

# CALIGVIA

## REGOLAMENTO



## COMPONENTI

- 55 carte "Civitas", divise in:
  - 11 carte "Legionarii"
  - 11 carte "Tribuni"
  - 11 carte "Praetoriani"
  - 11 carte "Nobiles"
  - 11 carte "Plebs"



6 carte "Sequentia"



10 carte "Augustus"



5 carte "Ordo"



14 carte "Pugio"



40 gettoni SPQR  
(8 per colore,  
numerati da -1 a 6)

20 carte  
"Coniura"

6 gettoni  
"Punto Congiura"

47 gettoni "Punto Vittoria"  
da 1 e da 5 punti

1 gettone  
"Primus Inter Pares"

1 gettone "Sequentia"



5 gettoni "Favor"  
(1 per colore)



1 Tessera "Pugio"  
1 Tessera "Coniura"  
Queste regole.

# SCOPO DEL GIOCO

Influenzare i vari settori della vita pubblica romana per ottenere vantaggi. Complottare per uccidere l'Imperatore e porre sul trono il proprio candidato favorito. Allearsi con gli altri giocatori e tradirli senza pietà per avere più PUNTI VITTORIA di tutti a fine partita.

# PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie un colore e prende gli otto gettoni "SPQR" e il gettone "FAVOR" corrispondenti. All'inizio della partita i gettoni "SPQR" numero 5 e 6 vanno messi da parte e non possono essere utilizzati. Ogni giocatore riceve una carta Coniura che riporta entrambi i simboli. Le restanti carte vanno mischiate e poste sul piano di gioco, che deve essere preparato come in figura 1.

NOTA BENE: TUTTE LE CARTE SCOPERTE RIPORTATE IN FIGURA SONO PURAMENTE INDICATIVE E VANNO ESTRATTE CASUALMENTE, COMPRESO L'ORDINE DELLE CARTE SEQUENTIA, AD ECCEZIONE DI "CALIGVLA", CHE È SEMPRE IL PRIMO IMPERATORE ALL'INIZIO DEL GIOCO.

I due candidati sono pescati dal mazzo "Augustus". Il mazzo "Augustus" è sempre composto da 6 carte: In 2 o 3 gio-

atori vanno rimossi *Claudius*, *Commodus* e *Nero*. In 4 o 5 vanno rimossi *Domitianus*, *Vitellius* ed *Elagabalo*.

Riporre nella scatola le carte *Ordo* non necessarie (per es. in una partita a 3 giocatori vanno rimosse la n. 4 e la n. 5) e distribuire casualmente le altre ai giocatori.

# TURNO DI GIOCO

Il turno di gioco si compone delle seguenti fasi:

1. PIAZZAMENTO DEI GETTONI SPQR
2. RISOLUZIONE DELLE CARTE
  - 2A SEQUENZA DI GIOCO DELLE CARTE
  - 2B RISOLUZIONE DELLE CARTE CIVITAS
  - 2C CONGIURA
3. FINE DEL TURNO

## 1. PIAZZAMENTO DEI GETTONI SPQR

Seguendo l'ordine dato dalle carte *Ordo*, i giocatori piazzano un proprio gettone SPQR a faccia in giù (in modo che sia visibile la scritta SPQR, ma non il valore) su uno degli spazi liberi sulle 10 carte *Civitas* scoperte. Gli spazi, su ogni carta, vanno sempre occupati in ordine, da sinistra a destra. Gli spazi in cui c'è un numero

**FIGURA 1**

MISCHIARE I MAZZI DI CARTE "CIVITAS" E SCOPRIRE LE PRIME DUE CARTE DI CIASCUN MAZZO IN POSIZIONE 1 E 2.

POSIZIONE 2

POSIZIONE 1

CARTE "PUGIO"

CARTE "CONIURA"

IMPERATORE ATTUALMENTE IN CARICA. ALL'INIZIO DEL GIOCO È SEMPRE CALIGVLA

IMPERATORI CANDIDATI ALLA SUCCESSIONE

CARTE "SEQUENTIA" VANNO RISOLTE SEMPRE DA SINISTRA A DESTRA

L'AZIONE DELLA CARTA, INVECE, NELL'ORDINE INDICATO DALLA FRECCIA

sono disponibili solo se nella partita in corso partecipa almeno un pari numero di giocatori. Quando l'ultimo giocatore di turno ha piazzato il suo primo gettone SPQR, si ricomincia dal primo, e così via finché non siano finiti i gettoni da piazzare, oppure gli spazi liberi. Una volta piazzato un gettone, nessuno può guardarne il valore fino al momento della risoluzione, compreso il proprietario.

*I gettoni SPQR servono per ottenere i vantaggi dati dalle carte, come descritto nel paragrafo "Risoluzione delle carte Civitas" e nella Legenda. Ricordate che le carte in posizione 1 verranno risolte prima di quelle in posizione 2.*

**Il piazzamento dei gettoni è obbligatorio. Non è consentito passare la mano senza piazzare**

## 2. RISOLUZIONE DELLE CARTE

### 2A. SEQUENZA DI GIOCO

Terminato il piazzamento, inizia la fase di risoluzione delle carte data dalle carte *Sequentia* che vanno risolte in ordine, da sinistra a destra (figura 1). Solo dopo aver risolto completamente una carta *Sequentia* si può passare a quella successiva. Tra la risoluzione di una carta *Sequentia* e quella successiva è possibile inserire una fase di congiura (vedi fase 2C).

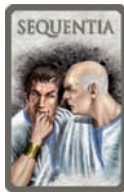
Il gettone *Sequentia* va posto sulla carta *Sequentia* che si sta attualmente risolvendo.

#### SIGNIFICATO DELLE CARTE SEQUENTIA:

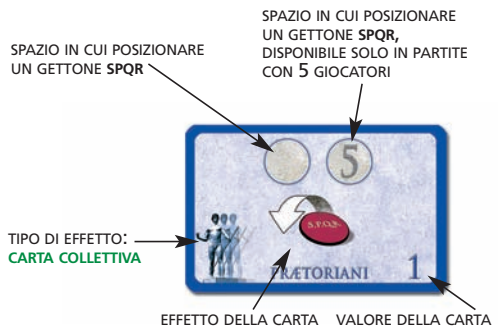
Tutti i giocatori, in ordine di turno, pescano immediatamente una carta dal mazzo *Coniura*.



Ogni giocatore passa la propria carta *Ordo* al giocatore alla propria sinistra. Il nuovo ordine di turno ha effetto immediato.



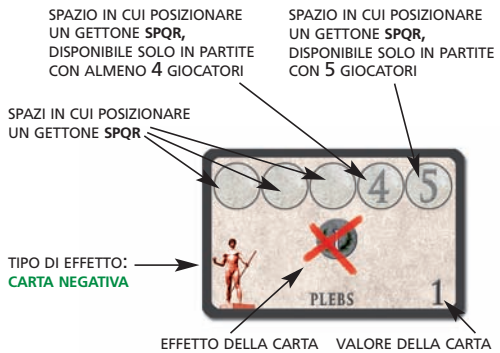
Indicano l'ordine con cui devono essere risolte le carte *Civitas*.



QUESTA CARTA PERMETTE A **TUTTI COLORO CHE HANNO GIOCATO ALMENO UN GETTONE SPQR DI VALORE 1** DI PIAZZARE IMMEDIATAMENTE UN ALTRO GETTONE SPQR, CHE SI HA IN MANO, IN UNO SPAZIO VUOTO.



QUESTA CARTA PERMETTE **SOLO AL GIOCATORE CHE HA PIAZZATO IL VALORE MAGGIORE (ALMENO 2)** DI DISTRUGGERE UNA CARTA "PLEBS" SCOPERTA, OPPURE DI PESCARE UNA CARTA "PUGIO".



QUESTA CARTA FA PERDERE 1 PUNTO VITTORIA A **TUTTI COLORO CHE NON HANNO GIOCATO ALMENO UN GETTONE SPQR DI VALORE PARI A 1** (COMPRESO CHI NON HA GIOCATO ALCUN GETTONE). CHI NON HA PUNTI VITTORIA NON PERDE NULLA.

FIGURA 2





Questa carta “*Sequentia*” indica che vanno risolte, nell’ordine, la carta *Civitas/Tribuni*, poi la carta *Civitas/Praetoriani* e infine la carta *Civitas/Nobiles*. **La carta da risolvere è sempre quella in posizione 1.** Dopo la

risoluzione della carta *Nobiles* i giocatori possono congiurare. Dopo l’eventuale congiura, si procede con la risoluzione della successiva carta *Sequentia*, se presente.

Utilizzate il gettone *Sequentia* per ricordarvi quale carta “*Civitas*” state risolvendo. Una volta risolta, il gettone *Sequentia* si sposta sull’immagine della carta *Civitas* successiva da risolvere. Una volta risolte tutte le carte *Civitas* indicate, anche la carta *Sequentia* è risolta. **IMPORTANTE** : le carte *Sequentia* risolte rimangono dove sono.

## 2B. RISOLUZIONE DELLE CARTE CIVITAS

Si rivelano i valori di tutti i gettoni **SPQR** posizionati sulla carta indicata dal gettone *Sequentia* (vedi paragrafo precedente) e si applicano gli effetti. I gettoni rivelati tornano in mano ai rispettivi proprietari. Le carte “*Civitas*” possono essere di 3 tipi: **ELETTIVO**, **COLLETTIVO**, **NEGATIVO** e riportano in basso a destra il proprio valore.



Se la carta è di tipo **ELETTIVO** (simbolo **NERO** in basso a sinistra), **solo il giocatore** che ha piazzato i gettoni **SPQR di più alto valore** otterrà l’effetto della carta (tale valore deve comunque essere almeno pari a quello della carta). Qualora più di un giocatore avesse giocato lo stesso valore, l’effetto andrà a quello fra essi che ha piazzato per primo (ricordiamo che i gettoni si piazzano sempre in ordine, da sinistra a destra).



Se la carta è di tipo **COLLETTIVO** (simbolo **AZZURRO** in basso a sinistra), **tutti i giocatori** i cui gettoni **SPQR hanno un valore uguale o superiore** a quello della carta, ne ricevono il vantaggio, a partire da colui che ha piazzato il valore più alto o, a parità, da chi ha piazzato per primo.



Se la carta è di tipo **NEGATIVO** (simbolo **ROSSO** in basso a sinistra), **tutti i giocatori** i cui gettoni **SPQR non hanno un valore uguale o superiore** a quello della carta, ne subiscono il malus. Se il malus si riferisce a qualcosa di cui un giocatore è già sprovvisto, non perde nulla.

### IMPORTANTE

- Il malus si applica sia a coloro che abbiano giocato gettoni **SPQR di valore troppo basso**, sia a coloro che **non abbiano giocato alcun gettone**.
- La carta deve essere scartata anche se non vi sono gettoni posizionati sopra (se si trattasse di una carta negativa, ovviamente, tutti subirebbero il malus).

- Se un giocatore piazza **più di un gettone**, i valori si sommano (quindi:  $4 e -1 = 3$ ). In nessun caso un giocatore può ottenere più di una volta l’effetto della carta.
- Gli effetti delle carte **ELETTIVE** e **COLLETTIVE** sono sempre facoltativi. Gli effetti delle carte **NEGATIVE** sono obbligatori.
- Se una carta **NEGATIVA** ha due possibili effetti, il giocatore non può sceglierne uno che non potrebbe applicare, deve scegliere l’altro.

Dopo che i valori sono stati controllati, la carta “*Civitas*” è rimossa definitivamente dal gioco. La carta dello stesso mazzo che si trova in posizione 2 passa in posizione 1 e la prima carta del mazzo viene scoperta e messa in posizione 2 (vedi figura 1).



### CARTE PUGIO E CONIURA:

Alcune delle carte *Civitas* permettono di pescare carte dal mazzo *Pugio* o dal mazzo *Coniura*. In tali mazzi (che hanno il dorso uguale) sono presenti carte singole o a doppio uso. Le carte singole riportano solo il simbolo del mazzo di provenienza, mentre le carte a doppio uso riportano anche il simbolo dell’altro mazzo, e possono essere usate come *Pugio* oppure come *Coniura*, a scelta del giocatore. In ogni caso, possono essere usate una sola volta, scegliendo l’effetto. Il numero di carte in mano è palese.

*Nel presente regolamento, quando si parlerà di simboli Pugio o Coniura, si intenderà indifferentemente una qualsiasi carta che riporti tale simbolo, indipendentemente dal fatto che sia singola o a doppio uso, e che provenga da un mazzo o dall’altro. In ogni caso, quando una carta viene scartata, va riposta in fondo al mazzo di provenienza, indipendentemente dall’uso che ne è stato fatto.*



## 2C. CONGIURA

La fase di congiura avviene al termine della risoluzione di una carta *Sequentia* e prima della risoluzione della successiva. Dopo che una carta *Sequentia* è stata risolta, i giocatori hanno la possibilità di ordire una congiura per uccidere l’attuale imperatore. La congiura si compone di tre fasi: **COMLOTTO**, **FAVORE** e **ASSASSINIO**:

## COMLOTTO

Si tratta di un'asta per stabilire chi parteciperà alla congiura e chi ne sarà il capo. Il primo di turno dichiara se vuole ordire la congiura. Se non vuole, la parola passa al secondo, e così via fino all'ultimo. Se nessun giocatore ordisce la congiura, si passa alla risoluzione della successiva carta *Sequentia*, se presente.

Se un giocatore decide di ordire la congiura deve giocare **almeno una carta con il simbolo Coniura** ed è, in quel momento, il capo. Gli altri giocatori, in ordine di turno e comprendendo anche coloro che hanno già passato parola (ovvero, se il capo fosse il giocatore con la carta Ordo n. 3, si proseguirà con i giocatori n. 4, 5, 1 e 2), hanno tre possibilità:

**PASSARE:** ovvero non giocare simboli *Coniura*, perdendo definitivamente il diritto a partecipare alla congiura;

**ACCETTARE:** ovvero giocare esattamente lo stesso numero di simboli *Coniura* proposto dal capo, partecipando così alla congiura;

**RILANCIARE:** ovvero giocare un numero di simboli *Coniura* maggiore, diventando così il nuovo capo. In caso di rilanci, tutti i giocatori che non abbiano già passato, possono decidere nuovamente se passare, accettare o rilanciare.

**IMPORTANTE:** per accettare un rilancio, occorre giocare lo stesso numero totale di carte proposte dal capo: se per esempio il primo giocatore parte con un simbolo *Coniura* e il secondo ne gioca due, quando la parola tornerà al primo, egli potrà accettare giocando una sola carta, oltre a quella che aveva già giocato in precedenza. Se ne giocherà 2 o più, si tratterà di un nuovo rilancio. A questo scopo, le carte con i simboli *Coniura* vanno sempre giocate di fronte a sé e rimesse nel mazzo solo al termine del complotto. **Se tutti i giocatori accettano, nessun giocatore può più rilanciare.**

In ogni caso, al termine del complotto, tutte le carte giocate tornano in fondo al mazzo da cui provengono, indipendentemente dal fatto che chi le ha giocate partecipi o meno alla congiura.

## FAVORE

Terminato il complotto:

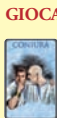
- 1 il capo deve proporre un candidato alla successione dell'Imperatore scelto tra le due carte scoperte ai lati dell'attuale Imperatore.
- 2 il capo deve piazzare il proprio gettone *Favor* sulla carta del candidato, oppure su quella dell'imperatore attualmente in carica. Nel caso in cui avesse già il proprio gettone sull'imperatore in carica, potrà scegliere se mantenerlo in tale posizione o spostarlo sul candidato scelto.

## ESEMPIO DI COMLOTTO IN UNA PARTITA A 4 GIOCATORI

**GIOCATORE 1** NON FA PARTIRE IL COMLOTTO, QUINDI NON GIOCA CARTE.



**GIOCATORE 2** FA PARTIRE IL COMLOTTO CON 1 CARTA. IN QUESTO MOMENTO EGLI È IL CAPO.



**GIOCATORE 3** PASSA E NON GIOCA CARTE.



**GIOCATORE 4** ACCETTA E GIOCA 1 CARTA.



**GIOCATORE 1** RILANCIAM E GIOCA 2 CARTE. IN QUESTO MOMENTO EGLI È IL NUOVO CAPO



**GIOCATORE 2** ACCETTA E GIOCA ANCORA 1 CARTA.



**GIOCATORE 3** HA GIÀ PASSATO, QUINDI NON PUÒ FARE NULLA.



**GIOCATORE 4** ACCETTA E GIOCA ANCORA 1 CARTA.

**GIOCATORE 1** È DEFINITIVAMENTE IL CAPO E NON PUÒ PIÙ RILANCIARE.

**I GIOCATORI 2 E 4** ADERISCONO ALLA CONGIURA. **IL GIOCATORE 3** È IN DIFESA.

TUTTE LE CARTE GIOCATE TORNANO IN FONDO AL PROPRIO MAZZO DI PROVENIENZA.

- 3 gli altri giocatori che partecipano alla congiura (quindi tutti quelli che hanno **ACCETTATO**), seguendo l'ordine di turno (ovvero, se il capo fosse il giocatore con la carta Ordo n. 3, si proseguirà con i n. 4, 5, 1 e 2) possono piazzare il proprio gettone favore sull'imperatore in carica (mantenendolo se già fosse lì), oppure sul candidato scelto dal capo. Non possono scegliere l'altro candidato, neppure se il capo avesse deciso di porre il proprio gettone sull'imperatore in carica.

In ogni caso, per posizionare il proprio gettone *Favor*, ci deve essere almeno uno spazio libero sulle due carte *Augustus* (Imperatore attuale o nuovo candidato). *Caligvla* non ha spazi, quindi nessuno può posizionare il proprio *Favor* su di lui. Può capitare frequentemente che gli ultimi congiurati non possano piazzare il proprio *Favor* per esaurimento di spazi.



FIGURA 3

## ASSASSINIO

- 1 Seguendo l'ordine di turno, **i giocatori che non partecipano** alla congiura, **possono giocare un solo** simbolo *Pugio* a testa, in difesa dell'imperatore. Ogni *Pugio* giocato aumenta di uno il punteggio di vita dell'imperatore.
- 2 **I giocatori che partecipano alla congiura**, partendo dal capo e seguendo l'ordine di turno, **possono giocare uno o più** simboli *Pugio* a testa, di fronte a sé. Una volta che l'ultimo congiurato ha deciso se giocare o no simboli *Pugio*, si controlla se l'imperatore è morto (vedi Vita o Morte dell'imperatore).  
In ogni caso, non è più possibile giocare altri *Pugio* dopo che l'ultimo di turno ha deciso.

### VITA O MORTE DELL'IMPERATORE:

Ogni Imperatore ha un proprio punteggio di vita scritto sulla carta. Tale punteggio può essere eventualmente aumentato dai simboli *Pugio* giocati in sua difesa. Se il numero di simboli *Pugio* giocati dai congiurati è **pari o superiore** a tale valore, l'Imperatore muore, i gettoni *Favor* eventualmente presenti sulla sua carta ritornano in mano ai rispettivi proprietari, e il candidato scelto dal capo dei congiurati diventa nuovo Imperatore. In caso contrario, l'imperatore resta in vita e i gettoni *Favor* presenti sul candidato ritornano in mano ai rispettivi proprietari.

In caso di nuovo Imperatore, viene estratto un altro candidato dal mazzo *Augvstus*, da affiancare a quello già presente sul tavolo.

**IMPORTANTE:** per via di alcune strategie di gioco, potrebbe capitare che, alla morte dell'imperatore, nessuno dei due candidati abbia gettoni su di sé. In ogni caso salirà al trono il candidato scelto dal capo.

### ESEMPIO

DURANTE LA FASE **FAVOR** IL CAPO DELLA CONGIURA (**GIOCATORE 1**) HA SCELTO UN CANDIDATO E HA POSTO IL SUO **GETTONE FAVOR** SU DI ESSO, COSÌ COME IL **GIOCATORE 2**.

IL **GIOCATORE 4** AVEVA IL **FAVOR** SULL'ATTUALE IMPERATORE.

### ESEMPIO DI ASSASSINIO IN UNA PARTITA A 4 GIOCATORI



IL **GIOCATORE 3** CHE NON HA PARTECIPATO AL COMLOTTO PUÒ DIFENDERE L'IMPERATORE GIOCANDO UN PUGIO. DECIDE DI FARLO E GIOCA 1 CARTA.

IN QUESTA FASE NON È POSSIBILE GIOCARE PIÙ DI 1 CARTA PER GIOCATORE. ORA, LA VITA DELL'IMPERATORE È AUMENTATA DI 1

I COSPIRATORI, IN ORDINE DI TURNO PARTENDO DAL CAPO, POSSONO GIOCARE SIMBOLI PUGIO PER UCCIDERE L'IMPERATORE.



**GIOCATORE 1** GIOCA TANTI PUGIO TALI DA EGUALIARE LA VITA DELL'IMPERATORE.

**GIOCATORE 2** NON HA SIMBOLI PUGIO

IL **GIOCATORE 4** NEI TURNI PRECEDENTI AVEVA POSIZIONATO IL SUO GETTONE FAVOR SULL'IMPERATORE, MA DATO CHE QUEST'ULTIMO



MORIREBBE IN OGNI CASO GIOCA ANCHE LUI UN PUGIO PER PRENDERE IL PUNTO VITTORIA.

**L'IMPERATORE È MORTO, QUINDI I COSPIRATORI GUADAGNANO PUNTI VITTORIA.**



**GIOCATORE 1** GUADAGNA 1 PUNTO CONGIURA PERCHÉ È IL CAPO.



**GIOCATORE 1 E 4** GUADAGNANO 1 PUNTO VITTORIA PERCHÉ HANNO GIOCATO ALMENO UN PUGIO PER UCCIDERE

IL CANDIDATO DIVENTA NUOVO IMPERATORE I **GIOCATORE 1 E 2** AVEVANO POSTO IL PROPRIO **FAVOR** SUL CANDIDATO DIVENUTO IMPERATORE.

VIENE PESCATO UN NUOVO CANDIDATO.

IN QUESTO TURNO NON È PIÙ POSSIBILE ORDIRE CONGIURE, PERCHÉ UN IMPERATORE È GIÀ MORTO.

**A FINE TURNO GIOCATORE 1 E 2** GUADAGNERANNO TANTI **PUNTI VITTORIA** QUANTI INDICATI DALL'IMPERATORE SU CUI HANNO POSTO IL LORO **FAVOR**.

## ATTRIBUZIONE DEI PUNTI VITTORIA AI CONGIURATI:

Se l'imperatore muore (e solo in tal caso), **il capo** riceve **1 PUNTO CONGIURA**. Inoltre, **ogni congiurato** che ha giocato almeno un simbolo *Pugio* contro l'imperatore (compreso eventualmente il capo), riceve immediatamente **1 PUNTO VITTORIA**. Non importa il numero di simboli *Pugio* giocati. Il **PUNTO VITTORIA** è comunque 1.

**Se l'imperatore sopravvive, nessuno riceve punti.**

I **PUNTI CONGIURA** hanno lo stesso valore dei normali **PUNTI VITTORIA**, ma possono servire come criterio di spareggio a fine partita.

**IMPORTANTE: SE UNA CONGIURA SI RISOLVE CON LA MORTE DELL'IMPERATORE, NON È PIÙ POSSIBILE ORDIRE ALTRE CONGIURE FINO ALLA FINE DEL TURNO, E SI PROSEGUE CON LE RISOLUZIONE DELLE EVENTUALI CARTE SEQUENTIA RIMASTE.**

## 3. FINE DEL TURNO

Dopo aver risolto l'ultima carta *Sequentia*:

- I gettoni **SPQR** e *Favor* eventualmente presenti sulle carte restano dove sono.
- L'Imperatore in carica attribuisce il numero di punti vittoria indicati sulla propria carta a tutti i giocatori che abbiano il proprio *Favor* su di essa.
- se sul tavolo ci sono ancora carte 10 carte *Civitas* scoperte, inizia un nuovo turno. Se ce ne sono meno, si passa alla fase **CADUTA DELL'IMPERO**.

## CADUTA DELL'IMPERO

L'Impero è al tramonto, e l'Imperatore non si fida più di nessuno. Rimuovete tutti i gettoni *Favor* presenti su di esso. Si procede a un'ultima **CONGIURA**, utilizzando le carte che i giocatori hanno in mano al momento.

Questa congiura è uguale a quelle ordite nel corso della partita, ma **non si gioca la fase FAVORE** e di conseguenza non si indica un candidato alla successione.

Al termine della congiura, in caso di morte, vengono distribuiti regolarmente il **PUNTO CONGIURA** al capo e i **PUNTI VITTORIA** ai congiurati che abbiano giocato almeno un *Pugio*. In caso di sopravvivenza, non vengono assegnati punti. In entrambi i casi, la partita ha termine.

## VINCITORE

Il giocatore che al termine della **CADUTA DELL'IMPERO** ha più **PUNTI VITTORIA**, è il vincitore. Ricordiamo che i **PUNTI CONGIURA** valgono come **PUNTI VITTORIA**.

In caso di parità fra due o più giocatori, valgono, nell'ordine, i seguenti criteri di spareggio:

- possesso del gettone *Primus inter pares*
- maggior numero di **PUNTI CONGIURA**
- maggior numero di carte in mano
- in caso di ulteriore parità, la partita è pari.

## STRATEGIE DI GIOCO

**PER PRINCIPIANTI:** cercate di ottenere più carte *Pugio* e *Coniura* possibili, per ordire una congiura ed esserne il capo. Può anche essere una buona idea cercare di ottenere subito i gettoni **SPQR** n. 5 e 6 per aumentare la vostra influenza sulle carte *Civitas*. Ovviamente, con un po' di esperienza, troverete strategie più complesse.

Per via delle situazioni che si possono creare durante la partita, è possibile che uno o più giocatori vogliano difendere l'imperatore in vita. Per questo motivo è possibile ordire una congiura anche senza avere in mano simboli *Pugio*, allo scopo di essere il capo, ma poi non uccidere l'imperatore.

Inoltre, se il capo avesse già il proprio *Favor* sull'imperatore vivente e lo spostasse, lascerebbe uno spazio per gli altri giocatori, che al momento del piazzamento potrebbero decidere di parteggiare per l'imperatore in carica e non giocare simboli *Pugio* per ucciderlo.

Se sulla carta dell'imperatore in carica ci fossero ancora spazi liberi, un giocatore potrebbe congiurare senza voler uccidere, al solo scopo di posizionare il proprio *Favor* sull'imperatore ed ottenerne così i punti a fine turno.

In ogni fase della partita è consentito parlare con gli altri giocatori, tessere trame, ordire intrighi e fare promesse senza doverle mantenere.





# RIASSUNTO DELLA CONGIURA

## CONGIURA:

POSSIBILE DOPO OGNI CARTA SEQUENTIA.

## COMLOTTO:

IN ORDINE DI TURNO, QUALSIASI GIOCATORE PUÒ DICHIARARE DI ORDIRE LA CONGIURA

IL GIOCATORE CHE ORDISCE (CAPO) DEVE GIOCARE ALMENO UN SIMBOLO CONIURA

GLI ALTRI GIOCATORI POSSONO:

**PASSARE** (NON-CONGIURATI);

**ACCETTARE**, GIOCANDO LO STESSO NUMERO DI CARTE (CONGIURATI):

**RILANCIARE**, GIOCANDO UN NUMERO MAGGIORE DI CARTE (DIVENTANDO IL NUOVO CAPO);

SE TUTTI ACCETTANO, NON È PIÙ POSSIBILE RILANCIARE.

## FAVORE:

IL CAPO INDICA UN CANDIDATO. A PARTIRE DA LUI I CONGIURATI PIAZZANO IL PROPRIO **GETTONE FAVOR** SUL CANDIDATO INDICATO O SULL'IMPERATORE CORRENTE.

## ASSASSINIO:

I NON-CONGIURATI POSSONO GIOCARE UN PUGIO A TESTA PER DIFENDERE L'IMPERATORE. LA VITA DELL'IMPERATORE AUMENTA DI 1 PER OGNI PUGIO;

I CONGIURATI (UNO ALLA VOLTA, IN ORDINE TURNO PARTENDO DAL CAPO) POSSONO GIOCARE QUANTI SIMBOLI PUGIO VOGLIONO;

SE IL TOTALE È UGUALE O SUPERIORE ALLA VITA DELL'IMPERATORE, IL CANDIDATO DIVENTA NUOVO IMPERATORE. I **GETTONI FAVOR** PRESENTI SULL'IMPERATORE MORTO TORNANO IN MANO AI PROPRIETARI;

SE IL TOTALE È INFERIORE ALLA VITA DELL'IMPERATORE, I **GETTONI FAVOR** PRESENTI SUL CANDIDATO TORNANO IN MANO AI PROPRIETARI.

## PUNTI VITTORIA:

- SE L'IMPERATORE MUORE, IL CAPO OTTIENE UN PUNTO CONGIURA
- OGNI CONGIURATO CHE ABBIA GIOCATO ALMENO UN PUGIO OTTIENE UN PUNTO VITTORIA
- SE L'IMPERATORE SOPRAVVIVE, NESSUNO OTTIENE PUNTI.

# LEGENDA

## AUT

Il giocatore applica, a sua scelta, uno solo degli effetti riportati sulla carta.



Distruggi una carta CIVITAS (scoperta) del colore indicato. Gli eventuali gettoni presenti su di essa tornano in mano ai proprietari



Pesca una carta dal mazzo CONIURA

Pesca una carta dal mazzo PUGIO



Otteni un nuovo gettone SPQR per il resto della partita (prima il 5, poi il 6).



Otteni il gettone PRIMUS INTER PARES



Riposiziona immediatamente un gettone SPQR dalla tua mano su uno spazio libero.



Scambia due gettoni SPQR anche di colori differenti presenti sulle carte CIVITAS, senza guardarli.

Rimuovi un gettone SPQR di qualsiasi colore da una carta CIVITAS, senza guardarlo.

Tale gettone torna in mano al proprietario.



Scambia due carte ORDO fra di loro.

Scambia una carta CIVITAS in posizione 1 con la carta in posizione 2 dello stesso mazzo.



Scambia di posto due carte SEQUENTIA su cui non si trovi il GETTONE SEQUENTIA.



**MALUS:** riprendi in mano un tuo gettone SPQR posizionato su una carta CIVITAS.



**MALUS:** Perdi un PUNTO VITTORIA (o un Punto Congiura). NB: il gettone PRIMUS INTER PARES non è un PUNTO VITTORIA



**MALUS:** Scarta una carta PUGIO. Se non ne possiedi devi dimostrarlo mostrando le tue carte.



**MALUS:** Scarta una carta CONIURA. Se non ne possiedi devi dimostrarlo mostrando le tue carte.



Per ulteriori informazioni visita il nostro sito:  
[WWW.PSGIOCHI.COM](http://WWW.PSGIOCHI.COM)

## POST SCRIPTUM

POST SCRIPTUM di Mario Sacchi - Via Brigatti, 4 - 28019 - Suno (NO)  
Phone number: +39 347.84.66.949  
[HTTP://WWW.PSGIOCHI.COM/](http://WWW.PSGIOCHI.COM/) - [INFO@PSGIOCHI.COM](mailto:INFO@PSGIOCHI.COM)

ILLUSTRAZIONI DI PAOLO MERITI: [MERITIPAULO@LIBERO.IT](mailto:MERITIPAULO@LIBERO.IT)

ART DIRECTOR PAOLO VALLERGA  
SCRIBABS DI PAOLO VALLERGA - VIA MALTA, 5  
10141 - TORINO - [VALLERGA@SCRIBABS.IT](mailto:VALLERGA@SCRIBABS.IT)

