

VIA APPIA

Un gioco di Michael Feldkötter
per 2 – 4 giocatori

Traduzione in Italiano di:
Francesco "ZeroCool" Neri

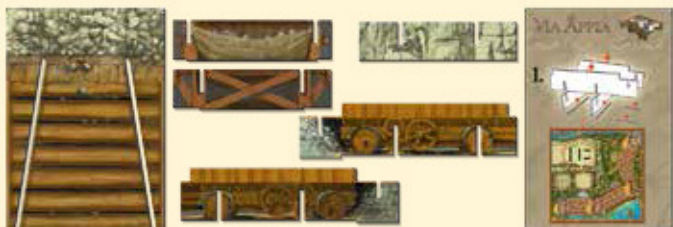
COMPONENTI DI GIOCO

Componenti di Gioco Condivisi

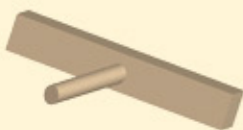
- 1 Tabellone



- 1 Pietraia con le relative istruzioni di assemblaggio



- 1 Rastrello per spingere le pietre nella Pietraia



- 64 dischetti Pietra fatti di legno da spingere nella Pietraia

8 Grandi, 22 Medi, 34 Piccoli



- 46 tessere Pietra per costruire la Via Appia

9 Grandi, 13 Medie, 24 Piccole



- 41 tessere Bonus

11 Grigie, 13 Marroni e 17 Beige



- 9 tessere Punti Vittoria

3 ognuna da 6, 3 e 1 Punto Vittoria



- 9 dischetti Città



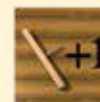
- 30 Monete (Sesterzi)



- 16 Carte Rendita



- 4 tessere +1 Spinta



- 1 Segnalino Giocatore Iniziale



- Regolamento

Componenti di Gioco Individuali dei Giocatori

- 14 schede Carro



- 4 Pedoni dei Giocatori



- 4 Segnapunti



- 4 gettoni 50+



- 4 Schermi dei Giocatori



OBIETTIVO DEL GIOCO

Roma ha bisogno di un collegamento verso Brindisi, e i giocatori hanno il compito di costruire la via Appia per consentire di viaggiare velocemente tra le due città. Per creare la strada, avranno bisogno di rompere le pietre nella pietraia, poi viaggiare

verso Brindisi, posando le pietre che creeranno la strada che tutti percorreranno negli anni a venire. Questo viaggio costa sesterzi, ma porterà in cambio Punti Vittoria fondamentali e gloria a Roma.

PREPARAZIONE

Piazzare il **Tabellone** al centro dell'area di gioco.

1. Dividi i componenti per tipo: Piazza le **tessere Bonus** per ogni segmento di strada (A, B, e C) sullo spazio corrispondente al segmento. Impila le **tessere Punti Vittoria** sugli spazi designati a fianco delle città in ordine decrescente (il 6 in alto poi il 3 e l'1).

Eccezione: In partite con due giocatori, usa solo le tessere Punti Vittoria di valore 6 e 1.

Piazza i **dischetti Pietra** e le **tessere Pietra** nei rispettivi spazi di stoccaggio sul tabellone. Metti la **tessera +1 Spinta**, i **dischetti Città**, i **gettoni 50+** e i **Sesterzi** a fianco del tabellone in modo che sia facilmente raggiungibili da tutti.

2. Mescola le carte Rendita: Piazza 7 **carte Rendita** scoperte a fianco del tabellone e metti le restanti carte in un mazzo coperto a fianco delle carte scoperte.

3. Carica la Pietraia: Inserisci la **Pietraia** negli spazi appositi del tabellone. Carica 4 **dischetti Pietra Grandi**, 8 **Medi**, e 12 **Piccoli** nella Pietraia, arrangiandoli in modo casuale, che consentirà un setup sempre differente in ogni partita. Tieni il **Rastrello** pronto all'uso a fianco del tabellone.



4. Distribuire i Componenti di Gioco: Determina in modo casuale il giocatore iniziale e consegnagli il segnalino **Giocatore Iniziale**. Poi ogni giocatore prende:

- 1 **Pedone** di un colore di sua scelta, da piazzare su Roma;
- 1 **Schermo** del colore scelto, che dispone di fronte a se;
- 1 **Segnapunti** del colore scelto, da piazzare sullo spazio 1 del tracciato dei Punti Vittoria;
- 1 **Scheda Carro**, da tenere a fianco dello schermo.

Inoltre consegna al:

<i>giocatore Iniziale</i>	2 Pietre piccole (dischetti grigi) 1 Sesterzo
<i>2° giocatore</i>	2 Pietre piccole e 2 Sesterzi
<i>3° giocatore</i>	1 Pietra piccola , 1 Pietra Media (dischetto bianco) e 2 Sesterzi
<i>4° giocatore</i>	1 Pietra piccola , 1 Pietra Media e 3 Sesterzi

1 giocatori devono tenere sempre i Sesterzi nascosti dietro il proprio schermo, mentre i dischetti Pietra dovranno porli visibili a tutti di fronte al proprio Schermo.

SEQUENZA DI GIOCO

I giocatori effettuano il loro turno in senso orario. Durante il proprio turno, il giocatore attivo effettua una delle seguenti azioni:
Le Azioni in dettaglio:

■ Rendita ■ Pietraia ■ Costruzione Strada ■ Viaggiare

■ Rendita

Il giocatore sceglie 1 delle **carte Rendita** e riceve il numero di Sesterzi indicato (da prendere dalla riserva generale) oppure il numero di dischetti Pietra indicato (da prendere dalla riserva). Egli mette i Sesterzi dietro al proprio schermo e i dischetti Pietra di fronte al proprio Schermo. Poi, egli volta la carta Rendita scelta in posizione coperta.

Quando restano solo 3 carte o meno scoperte, il giocatore riceve sia i Sesterzi che i dischetti Pietra. Inoltre il giocatore, che ha scelto l'ultima carta riceve una tessera +1 Spinta, se non ne possiede già una.

Dopo che l'ultima carta è stata voltata, pesca 7 nuove carte dal mazzo e scoprele disponendole in fila a fianco del tabellone. Poi, mescola le carte coperte assieme a quelle rimaste nel mazzo per formare un nuovo mazzo da cui pescare. Se un giocatore deve prendere un dischetto Pietra che non è più disponibile nella riserva comune, tutti i giocatori devono rimettere nella riserva comune metà dei loro dischetti Pietra di quella misura (arrotondata per difetto), poi il giocatore prenderà la Pietra che doveva ricevere.



Nota: Questo significa che ogni giocatore in qualsiasi momento non può avere più di una tessera +1 Spinta.

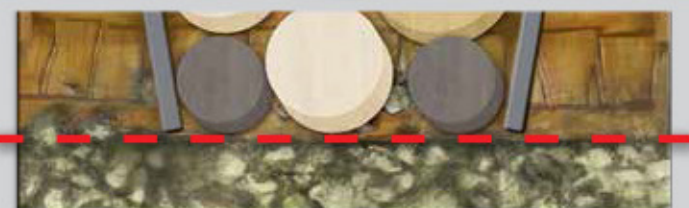


■ Pietraia

Il giocatore può spingere fino a **2 dischetti Pietra** della propria riserva nella Pietraia, una dopo l'altra. Il giocatore piazza il primo dischetto Pietra dietro alla Pietraia, come indicato nell'esempio a destra, e successivamente la spinge nella Pietraia usando il Rastrello. Egli può usare il Rastrello con qualsiasi angolazione desideri, ma nessuna parte di esso può attraversare la linea fra i due bordi della Pietraia. Una seconda Pietra, se il giocatore lo desidera, può essere spinta nella Pietraia allo stesso modo.

Il giocatore **scambia** ogni dischetto Pietra caduto dal lato frontale della Pietraia con una **tessera Pietra** della stessa misura o di una più piccola, da prendere dalla riserva comune, **oppure** egli può vendere il dischetto Pietra per **1 Sesterzo**. Rimettere i dischetti Pietra nella riserva comune dopo averli scambiati o venduti.

Il giocatore deve caricare qualsiasi tessera Pietra che ha ricevuto sulla propria **scheda Carro**, negli spazi appropriati in base allo spazio che occupano. Se il giocatore ha spinto 2 dischetti Pietra nella Pietraia, ma nessun dischetto Pietra cade fuori dalla Pietraia, egli riceve una tessera Pietra Piccola oppure 1 Sesterzo. Se il giocatore possiede una tessera **+1 Spinta**, egli può usarla adesso per spingere un terzo dischetto Pietra nella Pietraia scartando la tessera **+1 Spinta**.



Piazza il dischetto Pietra che vuoi inserire nella Pietraia dietro alla linea rossa tratteggiata, indicata nell'esempio. Quando spingi, nessuna parte del Rastrello può oltrepassare tale linea.



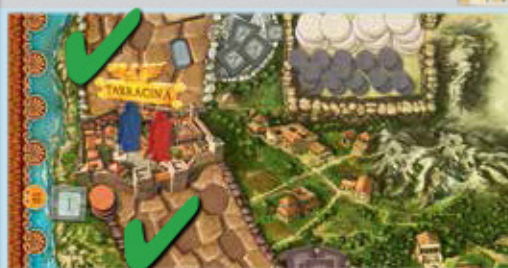
Nota: Questo spazio del Carro può contenere una tessera Pietra Grande oppure una tessera Pietra Media e una Piccola. Non puoi caricare due tessere Pietra Piccole! Ovviamente puoi caricare solo una singola tessera Pietra Media o Piccola.



■ Costruzione Strada

Il giocatore aggiunge 1 o 2 **tessere Pietra** alla Via Appia, negli spazi di forma appropriata in base alla tessera da piazzare rispettando le seguenti regole:

- Un giocatore può piazzare una tessera Pietra in ogni segmento di strada adiacente ad una città che ha già raggiunto durante il gioco.



Esempio: Ani (blu) e Frank (rosso) hanno viaggiato da Terracina e così possono costruire la strada nel segmento A e nel segmento B della Via Appia.

- I giocatori possono piazzare le tessere Pietra solo sugli spazi che sono connessi ad un'altra tessera Pietra attraverso una linea o ad una città situata dietro lo spazio.
- Durante il proprio turno, un giocatore può piazzare una seconda tessera Pietra solo nello stesso segmento di strada nel quale è piazzata la prima tessera Pietra, e solo se il segmento precedente è già stato interamente completato. *Quindi, un giocatore non può piazzare due tessere Pietra sul segmento B fino a che il segmento A non sia stato completato.*



Esempio: Le tessere possono essere piazzate sugli spazi indicati con il simbolo ✓ e non su quelli indicati con il simbolo X

Il giocatore attivo riceve una tessera Bonus del segmento di strada per ogni tessera Pietra che ha aggiunto a tale segmento di strada, oltre ai Punti Vittoria come indicato sotto:

Tessera Pietra Grande 5 Punti Vittoria
 Tessera Pietra Media 3 Punti Vittoria
 Tessera Pietra Piccola 1 Punto Vittoria

Il giocatore attivo registra immediatamente i propri Punti Vittoria sul tracciato dei Punti Vittoria. Quando piazza 2 tessere Pietra, il giocatore riceve come Bonus anche 1 Sesterzo.

Nota: Se un giocatore ha guadagnato più di 50 Punti Vittoria, egli piazza un gettone 50+ di fronte al proprio schermo.

■ Viaggiare

Il giocatore muove il proprio Pedone in avanti di 1, 2 o 3 tessere Pietra. Questo gli costa rispettivamente 1, 3 o 6 Sesterzi.

Il giocatore può muovere il proprio Pedone solo sopra gli spazi coperti da una tessera Pietra. Inoltre il Pedone può essere mosso solamente lungo le linee di connessione presenti fra i vari spazi.

Solo 1 Pedone può occupare una tessera Pietra Piccola o Media, mentre su una tessera Pietra grande possono stazionare 2 Pedoni contemporaneamente.

Un giocatore non può muovere oltre la successiva città, dove dovrà fermarsi e ricevere la tessera dei Punti Vittoria che si trova in cima alla pila (fra quelle rimaste). Inoltre, egli deve piazzare il dischetto Città nello spazio ad esso riservato. (L'ultimo giocatore che raggiunge tale città non effettua questa azione).

Ogni dischetto Città presente in una città, riduce i costi di movimento di tutti i giocatori presenti sul segmento di strada precedente che non hanno ancora raggiunto tale città. Ogni dischetto città riduce i costi di movimento di 1 Sesterzo.



Esempio: Muovere lungo la freccia rossa non è permesso perché non ci sono linee di connessione; inoltre non ci sono tessere Pietra sugli spazi sotto la freccia di sinistra. Muovere lungo la freccia verde è legale.

Nota: Non puoi mai entrare su uno spazio non coperto da una tessera Pietra!



Esempio: C'è un dischetto Città su Benevento. Quindi, muovere di uno spazio è gratis per i giocatori che si trovano sul segmento di strada B, muovere di 2 spazi gli costa 2 Sesterzi, muovere di 3 spazi gli costa 5 Sesterzi. Questo dischetto Città non influisce sui costi di movimento sul segmento di strada A.

Note: I dischetti Città riducono solo i costi di movimento; i giocatori non guadagnano mai Sesterzi viaggiando.

FINE DEL GIOCO E CONTEGGIO DEI PUNTI

Il gioco termina alla fine del round durante il quale:

- un giocatore ha ricevuto una tessera Punti Vittoria di Brindisi
- oppure la costruzione della Via Appia è stata completata.

Il giocatore che possiede più Sesterzi riceve 2 Punti Vittoria addizionali; in caso di pareggio, i giocatori in parità ricevono entrambi 2 Punti Vittoria. Infine, i giocatori contano le proprie tessere Bonus dei vari segmenti di strada per determinare chi ha piazzato il maggior numero di tessere Pietra in ogni segmento:

- Il giocatore che ha piazzato il maggior numero di tessere Pietra in un segmento della Via Appia riceve 8 Punti Vittoria.
- Il giocatore che ha piazzato il secondo maggior numero di tessere Pietra in un segmento della Via Appia riceve 4 Punti Vittoria.

In entrambi i casi viene terminato il round di gioco corrente, assicurandosi che tutti i giocatori abbiano effettuato lo stesso numero di turni.

In caso di pareggio fra chi ha piazzato più tessere in un segmento i giocatori in parità si dividono equamente i Punti Vittoria disponibili per il primo e secondo piazzamento.

In case di pareggio per la seconda posizione, i giocatori in parità di dividono i 4 Punti Vittoria disponibili (arrotondando per difetto ove necessario).

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore; in caso di parità i giocatori in parità condividono anche la vittoria.

