

# CONSTANTINOPOLIS

Verso la metà del VI secolo d.C., la città di Costantinopoli era il più grande Emporium dell'Impero Bizantino. Edificata sulle rive del mar di Marmara, all'imbocco dello stretto del Bosforo, la sua posizione le consentiva di svolgere una funzione portuale di primaria importanza. Il commercio in rapida espansione e le crescenti attività di esportazione per mare delle produzioni locali verso città limitrofe erano le principali opportunità, per gli imprenditori del tempo, di accrescere le proprie ricchezze. In Costantinopoli i giocatori rappresentano mercanti della città bizantina che cercheranno di guadagnare fama costruendo floride attività commerciali. Il segreto per il successo è legato alla capacità di gestire adeguatamente la produzione di beni che potranno essere esportati in altre città ricorrendo a spedizioni via mare con le proprie navi, o venduti al mercato della stessa città di Costantinopoli oppure in vendita presso i propri esercizi commerciali all'interno della città.

## 1. CONTENUTO

### 1 TABELLONE DI GIOCO.

Rappresentante le diverse aree cittadine della città di Costantinopoli.



### 5 PLANCE DEL GIOCATORE.



### 106 CARTE CONTRATTO.



### 5 TESSERE MERCATO:

- I REGIO - Domus Regia.
- III REGIO - Portus Iulianus.
- VI REGIO - Forum Costantinum.
- VII REGIO - Opificies.
- EXTRA REGIO - Porta Aurea



### 85 MONETE IN VARI TAGLI:

- 13 Solidus da 30
- 18 Tremissis da 10
- 13 Siliqua da 5
- 13 Follis da 2
- 28 Hemifollis da 1



### 90 CUBETTI BENI DI PRODUZIONE, DIVISI IN:

- 10 Beni di Lusso (Giallo)
- 16 Armamenti (Nero)
- 20 Materie Prime (Rosso)
- 20 Beni di Consumo (Blu)
- 24 Generi Alimentari (Verde)



### 68 TESSERE EDIFICI, DIVISE IN:

- 24 Edifici di Produzione (Rosso)
- 18 Edifici Commerciali (Giallo)
- 12 Edifici di Utilità (Verde)
- 8 Edifici Pubblici (Viola)
- 6 Mura della Città (Grigio)



## 22 CARTE DROMO (NAVI):

- 9 PARVUS DROMO
- 8 MEDIUS DROMO
- 5 MAGNUS DROMO



## 20 SEGNALINI UFFICI MERCANTILI.

(4 PER COLORE)



## 15 SEGNALINI GIOCATORE. (3 PER COLORE)

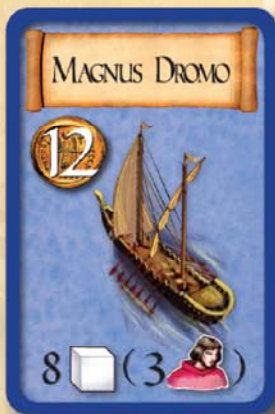
- 1 Carica Pubblica
- 1 Punti Fama
- 1 Livello di Produzione



## 1.1 CARTE DROMO (NAVI)

Per i propri commerci con le altre città, i giocatori possono utilizzare tre differenti tipi di navi, diverse fra loro per capacità di stiva e velocità. Sebbene all'inizio del gioco ciascun giocatore riceva in dotazione una Carta Parvus Dromo (Nave Piccola), nel corso del gioco potrà acquistare anche Medius Dromo (Navi Medie) e Magnus Dromo (Nave Grandi), pagando per ciascuna il costo corrispondente riportato in alto a sinistra sulla carta. Per ogni nave, il numero in basso sulla carta indica la capacità della stiva, ovvero il numero totale di Beni di Produzione che può trasportare, con il simbolo corrispondente. L'eventuale terzo numero riportato fra parentesi indica se la nave può trasportare Passeggeri e quanti, in sostituzione di altrettanti Beni di Produzione.

**PARVUS DROMO (Nave Piccola):** è la nave più veloce ed effettua sempre viaggi brevi (1 turno), ma ha anche la stiva più piccola (2 Beni di Produzione) e non può trasportare Passeggeri.



**MEDIUS DROMO (Nave Media):** è una nave di media velocità e dimensione, due volte su tre effettua viaggi brevi (1 turno) e la sua stiva ha capienza per 4 Beni di Produzione, di cui 1 può essere sostituito da 1 Passeggero.

**MAGNUS DROMO (Nave Grande):** è la nave più grande ma anche la più lenta, due volte su tre effettua viaggi lunghi (2 turni) e la sua stiva ha capienza per 8 Beni di Produzione, di cui fino a 3 possono essere sostituiti da altrettanti Passeggeri.

## 1.2 CARTE CONTRATTO

Le carte Contratto rappresentano commesse provenienti da commercianti di altre città che i mercanti di Costantinopoli possono accettare e soddisfare nel corso del gioco.

Esistono tre diversi tipi di Contratto, a seconda che venga richiesto il trasporto di uno o due Beni di Produzione o di Passeggeri, come indicato sulle carte stesse.

Il numero riportato sul simbolo della moneta indica il denaro che il giocatore riceverà per il trasporto previsto da

quel Contratto. Solo i Contratti per il trasporto di Beni di Produzione riportano in basso il simbolo dei Punti Fama come compenso aggiuntivo al denaro per questo tipo di consegne. Il trasporto di passeggeri è sempre compensato solo in denaro, mai con Punti Fama.

Ogni Contratto riporta inoltre la durata del viaggio per mare necessario a effettuare il trasporto e fare ritorno in porto, in funzione del tipo di nave usata, che può essere di 1 turno (Viaggio Breve) o 2 turni (Viaggio Lungo). Se ad esempio una carta Contratto riporta i numeri 1-1-2 dall'alto verso il basso significa che il trasporto di quella merce con una Nave Piccola o Media richiede un Viaggio Breve (1 turno), mentre con una Nave Grande richiede un Viaggio Lungo (2 turni). Le dimensioni delle navi raffigurate sulla carta Contratto sono di aiuto per identificare la lunghezza del viaggio associata ad ogni tipo di nave.



## 1.3 TESSERE MERCATO

Sebbene il mercato principale della città di Costantinopoli avesse luogo nel Foro di Costantino, era comunque consuetudine acquistare e vendere praticamente ogni tipo di merce anche in altre zone della città. Naturalmente, i prezzi di acquisto e vendita erano fortemente variabili, a seconda della zona della città in cui si svolgevano le transazioni commerciali. In Constantinopolis sono presenti cinque diverse zone della città in cui i giocatori possono acquistare e vendere Beni di Produzione:

## TABELLONE DI GIOCO

- A. Percorso dei Punti Fama.
- B. Edifici di Produzione.
- C. Edifici Commerciali.
- D. Mercati Futuri.
- E. Mercato Attuale.
- F. Edifici di Utilità.
- G. Edifici Pubblici.
- H. Mura della città.
- I. Posizione Navi.
- J. Tabella Livello di Produzione.
- K. Tabella Punti Fama mura dell città.
- L. Fasi del Turno di Gioco.
- M. Cariche Pubbliche.



## PLANCIA DEL GIOCATORE

- A. Viaggio Lungo (2 Turni).
- B. Viaggio Breve (1 Turno).
- C. Porto.
- D. Uffici Mercantili.
- E. Edificio di Produzione Iniziale.
- F. Spazi per gli Edifici.
- G. Riserva Monete.
- H. Beni Acquistati/Venduti al Mercato.
- I. Magazzino dei Beni.

- I REGIO - DOMUS REGIA: La zona del Palazzo Imperiale, la più ricca della città.
- III REGIO - PORTUS IULIANUS: Il Porto di Giuliano, il più importante della città.
- VI REGIO - FORUM COSTANTINUM: Il principale mercato della Città.
- VII REGIO - OPIFICIES: Il quartiere dove si concentravano la maggior parte degli artigiani e delle altre attività commerciali.
- EXTRA REGIO - PORTA AUREA: La Porta d'Oro, la principale via d'accesso via terra alla città.

Per ciascuna delle cinque zone elencate, la corrispondente Tessera Mercato riporta le specifiche caratteristiche che regolano gli scambi in quella determinata area della città. Nel corso del gioco, la Tessera Mercato che si trova in cima nell'area Mercato Attuale del Tabellone indica a quali condizioni i giocatori possono effettuare acquisti e vendite nel turno corrente. Le restanti Tessere Mercato sono impilate a faccia in su nell'area Mercati Futuri del Tabellone, in modo che tutti i giocatori possano tenere in considerazione quale sarà il mercato del turno successivo (vedi Paragrafo 4.7.1).

VI REGIO - FORUM COSTANTINUM -	
2	1
3	2
6	4
7	5

Ogni Tessera Mercato riporta in una tabella le informazioni che servono ai giocatori per gestire l'acquisto e la vendita dei Beni di Produzione durante il turno di gioco. Nella colonna con il simbolo viene riportato per ogni tipo il numero massimo di Beni di Produzione che un giocatore può vendere oppure acquistare (una scelta esclude l'altra) al mercato nel turno corrente, quindi una volta venduto un certo tipo di Bene di Produzione, non è possibile riacquistarlo, e viceversa. Ad esempio nel mercato del VI REGIO - Forum Costantinum (Vedi Illustrazione), è possibile acquistare o vendere fino ad un massimo di due generi alimentari (cubetti verdi), ma non entrambe le cose.

La seconda colonna, con il simbolo riporta il prezzo unitario di acquisto di ogni specifico Bene di Produzione, pertanto, sempre nel VI REGIO, acquistare un bene di consumo (cubetto blu) costerebbe 3 monete.

Normalmente, tuttavia, un giocatore non può acquistare al mercato un Bene di Produzione che è in grado di produrre, ovvero se possiede almeno un Edificio di Produzione che produce quel tipo di bene. Per poter acquistare al mercato un bene che produce, un giocatore deve possedere l'Edificio di Utilità TABERNA (9.3).

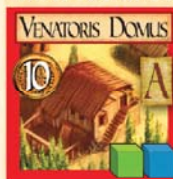
Nella terza colonna, con il simbolo viene riportata l'attuale quotazione di mercato per ogni specifico Bene di Produzione, ovvero il guadagno che un giocatore ottiene vendendo un Bene di Produzione di quel tipo. Ad esempio,

sempre nel mercato del VI REGIO, vendere un Bene di Lusso (cubetto giallo) fa guadagnare 5 monete. Infine la pergamena, con il simbolo indica le possibili donazioni alla cittadinanza che i giocatori possono effettuare nel turno corrente, ed il relativo compenso in PF (vedi Paragrafo 4.7).

## 14 TESSERE EDIFICI

Il possesso, il controllo o il finanziamento nella costruzione di particolari Edifici possono essere elementi chiave per acquisire fama e ricchezza in Constantinopolis. Esistono cinque diversi tipi di Edifici in gioco, ciascuno caratterizzato da specifici benefici per il giocatore che lo possiede. Le caratteristiche specifiche (costo, benefici, etc..) di ciascun edificio per ogni tipo sono riportate in dettaglio nel capitolo 9.

**EDIFICI di PRODUZIONE** (rosso): Sono una risorsa



fondamentale nel gioco, poichè determinano il numero base di Contratti che si pescano durante il turno di gioco (vedi Paragrafo 4.5) ed inoltre forniscono i Beni di Produzione (vedi Paragrafo 4.3) che possono essere usati per soddisfare i Contratti, o che possono essere venduti al Mercato o attraverso i propri Edifici Commerciali.

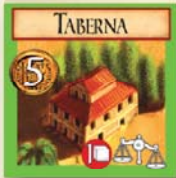
Ogni Edificio di Produzione in Constantinopolis riporta in alto a destra l'identificativo della licenza di costruzione necessaria, che può essere nell'ordine: 'A', 'B', 'C' o 'D'. Per poter costruire uno specifico Edificio di Produzione (vedi Paragrafo 4.4), occorre possederne almeno uno con una licenza del tipo precedente. Poichè tutti i giocatori iniziano con un Edificio di licenza 'A', già nel primo turno si potranno costruire Edifici di Produzione che richiedano licenza 'B'.

**EDIFICI COMMERCIALI** (giallo): Permettono ai giocatori di commercializzare direttamente a Costantinopoli i Beni di Produzione che sono in grado di produrre, ottenendo in cambio denaro e alimentando talvolta la propria notorietà locale. Ogni Edificio Commerciale può essere utilizzato una sola volta per turno, scartando i Beni di Produzione richiesti in cambio di denaro ed eventualmente Punti Fama. Per utilizzare gli Edifici Commerciali un giocatore può scartare solo Beni di Produzione che è in grado di produrre, cioè deve possedere un Edificio di Produzione con il simbolo di quel bene.

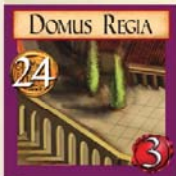


Esistono cinque diversi tipi di Edifici Commerciali in gioco, ciascuno caratterizzato da specifici benefici per il giocatore che lo possiede. Le caratteristiche specifiche (costo, benefici, etc..) di ciascun edificio per ogni tipo sono riportate in dettaglio nel capitolo 9.

Esempio: L'Edificio Commerciale CAUPONA permette di scartare in cambio di 4 monete e di 1 Punto Fama, solo se si producono generi alimentari. Analogamente, l'HOSPITIUM consente di scartare in cambio di 5 monete (nessun PF), sempre a patto di produrre generi alimentari.



**EDIFICI di UTILITA'** (verde):  
Rappresentano servizi di utilità e di supporto alle attività commerciali dei giocatori e consentono di ottenere benefici di vario tipo durante il turno di gioco.




**EDIFICI PUBBLICI** (viola):  
Contribuire allo sviluppo della città è un modo per acquisire grande prestigio, infatti gli Edifici Pubblici permettono di guadagnare da 3 a 6 Punti Fama. Per ciascun valore di Punti Fama, sono disponibili due distinti Edifici Pubblici con costi differenti. Quando un giocatore costruisce un Edificio Pubblico (vedi Paragrafo 4.4) deve acquistare, se disponibile, il più costoso dei due.



**MURA della CITTA'** (grigio):  
La costruzione delle mura difensive è un ulteriore motivo di prestigio per chi ha finanziato la loro edificazione, oltre a costituire un vantaggio immediato. Ciascun segmento delle Mura della Città consente infatti al giocatore che lo edifica di ottenere un particolare beneficio utilizzabile da subito nel turno di gioco; inoltre, alla fine della partita ciascun giocatore guadagna Punti Fama in funzione del numero di sezioni che ha edificato nel corso del gioco (vedi Paragrafo 9.5). La facoltà di costruire un qualunque tratto disponibile delle Mura della Città durante la fase di Costruzione Edifici (vedi Paragrafo 4.4) è un'abilità esclusiva del giocatore che riveste la Carica Pubblica di PRAEFECTUS URBI (vedi Paragrafo 7.4).

## 2. SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco in Constantinopolis è diventare l'imprenditore più influente della città. Onorando i contratti provenienti da altre città, conducendo le proprie attività commerciali locali, effettuando donazioni alla cittadinanza e finanziando la costruzione e la manutenzione delle mura della città e degli edifici pubblici, i giocatori guadagneranno Punti Fama (PF / ) che sono la misura della propria influenza.

Al termine della partita, il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di PF sarà il mercante più influente di Constantinopoli e verrà dichiarato vincitore!

## 3. PREPARAZIONE DEL GIOCO

Collocare il tabellone di gioco al centro del tavolo. Mescolare il mazzo dei Contratti e posizionarlo a faccia in giù vicino al tabellone. Mettere le monete in posizione conveniente sul tavolo formando così la Banca, e disporre analogamente i Beni di Produzione formando così la Riserva.

Sistemare gli Edifici nei rispettivi spazi illustrati sul tabellone e nella quantità determinata dal numero di giocatori come di seguito indicato:

2 Giocatori: 1 Edificio per ciascun tipo.

3-4 Giocatori: 2 Edifici per ciascun tipo (dove disponibili).

5 Giocatori: Tutti gli Edifici disponibili per ciascun tipo

Mischiare le 5 Carte Mercato e posizionarne una nel riquadro Mercato Attuale del Tabellone (sarà il primo mercato in gioco).

Formare una pila con le restanti carte che verrà posizionata scoperta nel riquadro Mercati Futuri.

Ogni giocatore sceglie il proprio colore e prende i tre indicatori Carica Pubblica, Punti Fama e Livello di Produzione, gli Uffici Mercantili corrispondenti al colore scelto e una Plancia.

Ciascun giocatore riceve inoltre 1 Parvus Dromo (Nave Piccola), 30 monete e un Edificio di Produzione AGER (Podere) che è già stampato sulla propria Plancia.

Ogni giocatore mette il proprio indicatore Punti Fama nello spazio '0' del percorso Punti Fama e l'indicatore Livello di Produzione nello spazio '1' della sezione corrispondente sul tabellone.

Gli indicatori Carica Pubblica di tutti i giocatori vengono mescolati e disposti a caso nella sezione Cariche Pubbliche del tabellone, iniziando da quello più a sinistra e procedendo verso destra.

## 4. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita a Constantinopolis si svolge in una serie di turni articolati in varie fasi. Alla fine di ogni turno di gioco ne inizia uno nuovo, fino al termine della partita. Sebbene la struttura del turno di gioco sia piuttosto articolata, la maggior parte delle fasi possono essere svolte simultaneamente da tutti i giocatori e sono quindi molto rapide una volta che si sia familiarizzato con le meccaniche. In ogni caso, anche le fasi in cui i giocatori devono agire in sequenza secondo l'ordine di gioco diventano generalmente più rapide dopo le prime partite.

## TURNO DI GIOCO:

1. Cariche Pubbliche e ordine di gioco.
2. Movimento delle Navi e consegne.
3. Produzione dei Beni.
4. A) Costruzione Edifici, B) Acquisti e Vendite al Mercato C) Utilizzo degli Edifici Commerciali.
5. Nuovi Contratti.
6. D) Accettazione dei Contratti, E) Acquisti e Vendite del Mercato, F) Utilizzo degli Edifici Commerciali, G) Acquisto e Utilizzo degli Uffici Mercantili, H) Acquisto di una Nave.
7. Donazioni alla cittadinanza.
8. Immagazzinamento e nuovo mercato.

### 4.1 CARICHE PUBBLICHE

In questa fase i giocatori effettuano un'asta per aggiudicarsi il diritto di rivestire una specifica Carica Pubblica nel turno corrente, che consentirà di godere di un bonus particolare e unico, oltre a determinare l'ordine di gioco. Le caratteristiche specifiche delle Cariche Pubbliche previste in Constantinopolis sono riportate in dettaglio nel Capitolo 7.

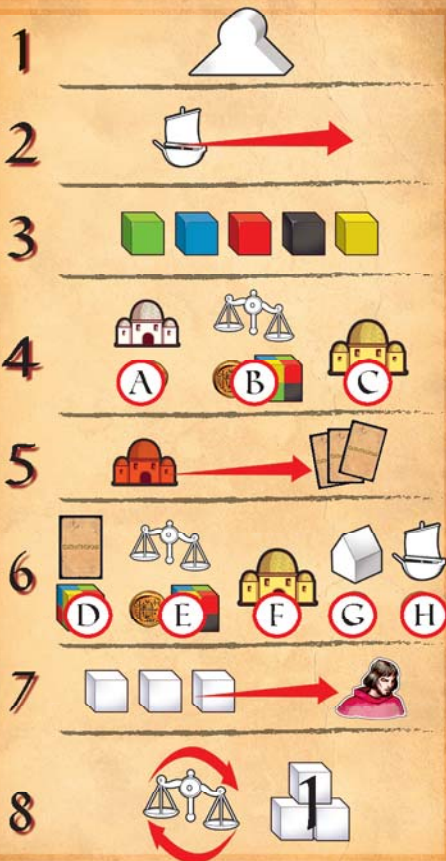
Lo svolgimento di questa fase avviene nella sezione Cariche Pubbliche del tabellone, che elenca il nome ed il simbolo del bonus corrispondente per ognuna delle cariche, da sinistra verso destra, secondo l'ordine di gioco. In ogni turno, quindi, il primo giocatore sarà sempre quello che riveste la prima carica non vacante e così a seguire.

#### 4.1.1 ASTA PER LE CARICHE PUBBLICHE

L'asta si svolge secondo l'ordine di gioco corrente (anche nel turno iniziale in cui l'ordine è stabilito casualmente durante la preparazione). Ciascun giocatore, al proprio turno viene definito 'giocatore attivo' e deve scegliere se desidera ricoprire:

- La stessa Carica Pubblica attualmente rivestita
- Una Carica Pubblica attualmente vacante
- Una Carica Pubblica rivestita da un avversario.

Se il giocatore attivo **sceglie la stessa Carica Pubblica attualmente ricoperta**, non effettua alcuna offerta, lascia il suo segnalino dove si trova e si passa al giocatore successivo.



Se il giocatore attivo **sceglie una Carica Pubblica vacante**, fa un'offerta fissa di 2 monete che vengono messe nell'apposito spazio con il simbolo del denaro della carica scelta. Quindi posiziona il suo segnalino Carica Pubblica nello spazio corrispondente, a indicare che al momento riveste quella carica. Se il giocatore attivo **sceglie una Carica Pubblica attualmente ricoperta da un altro giocatore**, deve fare un'offerta che sia maggiore di quanto sia eventualmente presente nell'apposito spazio con il simbolo del denaro della carica scelta, comunque non inferiore a 1 moneta.

Il giocatore che attualmente ricopre la Carica scelta, può rilanciare per mantenere la propria carica oppure passare; nel caso di rilancio il giocatore di turno potrà a sua volta rilanciare o passare, e si procede in questo modo fino a quando uno dei due abbandona passando.

A questo punto, chi ha vinto l'asta paga la sua offerta mettendo le monete nell'apposito spazio con il simbolo del denaro della carica scelta e mette il suo segnalino Carica Pubblica nello spazio corrispondente. Chi non si aggiudica l'asta non paga nulla, riprendendosi le eventuali monete che aveva posizionato nell'apposito spazio durante l'asta.

Il giocatore che per effetto dell'asta perde la Carica Pubblica che occupava, diventa subito attivo e effettua immediatamente la sua scelta. In questo caso, oltre alle scelte sopra elencate, il giocatore ha la possibilità di andare ad occupare gratuitamente (senza offerta) la Carica Pubblica appena lasciata libera da un altro giocatore.

Dopo che il giocatore attivo ha completato la propria scelta, si prosegue in ordine di gioco con il giocatore successivo che non sia stato ancora attivato. Al termine della fase, quando tutti i giocatori sono stati attivati, le monete presenti nella sezione Cariche Pubbliche del tabellone vanno alla Banca.

A questo punto l'ordine di gioco e l'assegnazione delle Cariche Pubbliche sono definitive per il turno di gioco ed i giocatori che rivestono le cariche PRAEFECTUS PRETORIO e COMES THESAURORUM ottengono rispettivamente il Bene di Produzione e le 4 monete previste come loro abilità specifiche (vedi i Paragrafi 7.2. e 7.3 per i dettagli).

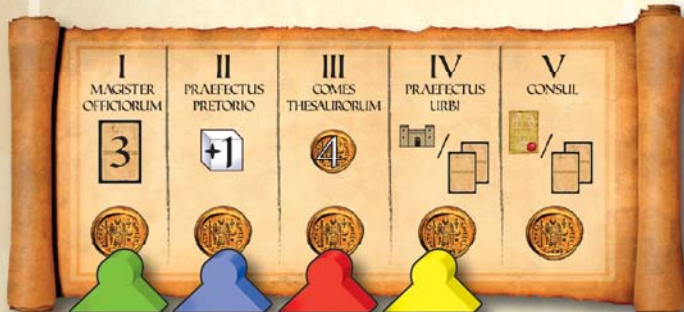


Figura 1.

**Esempio 1:** Data la situazione iniziale illustrata in Figura 1, il giocatore verde è il primo di turno e decide di fare un'offerta di 1 moneta per la carica attualmente rivestita dal giocatore rosso. Questi sceglie di non rilanciare e passa, quindi il giocatore verde paga una moneta e sposta il suo segnalino. Il giocatore rosso, ora attivo perché ha perso la sua posizione, decide di andare ad occupare gratuitamente la Carica Pubblica appena lasciata vacante dal giocatore verde. La situazione ora si è modificata come illustrato nella Figura 2.



Figura 2.

**Esempio 2:** Continuando l'esempio precedente, è ora attivo il giocatore blu (il primo in ordine di gioco che non sia stato ancora attivo), che decide di restare dove si trova, senza dover fare quindi alcuna offerta. Il giocatore successivo in ordine di gioco è il verde, che è stato già attivo, quindi diventa attivo il giallo, il quale offre 1 moneta per la Carica Pubblica attualmente ricoperta da giocatore rosso. Il giocatore rosso passa e cede la posizione all'avversario che paga la moneta offerta.

Essendo nuovamente attivo, il giocatore rosso fa un'offerta di 1 moneta per la Carica Pubblica del giocatore blu, il quale vorrebbe mantenere la propria posizione e rilancia di 2 monete. Il giocatore rilancia a sua volta portando l'offerta a 3 monete. Il giocatore blu decide di passare e diventando attivo offre 2 monete per la quinta Carica che è vacante (offerta fissa).

La situazione è ora quella mostrata in Figura 3.

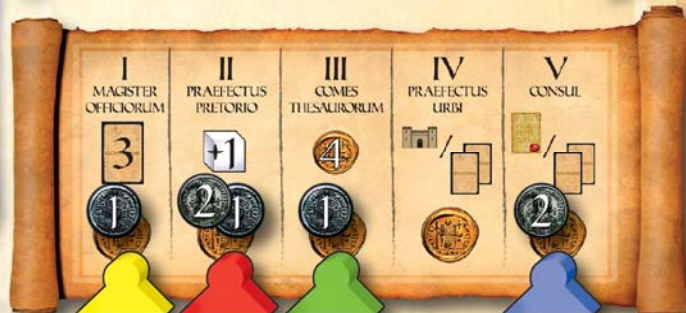


Figura 3.

**Esempio 3:** Continuando ancora l'esempio precedente, non vi sono in ordine di gioco altri giocatori che debbano ancora attivarsi, pertanto la fase termina e l'ordine di gioco mostrato è definitivo per questo turno.

Le 7 monete presenti nella sezione Cariche Pubbliche del tabellone vengono scartate e rimesse nella Banca.

## 4.2 MOVIMENTO DELLE NAVI E CONSEGNE

Questa fase può essere svolta simultaneamente dai giocatori. Ciascun giocatore fa avanzare tutte le Navi che ha sulla propria plancia di 1 turno di viaggio, spostandole di una casella verso destra.

Quindi, tutte le Navi che si trovano nella casella Viaggio

Breve (1 turno) rientrano in Porto, mentre quelle che si trovano nella casella Viaggio Lungo (2 turni) passano nella casella Viaggio Breve (1 turno) e saranno in Porto al turno seguente.

Tutte le Navi che rientrano in Porto hanno completato le consegne previste, pertanto i giocatori riscuotono i compensi e scartano i Contratti che vi erano imbarcati.

Le Navi che rientrano in Porto sono subito nuovamente disponibili per imbarcare altri Contratti già nel turno in corso (vedi Paragrafo 4.6).

Per ogni consegna effettuata i giocatori incassano sempre il denaro indicato sulle relative carte Contratto.

Inoltre, per ogni Contratto di trasporto di Beni di Produzione i giocatori guadagnano 1 Punto Fama (come indicato dal simbolo sulle Carte Contratto), a rappresentare l'incremento di reputazione dovuto alla soddisfazione dei commercianti stranieri che hanno visto rispettati gli accordi; in tal caso i giocatori fanno avanzare il proprio indicatore sul percorso dei Punti Fama.

Il trasporto di passeggeri non comporta mai un guadagno di Punti Fama.



### 4.3 PRODUZIONE DEI BENI

Questa fase può essere svolta simultaneamente dai giocatori.

Ciascun giocatore preleva dalla riserva i Beni di Produzione che produce, il cui numero e tipo corrispondono ai simboli riportati in basso a destra sugli Edifici di Produzione che possiede sulla propria Plancia.

Tutti i beni così prodotti vengono riposti dai giocatori nello spazio risorse indicato sulla propria Plancia.

**Esempio:** all'inizio di questa fase un giocatore possiede un Ager (che riporta 2 cubetti verdi) ed una VENATORIS DOMUS (che riporta 1 cubetto verde ed 1 cubetto blu).

Il giocatore prende dalla riserva  (generi alimentari) e  (beni di consumo) e li mette sulla propria Plancia, nello spazio Magazzino dei Beni.

## 44 COSTRUZIONI EDIFICI

Questa fase deve essere effettuata secondo l'ordine di gioco. Al proprio turno, ciascun giocatore può acquistare fino ad un massimo di 1 Edificio per tipo: Commerciale, Produzione, Utilità, Pubblico.

I segmenti delle Mura della Città contano come ulteriore tipologia di edificio, ma possono essere acquistati solo dal PRAEFECTUS URBI (vedi Paragrafo 7.4).

Per ciascun edificio acquistato, il giocatore ne paga alla Banca il costo (riportato sul tassello in alto a sinistra), lo prende e lo colloca in uno degli spazi liberi della propria Plancia. Ad eccezione degli Edifici Pubblici e Mura della Città, i cui segmenti si considerano tutti diversi fra loro, un giocatore non può mai acquistare un Edificio che già possiede.

Per ogni Edificio di Produzione acquistato, il giocatore fa avanzare di una casella il suo segnalino Livello di Produzione nella sezione corrispondente del tabellone, in modo da indicare in ogni momento quanti Edifici di Produzione possiede. Questo valore determina quanti Contratti potrà pescare (vedi Paragrafo 4.5). Se un giocatore desidera acquistare un Edificio Pubblico che ha un certo valore di Punti Fama, deve obbligatoriamente acquistare quello di costo maggiore a parità di Punti Fama conferiti, se è ancora disponibile (vedi Paragrafo 9.4). Una volta acquistato un Edificio Pubblico il giocatore guadagna immediatamente i Punti Fama relativi.

### 44.1 DIRITTO DI PRELAZIONE DEL CONSUL

Il giocatore che riveste la carica di CONSUL (vedi paragrafo 7.5) ha la facoltà di utilizzare in questa fase il proprio diritto di prelazione, per acquistare un edificio scelto dal giocatore di turno, al suo posto. In tal caso il CONSUL paga usando le sue attuali monete senza poter utilizzare alcun edificio per ottenere ulteriori monete o sconti, come ad esempio gli Edifici Commerciali oppure il REDEMPTOR, e ottiene immediatamente un edificio al di fuori del proprio turno. Il giocatore che detiene la carica di CONSUL non può utilizzare questa abilità per acquistare una sezione di mura durante il turno del PRAEFECTUS URBI. Se il giocatore di turno non riesce ad acquistare un edificio scelto a causa del diritto di prelazione esercitato dal CONSUL ai suoi danni, ha ancora la possibilità di acquistare un edificio di quel tipo, poichè di fatto non l'ha ottenuto.

**Esempio:** nella fase di costruzione degli edifici, il giocatore di turno dichiara che desidera costruire l'edificio di Produzione METALLUM, che è l'ultimo disponibile. Dato che intendeva costruirlo anche lui e non ce ne sono altri, il giocatore che riveste la carica di CONSUL dichiara di utilizzare il suo diritto di prelazione: paga 20 monete alla Banca, prende l'edificio e lo mette sulla sua Plancia. Quando sarà il suo turno (l'ultimo), il CONSUL potrà ancora acquistare un Edificio di Produzione, poichè il METALLUM così acquisito fuori turno non conta per il limite di costruzione di un solo edificio per tipo. Il turno è ancora del giocatore che era di turno e non ha potuto avere il METALLUM, il quale può ancora costruire un Edificio di Produzione.



## 4.2 ACQUISTI E VENDITE AL MERCATO

In qualsiasi momento durante la propria fase di costruzione degli edifici, il giocatore può effettuare acquisti e/o vendite al Mercato Attuale (vedi Paragrafo 1.3).

## 4.3 UTILIZZO DI EDIFICI COMMERCIALI

In qualsiasi momento durante la propria fase di costruzione degli edifici, il giocatore può utilizzare gli Edifici Commerciali (vedi Paragrafo 1.4), anche se appena costruiti. Poichè questi edifici possono essere utilizzati una sola volta per turno di gioco, al fine di ricordare quelli usati dal giocatore in questa fase si raccomanda di lasciarvi sopra i Beni di Produzione scartati (così non si rischierà di utilizzarli nuovamente in seguito).

## 4.5 NUOVI CONTRATTI

In questa fase, procedendo secondo l'ordine di gioco per il turno corrente, ciascun giocatore pesca il numero di carte Contratto che gli spetta in base alla posizione del suo segnalino nella Tabella Livello di Produzione stampata sul tabellone. Durante questa fase, se non ci sono carte contratto rimaste da pescare, rimescolare la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca.

**Esempio:** un giocatore che possiede 4 Edifici di Produzione pescherà 3 carte Contratto in questa fase. In aggiunta ai Contratti indicati in base al Livello di Produzione raggiunto, ogni giocatore avrà diritto di pescare una carta Contratto aggiuntiva per ogni Ufficio Mercantile libero sulla sua Plancia (vedi Paragrafo 4.6.4). Il giocatore che ricopre la Carica di MAGISTER OFFICIORUM pesca 3 carte Contratto aggiuntive come beneficio speciale della Carica Pubblica rivestita (vedi Paragrafo 7.1). Il giocatore che abbia acquistato il segmento di Mura (carta Contratto aggiuntiva) pesca una carta Contratto aggiuntiva.

## 4.6 ACCETTAZIONE DEI CONTRATTI

Questa fase può essere svolta simultaneamente dai giocatori. Ogni giocatore esamina le carte Contratto in suo possesso, quelle ricevute e quelle eventualmente bloccate in precedenza con i suoi Uffici Mercantili (vedi Paragrafo 4.6.4), decidendo quali accettare e quali rifiutare. Se il giocatore che ricopre la carica di CONSUL (vedi Paragrafo 7.5) non ha utilizzato il diritto di prelazione nella fase di costruzione degli edifici oppure il giocatore che ricopre la carica di PRAEFECTUS URBI (vedi paragrafo 7.4) non ha costruito un segmento di mura, possono in questa fase

scartare fino a due Carte Contratto fra quelle che possiedono e ripescarne altrettante dalla pila, prima di decidere quali accettare e quali rifiutare.

Per ogni Contratto accettato, il giocatore pone la Carta Contratto con sopra i relativi Beni di Produzione richiesti, accanto a una delle sue navi che abbia spazio sufficiente nella stiva (vedi Paragrafo 1.1).

Nel caso di Contratti per il trasporto di Passeggeri, il giocatore non deve scartare Beni di Produzione, ma dovrà possedere almeno una nave in grado di effettuare questo tipo di servizio con spazio in stiva sufficiente. I Contratti per il trasporto di 1 o 2 Beni di Produzione richiedono rispettivamente 1 o 2 spazi stiva su qualsiasi nave e consentono di guadagnare 1 Punto Fama (come riportato dal simbolo sulle Carte Contratto) oltre al denaro indicato. I Passeggeri richiedono sempre 1 spazio di stiva su qualsiasi nave, ma consentono di guadagnare esclusivamente denaro. Il solo limite al numero di Contratti che un giocatore può accettare in questa fase è costituito dallo spazio di stiva a disposizione sulle sue navi presenti nel porto.

Al termine di questa fase ogni giocatore mostrerà agli altri la propria disposizione dei Contratti accettati a fianco delle navi come mostra la figura 4, dopodiché dovrà posizionare ogni nave con i relativi Contratti sulla plancia nello spazio appropriato alla lunghezza dei viaggi: lungo da 2 turni o breve da 1 turno e scartare i beni usati nella riserva. Poichè ogni nave può ricevere più Contratti, la durata del viaggio si considererà sempre quella più lunga fra tutti i Contratti assegnati ad una specifica nave, indipendentemente dal fatto che si tratti di Passeggeri o trasporto di

**Esempio:** nella figura 4 sulla MEDIUS DROMO (Nave media) sono stati caricati: un Contratto da 2 Beni che richiede un viaggio lungo (2 turni), un Contratto da 1 Bene di Produzione che richiede un viaggio breve (1 turno), ed un Contratto di Passeggeri che richiede un viaggio breve (1 turno). I tre Contratti occupano rispettivamente  $1 + 1 + 2 = 4$  spazi di stiva complessivi, di cui uno è un passeggero, quindi la Nave Media non può accettare altri Contratti. In ogni caso la nave verrà posizionata sulla plancia del giocatore nello spazio del Viaggio Lungo (2 turni).



Figura 4.

Beni di Produzione.

Nel caso di viaggio lungo (2 turni), il giocatore guadagna immediatamente 1 Punto Fama aggiuntivo. Questo bonus si applica per ogni nave del giocatore che rispetti le condizioni riportate, pertanto caricando due navi in modo che entrambe facciano un viaggio lungo si otterrà subito 2 Punti Fama.

Nel caso in cui il viaggio lungo venga intrapreso con una MAGNUS DROMO (Nave Grande) il giocatore guadagna un ulteriore Punto Fama aggiuntivo.

Non c'è limite al numero di Contratti e di Navi che possono trovarsi in uno stesso spazio della Plancia del giocatore, che non rappresenta uno spazio di mare, bensì un lasso di tempo. Al termine di questa fase, tutti i Contratti non accettati saranno scartati, a meno che il giocatore non desideri bloccarli per i turni successivi, utilizzando i propri Uffici Mercantili (vedi Paragrafo 4.6.4).

#### 4.6.1 ACQUISTI E VENDITE AL MERCATO

In qualsiasi momento durante la propria fase di accettazione dei Contratti, il giocatore può effettuare acquisti e/o vendite al Mercato Attuale (vedi Paragrafo 1.3).

#### 4.6.2 EVENTUALE UTILIZZO DI EDIFICI COMMERCIALI

In qualsiasi momento durante la propria fase di accettazione dei Contratti, il giocatore può utilizzare gli Edifici Commerciali (vedi Paragrafo 1.4), a patto che non siano stati già utilizzati in precedenza durante lo stesso turno. Il giocatore potrà quindi utilizzare esclusivamente Edifici Commerciali della propria Plancia sui quali non si trovino dei Beni di Produzione (vedi Paragrafo 4.4.3).

Al termine del turno, il giocatore rimuoverà tutti i Beni di Produzione presenti sui propri Edifici Commerciali.

#### 4.6.3 ACQUISTO DI UNA NAVE

In qualsiasi momento durante la propria fase di accettazione dei Contratti, il giocatore può acquistare una nave per accrescere la propria flotta e aumentare il numero di contratti che potrà accettare. E' possibile acquistare una sola nave per turno, pagando alla banca l'importo corrispondente indicato (vedi Paragrafo 1.1).

Le navi acquistate possono essere subito utilizzate per caricare i Contratti accettati in questa stessa fase. Nel caso in cui due giocatori volessero acquistare l'ultima nave di un tipo rimasta, la precedenza va al giocatore che viene prima nell'ordine di turno.

#### 4.6.4 ACQUISTO/UTILIZZO DEGLI UFFICI MERCANTILI

In qualsiasi momento durante la propria fase di accetta-

zione dei Contratti, il giocatore può acquistare un Ufficio Mercantile pagando alla Banca il costo riportato sulla Plancia (3,4,5 o 6 monete a seconda che sia il primo, secondo, terzo o quarto Ufficio Mercantile che si acquista). E' possibile acquistare un solo Ufficio Mercantile per turno, che va posizionato negli spazi appositi della Plancia, e può essere utilizzato immediatamente già in questa fase. Quando un giocatore acquista un Ufficio Mercantile, pesca immediatamente un Contratto aggiuntivo come bonus speciale.


Gli Uffici Mercantili possono essere utilizzati per evitare di dover scartare Contratti che, pur essendo appetibili, il giocatore decide di non accettare nel turno corrente.

In questo caso il giocatore rimuove un Ufficio Mercantile dalla propria Plancia e lo posiziona sul Contratto desiderato, a indicare che questo è ora una sua esclusiva.

I Contratti bloccati in questo modo non verranno scartati alla fine della fase e permetteranno al giocatore di pianificare meglio gli affari dei turni successivi, sapendo in anticipo di quali Beni di Produzione avrà bisogno. In questa fase, il giocatore può decidere di liberare Contratti precedentemente bloccati, semplicemente rimuovendo l'Ufficio Mercantile della carta Contratto e riponendolo nell'apposito spazio della propria Plancia. I Contratti così liberati potranno essere subito accettati caricandoli sulle navi come sopra indicato, o saranno scartati al termine della fase. Gli Uffici Mercantili appena liberati possono essere subito riutilizzati per bloccare altre carte Contratto, ma non danno diritto all'acquisizione di una nuova carta.

#### 4.7 DONAZIONI ALLA CITTADINANZA E NUOVO MERCATO

Questa fase può essere svolta simultaneamente dai giocatori.

Ciascun giocatore può effettuare una singola donazione di Beni di Produzione alla cittadinanza, allo scopo di accrescere il proprio prestigio. Le donazioni che possono essere effettuate ogni turno sono indicate sulla tessera del Mercato Attuale, nella colonna con il simbolo  (vedi Paragrafo 1.3). Per effettuare una donazione, un giocatore deve essere in grado di produrre il tipo di beni richiesto. In tal caso, scarta i Beni di Produzione indicati e guadagna i Punti Fama corrispondenti facendo immediatamente avanzare il suo segnalino sul percorso dei Punti Fama.

#### 4.7.1 NUOVA POSIZIONE DEL MERCATO

Quando tutti i giocatori hanno completato le eventuali donazioni, la Tessera Mercato in cima alla pila della sezione Mercati Futuri del tabellone viene spostata nella sezione Mercato Attuale, in cima alle altre qui eventualmente presenti. Questo è ora il nuovo Mercato in cui i giocatori potranno acquistare e vendere i Beni di Produzione nel turno successivo.

Quando la pila nella sezione Mercati Futuri si esaurisce, si

deve costituire una nuova pila rimescolando tutte le Tesere Mercato presenti sotto la prima del Mercato Attuale. La nuova pila dei Mercati Futuri dovrà sempre essere posizionata a faccia in giù. Qualora la pila dei Mercati Futuri dovesse esaurirsi per la seconda volta, alla fine del turno successivo terminerà la partita.

## 4.8 IMMAGAZZINAMENTO E FINE TURNO

Qualora non si sia verificata una delle due condizioni di fine partita (vedi Capitolo 5), i giocatori devono immagazzinare o scartare i Beni di Produzione ancora in loro possesso, e successivamente iniziare un nuovo turno di gioco. In caso contrario, la partita è terminata e si procede al conteggio finale dei Punti Fama (vedi Capitolo 5).

### 4.8.1 IMMAGAZZINAMENTO O SCARTO DEI BENI DI PRODUZIONE

Prima di un nuovo turno di gioco, i Beni di Produzione ancora in possesso dei giocatori devono essere immagazzinati o scartati.

Tutti i giocatori possono sempre immagazzinare 1 singolo Bene di Produzione, indipendentemente dal tipo. I giocatori che abbiano costruito l'Edificio di Utilità HORREUM potranno invece immagazzinare fino a 5 beni di Produzione in qualsiasi combinazione (vedi Paragrafo 9.3). I Beni di Produzione immagazzinati vanno nello spazio apposito dei Beni sulla Plancia del giocatore e saranno così disponibili per il turno successivo, in aggiunta a quelli prodotti. Tutti i beni che non si possono o non si desidera immagazzinare devono essere scartati alla fine di questa fase.

## 5. CONDIZIONI DI VITTORIA

La partita termina qualora si verifichi una delle seguenti condizioni:

- viene acquistato l'ultimo Edificio Pubblico (in questo caso la partita termina alla fine del turno corrente);
- la pila dei Mercati Futuri viene esaurita per la seconda volta (in questo caso la partita finisce alla fine del turno successivo. Questo vuol dire che si potranno giocare massimo 9 turni).

### 5.1 MURA DELLA CITTÀ

Ogni giocatore conteggia i Punti Fama dati dalle sezioni di Mura della Città (in funzione del loro numero, vedi Paragrafo 9.5) che possiede sulla propria Plancia.

I Punti Fama così ottenuti vengono sommati a quelli guadagnati nel corso del gioco, avanzando il proprio segnalino

lungo il Percorso dei Punti Fama.

## 5.2 NAVI ANCORA IN VIAGGIO

Ogni giocatore guadagna il denaro e gli eventuali Punti Fama previsti dai Contratti imbarcati sulle sue navi che ancora non hanno raggiunto il porto, incluse quelle caricate in quest'ultimo turno, esattamente come se effettuassero la consegna in questo momento. I Punti Fama così ottenuti vengono sommati al totale avanzando il proprio segnalino lungo il Percorso dei Punti Fama.

## 5.3 CONVERSIONI FINALI

Ogni giocatore infine guadagna ulteriori Punti Fama in funzione del denaro residuo a fine partita:

- per ogni 15 monete = 1 Punto Fama

I Punti Fama così ottenuti vengono sommati al totale avanzando il proprio segnalino lungo il percorso dei Punti Fama e determinando così il totale finale per il giocatore.

## 6. VITTORIA

Alla fine dei conteggi, il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di Punti Fama è il mercante più influente di Costantinopoli e viene dichiarato vincitore.

In caso di parità sul totale dei Punti Fama, vince il giocatore che ha più denaro residuo.

In caso di ulteriore pareggio sul denaro, vince chi ha il maggior numero di Beni di Produzione di qualsiasi tipo. Se a questo punto vi fosse ancora un pareggio, i giocatori in questa condizione vengono considerati ugualmente influenti, e si spartiranno equamente fama e affari vincendo alla pari.

## 7. LE CARICHE PUBBLICHE IN DETTAGLIO

### 7.1 MAGISTER OFFICIORUM

Sovrintendente degli Uffici. Il giocatore che riveste questa carica riceve 3 carte Contratto aggiuntive nella fase Nuovi Contratti (vedi Paragrafo 4.5), avendo così per il turno in corso più scelta rispetto agli avversari.

### 7.2 PRAEFECTUS PRETORIO

Prefetto del Pretorio. Non appena l'assegnazione delle Cariche Pubbliche è definitiva (vedi Paragrafo 4.1) questo giocatore riceve un Bene di Produzione a sua scelta, fra

quelli che è in grado di produrre.

### 7.3 COMES THESAURORUM

Tesoriere. Non appena l'assegnazione delle Cariche Pubbliche è definitiva (vedi Paragrafo 4.1), questo giocatore riceve 4 monete.

### 7.4 PRAEFECTUS URBI

Prefetto della città. Il giocatore che riveste questa carica può:

- costruire sezioni delle Mura della Città (vedi Paragrafo 9.5) nella fase di costruzione degli edifici (vedi Paragrafo 4.4), azione esclusiva di questa carica,

OPPURE

- nella fase di accettazione dei Contratti (vedi Paragrafo 4.6), scartare fino a due Carte Contratto fra quelle possedute e pescarne altrettante dalla pila.

### 7.5 CONSUL

Console. Il giocatore che riveste questa carica può:

- esercitare il "diritto di prelazione" nella fase di costruzione degli edifici, per costruire fuori turno un edificio scelto da un avversario al suo posto (vedi Paragrafo 4.4.1) senza che questo conti per il limite di 1 edificio per tipo e pagandolo immediatamente,

OPPURE

- nella fase di accettazione dei Contratti (vedi Paragrafo 4.6), scartare fino a due Contratti fra quelli posseduti e pescarne altrettanti dalla pila.

### 7.6 BONUS DEL PRAEFECTUS URBI E CONSUL

Poichè i bonus del PRAEFECTUS URBI e del CONSUL possono essere utilizzati una sola volta per turno, nel momento in cui il giocatore ne usufruisce, dovrà ruotare il proprio segnalino Carica Pubblica, come promemoria.

## 8. I BENI DI PRODUZIONE IN DETTAGLIO

I beni prodotti dai giocatori in Constantinopolis rappresentano una quantità di merci varie.









Ai fini del gioco, più che i singoli prodotti si considerano le cinque categorie in cui essi si dividono, ciascuna individuata da un colore con diverse possibilità di guadagno e richiesta nei Contratti:

Colore	Categoria	Guadagno	Richiesta
	Beni di Lusso	Molto Alto	Molto Bassa
	Armamenti	Alto	Bassa
	Materie Prime	Medio	Alta
	Beni di Consumo	Basso	Media
	Generi Alimentari	Molto Basso	Molto alta

## 9. GLI EDIFICI IN DETTAGLIO

### 9.1 EDIFICI DI PRODUZIONE

Nome	Costo	Produce	Licenza
Ager (Podere)	-		A
Pistrinum (Mulino)	6		A
Venatoris Domus (Casa dei Cacciatori)	10		A
Textrinum (Industria Tessile)	11		A
Lignarii Officina (Falegneria)	12		B

Cura (Allevamento)	16		B
Figulina (Bottega dell'Argilla)	17		B
Metallum (Miniera)	20		B
Armorum Faber (Armaiolo)	14		C
Fabri Officina (Fucina)	18		C
Conflatorium (Fonderia)	23		C
Sculptoris Domus (Casa dello Scultore)	17		D
Vinaria (Cantina)	21		D

## 9.2 EDIFICI COMMERCIALI

Nome	Costo	Richiede	Guadagno
Caupona (Osteria)	9		4 monete + 
Vestificina (Sartoria)	9		5 monete + 
Emporium (Emporio)	9		7 monete + 
Armamentarium (Armeria)	9		10 monete + 
Antiquarius (Antiquario)	9		6 monete + 

Hospitium (Locanda)	9		5 monete
------------------------	---	---	----------

## 9.3 EDIFICI DI UTILITÀ

Nome	Costo	Benefici
Mensae (Banchi di Vendita)	5	Il giocatore guadagna 1 moneta aggiuntiva per ogni Bene di Produzione venduto al Mercato.
Redemptor (Impresario Edile)	5	Se il giocatore è in grado di produrre Materie Prime, può una volta per turno scartarne una per ottenere uno sconto di 5 monete sull'acquisto di qualsiasi Edificio.
Taberna (Rivendita)	5	Il giocatore può acquistare al Mercato un tipo fra i Beni di Produzione che è in grado di produrre.
Horreum (Deposito)	5	Alla fine del turno, il giocatore può immagazzinare (e quindi non scartare) 5 Beni di Produzione nello spazio apposito sulla sua Plancia, di qualsiasi tipo anziché uno solo.

## 9.4 EDIFICI PUBBLICI

Nome	Costo	PF a fine partita
Hippodromus	21	3 PF
Domus Regia	24	3 PF
Hippodromus	32	4 PF
Domus Regia	36	4 PF

Hippodromus 45 5 PF






Domus Regia 50 5 PF

Hippodromus 60 6 PF


Domus Regia 66 6 PF

## 9.5 MURA DELLA CITTÀ

In aggiunta ai benefici sotto elencati, subito disponibili quando si costruisce un segmento di mura, il giocatore otterrà a fine partita 1,3,6,9,12 o 16 PF (Punti Fama) (Come illustrato sul tabellone di gioco, nella tabella PF Mura della Città) in base al numero totale di segmenti presenti sulla propria Plancia.

Nome	Costo	PF a fine partita
Moenia (Mura della Città)	10	 : sconto di 3 monete sull'acquisto di una Nave
Moenia (Mura della Città)	10	 : Durante la fase Cariche Pubbliche, gli altri giocatori devono offrire o rilanciare almeno di 3 monete per la carica occupata dal giocatore, anziché di 1 moneta.
Moenia (Mura della Città)	10	 : sconto di 2 monete sull'acquisto di ogni Bene di Produzione al Mercato, pagando sempre un minimo di 1 moneta per Bene.
Moenia (Mura della Città)	10	 : una Carta Contratto aggiuntiva.
Moenia (Mura della Città)	10	 : una volta per turno, può scambiare 3 Beni di Produzione (di qualunque tipo), per ricevere 10 monete.

Moenia  
(Mura della Città) 10

 : una volta per turno, può scambiare un Bene di Produzione con un altro a scelta sempre fra quelli che si è in grado di produrre.

## 10. REGOLA OPZIONALE: LIBERO COMMERCIO

Una volta familiarizzato con le regole, potete includere alle regole base la variante Libero commercio per aggiungere il libero scambio di Beni di Produzione e Contratti fra i giocatori.

Durante la Fase di Accettazione dei Contratti (vedi Paragrafo 4.6), i giocatori potranno dar luogo a contrattazioni che comprendano lo scambio in qualsiasi misura dei *Beni di Produzione, Contratti e Denaro*.

Lo scambio non deve necessariamente avvenire fra cose dello stesso tipo, ad esempio è consentito cedere un Contratto ad un altro giocatore per ricevere Beni di Produzione o Monete.

**Esempio:** Eugenia ha un Contratto che non riesce ad accettare, quindi cerca di scambiarlo con un altro giocatore a cui possa interessare. Giovanni offre a Eugenia un Bene di Produzione verde (generi alimentari), ma Eugenia non accetta ritenendo l'offerta insufficiente, Giovanni quindi rilancia la sua offerta aggiungendo 1 moneta. Eugenia a questo punto accetta la nuova offerta che comporta lo scambio del Contratto per un Bene di Produzione verde più 1 moneta.

## NOTE DI GIOCO.

**Prima di fare un'offerta per una Carica Pubblica posso vedere quante monete ha il mio avversario?**

Dipende. Il denaro posseduto dai giocatori non è pubblico durante il gioco, pertanto chiunque è libero di mostrare o meno agli altri giocatori il denaro in suo possesso.

**Posso guardare i Contratti pescati da un altro giocatore?**

Sì. Fintanto che non vengono caricati su una Nave, i Contratti pescati dai giocatori sono pubblici e vengono tenuti scoperti sul tavolo perchè tutti possano vederli.

**Posso guardare i Contratti trasportati dalla Nave di un altro giocatore?**

No. Per non rischiare di rallentare il gioco soprattutto nell'ultimo turno, i Contratti non sono più di dominio pubblico una volta accettati e caricati sulle Navi. Sta quindi al giocatore che trasporta i Contratti decidere se renderli pubblici o meno. Se non avete timore di rallentare il gioco, prima di iniziare potete comunque accordarvi diversamente.

**Posso scegliere deliberatamente di scartare dei beni?**

Sì. E' possibile scegliere di scartare volontariamente uno o più beni, che vanno riposti nella riserva. In alcune circostanze potrebbe anche essere una scelta obbligatoria.

**Una Medius Dromo (Nave Media) ha una stiva di 4 beni, uno dei quali può essere usato per un Passeggero: questo vuol dire che se imbarco un Passeggero resterà spazio soltanto per 3 beni?**

Sì, è esatto.

**Ho solo Edifici di Produzione con licenza 'A' e sono terminati tutti gli Edifici con licenza 'B'. Non posso più costruire Edifici di Produzione?**

Assolutamente no. Nella eventualità che tutti gli Edifici di Produzione con una determinata licenza fossero esauriti, si potranno costruire direttamente quelli con licenza immediatamente successiva. Nell'esempio citato, con un Edificio di Produzione di licenza 'A' si potranno costruire direttamente quelli di licenza 'C'.

**E' possibile continuare una partita a Constantinopolis se un giocatore deve abbandonare prima della fine?**

Sì. Il sistema proporzionale di Constantinopolis consente di continuare la partita anche se viene abbandonata da uno o più giocatori, purchè ne rimangano almeno due. All'inizio del turno, gli Edifici, le Navi le pedine ed i segnalini dei giocatori che hanno abbandonato nel turno precedente vengono rimossi dal gioco senza possibilità di acquisto da parte degli altri giocatori. Quindi si rimuovono dal Tabellone gli Edifici in eccesso per il nuovo numero di giocatori presenti in partita, lasciandone al massimo due per ogni tipo se si scende a 3 o 4 giocatori, uno solo se si scende a 2 soli giocatori.

**Posso usare due Navi per un Contratto da 2 beni?**

No. Ogni Contratto può essere trasportato soltanto da una nave, anche se occupa due spazi di stiva perchè richiede due Beni di Produzione.

**Cosa significa esattamente che devo essere in grado di produrre un tipo di Bene di Produzione per usare gli Edifici Commerciali, il REDEMPTOR, o fare donazioni?**

Essere in grado di produrre un certo tipo di bene significa possedere dall'inizio del turno almeno un Edificio di Produzione che faccia acquisire al giocatore quel tipo di bene nella fase apposita. Per utilizzare un Edificio Commerciale, il REDEMPTOR o fare donazioni, non occorre però che tutti i beni scartati siano stati effettivamente prodotti dal giocatore, ma solo che possa produrli: alcuni di questi potrebbero anche essere stati acquistati al Mercato.

**Se possiedo l'Edificio Utile TABERNA, posso usarla per acquistare al Mercato un certo tipo di Bene di Produzione e successivamente rivenderlo?**

No. In ogni turno è possibile acquistare OPPURE vendere al Mercato un determinato tipo di Bene di Produzione, ma non entrambe le cose, neanche con la TABERNA. Il solo uso di questo Edificio Utile è che consente di acquistare al Mercato un tipo di Bene di Produzione che il giocatore è in grado di produrre, azione altrimenti non consentita.

**Posso accettare un Contratto e imbarcarlo su una Nave già in viaggio, se la stiva lo consente?**

No, mai. Solo le navi attualmente in porto possono essere utilizzate per trasportare i Contratti accettati nel turno.

**Se il CONSUL ha esercitato il diritto di prelazione sull'acquisto dell'edificio che stavo per acquistare, posso comprarne un altro dello stesso tipo?**

Sì. L'edificio acquistato per mezzo del diritto di prelazione non conta per il limite, di uno per turno sia per il CONSUL che per il giocatore a cui è stato sottratto.

**Autore:** Giancarlo Fioretti

**Testi e Sviluppo:** Giancarlo Fioretti e Homo Ludens

**Responsabile Produzione:** Silvio Negri-Clementi

**Design Grafico e Illustrazioni:** Antonio Dessi

**Consulenza Grafica:** Drunken Monkey Studio

**Illustrazioni Supplementari:** Alberto Celletti

**Consulenza e Revisione Regolamento:** Guido "The Goblin" Ceccarelli

**Consulenza Storica:** Associazione Culturale Bisanzio - [www.imperobizantino.it](http://www.imperobizantino.it)

**Consulenza Linguistica:** Eugenia e Narsete Iori

**Sviluppo e Realizzazione Prototipi:** Roberto Gennaro e Homo Ludens

I nostri ringraziamenti a tutti coloro che hanno contribuito alla realizzazione ed al playtesting del gioco.

Un ringraziamento speciale a: Massimo Fioretti, Eugenia Iori, Narsete Iori, Giuseppina Caprari, Stefania Cantarelli, Silvio De Pecher, Ivano Fioretti, Valeria Bottiglieri (il nostro tesoro). Questo gioco è stato ideato e sviluppato da un membro dell'associazione La Tana del Goblin.



La collaborazione attiva dei soci e fondatori in ogni fase creativa e di sviluppo ha permesso di presentarvi Constantinopolis come lo giocherete ora.

# CONSTANTINOPOLIS



Constantinopolis © 2010 Homo Ludens.

Constantinopolis è un gioco pubblicato in Italia da:

Homo Ludens s.r.l. Via degli Orti di Trastevere n.34 00153 Roma, Italia – 06.64.56.41.68 – info@hlgames.it / www.hlgames.it

Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non è autorizzata, è severamente vietata.

L'edizione Italiana di Constantinopolis è un © & TM 2010 Homo Ludens s.r.l. Italy.