponibili e toglie il dado. Poi il giocatore successivo farà altrettanto e così via... I Patrizi rimasti verranno rimossi.**



### LATRINA

**Ogni giocatore prende una Tessera Ripeti per ogni dado presente sull'edificio.**



### Per tutti gli altri Turni:

- **Si girano nuove Province e nuovi Patrizi (in base ai giocatori).**  
- **Il marcatore passa al giocatore di sinistra.**

### FINE DEL GIOCO e CALCOLO dei PUNTI FAMA

Il gioco termina dopo la valutazione dei cinque edifici al quinto (per 4-5 giocatori) o sesto (per 2-3 giocatori) round. I giocatori ora dovranno organizzare le loro Carte Provincia, Tessere Patrizi e Carte Senato in modo da realizzare il maggior numero di Punti Fama. Aggiungere il valore delle Tessere Fortuna e delle Tessere Ripeti ancora in loro possesso. A questo punto i giocatori determinano il loro punteggio finale (vedi sotto). Il giocatore con il maggior numero di Punti Fama è il vincitore. Nel caso di pareggio il vincitore è colui che ha collezionato il più alto valore di Tessere Patrizi che non occupano una Carta Provincia (comprese le Provincie di Confine e Province Jolly). Se il risultato è comunque di parità i giocatori divideranno il titolo di vincitore.

### Province e Patrizi:

In una Provincia possono essere piazzati al massimo due Patrizi di sesso opposto (un uomo e una donna ciascuno con un valore da I a III). Entrambi devono avere lo stesso colore richiesto dalla Carta Provincia alla quale si vogliono assegnare. In questo modo la Provincia correttamente occupata da uno o due Patrizi varrà la somma del valore della Carta stessa e del valore della/e Tessere abbinate. Le Tessere Patrizie che non occupano una Provincia valgono 0PF (tranne in caso di spareggio). Le Province senza Patrizi valgono un PF in meno del valore stampato sulla carta.

### Carte Senato "S.P.Q.R.":

I Punti Fama per queste carte sono spiegate in dettaglio in un foglio a parte.

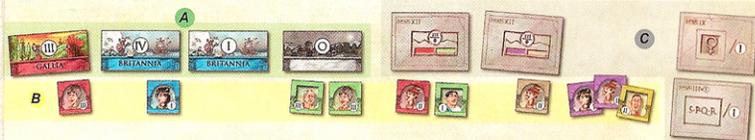
### Tessere Fortuna:

I Punti Fama per queste tessere sono stampati su di esse.

### Tessere Ripeti:

Ogni due tessere Ripeti valgono 1PF.

*Esempio: Antonio guadagna, a fine gioco, i seguenti Punti Fama.*



**A** quattro Province :  $3 + 4 + 0 + 0 = 7$

**B** dieci Patrizi :  $3+1+3+3+2+1+2+0+0+0 = 15$

**C** quattro Carte Senato :  $3 + 0 + 5 + 5 = 13$

**D** tre Tessere Fortuna :  $3 + 2 + 1 = 6$

**E** cinque Tessere Piastrelle :  $5 : 2 = 2$

Totale:  $43$

### FINE DEL GIOCO

**Dopo cinque o sei turni (in base al numero dei giocatori) il gioco finisce.**

**Il vincitore è colui che ha collezionato più Punti Fama.**

**Patrizi:**  
**Il valore stampato (1-3PF) Se piazzate correttamente (altrimenti 0PF).**

**Province:**  
**Il valore stampato (1-4PF) se non occupate, meno 1PF**

**Carte Senato:**  
**Vedi scheda di sintesi**

**Tessere Fortuna:**  
**Il valore stampato**

**Tessere Ripeti:**  
**2 Tessere = 1PF**

