Ave Roma

Un gioco di Attila Szőgyi per 2-5 giocatori da 12 anni in sù

Roma sta prosperando. Molti nell'impero sono in competizione per il potere. C'è molto dal fare, prima che possiate beneficiare della sua ricchezza. Per perseguire il vostro obiettivo, potete aumentare i vostri guadagni, erigere edifici, supportare guerre. Se vi serve aiuto, potete rivolgervi ai patroni. Potrete incrementare la vostra influenza fino ai confini dell'impero, sulla classe politica e sulla gente comune. Tante cose da fare, ma poco tempo per agire!

PANORAMICA DI GIOCO

Durante il gioco, sarete in competizione per la ricchezza nell'antica Roma. La partita durerà diversi round. Ogni round consiste in tre fasi. Nella prima fase, potrete inviare lavoratori in diversi luoghi, in modo che i loro sforzi possano incrementare le vostre riserve e la vostra influenza. Questi lavoratori saranno lasciati andare e dovrete sostituirli con un nuovo gruppo di lavoratori nella seconda fase. Nella terza fase la forza di questi nuovi lavoratori verrà valutata e l'ordine di gioco stabilito per il round successivo. Il vincitore sarà il giocatore con più punti alla fine del gioco.

COMPONENTI

25 lavoratori bianchi (5 set, numerati da 1 a 5)

adesivi: prima di iniziare a giocare, applicate gli adesivi ai cilindri bianchi. Prestate attenzione ad incollare lo stesso numero su entrambe le facce.

5 plance giocatore

30 carte provincia

30 carte guerra

30 carte edificio

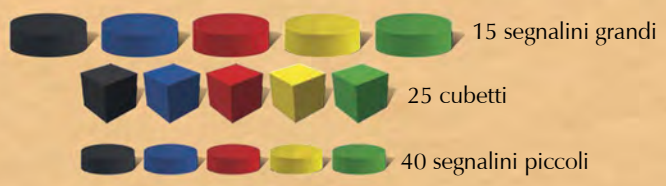
30 carte patrono

1 carta punteggio doppia faccia

denari (20 da 1, 20 da 5 e 15 da 10)

1 aiuto punteggio finale

5 segnalini influenza (cubetti marroni)



15 segnalini grandi

25 cubetti

40 segnalini piccoli

80 segnalini, 16 in ciascuno dei 5 colori di gioco
(giallo, verde, blu, rosso e nero)

1 tabellone di gioco

Puoi trovare 8 carte promo in questa versione.
Le regole per queste carte si trovano sulla sito www.a-games.hu

PREPARAZIONE

1. Mescolate le carte in mazzi divisi per colore. Alcune carte hanno un numero nella parte inferiore che indica il numero consigliato di giocatori. Rimuovete le carte non necessarie da ogni mazzo e riponetele nella scatola. Se non è presente nessun numero, la carta può essere usata in tutte le partite.
Formate un mazzo di pesca per ogni colore e piazzatelo di fianco al tabellone di gioco in modo che sia accessibile a tutti i giocatori. Rivelate 5 carte per colore e piazzatele nelle posizioni indicate sul tabellone.

Nota: Potete variare il numero di carte in gioco per adattare la lunghezza della partita. Se volete prolungarla, sentitevi liberi di ignorare il numero raccomandato di giocatori e includere tutte le carte che desiderate. Se preferite una partita più breve, sentitevi liberi di usare meno carte. Vi raccomandiamo comunque di utilizzare un minimo di 15 carte per ciascun colore.

2. Distribuite a ogni giocatore:
- 1 plancia giocatore
- 5 lavoratori con i valori 1, 2, 3, 4 e 5
- tutti i segnalini del colore scelto dal giocatore (8 segnalini piccoli, 3 segnalini grandi, 5 cubetti)
- 3 denari

Sistemate l'area del giocatore come nell'esempio. Assicuratevi di avere spazio ad entrambi i lati della vostra plancia giocatore. Ricevete 2 surplus e 2 unità per ciascun tipo di risorsa valutata 2 denari (come evidenziato sulla vostra plancia giocatore). Tutte le altre risorse e l'influenza politica partono da 0. Utilizzate i segnalini piccoli per tenere conto dei valori.

3. Formate una banca con le monete rimanenti.

4. Piazzate un cubetto marrone sulla casella 0 (icona scudo) di ciascuna area al centro del tabellone.

5. Piazzate la carta punteggio finale in base al numero di giocatori, vicino al tabellone centrale.

Il corretto orientamento della carta è indicato nell'angolo in alto a destra di ciascuna faccia. Una è per la partita a 2-3 giocatori, l'altra per la partita a 4-5 giocatori.

6. Piazzate un segnalino grande sullo spazio 0 della tabella dei punteggi e un altro nella casella di partenza del Colosseo, indicata da una freccia rossa.

7. Infine, determinate l'ordine di gioco iniziale pescando l'ultimo segnalino grande per ogni giocatore. In alternativa, potete determinare l'ordine in base alla somiglianza dei giocatori ad un senatore Romano.

Cominciate la partita!

IL TABELLONE DI GIOCO

Prima di scendere nel dettaglio delle regole, diamo uno sguardo ai principali componenti del gioco. Conoscere le definizioni e gli elementi di gioco vi permetterà di comprendere meglio il resto delle regole.
Per prima cosa, occupiamoci del tabellone di gioco. E' il componente principale nello svolgimento del gioco. Vi si trovano le sezioni dove effetturare le 8 azioni principali, dove potrete inviare i vostri lavoratori e dove le carte entrano in gioco.

Luoghi azione
Sul tabellone di gioco sono presenti 8 luoghi azione codificati da diversi colori e un luogo addizionale che si trova sulla plancia del giocatore. Sempre sul tabellone, per ogni luogo sono presenti 5 caselle azione giocatore e 4 caselle addizionali si trovano sulla plancia del giocatore per l'addestramento dei lavoratori. Alcune caselle contengono dei simboli ad indicare che possono essere utilizzate solo con un certo numero di giocatori (3 giocatori, 4 giocatori, 5 giocatori). Gli 8 luoghi azione sul tabellone di gioco sono:

QUAESTOR · AEDILIS
MERCATOR · AEDIFICATOR
LEGATUS · PROPRAETOR
ROMA · SENATUS

Lavoratori 1 2 3 4 5
Nel gioco, i lavoratori sono rappresentati dai segnalini numerati da 1 a 5. Il valore sta a significare quello che possono fare in ogni luogo azione.

Ordine di gioco
I segnalini ordine di gioco situati in fondo al tabellone sono importanti per la partita. Le vostre azioni verranno eseguite in questo ordine, mentre recluterete nuovi lavoratori in ordine inverso di gioco. L'ordine di gioco sarà deciso alla fine di ogni round in base alla forza totale dei vostri lavoratori.

Province e influenza nella provincia
Sul tabellone sono presenti 5 province. Ognuna contiene uno spazio per una carta. Durante la partita, potrete incrementare la vostra influenza in ogni provincia allo scopo di guadagnare punti alla fine del gioco. Due tabelle sono presenti di fianco a ogni spazio per le carte. La tabella grigia identifica l'influenza di ogni giocatore. La tabella marrone indica i punti massimi conteggiabili in ciascuna provincia alla fine della partita. Guadagnate influenza in ciascuna delle 5 province utilizzando uno dei vostri cubi. Potete avere solo un segnalino influenza in ogni provincia e l'influenza può solo essere incrementata e non risistemata o rimossa. Solo un segnalino può essere presente in ogni casella della tabella grigia. Se finite su una casella già occupata, dovrete muovere il vostro segnalino indietro fino alla prima casella libera. L'influenza inutilizzata verrà persa.

I punti disponibili per ogni provincia saranno determinati da quanto si troverà in alto il segnalino marrone sulla tabella alla fine del gioco. Tutte le carte provincia sul tabellone possono essere utilizzate due volte. Quando utilizzerete una carta per la seconda volta, conserverete quella carta e muoverete il segnalino marrone in quella provincia una casella avanti nella tabella marrone.

Conteggiare le province
Alla fine della partita, i punti verranno conteggiati in base all'influenza nella provincia, come evidenziato dalla carta punteggio vicino al tabellone di gioco. I segnalini marroni indicheranno il massimo di punti che si potranno guadagnare da ogni provincia.

1 Tabella punteggi
La tabella dei punteggi si trova lungo la circonferenza del tabellone di gioco. Qui terrete traccia di tutti i punti guadagnati nel corso e alla fine del gioco.

PLANCE GIOCATORE

Sulla vostra plancia giocatore, gestirete le vostre scorte e la vostra influenza politica. E' presente anche uno spazio per una azione speciale extra. L'area circostante alla plancia giocatore è importante. Vi consigliamo di tenerla sgombra.

Non scartate nessuna carta usata, posizionatela invece sulla destra della vostra plancia giocatore.

Alcune carte possono essere usate per ricevere una ricompensa (nel gioco avanzato tutte le carte portranno essere utilizzate). **Conservate le vostre carte utilizzabili alla sinistra della vostra plancia giocatore**.

Monete
La moneta corrente del gioco è rappresentata dai denari. Il valore delle monete disponibili non è limitato. Nel malaugurato caso che le monete finiscano, utilizzate qualsiasi elemento come sostituto.

Azione addestramento
In questo luogo, disponibile solo sulla vostra plancia giocatore, è presente l'azione addestramento lavoratori.

Spazio per i vostri patroni attivi

Risorse base
Legno, pietra, bestiame, grano, minerali, vino.
Tutte le risorse vengono conteggiate sulla vostra plancia giocatore. La quantità di ogni risorsa è tracciata tramite i segnalini piccoli. La massima quantità immagazzinabile per ogni risorsa è 3. La riga più in alto indica 3 risorse, quella più in basso 0.
Il prezzo di acquisto e vendita di ogni risorsa si trova sulla vostra plancia giocatore sotto ogni riga risorsa. Ogni plancia ha una propria composizione dei prezzi. In qualsiasi momento, ad ogni giocatore si applicano i prezzi delle risorse presenti nella propria plancia giocatore.

Surplus
Il surplus è una risorsa speciale che può essere utilizzata per supportare le guerre e incrementare l'influenza politica. Il surplus guadagnato non può essere rivenduto o scambiato per altre risorse. Il surplus massimo che può essere immagazzinato è 7.

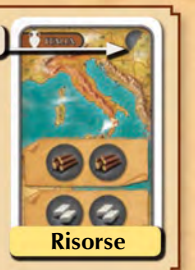
Regole stoccaggio
Se ricevete una quantità di una risorsa oltre la vostra capacità massima di stoccaggio, per ogni risorsa addizionale guadagnate:
- un surplus **OPPURE**
- il suo valore in monete (il prezzo è indicato sulle vostre plance)

Se guadagnate più di una risorsa, potete mescolare le ricompense. Se il magazzino del surplus è pieno, potete prendere solo monete. Se guadagnerete surplus in qualsiasi altro modo durante la partita e il vostro magazzino di surplus è pieno, non guadagnerete nulla.

Influenza politica
Qui è dove terrete traccia della vostra influenza politica. Le prime 5 caselle sbloccano degli slot utilizzabili per attivare le proprie carte patrono. Oltretutto, guadagnerete punti alla fine del gioco in base a quanto avanti siete arrivati nella vostra carriera politica. Potrete guadagnare un massimo di 30 punti se raggiungerete l'ultima casella prima della fine del gioco.

CARTE

Carte Provincia
Potete ricevere o acquistare risorse tramite le carte provincia. Per alcune azioni, dovrete piazzare lavoratori di valore uguale o superiore al valore indicato dalla carta provincia.



Carte edificio e guerra
Un tipo di carta edificio e guerra vi farà guadagnare immediatamente punti, l'altro tipo vi consentirà di incrementare la vostra influenza nelle province.

Possono essere punti, influenza o entrambi.

Bonus dei set di carte
Collezionare set di carte edificio, guerra e area vi permetterà di utilizzare bonus differenti. Potrete trovare i dettagli nella sezione Azioni.

Carte Patrono
Le carte patrono vi faranno guadagnare punti alla fine del gioco, inoltre, se attivati, modificheranno una delle vostre 8 azioni.
(una panoramica delle icone utilizzate è disponibile nell'allegato e a pag. 8).

Patroni inattivi
I patroni inattivi sono tenuti a fianco della vostra plancia giocatore (vedi pagina precedente). Non c'è limite al numero di patroni inattivi che potete avere. Durante la partita, le abilità associate a patroni inattivi, sono inattive. Alla fine del gioco, comunque, i patroni inattivi forniscono punti vittoria come i patroni attivi.

Patroni attivi
I patroni attivi modificheranno alcune azioni quando verranno effettuate. I patroni attivi verranno piazzati sotto la vostra plancia giocatore negli slot sbloccati (vedi pagina precedente). Puoi sbloccare gli spazi per le carte avanzando nelle prime 5 caselle nella tabella dell'influenza politica. In qualsiasi momento, potrete avere al massimo 5 patroni attivi. I patroni attivi modificano le azioni illustrate sulle loro carte nel momento in cui vengono eseguite.

Tutte le carte contengono un icona nell'angolo alto a sinistra. Questa può essere un'anfora, una spada o un leone. Alla fine del gioco puoi guadagnare punti da queste carte attraverso le carte patrono corrispondenti e, inoltre, giocano un ruolo importante nella partita avanzata.

Il prezzo di una carta azione può comprendere: legno, pietra, bestiame, grano, minerali, vino; qualsiasi risorsa a scelta; qualsiasi risorsa di un certo colore, , ; surplus; monete.

MECCANICHE DI GIOCO

La partita è giocata in round, che consistono delle seguenti fasi: Fase Azione (A), Fase Rifornimento (B), Fase Ordine di gioco (C)

FASE AZIONE (A)

Durante la fase azione, i giocatori piazzano i loro lavoratori nell'azione selezionata seguendo **l'ordine di gioco corrente**. In ogni turno, il giocatore attivo (cominciando dal primo giocatore) può scegliere tra:

- **Piazzare 1 lavoratore**: Potete piazzare un lavoratore su una delle caselle azioni disponibili in qualsiasi luogo azione ed eseguire la corrispondente azione. **OPPURE**
- **Passare**: Potete passare se non riuscite ad usare nessun altro lavoratore, o non volete usare nessun altro lavoratore. Dopo aver passato, non potete più eseguire ulteriori azioni nel round corrente, anche se vi sono rimasti lavoratori. Tutti i lavoratori inutilizzati rimarranno con voi per il round successivo. Quando passate, guadagnerete 1 punto per ogni lavoratore inutilizzato.

Quando il giocatore attivo ha completato il suo turno, completando un'azione o passando, il gioco passa al giocatore successivo. Quando tutti i giocatori hanno passato, la fase azione (A) è terminata.

Nota: Il numero di caselle azione disponibili in ciascun luogo può variare in base al numero di giocatori. In alcuni luoghi, solo 4/3/2 caselle azione vengono usate nella partita a 4/3/2 giocatori. Le azioni disponibili sono elencate in una sezione separata (pag. 5).

Esempio: Il giocatore piazza un lavoratore di valore 5 sulla casella azione QUAESTOR. Riceve quindi monete pari al doppio del valore del lavoratore, cioè 10 denari dalla banca (vedi pag. 5 per i dettagli particolareggiati di ogni azione).

FASE RIFORNIMENTO (B)

Verifica i luoghi azione AEDIFICATOR, LEGATUS e SENATUS. Se non è presente nessuno spazio vuoto in questi luoghi, rimettete la carta più a destra nella scatola. Movete quindi le carte rimanenti nella direzione della freccia e riempite gli spazi vuoti. Infine, riempite le caselle rimaste vuote con le carte pescate dai corrispondenti mazzi pesca in modo da ripristinare 5 carte acquistabili per ogni luogo azione.
Quindi, per il resto della fase, i giocatori riprendono lavoratori **in ordine inverso di gioco.**
Cominciando dall'ultimo giocatore, i giocatori hanno due possibili scelte:

- Prendere tutti i lavoratori da un luogo azione fino ad avere 5 o meno lavoratori.
- Prendere alcuni lavoratori da un luogo azione fino ad averne 5. Se sono presenti in un luogo più lavoratori di quelli necessari al giocatore per arrivare a 5, il giocatore può scegliere quali prendere.

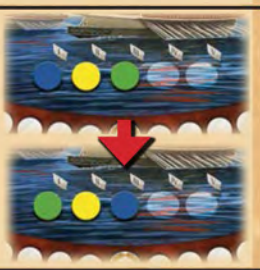
La fase di rifornimento è completata quando tutti i giocatori hanno di nuovo 5 lavoratori.

Esempio:
I luoghi azione contengono i seguenti lavoratori:
AEDILIS: 3, 3, 2; QUAESTOR: 4, 5, 4;
PROPRAETOR: 2, 1, 5; e LEGATUS: un lavoratore di valore 1.
*Il giocatore **verde** sceglie il luogo AEDILIS. Non avendo nessun lavoratore disponibile, in accordo alle regole deve prendere tutti e 3 i lavoratori presenti. Quindi prende i lavoratori di valore 3, 3 e 2. Quando è di nuovo il suo turno, rimangono solo le azioni QUAESTOR e LEGATUS. Il giocatore sceglie il QUAESTOR. Normalmente dovrebbe prendere tutti i lavoratori da un luogo ma, visto che ha già 3 lavoratori, può scegliere quali 2 pescare in modo da ripristinare la sua riserva a 5 lavoratori. Sceglie i due lavoratori di valore 4. Comincerà quindi il prossimo turno con i seguenti lavoratori: 2, 3, 3, 4, 4.*
Se nel secondo turno avesse scelto invece il LEGATUS con il lavoratore di valore 1, avrebbe pescato il quinto lavoratore tra quelli rimasti sul tabellone dopo le azioni degli altri giocatori.

FASE ORDINE DI GIOCO (C)

Sommate il numero evidenziato sui vostri lavoratori. Questa somma determinerà l'ordine di gioco per la prossima fase azione e rifornimento. Il giocatore con la somma più bassa giocherà per primo, quello con la somma più altra giocherà per ultimo. Gli altri giocatori si posizioneranno in ordine ascendente tra loro. In caso di pareggio tra due o più giocatori, piazzate i segnalini nell'ordine precedente e invertitelo (quelli dietro andranno davanti, quelli davanti portati dietro). Una volta che il nuovo ordine viene stabilito, comincia un nuovo round.

Esempio: Ordine corrente di gioco:
I valori dei lavoratori sono i seguenti:
: 2 + 2 + 3 + 5 + 5 = 17; : 1 + 3 + 4 + 4 + 5 = 17;
: 1 + 1 + 2 + 3 + 4 = 11.
Visto che il giocatore verde ha il totale inferiore, sarà il primo giocatore nel prossimo round. Il giallo e il blu hanno pareggiato, quindi l'ordine precedente deve essere invertito.
A questo punto il nuovo ordine di gioco:



FINE PARTITA

La partita può finire in due modi:

1. Durante la fase azione (A), almeno una carta provincia non può essere ripristinata. In questo caso, giocate la fase azione normalmente ma non avranno effetto le capacità di alcune carte azione o patrono che sfruttavano la carta provincia presente nello spazio che ora è vuoto (ricevere o acquistare risorse dalle carte provincia). Inoltre, dovrete pagare 2 denari negli slot vuoti delle carte provincia alla fine della vostra azione (vedi pag. 6, muovere le carte provincia). Se non potete pagare il prezzo, non potete usufruire dell'azione luogo.

2. All'inizio della fase rifornimento (B), le azioni AEDIFICATOR, LEGATUS e SENATUS non possono essere ripristinate completamente con nuove carte. In questo caso la fase rifornimento non si completa. Nessun nuovo round verrà iniziato e il gioco termina istantaneamente.

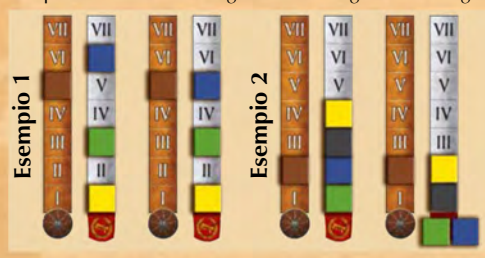
Alla fine della partita, in ordine di gioco, tutti i giocatori potranno effettuare una azione extra. Questa può essere un'azione qualsiasi e la porterete a termine utilizzando un lavoratore immaginario (1-5). Non sarà necessario oltretutto che la casella azione sia vuota, tutte le altre regole devono invece essere rispettate. Dovrete pagare qualsiasi costo come al solito.

Nota: potete contare le carte di un mazzo di pesca in qualsiasi momento, se vi aiuta a determinare quanti round saranno ancora da giocare.

PUNTEGGI

Quando la partita termina, dovete per prima cosa determinare l'influenza raggiunta nelle diverse province:

• Se il vostro segnalino influenza nella tabella influenza grigia è più in alto del segnalino marrone, dovete muovere in basso il vostro segnalino fino a raggiungere lo stesso livello di quello marrone. Visto che ci può essere un solo segnalino per ogni casella della tabella influenza grigia, tutti gli altri segnalini presenti tra questi verranno eventualmente spinti verso il basso durante questo spostamento. Sulla casella 0 (bandiera rossa) può essere presente un qualsiasi numero di segnalini. Tutti i giocatori relegati sulla casella 0 riceveranno comunque un punto.



Nel primo esempio il segnalino **blu** *muove in basso fino a raggiungere il segnalino marrone. Il movimento non è ostacolato da nessun altro segnalino, quindi gli altri rimangono intaccati. Nel secondo esempio invece, il segnalino* giallo *spinge giù gli altri tre segnalini più in basso. Il segnalino* **nero** *viene spostato al primo livello, mentre il* **verde** *e il* **blu** *relegati al livello 0.*

Aggiungete quindi i vostri punti alla tabella punteggio nell'ordine seguente:

• 1 punto ogni 5 denari rimanenti. Arrotondate per difetto.
Esempio: 13 denari = 2 punti

• 1 punto ogni 3 risorse e surplus rimasti. Le risorse vanno conteggiate insieme al surplus, arrotondando il tutto per difetto.
Esempio: 3 + 2 +3 +1 +2 = 3 punti.

• **In ordine di turno** sommate i punti che ciascuno dei vostri patroni fa guadagnare alla fine del gioco. (Nell'allegato al regolamento troverete descrizione dettagliata delle carte patrono).

• Guadagnate quindi i punti vittoria in base al vostro livello nella traccia dell'influenza politica.
Esempio: Il livello 4 permette al giocatore rosso di guadagnare 6 punti.

• Infine, segnate i punti guadagnati in ciascuna provincia, basati sulla carta punteggio. In ciascuna provincia, riceverete i punti indicati in base al livello raggiunto dal vostro segnalino. Se non avete un segnalino in quella provincia, non riceverete punti. I segnalini sul livello 0 valgono 1 punto.

Calcolo dei punti basati sull'esempio a sinistra: Secondo la carta punteggio, nel primo esempio per questa provincia il giocatore **blu** *riceve 17 punti, il* **verde** *9 punti e il* giallo *3 punti. Nel secondo esempio il* giallo *riceve 6 punti, il* **nero** *3 punti mentre il* **verde** *e il* **blu** *solo 1 punto a testa.*

Il giocatore con il maggior numero di punti sarà il vincitore. In caso di pareggio, vince il giocatore con più monete, quindi il giocatore con più risorse. Se i giocatori sono ancora in situazione di pareggio dopo questi tre conteggi, divideranno la gloria fra loro.

AZIONI

QUAESTOR

Reclamate denaro dalla città di Roma. Prendete monete dalla riserva generale per un importo doppio del valore del lavoratore che avete qui posizionato.

Esempio: Il giocatore utilizza un lavoratore di valore 4 e prende 8 denari dalla banca.

AEDILIS

Guadagnate risorse da una carta provincia. Per questa azione, dovete piazzare un lavoratore con il numero uguale a quello indicato sopra la carta provincia scelta nel luogo delle azioni dell'Aedilis. Ricevete quindi tutte le risorse indicate sulla carta. Segnate le risorse guadagnate sulla vostra plancia giocatore. **Se manca la carta nella provincia selezionata, questa azione non potrà essere effettuata.**

Importante: Quando ricevete una risorsa, prestate attenzione ai meccanismi di immagazzinaggio.

Esempio: Il giocatore utilizza un lavoratore di valore 3 per reclamare risorse dalla terza carta provincia. Ricompensa: 2 pietre, 1 legno e 1 minerale. Il giocatore segna le risorse ottenute sulla propria plancia. Visto che possedeva già 2 pietre prima di quesa azione, incrementa il surplus di uno per la seconda pietra ottenuta.

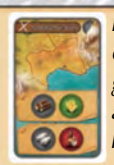
MERCATOR

Questa azione vi consente di commerciare risorse. I prezzi delle risorse applicati a ciascun giocatore si trovano sulla propria plancia. Potete:

• **VENDERE** qualsiasi quantità delle vostre 6 risorse base. Segnate le risorse vendute sulla vostra plancia giocatore. **E/O**

• **ACQUISTARE un massimo di 4 risorse** dalla carta provincia indicata dal valore del lavoratore che avete posizionato. Potete acquistare solo le risorse indicate sulla carta provincia ma il numero di icone risorsa presenti non importa. Potete acquistare 4 unità della stessa risorsa o qualsiasi combinazione di unità dai tipi di risorse disponibili. **Se manca la carta nella provincia selezionata, questa azione non potrà essere effettuata.**

Importante: Non potete acquistare e vendere contemporaneamente durante questa azione



Esempio: Il giocatore piazza un lavoratore di valore 4 per commerciare attraverso la quarta carta provincia. Decide di vendere 2 metalli per ricevere 6 denari . Il giocatore acquista quindi dalla carta 1 grano e 2 vino. Il giocatore potrebbe acquistare la quarta risorsa ma decide di non farlo. In base alla propria plancia giocatore, le risorse gli costano 2+2x1=4 denari, che vengono piazzati nella riserva generale.

AEDIFICATOR

In questo luogo, acquisterete edifici pagando le tasse di costruzione. Dovete piazzare un lavoratore il cui valore corrisponde al valore o rientra nei limiti dei valori evidenziati di fianco alla carta che volete acquistare. Dopo aver pagato il costo di costruzione, piazzerete l'edificio appena costruito sulla sinistra della vostra plancia giocatore e guadagnerete i punti vittoria indicati eventualmente sulla carta. **Gli spazi vuoti che si creano in questo luogo verranno ripristinati solo nella fase rifornimento.**

Bonus del Set: Ogni edificio appare due volte nel mazzo. Se costruirete entrambi gli edifici completando la coppia, **riceverete immediatamente una ricompensa da entrambe le carte**. Le ricompense sono indicate nell'angolo in alto a destra di ciascuna carta.
Possono riguardare (, , , , ,), surplus e punti vittoria .

Esempio: La carta in questo esempio può essere acquistata solo tramite un lavoratore di valore 5. Il giocatore ne utilizza uno e paga il costo di costruzione, cioè 1 grano, 1 vino e 2 denari, prende la carta e la piazza a sinistra della propria plancia.

I 3 punti vittoria vengono quindi segnati sulla tabella dei punteggi.

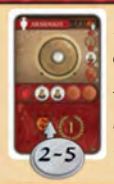
*Esempio: **Verde** acquista la seconda carta Colosseo. Come ricompensa, riceve immediatamente 1 minerale e 1 punto vittoria.*

LEGATUS

In questo luogo, supporterete gli sforzi bellici tramite i vostri surplus. Quando piazzate un lavoratore per acquisire una carta guerra, dovete pagare i costi di supporto in surplus e/o monete. Mettete quindi la carta sulla sinistra della vostra plancia giocatore e guadagnate i punti vittoria indicati eventualmente sulla carta. **Gli spazi vuoti che si vengono a creare in questo luogo verranno ripristinati solo nella fase rifornimento.**

Bonus del Set: Ogni volta che acquisirete una carta dello stesso set, riceverete immediatamente una ricompensa. Ogni set contiene 5 carte, tutte contrassegnate dallo stesso tipo di arma o armatura. Questi equipaggiamenti aiutano Roma nel preparare le battaglie contro i nemici. Le ricompense sono indicate nell'angolo in alto a destra di ogni carta. Se raccogliete diversi tipi di equipaggiamento dello stesso set, riceverete ricompense sempre più importanti:

- La seconda carta fornisce 3 denari
- La terza carta garantisce 1 surplus
- La quarta carta fornisce 2 punti vittoria
- Quando acquisterete la quinta carta di un set, aumenterete la vostra influenza di 1 in una provincia a scelta.



Esempio: La carta in questo esempio può essere acquistata tramite un lavoratore di valore da 2 a 5. Il giocatore piazza un lavoratore di valore 2, paga 1 vino, 2 surplus e 2 denari, pesca la carta e la piazza sulla sinistra della propria plancia. Segna quindi 1 punto vittoria sulla tabella dei punteggi e l'influenza nella provincia potrà essere sfruttata in seguito tramite l'azione PROPRAETOR.

*Esempio: Il giocatore **nero** prende la terza carta del set "Hannibal". Questo gli permette di ricevere un ulteriore ricompensa: per la terza carta guadagna un surplus.*

PROPRAETOR

Potete guadagnare risorse da una carta provincia così come incrementare la vostra influenza su una provincia a scelta.
• Per prima cosa, ricevete risorse dalla carta provincia che corrisponde al valore del lavoratore che avete utilizzato. Scegliere di ricevere o le 2 risorse indicate nella parte superiore della carta o le 2 indicate nella parte inferiore. **Se non c'è una carta nella provincia selezionata, questa parte di azione non può essere portata a termine e il cubetto marrone non aumenterà il valore quando pagherete per effettuare l'azione. E**
• Inoltre, potete O guadagnare 1 risorsa ulteriore dalla carta provinca corrispondente, **O** incrementare la vostra influenza in quella provincia. Per incrementare la vostra influenza, dovete giocare una o più carte edificio/guerra che rafforzano l'influenza in una provincia. Spostate di conseguenza il vostro segnalino sulla tabella grigia dell'influenza di tante caselle quanto indicato sulle carte utilizzate. Ogni carta può essere usata una volta sola per aumentare l'influenza nell'area. Dopo aver utilizzato una carta, ruotatela di 90 gradi.

Importante: Muovete il segnalino che eventualmente avete già nella provincia interessata. All'inizio della partita, infatti, nessun giocatore comincia dalla casella 0 delle province. Questo è importante poiché i segnalini sulla casella 0 valgono comunque dei punti mentre il segnalini fuori dal gioco non valgono niente.

*Esempio: il giocatore **blu** piazza un lavoratore di valore 2. Decide di utilizzare la metà inferiore della carta provincia, quindi guadagna 1 grano e 1 bestiame. Entrambe le risorse erano al livello 3, quindi può scegliere se ricevere monete o surplus in cambio. Il giocatore decide di ricevere un surplus per 1 grano e monete per il bestiame, che vale 2 denari in base alla propria plancia giocatore.*

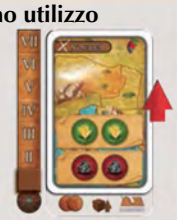
Il giocatore possiede anche 3 carte che riportano 1, 1 e 2 influenza nella provincia. Se tutte e 3 venissero utilizzate, il segnalino del giocatore finirebbe su quello del giocatore giallo. Decide perciò di usufruire solo di 2 carte. Queste vengono ruotate di 90 gradi. Il giocatore piazza infine il proprio segnalino influenza nella terza casella della tabella grigia della seconda provincia.

Spostare le carte provincia

Ogni volta che un giocatore utilizza i luoghi azione AEDILIS, MERCATOR o PROPRAETOR, la carta provincia utilizzata per l'azione deve essere spostata.
• Dopo il primo utilizzo deve solo essere fatta scorrere verso l'alto.
• La volta successiva che qualcuno utilizza questa provincia, **deve pagare 2 denari alla fine dell'azione**. In cambio, riceve la carta provincia che piazza sulla sinistra della propria plancia giocatore. Dopodiché, il segnalino influenza marrone della provincia corrispondente muove uno spazio verso l'alto sulla tabella dell'influenza. Ripristinate lo spazio vuoto pescando una nuova carta provincia dal mazzo delle carte provincia e piazzandola nella posizione di partenza. **Se lo spazio della carta provincia è vuoto, dovrete comunque pagare il prezzo ma non otterrete la carta e il segnalino marrone non aumenterà il proprio valore.**
Importante: se la carta provincia è nella posizione superiore o lo spazio è vuoto e non riuscite pagare i 2 denari **alla fine** dell'azione (potreste guadagnare monete durante l'azione), non potete effettuare l'azione.

Primo utilizzo

• La carta scorre verso l'alto



Secondo utilizzo

• Il giocatore paga 2 denari alla fine dell'azione e prende la carta.
• Il segnalino marrone si sposta verso l'alto di 1 casella e una nuova carta viene piazzata nella posizione di partenza.

Bonus del Set: Tramite le carte provincia collezionate parti di risorse. Ogni volta che siete in grado di collezionare due parti identiche, ricevete 1 risorsa. Le risorse dipendono sempre dal tipo di parti collezionate.

2 parti nere vi fanno guadagnare una risorsa nera (legno o pietra).

2 parti verdi vi fanno guadagnare una risorsa verde (bestiame o grano).

2 parti rosse vi fanno guadagnare una risorsa rossa (minerali o vino).

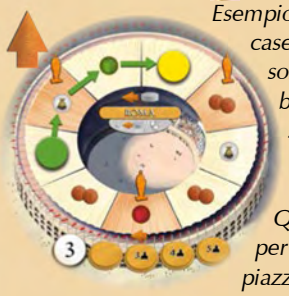
2 parti multicolore vi fanno guadangare una risorsa base a vostra scelta (, , , , , ,).

ROMA

In questo luogo, potete guadagnare influenza politica organizzando fiere e mobilitando il sostegno pubblico al Colosseo. Vi muoverete in senso orario intorno al Colosseo un numero di caselle pari al valore del vostro lavoratore. Dovrete pagare risorse base, surplus o monete in base alle icone che attraverserete durante il movimento, includendo la casella di destinazione. Se non riuscite a pagare un passo del vostro avanzamento, non potete effettuare questa azione. Più lavoratori possono trovarsi nella stessa casella. Se vi è già un lavoratore in una casella che attraversate o sulla quale vi fermate, non dovrete pagare il costo di quella casella. Quando attraversate o vi fermate su una delle tre caselle speciali con l'icona onori , guadagnate 1 influenza politica che deve essere immediatamente registrata sulla plancia giocatore. Ricevete il bonus anche se è già presente un altro giocatore su quella casella. Se la vostra influenza ha già raggiunto il valore massimo di 10, guadagnerete 2 punti vittoria per ogni influenza politica ottenuta.

Regola supplementare (obbligatoria): Se durante l'azione liberate uno slot per attivare una carta nella vostra plancia di gioco (passando le prime 5 posizioni della traccia influenza politica) e avete disponibile almeno un patrono inutilizzato, dovete muovere uno di questi patroni nello slot appena attivato. Se avete solo un patrono inutilizzato, dovete piazzare quello. Da questo momento, la carta sarà considerata attiva.

+1 influenza politica



*Esempio: Il giocatore **verde** piazza un lavoratore di valore 3. Muove di 3 caselle nel Colosseo. La terza casella è già occupata, quindi deve pagare solo 1 surplus e una risorsa verde. Il giocatore sposta 1 casella in basso i segnalini surplus e grano. Visto che ha passato la casella speciale, avanza di 1 casella nella traccia dell'influenza politica.*

Questo libera uno degli slot per attivare i patroni, quindi piazza il patrono inattivo selezionato sotto la scheda giocatore, attivandone immediatamente gli effetti.

SENATUS

In questo luogo potete ottenere patroni. Il meccanismo è lo stesso delle azioni AEDIFICATOR e LEGATUS . Potete acquistare carte patrono in altri momenti durante il gioco ma, in relazione al vostro livello di influenza politica, possono evidenziarsi due situazioni:

1. Non avete slot disponibili per le carte nella vostra plancia giocatore. In questo caso, dovrete posizionare la carta patrono acquisita sulla sinistra della plancia. Il patrono sarà inattivo. Se uno slot sbloccato è già occupato da un'altra carta, potete sostituire un patrono esistente attivo con il patrono appena pescato. Piazzate la carta sostituita alla sinistra della vostra plancia. Il patrono precedente diventa inattivo, il nuovo diventa attivo.
2. Avete uno slot sbloccato vuoto. In questo caso, piazzate la carta patrono appena acquisita nel primo slot sbloccato disponibile.

Importante: Ogni volta che eseguite un'azione che corrisponde a un bonus di una delle vostre carte patrono attive, riceverete il bonus indicato dal patrono. I bonus sulle carte patrono sono cumulativi. Alcuni patroni vi conferiscono bonus per le vostre risorse, carte e influenza politica o provincia alla fine del gioco. Potrete guadagnare punti e ricevere bonus multipli basati sulle vostre carte patrono.

Esempio: La carta in questo esempio può essere acquistata con un lavoratore di valore 1 o 2. Il giocatore nero piazza un lavoratore di valore 1, paga 12 denari e una pietra e prende la carta. Questi ha 1 patrono attivo nell'unico slot sbloccato. Decide di sostituire questo patrono attivo con quello appena acquistato, piazzando il patrono attivo precedente sulla sinistra della propria plancia.

La nuova carta diventa attiva e la sua abilità è quella di far pagare 2 denari in meno le carte patrono acquistate tramite l'azione SENATUS.

Azione speciale: Addestramento lavoratori

Questa azione è disponibile sulla vostra plancia giocatore. Potrete addestrare i lavoratori per modificarne il valore durante il turno successivo. Un lavoratore addestrato può essere utilizzato solo nel vostro prossimo turno successivo all'inizio dell'addestramento. In effetti, si perde tempo con l'addestramento ma si può influenzare il valore del lavoratore addestrato quando viene inviato ad eseguire azioni sul tabellone di gioco (±1, ±2, ±3, ±4 o addirittura lo stesso valore che aveva in precedenza, comunque mai più di 5 o meno di 1). Dovrete pagare per piazzare un lavoratore nelle caselle di valore più alto. La plancia giocatore ha 4 caselle per l'addestramento dei lavoratori, se una è già occupata, non può essere usata. I lavoratori addestrati non utilizzati rimarranno con voi per il turno successivo con il loro valore base (guadagnerete però 1 punto vittoria quando il lavoratore tornerà tra quelli inutilizzati).

Esempio: Blu manda l'ultimo lavoratore disponibile 1 ad addestrarsi. Sceglie la casella ±2, quindi deve pagare 1 denaro alla banca. In base alle regole deve aspettare almeno 1 round prima di utilizzarlo. In quel round, il valore del lavoratore potrà essere 1, 2 o 3.

VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Se giocate una partita a 2 giocatori, controllerete entrambi un giocatore ombra. Prendete una plancia giocatore addizionale e un altro set di lavoratori (1 , 2 , 3 , 4 , 5). La plancia giocatore extra viene utilizzata solo per contenere il set aggiuntivo di lavoratori. Gli altri componenti non sono richiesti. La maggior parte delle regole sono le stesse della partita tradizionale tranne per le seguenti eccezioni:

FASE AZIONE (A)

Dopo che avete concluso le azioni regolari, dovete usare un lavoratore ombra dal vostro set di lavoratori ombra. Questo lavoratore extra non effettua nessuna azione. Potete solo piazzare questo lavoratore nelle caselle dedicate riportanti il numero dei giocatori (caselle per 3, 4 e 5 giocatori).

Le seguenti azioni contengono caselle dove inviare i giocatori ombra:

QUAESTOR AEDILIS MERCATOR PROPRAETOR ROMA

Nota: Dovete sempre piazzare un giocatore ombra, indipendentemente da quanto effettuato con il set base di lavoratori.

FASE RIFORNIMENTO (B)

Durante la fase rifornimento, dovete riprendere nuovi lavoratori anche per i vostri giocatori ombra. L'ordine di gioco inizia sempre con i giocatori reali seguiti dai giocatori ombra.
L'ordine per riprendersi i lavoratori sarà quindi: secondo giocatore, primo giocatore, secondo giocatore ombra, primo giocatore ombra.
Se sono necessari più turni, l'ordine rimane lo stesso. Alla fine della fase rifornimento, ogni giocatore reale e ogni giocatore ombra dovrebbe avere di nuovo 5 lavoratori.

FASE ORDINE DI GIOCO (C)

La determinazione dell'ordine di gioco non subisce variazioni, come descritto in precedenza. I giocatori ombra non prendono parte a questa valutazione, dovrete solo sommare i valori dei vostri lavoratori. Piazzerete quindi solo i segnalini della prima e la seconda casella.

Tutte le altre regole rimangono invariate rispetto a quanto descritto nelle pagine precedenti.

REGOLE AVANZATE

Le meccaniche della partita avanzata sono le stesse del gioco di base, ma avete molte più opzioni e più possibilità. Vi raccomandiamo di fare prima alcune partite con le regole base per comprendere meglio il gioco. Nonostante la presenza di più opzioni nella partita con le regole avanzate, in realtà il gioco risulta più rapido rispetto a quello con le regole base.
La preparazione del gioco è la stessa del gioco base, la differenza è che dovete girare a faccia in sù la prima carta dei mazzi AEDIFICATOR , LEGATUS e SENATUS.

Nota: nella modalità avanzata, dovrete pagare 3 denari per le carte provincia. Troverete simboli extra sotto tutte le azioni per illustrare le azioni avanzate.

Nel gioco avanzato, avrete la possibilità di utilizzare una o più carte alla sinistra della vostra plancia prima O dopo aver portato a termine la vostra azione di base. Per ogni azione, le carte usate potrebbero fornirvi diversi bonus. Questi bonus sono indicati sotto il testo in ciascun luogo azione.

Regole:

- Tutte le carte hanno raffigurato un icona nell'angolo alto a sinistra (un anfora, una spada, un leone). Quando effettuate un azione, potete usare tutte le carte che volete ma devono avere lo stesso tipo di icona.
- Spostate queste carte utilizzate durante l'azione principale sul **lato destro della vostra plancia giocatore.**
- Movimento carte provincia: se dovete muovere una carta provincia durante l'azione principale, fatelo normalmente. Non sarà necessario muovere la carta provincia in caso di azioni extra associate alla provincia. Se dovete acquistare la carta provincia e questa era nella posizione superiore quando avete piazzato il vostro lavoratore, l'acquisterete dopo aver effettuato l'azione principale e le azioni extra.
- Potete usare le carte prima o dopo l'azione base, quindi in alcuni casi (AEDIFICATOR, LEGATUS e SENATUS) potete anche utilizzare una carta appena acquistata durante il round.

AZIONI EXTRA

QUAESTOR Tutte le carte usate vi fanno guadagnare +2 denari ciascuna.

AEDILIS Tutte le carte usate vi fanno guadagnare +1 risorsa gratuitamente. La risorsa selezionata deve comunque apparire sulla carta provincia. **Se non è presente nessuna carta nella provincia selezionata, non potete eseguire l'azione extra.**

Nota: Se dovete acquistare la carta provincia, dovrete farlo dopo la vostra azione extra. Questo significa che riceverete le risorse extra dalla stessa carta usata nell'azione principale.

MERCATOR Guadagnate 1 surplus per ogni carta usata.

PROPRAETOR Qui dovete usare set di 3 carte (sempre solo con lo stesso simbolo). Per ogni set di 3 carte, potete incrementare di una casella l'influenza nella provincia corrispondente (indicata dal valore del lavoratore). Ogni carta giocata qui come parte della vostra azione principale, può venire utilizzata per formare un set da usare per le vostre azioni extra (finché i simboli sono gli stessi). Potete incrementare la vostra influenza nella provincia eseguendo un'azione extra anche se non l'avete incrementata durante l'azione principale (ad esempio se non era presente la carta).

Nota: Attenti a non ruotare le carte inutilizzate contenenti l'icona dell'influenza nella provincia quando le usate per le azioni extra.

ROMA Vi potete muovere di 1 casella nella tabella del Colosseo per ogni carta usata.

AEDIFICATOR **LEGATUS** **SENATUS**

Le azioni in questi luoghi funzionano tutte allo stesso modo.

Potete acquistare la carta extra in base all'azione (la prima in cima al mazzo).

Tutte le carte usate fanno calare il prezzo di acquisto della carta (magari anche acquisirla gratuitamente) di:
1 risorsa sull'azione AEDIFICATOR,
1 surplus sull'azione LEGATUS,
2 denari sull'azione SENATUS.

Dopo aver acquistato la carta, rimpiazzatela con la successiva piazzata a faccia in sù sul mazzo.

Nota: Durante la fase Rifornimento, la carta in cima al mazzo sarà la prima usata per il rifornimento. Dopo il rifornimento, girate una nuova carta a faccia in sù sopra ciascun mazzo.

Nota: Può capitare con le regole avanzate che, liberando uno slot per attivare un patrono, questo spazio venga occupato da un patrono a destra (usato). Quando eventualmente rimpiazzerete questa carta con un patrono appena acquisito, la carta comunque verrà posizionata a sinistra della plancia. In questo caso particolare, potrete utilizzare questa carta patrono due volte per le azioni extra.

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.
This translation does not substitute the original rulebook. This document is intended as an help for italian speaking players to understand game rules.

Credits

A big thank you to everyone that supported me, encouraged me, tested it and contributed in the development of this game.
Thanks to my family for the first tests. Special thanks to Csaba Hegedűs, without him this game could not have been made; and to his family, Mónika Hegedűsné Richter, Anett Hegedűs, Erik Hegedűs. Thanks to the members of the Társasjátékos Klub and to the members of JEM magazine, who tested and helped the game in its development. Special thanks to Domi Krantz for the English translations, to André Heines for the German translations, Julien Duprie for the French translations, Réka Wenzel and Csaba Kiss for the proofreading and to Mónika Loránt for helping with the creation of countless prototypes.

Special thanks for testing and advice goes to: Norbert Kiss, László Rigler, Dániel Tóth-Szegő, Viktória Ágnes Takács, Balázs Hámori, Benedek Farkas, Anton Bendarjevskiy, Dániel Lányi, Péter Somogyi, Attila Varga, Krisztián Kanyó, Gábor Balázsovics, Gábor Bálint, Gábor Farkas, Flávia Kenderesi, Balázs Molnár, Richard Láng, Gábor Valló, Ai Lake, Matthieu Chevanne, Nikolas Co, Kim Lockwood, Kat Demeanour, the enthusiastic members of the Nagytarcsa Boardgame Club and to many more I cannot list here.

Designer: Attila Szőgyi. Graphics: Attila Szőgyi, Gyula Pozsgay. English rules: Domi Krantz. German rules: André Heines. French rules: Julien Duprie and Jean-Michel Auzias.
Published and sold by A-games • © 2016 A-games • All rights reserved • www.a-games.hu
Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133. Made in Hungary

A JEM magazin ajánlásával
www.jemmagazin.hu

APPENDICE: LE CARTE PATRONO

MODIFICATORI AZIONE

Ricordate:

- In qualsiasi momento, potrete avere al massimo 5 patroni attivi (se la vostra influenza politica ha raggiunto almeno la quinta casella della traccia).
- Se una carta patrono è attiva, modifica sempre l'azione indicata su di essa quando viene eseguita.
- Più modificatori possono essere applicati a una singola azione. Gli effetti dei patroni sono cumulativi.

QUAESTOR

Guadagnate 1 punto vittoria quando eseguite l'azione QUAESTOR.

QUAESTOR PROPRAETOR

Guadagnate 2 denari extra quando eseguite l'azioni indicata.

QUAESTOR AEDILIS

Guadagnate 1 surplus extra quando eseguite l'azione indicata.

QUAESTOR MERCATOR PROPRAETOR

Guadagnate 1 risorsa extra dalla carta provincia scelta in base al valore del lavoratore utilizzato per eseguire l'azione. **Se non c'è la carta nella provincia, l'azione bonus non potrà essere eseguita.**

AEDILIS MERCATOR PROPRAETOR

Non dovete pagare per acquistare una carta provincia quando eseguite l'azione indicata.

AEDIFICATOR LEGATUS SENATUS

Dopo l'azione indicata, potrete addestrare un lavoratore come seconda azione. Le regole riguardanti l'addestramento devono essere osservate.

AEDIFICATOR LEGATUS SENATUS

Finché questa carta è attiva, le carte associate alle azioni indicate sono più economiche di:

AEDIFICATOR: 1 risorsa qualsiasi
LEGATUS: 1 surplus
SENATUS: 2 denari

AEDIFICATOR

Potete utilizzare surplus al posto di qualsiasi risorsa base quando effettuate l'azione indicata. Funziona anche per le azioni extra nel gioco avanzato.

LEGATUS

Potete usare risorse base al posto del surplus quando acquistate carte guerra. Funziona anche per le azioni extra nel gioco avanzato.

AEDILIS MERCATOR PROPRAETOR

In questi luoghi azione, potete guadagnare 1 influenza nella provincia corrispondente al valore del lavoratore utilizzato, pagando le risorse/surplus/denari indicati. Muovete di conseguenza il segnalino

ROMA ROMA ROMA

Non dovrete pagare nessuna moneta/risorsa/surplus durante il movimento dell'azione ROMA.

SENATUS MERCATOR

Potete avanzare 1 casella gratuitamente al Colosseo (luogo azione ROMA) quando effettuate l'azione indicata.

AEDIFICATOR LEGATUS SENATUS

Quando effettuate l'azione indicata, potete muovere il segnalino marrone 1 casella verso l'alto nella tabella marrone di fianco alla carta provincia legata al valore del lavoratore utilizzato.

BONUS ALLA FINE DEL GIOCO

Ricordate:

- Tutti le carte patrono valgono punti alla fine del gioco, attive e inattive.
- Un tipo di punto a fine partita può essere guadagnato più volte tramite carte diverse.
- Tenete gli elementi dopo averli conteggiati. Tutte le risorse, carte e influenza d'area vi faranno guadagnare punti alla fine del gioco.

Guadagnate 1 punto per ogni livello della vostra influenza

Alla fine del gioco, potete incrementare di 1 la vostra influenza politica.

Guadagnate 1 punto per ogni patrono attivo alla fine del gioco.

2X

Potete sfruttare 2 volte i bonus di fine del gioco di un'altro patrono.

2-3 4-5

In base al numero di giocatori, guadagnate 2/3 punti per ogni provincia dove siete primi nella tabella dell'influenza.

Potete incrementare di 1 la vostra influenza in una delle province. Muovete il vostro segnalino sù di 1 casella nella tabella selezionata. L'attività va eseguita prima di determinare le influenze delle province, infatti il vostro segnalino potrebbe oltrepassare quello marrone. Non è consentito comunque terminare sopra un segnalino avversario (sommando però i vari bonus è comunque possibile sorpassarlo).

1X

Scegliete una provincia e guadagnare il numero di punti in base al livello del vostro segnalino situato nella tabella dell'influenza

Guadagnate 1 punto per ogni provincia nella quale avete influenza (considerate anche le caselle 0)

Guadagnate 1 punto per ogni vostra carta edificio e guerra che contiene l'icona punti/provincia.

Alla fine del gioco guadagnate 2 punti per ogni set di 3 icone differenti.

Alla fine del gioco guadagnate 2 punti per ogni paio di anfore/spade/leoni.

Alla fine del gioco guadagnate punti addizionali dalle risorse oltre ai punti standard. Ricevete 1 punto ogni 2 risorse base (arrotondando per difetto).

Alla fine del gioco guadagnate 1 punto per ogni risorsa indicata.

Alla fine del gioco guadagnate 1 punto per ogni tipo di carta indicata.