

PRAETOR

REGOLAMENTO

È il 117 d.C. L'imperatore Adriano ascende al trono dell'Impero Romano. Durante i primi anni del suo regno, l'Impero fronteggia numerose minacce per opera dei "barbari" in Britannia, in Egitto e in Giudea. E così, Adriano, al contrario della maggior parte dei suoi predecessori, non si preoccupa di espandere ulteriormente i limiti del suo immenso impero. Opta piuttosto per una politica di difesa dei confini e di diffusione della cultura romana sino alle province più lontane da Roma.

La Britannia meridionale è sotto il dominio romano, mentre il nord è considerato terra di barbari. In seguito a una violenta ribellione tra il 119 e il 121, Adriano visita quelle terre. L'Impero Romano è ora al picco della sua gloria e l'imperatore non vuole ingaggiare guerra contro i barbari. Decide pertanto di rinforzare l'impero con la costruzione di città e fortificazioni per assicurare una durevole dominazione della cultura e della ricchezza di Roma.

È ora il 122 d.C. Adriano ha già iniziato la costruzione del Vallo che proteggerà l'impero dalle invasioni dal nord. Oltre al muro, Adriano ordina l'istituzione di diverse guarnigioni disposte lungo di esso. Alcune di queste si trasformano velocemente in cittadine, nate per fornire risorse, che forniscono uomini e difese per la costruzione del muro.

All'estremità orientale, la guarnigione e stazione di posta di Segedunum sarebbe cresciuta, diventando velocemente prima un forte, ove potessero essere raccolte tutte le risorse necessarie a completare la costruzione del muro e, in seguito, una vera e propria città, che ricordasse ai locali cosa fosse la gloria di Roma.

Adriano nominò a prendersi carico dell'impresa, cinque dei suoi genieri più fidati. Essi furono inviati da Roma in Britannia insieme a uomini e a risorse col compito di costruire la città, collaborando. Costoro sapevano però che, alla fine, soltanto uno di loro sarebbe stato nominato Pretore e avrebbe governato la Provincia nel nome di Cesare e dell'eterna gloria di Roma...



SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo di ogni giocatore è accumulare Favore. Il giocatore che avrà più Punti Favore a fine partita è nominato Pretore da Cesare e continuerà a condurre la città nella prosperità e nella gloria dell'Impero Romano. I giocatori possono ricevere Favore costruendo nuove Tessere Cittadine, inviando i loro Mastri in visita ai Templi e soddisfacendo le richieste di risorse secondo quanto ordinato da Cesare.



PANORAMICA

In PRAETOR ti sarà assegnato il ruolo di geniere imperiale e collaborerai coi tuoi colleghi per costruire una città magnifica. Dovrai gestire saggiamente le tue limitate risorse e andarne a cercare altre, reclutare nuove maestranze, mentre i più anziani lasceranno il mestiere, erigere costruzioni di vario tipo per rendere felice la popolazione, e pregare gli Dèi per ottenere il loro favore. Cesare ti premierà se riuscirai a consegnare risorse preziose per velocizzare la costruzione del Vallo di Adriano, facendo conseguentemente salire le tue quotazioni come Pretore.

Ogni turno invierai i tuoi Maestri sulle Tessere Cittadine precedentemente costruite per guadagnare risorse, Morale, nuovi Mastri o Punti Favore. Puoi anche comandare loro di costruire nuove Tessere Cittadine, o spendere risorse per venire incontro alle richieste di Cesare per guadagnare altri Punti Favore. E attento! Se non ti impegnerai sufficientemente, l'umore in città andrà peggiorando...

I tuoi Mastri aumenteranno di livello eseguendo la maggior parte delle loro Azioni. Diventeranno sempre più bravi nel reperimento delle risorse. I più esperti a un certo punto si dovranno ritirare e ti garantiranno Punti Favore, ma ti obbligheranno a essere riconoscente verso di loro e a pagarli sino al termine della partita.

Il gioco finisce quando non ci sono più Tessere Cittadine disponibili o quando Cesare non ha più richieste per il Vallo. Il giocatore con più Punti Favore sarà nominato Pretore, e vincerà il gioco.

INDICE

- 1 ... Scopo del gioco
- 1 ... Panoramica
- 2 ... Introduzione
- 2 ... Componenti
- 3 ... Preparazione
- 5 ... Svolgimento
- 5 ... Fase Ordine di Gioco
- 5 ... Fase Azioni
- 6 ... Fase Aggiornamento
- 7 ... Vittoria
- 7 ... Varianti
- 7 ... Panoramica veloce sulle regole
- 7 ... Ringraziamenti
- 8 ... Le Tessere Cittadine in dettaglio

INTRODUZIONE

PRAETOR è un gioco di costruzione cittadina. I giocatori si affidano ai loro Mastri per guadagnare risorse e, con tali risorse, costruire Tessere Cittadine e accontentare l'imperatore nelle sue richieste indicate sulle Sezioni del Vallo, tenendo sempre presente il traguardo, ossia la quantità maggiore di Punti Favore a fine partita.

MAESTRANZE = DADI

La forza lavoro dei giocatori è rappresentata dai dadi. Ogni dado rappresenta un Mastro e la faccia in alto del dado indica il suo livello. I Mastri salgono di livello costruendo nuove Tessere Cittadine o eseguendo compiti (attivando) su Tessere Cittadine. I Mastri di livello 6 si ritireranno in pensione a fine turno.

RISORSE

Esistono cinque tipi di risorse nel gioco. L'Oro è la risorsa più comune ed è usata per pagare i salari dei Mastri alla fine di ogni turno. Legno, Pietra, Marmo e Armi sono invece usati soprattutto per la costruzione di Tessere Cittadine. Tutte le risorse possono essere usate anche per accontentare le richieste di Cesare e ottenere così Punti Favore.

MORALE

Il livello di Morale in città è indicato sulla Tabella del Giocatore. Anche se non si tratta di una risorsa, mantenerlo a livello alto aiuterà a ottenere Punti Favore durante e al termine della partita.

COSTRUZIONE DELLA CITTÀ

La Città costruita dai giocatori è composta di Tessere Cittadine. Un giocatore dovrà spendere risorse per costruire le Tessere, guadagnerà in cambio Punti Favore. Una Tessera Cittadina potrà anche assegnare un bonus al suo controllore ed essere sfruttata per un uso specifico a un determinato costo di attivazione. I giocatori potranno usare i loro Mastri per costruire Tessere Cittadine o per attivarle, allo scopo di guadagnare risorse, nuovi Mastri, Favore ecc. Ogni Tessera Cittadina può essere attivata **una sola volta per turno**.

ACCONTENTARE LE RICHIESTE DI CESARE

Per poter dare risorse all'imperatore e ottenere i Punti Favore in cambio, i giocatori possono invece attivare la Tessera Cittadina dell'Avamposto Imperiale. Una volta che l'Avamposto Imperiale è stato attivato, il giocatore prende la Sezione del Vallo disponibile, paga la quantità indicata di risorse, e infine guadagna i Punti Favore indicati sulla Sezione. Il giocatore pone davanti a sé la Sezione del Vallo: inoltre, ogni Sezione del Vallo che avrà già completato, gli permetterà di ottenere Punti Favore extra.

COMPONENTI

42 TESSERE CITTADINE

Costo di costruzione della Tessera Cittadina e Punti Favore assegnati al giocatore che la costruisce.

Tipo di Attivazione (verde, rosso o grigio), costo e bonus.

Piazza – il disegno agli angoli. Quando un giocatore aggiunge una nuova Tessera alla città, se il disegno della *Piazza* corrisponde a quello delle Tessere adiacenti, riceverà Punti Favore extra.



14 SEZIONI DEL VALLO

Risorse richieste da Cesare e Punti Favore assegnati ai giocatori che le consegnano.



Punti Favore extra (sul retro della Sezione del Vallo) per ogni successiva Sezione del Vallo completata.

5 TABELLE DEI GIOCATORI

Lato normale/per esperti della Tabella del Giocatore.



Barra del Morale. Ogni livello raggiunto aggiunge una determinata quantità di Punti Favore al termine della partita.

Tasso di scambio risorse per la compravendita al Mercato.

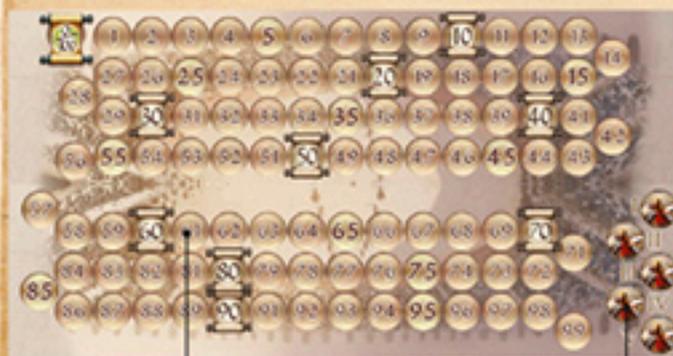
Cittadini – riserva di potenziali Mastri che il giocatore può assumere.

Mastri Attivi e salario per ognuno di loro da pagare al termine di ogni turno.

Mastri Pensionati e pensione da pagare a ognuno di loro al termine di ogni turno.

Tirocinanti – Mastri dilettanti, neo-assunti. Esistono due livelli di apprendistato.

1 TABELLONE (IN DUE PARTI)



Percorso del Favore

Barra dell'Ordine di Gioco

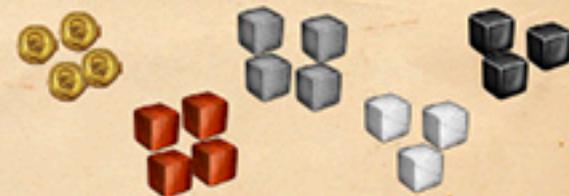
8 MASTRI E 15 SEGNALINI

In 5 colori (blu, giallo, bianco, nero, viola)



RISORSE

112 Ori, 25 Legni, 25 Pietre, 20 Marmi, 20 Armi.



Le risorse sono il solo componente del gioco considerato illimitato. Ogni giocatore può accumulare una qualunque quantità di ogni risorsa.

4 FOGLI DI PRONTA CONSULTAZIONE

PREPARAZIONE

- Selezionate tutte le Tessere Cittadine a seconda del numero dei giocatori. Per una partita in 2, usate solo le Tessere Cittadine contrassegnate da 2+; per una partita in 3, quelle contrassegnate da 2+ e 3+, e così via. Rimettete nella scatola tutte le Tessere Cittadine non adatte al numero di giocatori: esse non saranno usate durante la partita.

Recuperate tutte le Tessere Cittadine di partenza: i loro dorsi sono contrassegnati da 0 (e non da I o II). Piazzatele al centro del tavolo come indicato nei diagrammi qui di seguito.



2 GIOCATORI



3 GIOCATORI



4 GIOCATORI



5 GIOCATORI

- Le Tessere Cittadine restanti sono usate per formarne il mazzo. Prima, mescolate quelle contrassegnate da un II sul dorso, e fatene un mazzetto con le Tessere tutte a faccia in giù. Poi, fate lo stesso con quelle contrassegnate da un I, e mettete questo mazzetto sopra l'altro, così da averne uno solo.

Mescolate quindi tutte le Sezioni del Vallo e create una pila separata. Anche le Sezioni sono sempre a faccia in giù.



Mazzo Tessere Cittadine



Mazzo Sezioni del Vallo

- Pescate dalla cima del mazzo delle Tessere Cittadine un numero di Tessere uguale a quello dei giocatori più uno, e piazzatele a faccia in su accanto al mazzo. Queste sono le Tessere disponibili. Rivelate anche la Sezione del Vallo in cima al mazzo corrispondente.

- Prendete una delle Tabelle dei Giocatori e piazzatela di fronte a voi. A seconda di quanto siete esperti del gioco, scegliete il lato A o B sulla Tabella del Giocatore. Per la prima partita, è raccomandato giocare con il lato A.

I giocatori che già conoscono a sufficienza PRAETOR (da qui in avanti detti **giocatori esperti**) possono usare il lato B.

Mentre il lato A di una Tabella è uguale al lato A delle altre, non è così per il lato B. Tutti i lati sono comunque bilanciati e possono essere usati in qualunque combinazione. Tuttavia, va considerato che i lati B offrono un gioco in un certo senso "asimmetrico", ed è un po' più difficile per i giocatori meno esperti pianificare una valida strategia.



Tutte le Tabelle dei Giocatori riportano indicato il lato (A o B).

- Ogni giocatore prende tutti i Mastri e i Segnalini del proprio colore. Ciascuno piazza un proprio Segnalino sulla Barra del Morale, a zero Punti Favore. Prende poi 10 Ori, 4 Legni, 3 Pietre, 2 Marmi e 1 Arma. Piazzate tre Mastri di livello 1, 2 e 3 nella vostra riserva dei Mastri Attivi, e il resto nella riserva dei Cittadini, questi ultimi tutti a livello 1.

- Piazzate il Tabellone e le risorse rimanenti sul tavolo, in modo che tutti possano raggiungerli.

- Ogni giocatore piazza un Segnalino sulla Miniera d'Oro a sé più vicina.

- Il giocatore che è stato a Roma più di recente mette un suo Segnalino sul Percorso del Favore in posizione 10, mentre gli altri giocatori, in senso antiorario, piazzano i propri in posizione 9, 8, 7 ecc. Ogni giocatore piazza infine un proprio Segnalino sulla Barra dell'Ordine di Gioco, partendo dal giocatore con meno Punti Favore che occuperà il numero 1, e poi gli altri.

Osservate il diagramma di setup completo per 3 giocatori alla pagina seguente (i componenti non sono rappresentati in scala). Le Tessere Cittadine sono belle grandi e la città potrebbe espandersi in ogni direzione; tenetelo pertanto in considerazione dedicando alla città sufficiente spazio libero. Le partite in 4 o 5 giocatori, in particolare, richiedono molto spazio: è perciò consigliato giocare, in quei casi, su un tavolo bello largo.



SETUP COMPLETO PER 3 GIOCATORI



SVOLGIMENTO

Il gioco si svolge in turni. Ogni turno consiste di tre fasi:

- Ordine di Gioco
- Azioni
- Aggiornamento

Alla fine dell'ultimo turno del gioco si svolge una Fase di Calcolo Punteggio Finale.

ORDINE DI GIOCO

L'Ordine di Gioco è determinato dalla posizione dei Segnalini sul Percorso del Favore. Il giocatore con meno Punti Favore piazza il proprio Segnalino sul primo spazio dell'Ordine di Gioco; il giocatore che è penultimo in Punti Favore, piazza invece il Segnalino sul secondo spazio, e così via. In caso di parità fra più giocatori (che hanno la stessa quantità di Punti Favore), i loro Segnalini saranno impilati uno sull'altro. L'Ordine di Gioco è indicato dalla posizione dei Segnalini, dall'alto verso il basso.

Una volta che l'Ordine di Gioco è stabilito, esso non cambierà per tutto l'intero turno.



Esempio: il Giallo ha 69 Punti Favore, il Blu e il Viola ne hanno 66 ognuno, ma il Segnalino viola è sopra a quello blu. Il Viola sarà pertanto il primo giocatore, il Blu, il secondo, e il Giallo, il terzo.

AZIONI

Rispettando l'Ordine di Gioco, i giocatori potranno, una alla volta, scegliere tra eseguire un'Azione e passare. Una volta che tutti hanno deciso, il giro ricomincia, sempre nello stesso Ordine di Gioco, sino a quando tutti i giocatori non avranno deciso di passare. Le Azioni tra le quali si può scegliere sono tre, ossia

- prendere un Mastro dalla riserva dei Mastri Attivi e piazzarlo su una Tessera Cittadina che sia possibile costruire *oppure*
- prendere un Mastro dalla riserva dei Mastri Attivi e piazzarlo su una Tessera Cittadina già costruita per attivarla *oppure*
- attivare una Tessera Cittadina Speciale.

Per costruire una nuova Tessera Cittadina, vanno rispettati nell'ordine i seguenti passi:

- si sceglie una delle Tessere Cittadine disponibili e si verifica che si abbiano le risorse necessarie a costruirla;
- si piazza un Mastro Attivo, fra quelli disponibili, al centro della Tessera Cittadina e si paga il costo della costruzione alla banca;

- si piazza la Tessera in città, così che risulti adiacente ad almeno un'altra Tessera Cittadina già costruita;
- si piazza un proprio Segnalino sulla Tessera Cittadina;
- si ottengono i Punti Favore indicati sulla Tessera Cittadina;
- si ottengono eventuali Punti Favore extra: ogni Piazza (angolo) di un'altra Tessera Cittadina direttamente in contatto con un angolo della nuova Tessera Cittadina, se corrispondente come disegno, assegna un Punto Favore extra (vedi esempio qui sotto);
- si aggiorna la propria posizione sul Percorso del Favore.



Esempio: il Giallo decide di costruire una Segheria.

A. Piazza uno dei suoi Mastri Attivi sulla Segheria.

B. Paga 2 Ori alla banca.

C. Piazza la Tessera Cittadina nella città e un Segnalino giallo sulla Tessera. Il giocatore ha la possibilità di ruotare la Tessera Cittadina per scegliere il modo migliore per ottenere la maggiore quantità di Punti Favore.

D. Il Giallo guadagna 1 Punto Favore come indicato sulla Tessera Cittadina.

E. Egli guadagna anche 3 Punti Favore in quanto ci sono 2 Piazze che coincidono nell'angolo in alto a destra e un'altra Piazza, nell'angolo in alto a sinistra.

F. Il Giallo aggiorna la sua posizione sul Percorso dei Punti Favore.



Il Mastro resterà nel mezzo della Tessera Cittadina sino a fine turno. Non appena la Tessera è stata costruita nella Città, essa diventa disponibile e attivabile da parte di tutti i giocatori.

I Punti Favore sono calcolati anche in base agli angoli delle Piazze (2 Piazze corrispondenti in alto a destra, e 1 in alto a sinistra). Vi potrà capitare di costruire Tessere Cittadine con un valore basso di Punti Favore, ma magari con diversi Punti Favore supplementari grazie a una collocazione adatta.

Per attivare una Tessera Cittadina, vanno rispettati i seguenti passi:

- si sceglie un Mastro Attivo disponibile fra quelli della vostra Tabella del Giocatore e lo si piazza nella Tessera Cittadina che desiderate attivare. **NOTA: ogni Tessera Cittadina può essere attivata solo una volta per turno;**
- se la Tessera Cittadina è proprietà di un altro giocatore, gli si deve pagare l'intero costo di attivazione della Tessera. Se invece la Tessera Cittadina è di vostra proprietà o di nessuno, non va pagato nessun costo di attivazione;
- si guadagna il bonus indicato sulla Tessera Cittadina.



Esempio: il Viola decide di attivare la Segheria del Giallo per guadagnare Legno.

A. Il Viola piazza uno dei suoi Mastri Attivi sulla Segheria, nell'area di attivazione.

B. Il Viola paga al Giallo il costo di attivazione, 1 Oro. L'attivazione è pagata sempre prima di ricevere il bonus della Tessera Cittadina.

C. Il Viola guadagna Legno uguale al livello del Mastro che ha piazzato sulla Tessera ossia, in questo caso, 3 cubetti Legno.

NOTA: una Tessera Cittadina può essere attivata anche nel turno stesso in cui è stata costruita.

Esempio (continua): il Bianco decide di attivare l'Avamposto Imperiale.

A. Il Bianco piazza uno dei suoi Mastri Attivi sull'Avamposto Imperiale, nell'area di attivazione.

B. L'Avamposto Imperiale non è proprietà di nessuno, perciò non richiede costi di attivazione.

C. Il Bianco sceglie una delle Sezioni del Vallo disponibili (è la sua prima Sezione del Vallo), paga le risorse richieste (2 Marmi e 2 Armi) e infine guadagna 10 Punti Favore.

Esempio (continua): il Blu vuole attivare la Segheria del Giallo. Purtroppo, essa è stata già attivata una volta, e non può quindi farlo. Decide allora di attivare la propria Miniera d'Oro.

A. Il Blu piazza uno dei suoi Mastri Attivi sulla Miniera d'Oro, nell'area di attivazione.

B. Il Blu non paga il costo di attivazione, in quanto proprietario della Miniera d'Oro.

C. Il Blu guadagna Oro uguale al livello di livello del Mastro che ha piazzato sulla Tessera, ossia, in questo caso, 3 cubetti Oro.

Potete anche usare un'Azione per attivare una Tessera Cittadina Speciale. Queste possono essere riconosciute dallo sfondo grigio della loro area di attivazione. **Ogni Tessera Cittadina Speciale può essere attivata da ogni giocatore solo una volta a turno.**

Per attivare una Tessera Cittadina Speciale, dovete prima pagare al proprietario della Tessera il costo di attivazione e poi eseguire l'azione consentita da quella Tessera. **NON** dovrete usare un Mastro Attivo per eseguire l'azione.

Potete attivare diverse Tessere Cittadine speciali per turno, ma non potete mai attivare la stessa Tessera due volte. Potete usare i Segnalini per ricordarvi quali sono le Tessere Speciali che avete attivato.



Esempio: il Blu possiede il Campo Lavoro, che permette ai giocatori di usare uno dei loro Mastri Pensionati come se fosse un Mastro Attivo. Il costo di attivazione di questa Tessera Cittadina è di 1 Arma.

A. Il Viola paga al Blu 1 Arma e può usare immediatamente uno dei suoi Mastri Pensionati. Attiva pertanto la propria Miniera d'Oro e guadagna 6 Ori.

B. Tocca al Blu. Anch'egli decide di attivare il proprio Campo Lavoro. Usa immediatamente uno dei suoi Mastri Pensionati per attivare la Cava di Marmo del Giallo. Paga 1 Oro al Giallo (costo di attivazione) e guadagna 6 Marmi.

Se un giocatore ha piazzato tutti i suoi Mastri Attivi, deve passare. Dopo aver passato, egli non può più piazzare Mastri.

Un giocatore può scegliere di passare prima di avere piazzato tutti i suoi Mastri Attivi, ma non è una saggia decisione e non è raccomandata come strategia.

Prima di decidere di passare, considerate quanto scritto nella sezione sui Punteggi di Fine Partita e verificate che non sia ancora disponibile qualche azione che vi possa garantire altri Punti Favore.

AGGIORNAMENTO

Spostate tutti i vostri Mastri Tirocinanti di uno spazio verso destra.

- Se un Tirocinante era al secondo livello di apprendistato, diventa Mastro Attivo. Non cambiate il livello di quel Mastro.
- Se un Tirocinante era al primo livello di apprendistato, passerà al secondo. Se controllate la Tessera Cittadina dell'Accademia, potete saltare il secondo livello di apprendistato, e farlo inserire direttamente fra i Mastri Attivi. Se non controllate un'Accademia, ma ce n'è una costruita in Città, potete pagare 1 Pietra al proprietario dell'Accademia e fare saltare il secondo livello di apprendistato a tutti i vostri Tirocinanti.

Se sono stati usati uno o più Mastri Pensionati grazie all'attivazione di un Campo Lavoro, sono rimessi ora al loro posto sulla rispettiva Tabella del Giocatore. Essi non salgono di livello.

Spostate i vostri Mastri dalle Tessere Cittadine alla riserva dei Mastri Attivi, uno a uno, come segue:

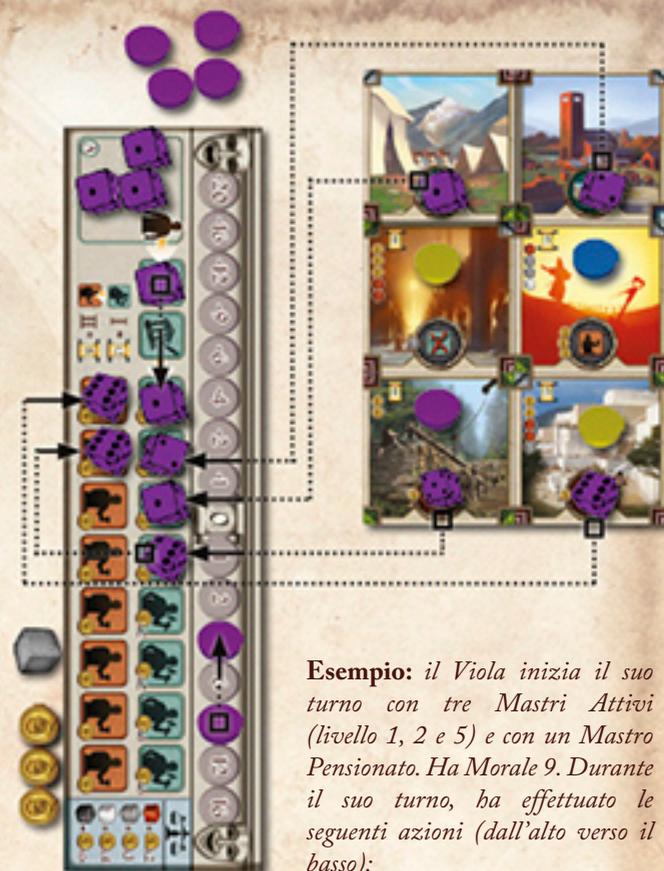
- I Mastri che hanno costruito nuove Tessere Cittadine salgono di 1 livello.
- I Mastri che hanno attivato Tessere Cittadine con area di attivazione a sfondo rosso salgono di 1 livello.
- Tutti gli altri Mastri restano allo stesso livello.

Tutti i Mastri Attivi di livello 6 si ritireranno dal lavoro. Spostateli nella riserva dei Mastri Pensionati. Guadagnate 12 Punti Favore per ogni Mastro che si ritira nella Prima Era, e 8 Punti Favore per ogni Mastro che si ritira nella Seconda Era. Per sapere in quale Era vi trovate, è sufficiente vedere il dorso della carta in cima al mazzo delle Tessere Cittadine.

Pagate il mantenimento ai vostri Mastri!

- Per ogni Mastro Attivo e per ogni Mastro Pensionato, pagate la somma indicata sulla vostra Tabella del Giocatore.
- Se non avete abbastanza Oro, per ogni Oro che vi manca, scendete di Morale di uno spazio. Se non potete ridurre ulteriormente il Morale, per ogni Oro che vi resta ancora da pagare, dovete arretrare di 5 Punti Favore, sino ad arrivare a un minimo di 0 Punti Favore sul Percorso del Favore.

Dopo aver effettuato tutti i passi descritti qui sopra, se non possedete più Mastri Attivi, potete arretrare di 5 Punti Favore e trasformare uno dei Cittadini in un Mastro Attivo di livello 1.



Esempio: il Viola inizia il suo turno con tre Mastri Attivi (livello 1, 2 e 5) e con un Mastro Pensionato. Ha Morale 9. Durante il suo turno, ha effettuato le seguenti azioni (dall'alto verso il basso):

- Ha attivato il Cantiere per reclutare un nuovo Mastro (piazzato immediatamente al primo livello di apprendistato come Tirocinante);
- Ha attivato l'Avamposto Imperiale (ha preso la Sezione del Vallo, pagato le risorse indicate e guadagnato Punti Favore);
- Ha attivato il Campo Lavoro del Blu per usare il suo Mastro Pensionato, attivare la Cava di Marmo del Giallo e guadagnare 6 Marmi;
- Ha attivato la propria Segheria e guadagnato così 5 Legni.

Esempio (continua):

A. Il Mastro Tirocinante del Viola dovrebbe avanzare dal primo livello di apprendistato al secondo, ma il giocatore sceglie di pagare 1 Pietra al Giallo per saltarlo. Così facendo, il Tirocinante diventa un Mastro Attivo;

B. Il Mastro Pensionato del Viola, rimosso dalla Cava di Marmo, torna alla riserva dei Mastri Pensionati;

C. Il Mastro con livello 1 (quello del Cantiere) ritorna alla riserva dei Mastri Attivi immodificato;

D. Il Mastro con livello 2 (quello dell'Avamposto Imperiale) ritorna alla riserva dei Mastri Attivi immodificato;

E. Il Mastro con livello 5 guadagna livello 1 (l'area di attivazione della Segheria ha uno sfondo rosso). Così facendo, il Mastro raggiunge livello 6 e deve ritirarsi in pensione;

F. Il Mastro con livello 6 è a questo punto spostato alla riserva dei Mastri Pensionati e il Viola guadagna 12 Punti Favore (immaginiamo che il dorso della carta in cima al mazzo delle Tessere Cittadine indichi la Prima Era);

G. Il Viola a questo punto dovrà provvedere a sostenere le spese per 3 Mastri Attivi e 2 Pensionati, per un totale di 5 monete d'Oro. Purtroppo, però, gliene restano soltanto 3;

H. Egli paga 3 monete d'Oro alla banca e sposta l'indicatore sulla sua Barra del Morale due volte verso sinistra. Ciò riduce il livello di Morale dal valore 9 al valore 4.

Aggiornamento (saltate questa fase nell'ultimo turno)

- Aggiungete Tessere Cittadine dalla cima del mazzo al gruppetto delle Tessere Cittadine Disponibili sino a quando si raggiunge la quantità del numero dei giocatori più uno.
- Se c'è ancora, rimuovete dal gioco la Sezione del Vallo Disponibile e sostituitemela con la successiva, presa dalla cima del mazzo delle Sezioni del Vallo.

Controllate se il prossimo turno sarà anche l'ultimo della partita. Ciò avviene se:

- Il mazzo delle Tessere Cittadine è terminato.
- Il mazzo delle Sezioni del Vallo è terminato.

Punteggio finale (soltanto alla fine dell'ultimo turno)

Mastri Attivi e Tirocinanti

- Per ogni Mastro Attivo, il giocatore guadagna Punti Favore pari al suo livello.
- Per ogni Tirocinante, il giocatore guadagna 1 Punto Favore.

Morale

- Ogni giocatore guadagna o perde Punti Favore a seconda del Morale sulla sua Tabella del Giocatore.

Risorse

- Ogni giocatore trasforma le sue risorse in Oro come indicato sulla Tabella del Mercato.
- Ogni giocatore ottiene 1 Punto Favore per ogni 10 Ori che possiede.

VITTORIA

Il giocatore con più Punti Favore è nominato Pretore dall'Imperatore, e pertanto vincitore della partita. In caso di parità, usate (qui elencati in ordine gerarchico) i seguenti criteri di spareggio:

- Morale: chi ha Morale più alto, vince
- Tessere del Vallo: il giocatore che ne ha costruite di più, vince
- Tessere Cittadine: il giocatore che ne controlla di più, vince.

Se sussiste ancora la parità, Cesare non può che rivolgersi agli Dèi, per prendere una decisione. Costoro favoriranno il genere più giovane.

VARIANTI

GIOCO PER ESPERTI

Giocate con le seguenti regole addizionali solo dopo che avrete padroneggiato le meccaniche del gioco. Le regole addizionali possono essere usate solo in 3, 4 o 5 giocatori.

Durante il calcolo del Punteggio Finale, i giocatori otterranno Punti Favore addizionali come segue:

- L'Area Cittadina più vasta controllata – ogni giocatore determina quanto sia vasta la più grande area di Tessere Cittadine contigue da lui controllate. I giocatori, così classificati, ottengono 12/8/4/0 Punti Favore.
- Maggior numero di Tessere del Vallo – i giocatori che hanno soddisfatto più spesso le richieste di Cesare, ottengono, in ordine, 18/12/6/0 Punti Favore.
- Maggior numero di Cittadini (potenziali Mastri non sfruttati) – I giocatori con più Cittadini ottengono, in ordine, 20/10/5/0 Punti Favore.

Se c'è parità per qualcuno dei valori, calcolate la media fra i giocatori che hanno pareggiato. Essi guadagnano quel punteggio, arrotondato per difetto. Chi segue in classifica, scala di un posto se il pareggio è fra due, di due posti, fra tre, ecc.

GIOCO DIFFICILE

Rimuovete tutte le Tessere Cittadine del Mercato dal gioco. Provate questa variante solo dopo che sentirete di aver padroneggiato il gioco base. La gestione delle vostre risorse sarà così molto più complicata. Potete anche combinare questa variante con quella del gioco per esperti.

PANORAMICA VELOCE SULLE REGOLE

PREPARAZIONE

- Selezionate le Tessere Cittadine a seconda del numero dei giocatori.
- Create la Città in mezzo al tavolo, e formate i mazzi delle Tessere Cittadine e delle Tessere del Vallo. Piazzate, vicini, il Tabellone e tutte le risorse.
- Ogni giocatore riceve una Tabella del Giocatore e sceglie uno dei due lati. Quindi sceglie un colore e ne prende tutti i Mastri e i Segnalini.
- I giocatori partono con 3 Mastri (livello 1, 2 e 3), 10 Ori, 4 Legni, 3 Pietre, 2 Marmi e 1 Arma.
- Ogni giocatore piazza un Segnalino sulla sua barra del Morale, sopra lo spazio con zero Punti Favore e un altro Segnalino sulla Miniera d'Oro più vicina a lui.
- Un giocatore piazza un altro Segnalino sul Percorso del Favore sopra lo spazio del "10", mentre gli altri occuperanno 9, 8, 7 ecc. in ordine antiorario.

STRUTTURA DEL TURNO

I. Ordine di Gioco

Determinate l'Ordine di Gioco (dal giocatore con meno Punti Favore al giocatore che ne ha di più).

II. Azioni

Seguendo l'Ordine di Gioco, i giocatori possono eseguire una sola azione oppure passare. Con un'azione, un giocatore può:

- Usare un Mastro Attivo per costruire una nuova Tessera Cittadina
- Attivare una Tessera Cittadina già costruita mediante uno dei suoi Mastri Attivi
- Attivare una Tessera Cittadina Speciale (non è richiesto alcun Mastro Attivo).

III. Aggiornamento (saltare nell'ultimo turno)

- Riformate il gruppo delle Tessere Cittadine disponibili (numero giocatori +1)
- Rimuovete la Sezione del Vallo disponibile e rivelatene una nuova
- Controllate se si è attivata una condizione di ultimo turno di gioco (esauriti i mazzi delle Tessere Cittadine o delle Sezioni del Vallo)

IV. Conteggio finale (solo nell'ultimo turno)

- Assegnate Punti Favore per tutti i Mastri Attivi e Tirocinanti
- Assegnate Punti Favore a seconda del Morale
- Cambiate tutte le risorse in Oro. Assegnate 1 Punto Favore per ogni 10 Ori.
- Determinate il vincitore.

RINGRAZIAMENTI

Un gioco di	NSKN Games
Edizione inglese pubblicata da	NSKN Games e Spiral Galaxy Games
Design	Andrei Novac
Illustrazioni	David Szilagyi
Design grafico	David J. Coffey, Agnieszka Kopera, Christian Grussi, Editions Sans-Détour
Sviluppo del gioco	Agnieszka Kopera
Regolamento in italiano	Daniele "Kraken" Giardino

LE TESSERE CITTADINE IN DETTAGLIO

RISORSE (DIPENDENTI DAL LIVELLO DEI MASTRI)



Miniera d'Oro

Il giocatore guadagna Oro pari al livello del Mastro che attiva la Tessera.



Segheria

Il giocatore guadagna Legno pari al livello del Mastro che attiva la Tessera.



Cava di Pietra

Il giocatore guadagna Pietra pari al livello del Mastro che attiva la Tessera.



Cava di Marmo

Il giocatore guadagna Marmo pari al livello del Mastro che attiva la Tessera.



Fabbro

Il giocatore può convertire una quantità di Legno pari sino al livello del Mastro che attiva il Fabbro in un'uguale quantità di Armi.

ORO



Curia

Il giocatore guadagna Oro uguale alla quantità di Tessere Cittadine che controlla.



Foro

Il giocatore guadagna 2 Ori per ogni Mastro Attivo che controlla. Tenete presente che i Tirocinanti non sono considerati Mastri Attivi.

TEMPLI (PUNTI FAVORE MEDIANTE ATTIVAZIONE)



Tempio di Maia

Il giocatore guadagna 2 Punti Favore per ogni Mastro Attivo che controlla.



Tempio di Apollo

Il giocatore guadagna 2 Punti Favore per ogni Tessera Cittadina che controlla.



Tempio di Pluto

Il giocatore guadagna 1 Punto Favore (massimo 22) per ogni Legno e per ogni Pietra che possiede. Non gli è richiesto di riconsegnare alla banca quelle risorse.



Tempio di Mercurio

Il giocatore guadagna 2 Punti Favore (massimo 22) per ogni Marmo e per ogni Arma che possiede. Non gli è richiesto di riconsegnare alla banca quelle risorse.



Tempio di Venere

Il giocatore guadagna Favore a seconda del livello di Morale riportato sulla sua Tabella del Giocatore.

MORALE



Colosseo

Il giocatore guadagna 1 livello di Morale per ogni due Tessere Cittadine che controlla (arrotondate per difetto).



Oracolo

Il giocatore guadagna 2 livelli di Morale per ogni Mastro Pensionato che controlla.

CANTIERE, MERCATO, AVAMPOSTO IMPERIALE



Cantiere

Il giocatore piazza sul primo spazio Tirocinante, un Mastro di livello 1, prelevato dai suoi Cittadini.



Mercato

Il giocatore può liberamente scambiare le proprie risorse con la banca usando il tasso di cambio indicato sulla sua Tabella del Giocatore. Si può scambiare una qualunque quantità di risorse.



Avamposto Imperiale

Il giocatore sceglie una Sezione del Vallo disponibile. Ne paga il costo alla banca per poter ottenere i Punti Favore indicati sulla Sezione, oltre a quelli indicati sul retro di tutte le Sezioni del Vallo a faccia in giù che ha già sotto il proprio controllo. Quindi piazza la Sezione del Vallo a faccia in giù, vicino alla propria Tabella del Giocatore.

TESSERE CITTADINE SPECIALI



Accademia

Da usare durante la Fase dell'Aggiornamento

Il giocatore può pagare al proprietario dell'Accademia 1 Pietra e fare così saltare il secondo livello di apprendistato a tutti i suoi Tirocinanti.



Campo di Lavoro

Da usare durante la Fase Azioni. NON usare un Mastro Attivo per attivarlo.

Una volta per turno, **come azione**, pagate al proprietario del Campo di Lavoro il costo di attivazione. Siete liberi di usare uno dei vostri Mastri Pensionati come fosse un Mastro Attivo di livello 6.

TESSERE CITTADINE PRIVE DI AREA DI ATTIVAZIONE



Statua

Non può essere attivata. È costruita semplicemente per ottenere Punti Favore.



Arco di Trionfo

Non può essere attivato. È costruito semplicemente per ottenere Punti Favore.