

ALEA IACTA EST

PREPARAZIONE

1. Disporre sul tavolo i **5 Edifici** (Tempio, Castro, Senato, Foro e Latrina). **Nota:** in 2/3 giocatori non usare Tempio; in 2/3/4/5 giocatori usare 4/5/6/7 colonne del Foro.
2. Mescolare coperte le **30 Tessere Fortuna** (8x"l", 14x"ll" e 8x"lll") e piazzarle sotto il Tempio.
3. Mescolare coperte le **19 Carte SPQR** e piazzarle sotto il Senato. **Nota:** in 2/3 giocatori rimuovere la carta "IV".
4. Mescolare coperte le **25 Tessere Provincia** e piazzarle accanto al Castro.
5. Scoprire sotto il Castro tante Province quanti sono i giocatori.
6. Mescolare coperte le **36 Tessere Patrizi** e piazzarle accanto al Foro.
7. Piazzare scoperti sotto il Foro **1 Patrizio per ogni colonna**.
8. Piazzare i **30 segnalini Ritirare** sotto la Latrina.
9. Ogni giocatore prende **8 dadi** di un colore.
10. Determinare casualmente il giocatore iniziale, che riceve il segnalino **Giocatore Iniziale**.

SVOLGIMENTO DEL ROUND

La partita dura **6/6/5/5 round** in **2/3/4/5 giocatori**. Ogni round è composto da **3 fasi**.

FASE 1: PIAZZAMENTO DEI DADI (tutti i giocatori devono piazzare tutti i loro dadi prima di passare alla fase 2)

I giocatori lanciano a turno tutti i dadi rimasti e piazzano 1 o più dadi in 1 Edificio. **Nota:** dopo il lancio si possono usare quanti segnalini Ritirare si vuole; per ogni segnalino Ritirare si può ritirare un qualsiasi numero di dadi. Continuare fino a quando un giocatore **ha piazzato tutti gli 8 dadi** e completare il giro in modo che tutti i giocatori abbiano **svolto lo stesso numero di turni** (i dadi ancora rimanenti ai giocatori sono tutti piazzati nella Latrina).

A) TEMPIO (1 set per giocatore; ogni set deve avere un numero diverso di dadi)

1. Il primo giocatore piazza 1 dado, prende e guarda 1 Tessera Fortuna e la tiene coperta davanti a sé.
2. Il secondo piazza 2 dadi con un totale più alto e prende 2 Tessere, il terzo 3 dadi e 3 Tessere, ecc.
3. I giocatori possono aggiungere dadi ai loro già presenti, ma prendono Tessere **solo per i dadi aggiunti**.

B) SENATO (1 set per giocatore; ogni set **NON deve essere uguale** ad uno già presente)

1. Il primo giocatore piazza 1 o più dadi in sequenza (es. 2-3-4).
2. Il secondo piazza qualsiasi altra sequenza **NON esattamente uguale** alla prima (idem per il terzo, ecc.).
3. I giocatori possono aggiungere dadi ai loro già presenti, sempre che **tutte le sequenze siano differenti**.

C) CASTRO (più set sono permessi per giocatore; ogni set **NON deve essere uguale** ad uno già presente)

1. Il primo giocatore piazza 1 o più dadi dello stesso valore (es. 4-4).
2. Il secondo piazza un altro set che **NON sia esattamente lo stesso** del primo (idem per il terzo, ecc.).
3. I giocatori possono aggiungere dadi ai loro già presenti **OPPURE** creare nuovi set, **sempre che siano diversi**.

D) FORO (1 dado per colonna in ordine crescente; nessun limite di dadi per giocatore)

1. Il primo giocatore piazza 1 qualsiasi dado **OPPURE** 2 dadi totalizzanti 5, in ordine crescente da sinistra a destra sulle singole colonne.
2. Il secondo piazza 1 qualsiasi dado **OPPURE** 2 dadi totalizzanti 5 (idem per il terzo, ecc.). **Nota:** quando si piazza un dado dello stesso valore di uno già su una colonna, **slittare verso destra tutti i dadi** (compreso quello già presente) e piazzare il nuovo dado sulla colonna adesso vuota; i dadi che escono dall'ultima colonna vanno nella Latrina; non si può scegliere di piazzare dadi che andrebbero subito nella Latrina.

E) LATRINA

Piazzare 1 qualsiasi dado se non è possibile mettere dadi in un altro Edificio.

FASE 2: CONTEGGIO DEGLI EDIFICI (conteggiare gli Edifici uno alla volta riprendendo i rispettivi dadi)

A) TEMPIO

1. Il giocatore con più dadi gira scoperte 2 Tessere Fortuna prese durante questo round e scarta scoperte le altre accanto al Tempio. **Nota:** quando le Tessere coperte sono terminate, rimescolare quelle scoperte.
2. Gli altri giocatori (con almeno 1 Tessera Fortuna) ne tengono 1 e scartano le restanti.
3. Se è stato piazzato solo 1 dado, il giocatore tiene la Tessera Fortuna e ne prende un'altra a caso dal Tempio.

B) SENATO

1. Il giocatore con la scala più lunga (se pari, migliore) prende le **prime 3 Carte SPQR** e ne sceglie 1 (tenere coperta).
2. Il secondo piazzato prende le rimanenti 2, ne tiene 1 e piazza l'ultima sotto il mazzo Senato. **Nota:** in 2 giocatori solo il primo giocatore prende 1 Carta delle 3; in 5 giocatori, il terzo giocatore prende la terza Carta.
3. I giocatori che non hanno preso Carte piazzano i loro dadi nella Latrina.

C) CASTRO (un giocatore può vincere più Province)

1. Il giocatore con il set con più dadi (se pari, migliore) sceglie 1 Provincia (tenere scoperta).
2. Continuare con i successivi set fino a quando tutte le Province sono prese o non rimangono più set.
3. I set che non sono stati premiati sono piazzati nella Latrina.
4. Rimuovere dal gioco le Province non assegnate.

D) FORO (un giocatore può vincere più Patrizi)

1. Da sinistra a destra, il proprietario di ogni dado prende 1 Patrizio a sua scelta (tenere scoperto).
2. Rimuovere dal gioco i Patrizi non assegnati.

E) LATRINA

I giocatori prendono 1 segnalino Ritirare per ogni loro dado presente.

FASE 3: FINE DEL ROUND

Disporre le nuove Province e Patrizi come nella PREPARAZIONE (punti 5 e 7). Il segnalino Giocatore Iniziale passa a sinistra e un nuovo round inizia.

FINE DELLA PARTITA

1. **Assegnare i Patrizi:** 1 uomo e/o 1 donna (max 2) in una Provincia del colore corrispondente.
2. Contare i punti delle Province occupate e i Patrizi assegnati. **Nota:** Patrizi non allocati contano 0; Province con nessun Patrizio contano 1 in meno del loro valore.
3. Contare i punti per le Carte Senato come descritto in SPIEGAZIONE CARTE SENATO.
4. Contare i punti riportati sulle Tessere Fortuna e 1 punto ogni 2 segnalini Ritirare.
5. **Il giocatore con più punti è il vincitore.** In caso di pareggio, vince il giocatore con Patrizi non assegnati di più alto valore. In caso di ulteriore parità i giocatori dividono la vittoria.

SPIEGAZIONE CARTE SENATO

I: 1 punto + 1 punto ogni 2 Province (occupate o vacanti) che possiede (comprese Libere e di Confine).

II: 1 punto ogni 2 Patrizi assegnati a Province.

III: 1 punto + 1 punto per ogni carta Senato posseduta (compresa questa).

IV: 1 punto + 2 punti ogni 3 Tessere Fortuna possedute (ignorare i valori delle tessere).

V: 1 punto + 1 punto per ogni coppia nelle Province (comprese Libere e di Confine).

VI: 1 punto per ogni colore di Patrizi allocati.

VII: 1 punto per ogni colore di Province occupate o vacanti. **Nota:** le Province di Confine contano per entrambi i colori; una Provincia Libera occupata è il colore dei suoi Patrizi; le Province Libere non occupate contano come colore grigio.

VIII: 1 punto per ogni Provincia con almeno 1 Patrizio (Libere e di Confine **NON** contano).

IX: 1 punto per ogni Patrizio donna allocato.

X: 1 punto per ogni Patrizio uomo allocato.

XI: il giocatore può piazzare 1 Patrizio posseduto non allocato insieme ad una coppia allocata del colore corrispondente e ricevere i punti. Si può fare questo una volta per ogni coppia (comprese Libere e di Confine).

XII (6x"Province di Confine"): allocare 1 uomo e/o 1 donna per ogni colore sulla Carta per ricevere 3 punti per la Carta e i valori dei Patrizi **OPPURE** allocare 1 Patrizio di un colore corrispondente per ricevere 0 per la Carta e il valore del Patrizio. **Nota:** nessun Patrizio = 0 punti per la Carta; non si possono piazzare Patrizi che non corrispondono ai colori della Carta.

XIII (2x"Province Libere"): si possono allocare 1 uomo e/o 1 donna (max 2) di 1 colore (conteggiare 1 punto per la Carta e i punti per i Patrizi). **Nota:** nessun Patrizio = 0 punti per la Carta.