



+ Visitatore

Gioca questa carta invece di un mercante. Pesca una carta visitatore addizionale e piazzala in un luogo di tua scelta.



+ Mercante

Gioca questa carta insieme a un mercante. Puoi giocare subito una seconda carta Mercante nel turno.



Biglietto > Legionario

Gioca questa carta quando un mercante vende un biglietto a un Legionario. Questo pagherà 6 monete invece di 2.



Fase II + Biglietto

Gioca questa carta quando uno dei tuoi mercanti sta comprando un biglietto al Foro Romano; potrà acquistare 2 biglietti in una volta sola.



Fase III + Biglietto

Gioca questa carta quando uno dei tuoi mercanti sta vendendo un biglietto per un qualsiasi posto; potrà vendere 2 biglietti in una volta sola.



Fase II + Biglietto + Visitatore

Gioca questa carta invece di un mercante durante la Fase II. Pesca un nuovo biglietto e piazzalo di fronte a te. Poi pesca un nuovo visitatore emettilo nel luogo corrispondente. Con questa carta è importante notare che il giocatore prende subito un nuovo biglietto e lo piazza di fronte a sé e, allo stesso tempo, il nuovo visitatore è piazzato a sinistra del luogo corrispondente.



Mercante 1 > Mercante 8

Gioca questa carta insieme a un mercante di livello 1 e diventerà di livello 8. Il mercante diventerà di livello 8 solo per questa fase!



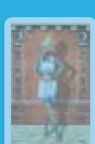
Mercante ↓

Gioca questa carta invece di un Mercante. Recupera un mercante da una Fase precedente e giocalo immediatamente



← Mercante

Gioca questa carta invece di un mercante. Muovi uno dei tuoi mercanti di una posizione, verso sinistra, sulla linea. Per il resto della fase, il mercante che è stato mosso in avanti è considerato dello stesso livello del mercante di cui ha preso il posto



Esempio: il 2 Rosso è mosso avanti di una posizione tra il 7 Giallo e il 5 blu. Da adesso, il 2 Rosso varrà come un livello 5. Questo significa che ogni mercante con un livello più alto del 5, sarà piazzato alla sua sinistra e che ogni mercante di livello uguale o inferiore a 5 sarà piazzato alla destra del 5 Blu.

Fine del gioco

La partita termina dopo la Fase IV del terzo giorno. I giocatori ricevono allora i soldi per le carte favore non utilizzate.

Il giocatore con più soldi è il vincitore; in caso di pareggio, i giocatori si dividono l'alloro.

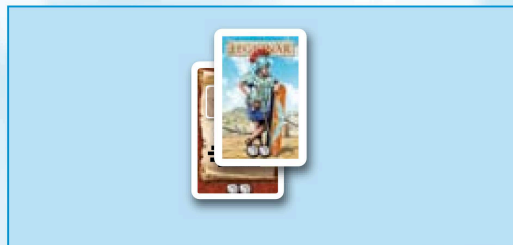
Variante per giocatori esperti



La carte Cesare è mescolata insieme alle carte visitatori all'inizio della partita. Se Cesare si trova in una manifestazione, allora vengono immediatamente scoperti altri 2 nuovi visitatori. Per questa manifestazione un giocatore può utilizzare una Carta Favore come un biglietto.

Attenzione: un giocatore può piazzare un mercante in questa manifestazione se gli resta in mano una carta favore!

Prima che il prossimo mercante sia giocato, la carta Cesare viene ritirata. Nessun altro giocatore potrà utilizzare questa carta, durante questa giornata.



Impr essu m

Autor: Jeffrey D. Allers

Illustration: Claus Stephan

Grafikdesign: Michaela Ahrle, Hans-Georg Schneider

Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Verlag und Autor danken:

Bernd Eisenstein, Günther Cornett, Peer Sylvester, Reinhold Müller, Carsten Schönenmann, Michael Schmitt, Matti Schröder, Benji Kutzner, Michael Sámann sowie allen weiteren Testspielern.

© 2008 Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg

Traduzione di a_silvia@infinito.it.

Questa traduzione non è ufficiale ed è da intendersi solo come un aiuto per i giocatori in lingua italiana.

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

CIRCUS MAXIMUS

Un gioco per 3-5 giocatori, di 10 anni. Un gioco di Jeffrey D. Allers.

Roma nel secondo secolo d.C. Il popolo in questo periodo aveva accesso a diversi tipi di divertimenti: le corse dei carri nel Circo Massimo, il teatro di Pompeo con i suoi celebri attori e i combattimenti dei gladiatori nel Colosseo. Questi spettacoli attiravano una folla densa e avida di divertimenti. In particolare, convogliavano i posti in prossimità del Palco dell'imperatore, che proponeva un'eccezionale vista. Tuttavia questi posti non erano affatto gratuiti e necessitavano di "amicizie". Spazio al mercato nero!

Idea del gioco

Ciascuno dei giocatori è il capo di una banda di rivenditori del mercato nero che fanno man bassa sui migliori biglietti e che li rivendono al miglior prezzo ai turisti e ai ricchi senatori. I giocatori tentano di ingrandire la loro parte di mercato e di superare i loro avversari. Chi troverà la tattica più adatta per fare i migliori profitti, con il minimo costo?

I giocatori inviano, in primo luogo, i propri mercanti alla villa di Cesare nella quale ricevono dei favori. In seguito, tentano di scovare dei biglietti poco cari al Foro Romano. Poi finalmente inviano i loro mercanti nei 3 luoghi di manifestazione per rivendere questi biglietti a un buon prezzo.

Colui che, dopo 3 giorni di spettacoli, avrà collezionato più oro, sarà il vincitore della partita.

Preparazione del gioco

Mettere da parte la carta visitatore Cesare. Questa sarà utilizzata solo nelle partite che utilizzano le regole della variante per giocatori esperti.

In una partita a 3 giocatori, si toglie dal mazzo un esemplare per ciascuno delle 9 carte favori, in modo che restino 9 carte favori in gioco. Anche un esemplare delle 5 carte visitatori è ugualmente rimosso dal mazzo, in modo che restino 10 carte visitatore (nel gioco, ci sono 16 carte visitatori, di cui una carta Cesare).

Le carte rimosse, vengono poste nella scatola e non saranno utilizzate nelle partite a 3 giocatori.

Ciascun giocatore riceve 8 carte Mercanti di un colore e le tiene in mano.

Le carte manifestazioni sono piazzate sul tavolo in colonna l'una sull'altra, la Villa di Cesare per prima, di sotto il Foro romano e poi le altre 3 carte del tipo III, Circo Massimo, Colosseo e Teatro di Pompeo, in un ordine qualsiasi.

La carta primo giocatore è piazzata a sinistra della carta Villa di Cesare.

Le carte Favori sono mischiate, faccia coperta, e se ne scoprono tante quante sono i giocatori. Queste vengono piazzate in un ordine qualsiasi a sinistra della carta primo giocatore, sulla prima linea, quella della Villa di Cesare.

I biglietti sono mischiati e se ne scoprono 2 per del numero dei partecipanti. Queste carte sono successivamente suddivise per colori e disposte faccia visibile sulla linea della carta Foro romano. Vengono piazzate in modo da lasciar vedere i numeri di numeri che sono raffigurati sotto.

Le carte Visitatori sono mischiate e piazzate a fianco di ciascun luogo, in numero uguale di carte, meno 1, delle carte Ticket del proprio colore, presente sulla linea II.

Le carte monete sono messe a fianco e saranno utilizzate per le manifestazioni speciali. Tutte le carte avanzate sono messe a lato e saranno utilizzate nel corso della partita.

Il giocatore che è stato l'ultimo ad andare al cinema, museo o stadio, inizia per primo. Non riceve per adesso la carta primo giocatore!

Materiale

110 carte:



5 Luoghi di manifestazione



40 Mercanti (8 per colore)



18 Favori



18 Biglietti



16 Visitatori

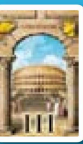


12 Monete



1 Primo giocatore

In aggiunta, carta e penna sono necessari (non inclusi nel gioco).



Svolgimento del gioco

Una partita si svolge su 3 giorni di manifestazioni, qualsiasi sia il numero di giocatori. Ogni giorno si svolge nello stesso modo e l'unica differenza riguarda il numero di manifestazioni speciali che avvengono in ciascuna giornata:

1° giorno: nessuna manifestazione speciale

2° giorno: 1 manifestazione speciale

3° giorno: 2 manifestazioni speciali

Ogni giorno è composto dalle 4 fasi seguenti:

Fase I: Favori di Cesare

Fase II: Biglietti

Fase III: Manifestazioni

Fase IV: Conteggio

Le singole fasi sono spiegate di seguito.

Fase I: Favori di Cesare

Procedendo in senso orario, ogni giocatore può scegliere fra le 2 seguenti azioni:

Giocare un mercante

Passare

Attenzione: dal 2° e 3° giorno è possibile giocare anche le azioni speciali delle carte favori.

Se un giocatore passa, non può più fare azioni nella fase.

Quando un giocatore utilizza un mercante, questo viene piazzato, faccia visibile, a destra della carta Villa di Cesare. Ora le carte mercanti sono ordinate da sinistra verso destra secondo il loro valore; i valori più alti vengono piazzati a sinistra. Nel caso in cui un giocatore piazza un mercante dello stesso valore di uno già giocato nella linea di carte, il mercante viene piazzato a destra del mercante dello stesso valore.



Esempio:

Il Giallo inizia e gioca il mercante di valore 1 e lo piazza a destra della Villa di Cesare. Poi il Rosso gioca il mercante 6 che viene piazzato a sinistra del giallo (le carte vengono fatte scivolare a destra, se necessario). Tocca la Blu che gioca il mercante 4 che viene piazzato tra il 6 Rosso e il 1 Giallo. Infine gioca il Verde che piazza il mercante 4 tra il Blu e il Giallo.

Si continua finché tutti i giocatori non hanno passato.

I giocatori collezionano allora le carte Favori esposte. Il giocatore che ha la propria carte più a sinistra della linea, sceglie per primo una carta Favore e la prende in mano. Di seguito gioca il giocatore che ha la seconda carta e sceglie una carte, e così di seguito fino a che tutte le carte sono state prese (i mercanti rimanenti, vengono scartati) o fino a che tutti i mercanti hanno preso una carta (i Favori avanzati vengono scartati).

Attenzione: la funzione delle carte Favori verrà spiegata sotto.

Nel caso in cui un giocatore prenda la carte Primo giocatore, la piazza davanti a lui. Da questo momento diventa il primo giocatore. Se nessuno ha preso questa carta, è il giocatore che ha preso la carta più a sinistra che la riceve. Le carte Mercanti restano a fianco della Villa di Cesare fino alla fine della giornata.



Nota: i giocatori dovrebbero stare attenti a conservare abbastanza mercanti per la Fase III quando dovranno vendere tutti loro biglietti.

Fase II: Biglietti

Adesso i giocatori giocano i mercanti per comprare i Biglietti; questa fase si svolge allo stesso modo della Fase I, ovvero piazzando a destra del Foro romano le carte mercanti. È possibile tuttavia utilizzare le carte Favori.

Attenzione: i giocatori devono fare attenzione a conservare delle carte per la Fase III in modo da poter vendere i propri biglietti!

La raccolta dei biglietti si svolge nello stesso modo delle carte Favori. Bisogna far bene attenzione ai biglietti che si sceglie per via del loro costo e dei valori differenti (riconoscibili con il numero di monete rappresentate sotto) in funzione del luogo (Palco, Platea o Balconata). I biglietti sono conservati, faccia visibile, davanti ciascun giocatore; le carte mercanti restano a fianco del Forum fino alla fine della giornata.

Fase III: Manifestazioni

In questa fase si utilizzano i mercanti per rivendere i biglietti ai visitatori. È il primo giocatore che comincia e si utilizzano le carte mercanti come nella due fasi precedenti. Questa volta, vengono piazzati i mercanti a destra di una carta III (Colosseo, Circo Massimo o Teatro di Pompeo); una volta che un giocatore ha passato, non può più piazzare dei mercanti su queste tre linee.

Attenzione: i giocatori devono piazzare i loro mercanti unicamente sulle manifestazioni per le quali dispongono dei biglietti. Se posano un mercante su una manifestazione di cui non posseggono il biglietto, non potranno scegliere i visitatori.

Dopo che tutti i giocatori hanno passato, i biglietti vengono venduti. Per ciascuna delle 3 manifestazioni, e come d'abitudine da sinistra a destra, i giocatori scelgono i visitatori. I giocatori li piazzano sui loro biglietti in modo da lasciare vedere il prezzo dei biglietti.

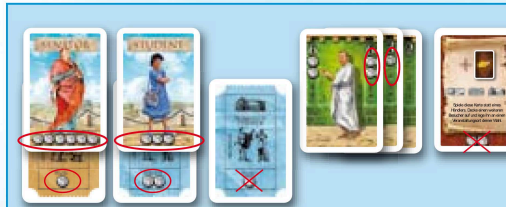


Fase IV: Punteggio

Ciascun giocatore conta le proprie monete per:

- ogni visitatore che ha comprato un biglietto;
- ogni biglietto che ha ricevuto un visitatore;
- ogni mercante non utilizzato.

Attenzione: i biglietti non venduti non contano, sono senza valore! Le carte Favore non utilizzate contano unicamente alla fine della partita.



Esempio:

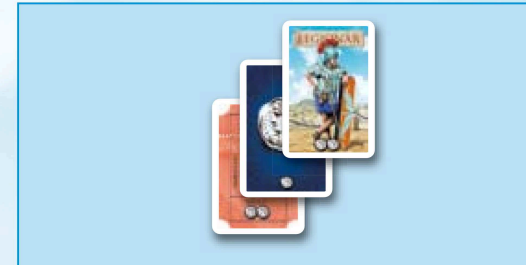
alla fine della prima giornata, il giocatore verde dispone le carte come riportato in figura. Per il Colosseo, un biglietto posto Palco acquistato per un senatore (1 + 6 = 7 monete). Per il teatro di Pompeo, un biglietto Platea che uno studente gli ha comprato (2 + 3 = 5 monete). Il solo biglietto per il Teatro di Pompeo non fa guadagnare nulla. Gli restano 2 mercanti che gli fruttano 2+1+0 monete. La carta favore non gli dà nulla, mentre se fossimo a fine partita, gli farebbe guadagnare 2 monete. In tutto riceve 15 monete.

Si annota su un foglio il numero di monete ricevute dai giocatori. Alla fine del primo e secondo giorno, si procede alla seguente messa in gioco:

- ciascun giocatore riprende in mano i propri 8 mercanti
- ciascun giocatore conserva le carte favore non utilizzate nella propria mano
- la carta Primo Giocatore è piazzata a sinistra della villa di Cesare (il giocatore che la possedeva resta il primo giocatore nella fase seguente)
- vengono piazzate le carte Favori come all'inizio della partita (Attenzione, il mazzo degli scarti non viene mescolato! Le carte favori giocate non entrano più in partita e vengono definitivamente scartate)
- tutti i biglietti sono di nuovo mescolati e piazzati come in precedenza
- tutti i visitatori sono di nuovo mescolati e piazzati come in precedenza
- vengono eventualmente giocate le manifestazioni speciali.

Le Manifestazioni speciali

Nel secondo giorno ha luogo una manifestazione speciale su una delle 3 manifestazioni che permetterà di aumentare i guadagni. Alla fine della prima giornata, si pesca un nuovo ticket che è posto a sinistra del Foro Romano e poi anche un nuovo visitatore che viene posto nella zona a lui appropriata. Tutti i visitatori di questa manifestazione guadagnano una moneta supplementare per biglietto. È per questo che viene posta una carta moneta sotto ciascun visitatore di questa manifestazione. Quando un Mercante, nella fase III, venderà uno di questi biglietti a un visitatore, il giocatore perderà anche questa moneta insieme al biglietto.



Per il terzo giorno, ci sono 2 manifestazioni speciali. Qui entrano in gioco, come visto in precedenza, 2 nuove carte visitatori e due nuove carte ticket. Se i 2 ticket riguardano la stessa manifestazione, permettono di guadagnare 2 monete supplementari.

