MUNICIPIUM

Reiner Knizia

1 COMPONENTI

Tabellone

28 Membri di Famiglia – 7 per ognuno dei quattro colori – Blu, Arancio, Giallo e Rosa

4 Dischi Famiglia – 1 per ognuno dei quattro colori – Blu, Arancio, Giallo e Rosa

1 Prefetto – bianco

15 Favori del Prefetto – vaniglia

60 Cittadini – 15 ognuno in: viola – Sacerdote; grigio – Avvocato; marrone – Mercante; rosso – Soldato

10 Corone di Onoreficenza – verde

22 Segnalini Decurione

12 Carte Comuni: 1 Carta Tutti i Poteri, 2 Carte Un Potere, 5 Carte Visita Prefetto, 4 Carte Visita Cittadino

12 Carte Famiglia: 4 Carte Grande Famiglia, 4 Carte Tuo Potere, 4 Carte Invito Cittadino (1 per ognuno dei quattro colori di famiglia – Blu, Arancio, Giallo e Rosa)

1 Sacchetto di Tessuto

6 Sacchetti Ziploc

2 PREPARAZIONE

Apri il tabellone.

Il tabellone mostra sette Istituzioni numerate da 0 a 6 con una strada che connette le varie Istituzioni tra loro. Le Istituzioni sono Tempio, Taverna, Bagni, Emporio, Basilica, Foro e Pretorio.

In ogni Istituzione, collocate un Cittadino del colore corrispondente (sacerdote al Tempio, soldati in Taverna e Pretorio, mercanti in Bagni e Emporio, avvocati in Basilica e Foro). Questi Cittadini sono piazzati nel banner colorato di ogni Istituzione.

Metti i Cittadini rimanenti del sacchetto di tessuto.

Il tabellone mostra anche sei Stanze per Riunione del Prefetto associate a ogni Istituzione escluso il Tempio.

Posiziona un Favore del Prefetto in ogni spazio Favore del Prefetto. Metti gli altri Favori del Prefetto vicino al tabellone.

Posiziona il Prefetto nello spazio Prefetto della Basilica

Se giochi in più di due giocatori, pesca a caso un Cittadino dal sacchetto da posizionare in ogni spazio Cittadino nelle Stanze per Riunione del Prefetto.

Posiziona le Corone di Onoreficenza verdi vicino al tabellone.

Ogni giocatore prende i sette Membri di Famiglia nel colore che ha scelto e il Disco Famiglia dello

stesso colore.

Ogni giocatore prende le tre Carte Famiglia del proprio colore. Queste carte sono posizionate a faccia in su di fronte al giocatore.

Membri di Famiglia, Carte Famiglia e Dischi Famiglia non utilizzati sono rimessi nella scatola e non saranno usati nella partita.

Mescola le venti Carte Comuni e posizionale vicino al tabellone, a faccia in giù, a formare il Mazzo Comune.

Lascia spazio a lato del Mazzo Comune per una Pila degli Scarti che verrà creata durante la partita.

3 OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è muovere i propri Membri di Famiglia tra le Istituzioni così da avere la maggiore influenza per aggiudicarsi il supporto dei Cittadini che le frequentano o il favore del Prefetto che a volte le visita. Il giocatore con il maggior numero di Membri di Famiglia in un Istituzione è considerato quello che ha la maggior Influenza.

Cittadini e Favori del Prefetto ottenuti sono mostrati di fronte a te così che tutti i giocatori possano vederli. Se in qualsiasi momento hai un Cittadino per ogni colore di fronte a te, li rimetti immediatamente nel sacchetto scambiandoli con un Segnalino Decurione, che rappresenta l'influenza della tua Famiglia nel concilio decurioni.

Il primo giocatore a ottenere cinque Segnalini Decurione vince la partita (quattro in una partita breve).

4 PREPARAZIONE INIZIALE

Determina a caso quale giocatore inizierà per primo.

A cominciare dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore piazza un Membro di Famiglia sul tabellone in qualsiasi Istituzione. Il Membri di Famiglia sono posizionati sull'immagine dell'Istituzione.

Si continua a posizionare Membri di Famiglia fino a che ogni giocatore ha piazzato tutti i sette propri Membri di Famiglia sul tabellone.

Non c'è limite al numero di Membri di Famiglia che un giocatore può avere in un Istituzione o al numero totale di Membri di Famiglia in un istituzione in qualsiasi momento.

Classifica Iniziale al Tempio

Nel corso del gioco, la Famiglia più in alto nel Tempio rispetto alle altre, rompe sempre le parità a proprio favore quando viene determinato chi ha la maggiore Influenza in un Istituzione.

La Classifica Iniziale al Tempio è determinata dopo la preparazione iniziale, quando tutti i Membri di Famiglia sono piazzati sul tabellone. Il Disco Famiglia del giocatore che ha più Membri di Famiglia al Tempio è piazzato nello spazio più in alto. Il Disco Famiglia del giocatore che ha il secondo numero di Membri di Famiglia al Tempio è piazzato nello spazio sottostante e così via.

Quando viene determinata la Classifica Iniziale al Tempio, i pareggi vengono spezzati in ordine orario a partire dal primo giocatore, con il primo giocatore che rompe ogni pareggio a suo favore.

Non è obbligatorio piazzare Membri di Famiglia al Tempio durante la preparazione iniziale.

Da ora in avanti, l'ordine al Tempio cambierà soltanto quando viene esercitata la potenza al Tempio durante il corso della partita.

5 PANORAMICA DEL GIOCO

il giocatore che per primo ha piazzato un Membro di Famiglia sul tabellone diventa il giocatore iniziale per la partita in corso e il gioco continua in senso orario. Nel suo turno, il giocatore è detto giocatore attivo.

Durante il suo turno, e nel seguente ordine, il giocatore attivo;

1. PUÒ muovere i propri Membri di Famiglia tra le Istituzioni usando le strade di connessione nella seguente maniera:

a. Muovere uno OPPURE due dei suoi Membri di Famiglia di un passo tra Istituzioni adiacenti (i Membri di Famiglia possono provenire da Istituzioni differenti o dalla stessa, e possono arrivare nella stessa Istituzione o in due differenti) oppure

b. Muovere uno dei propri Membri di Famiglia di due passi verso un'altra Istituzione.

2. DEVE attivare una carta:

a. Girare la prima carta del Mazzo Comune e compiere l'azione indicata oppure

b. Compiere l'azione di una delle sue carte Famiglia a faccia in su.

Quando una carta è attivata, ci sono tre possibili eventi che possono accadere;

1. Evento Prefetto – si verifica IMMEDIATAMENTE quando il Prefetto avanza verso una nuova Istituzione. Quando un evento Prefetto viene attivato in un Istituzione:

a. La Famiglia con la maggiore Influenza nell'Istituzione riceve il Favore del Prefetto dallo spazio Favore del Prefetto.

b. Se si gioca in tre o più giocatori, la Famiglia con la seconda maggiore Influenza nell'Istituzione riceve il Cittadino dallo spazio Cittadino.

Se c'è soltanto una Famiglia presente nell'Istituzione quando si verifica l'Evento Prefetto, questa Famiglia riceve il Favore del Prefetto e il Cittadino restante ritorna nel sacchetto.

Se nessun Membro di Famiglia è presente nell'Istituzione quando si verifica l'Evento Prefetto, nessuno ottiene il Favore del Prefetto e il Cittadino ritorna nel sacchetto.

Lo spazio Favore del Prefetto viene ora rimpiazzato con un Favore del Prefetto (se disponibile) e se si sta giocando con più di due giocatori, un nuovo Cittadino viene pescato a caso dal sacchetto e posizionato nello spazio Cittadino.

Il Favore del Prefetto si considera come un “jolly” potendo venire usato come qualsiasi tipo di Cittadino quando vengono scambiati Cittadini per Segnalini Decurione.

2. Evento Cittadino – si verifica IMMEDIATAMENTE quando ci sono tre Cittadini in un Istituzione (*n.d.t. contano soltanto quelli piazzati nel banner colorato dell'Istituzione*). Quando si attiva un Evento Cittadino in un Istituzione,

a. La Famiglia con la maggiore Influenza in quella Istituzione riceve due dei tre Cittadini (a scelta del giocatore) nell'Istituzione

b. La Famiglia con la seconda maggiore Influenza nell'Istituzione riceve il Cittadino restante dell'Istituzione

Se c'è una sola Famiglia presente nell'Istituzione quando si verifica l'Evento Cittadino, questa famiglia riceve due Cittadini e il rimanente ritorna nel sacchetto.

Se non ci sono Membri di Famiglia presenti nell'Istituzione quando si verifica l'Evento Cittadino, tutti i Cittadini nell'Istituzione ritornano nel sacchetto.

Nota: l'Evento Cittadino interrompe il piazzamento di Cittadini, l'Evento Cittadino deve essere completato prima che un altro Cittadino possa essere piazzato sul tabellone.

3. Evento Potere – si verifica quando la carta Un Potere, Tutti i Poteri o Tuo Potere è attivata. Quando viene attivato un Evento Potere, tutte le Istituzioni indicate nella carta attivata esercitano il loro poteri.

6 EFFETTI DELLE CARTE

Ogniquale volta un giocatore attiva una carta il giocatore piazza la carta a faccia in su di fronte a se fino a che gli effetti della carta non vengono eseguiti.

Una volta che sono stati eseguiti gli effetti di una Carta Comune questa viene messa a faccia in su nella Pila degli Scarti. Solo la prima carta della Pila degli Scarti può essere visibile.

Una volta che sono stati eseguiti gli effetti di una Carta Famiglia questa viene scartata a faccia in giù di fronte al giocatore e non potrà più essere attivata di nuovo per il resto della partita.

Le carte e gli eventi che attivano sono i seguenti;

Visita del Prefetto (5x) – *il Prefetto avanza.*

Il giocatore che attiva questa carta muove il Prefetto in senso orario al prossimo spazio Prefetto. Questo farà attivare un Evento Prefetto nella nuova Istituzione visitata.

Visita Cittadino (4x) – *Ogni giocatore DEVE pescare un Cittadino dal sacchetto e piazzarlo in qualsiasi Istituzione corrispondente a sua scelta.*

A partire dal giocatore attivo e proseguendo in senso orario ogni giocatore DEVE pescare un Cittadino dal sacchetto e piazzarlo in qualsiasi Istituzione corrispondente di sua scelta. Le Istituzioni corrispondenti sono le seguenti:

Sacerdoti	Qualsiasi Istituzione
Soldati	I. Taverna oppure VI. Pretorio
Mercanti	II. Bagni oppure III. Emporio
Avvocati	IV. Basilica oppure V. Foro

Se, in qualsiasi momento, il piazzamento di un Cittadino fa sì che in un Istituzione ci siano tre Cittadini, si verifica IMMEDIATAMENTE un Evento Cittadino prima del piazzamento del prossimo Cittadino. Se, dopo aver completato l'Evento Cittadino, ci sono ancora giocatori che non hanno piazzato un Cittadino, possono piazzare il Cittadino nell'Istituzione interessata dall'Evento Cittadino.

Fino a quando ogni giocatore non avrà avuto la possibilità di piazzare un Cittadino mentre la carta è attiva, è possibile che si verifichino più Eventi Cittadini prima che la carta sia eseguita.

Invito Cittadino (Carta Famiglia) – *Pesca quattro Cittadini dal sacchetto e piazzali, uno alla volta, in qualsiasi Istituzione corrispondente.*

Il giocatore che ha attivato questa carta, per prima cosa rivela quattro Cittadini dal sacchetto, poi li piazza, uno alla volta, in qualsiasi Istituzione corrispondente a sua scelta (consulta Visita Cittadino

sopra per le Istituzioni corrispondenti).

Se, in qualsiasi momento, il piazzamento di un Cittadino fa sì che in un Istituzione ci siano tre Cittadini, si verifica IMMEDIATAMENTE un Evento Cittadino prima del piazzamento del prossimo Cittadino. Se ci sono ancora Cittadini da piazzare dopo aver effettuato l'Evento Cittadino, questi possono essere piazzati nell'Istituzione interessata dall'Evento Cittadino.

Grande Famiglia (Carta Famiglia) – *Fai avanzare il Prefetto OPPURE riposizionare QUALSIASI tuo Membro di Famiglia sul tabellone.*

Il giocatore che attiva questa carta può;

- a. Muovere il Prefetto in senso orario al prossimo spazio Prefetto. Questo potrebbe far attivare un Evento Prefetto nella nuova Istituzione visitata.
- b. Riposizionare qualsiasi dei propri Membri di Famiglia sul tabellone.

CARTE POTERE

Le carte potere consentono ai giocatori di esercitare Eventi Potere nelle Istituzioni dove hanno la maggiore Influenza. I poteri delle Istituzioni sono spiegati nei dettagli al capitolo 7 Poteri delle Istituzioni.

Se un Istituzione non ha Membri di Famiglia, l'Evento Potere non può essere esercitato nell'Istituzione.

Tutti i Poteri (1x) – *Vengono esercitati gli Eventi Potere di ogni Istituzione.*

A cominciare dal Tempio e procedendo attraverso tutte le Istituzioni in ordine numerico, vengono esercitati gli Eventi Potere in ogni Istituzione.

Il giocatore con l'Influenza maggiore nell'Istituzione esercita l'Evento Potere in quella Istituzione.

Quando la facoltà di esercitare l'Evento Potere nel Pretorio termina, si passa al prossimo turno.

Un Potere (2x) – *Ogni giocatore esercita l'Evento Potere in UNA Istituzione dove ha la maggiore Influenza.*

A cominciare dal giocatore attivo e continuando in senso orario ogni giocatore esercita l'Evento Potere in UNA delle Istituzioni dove ha la maggiore Influenza.

Una volta che ogni giocatore ha avuto la possibilità di esercitare un Evento Potere in una Istituzione, si passa al prossimo turno.

Tuo Potere (Carta Famiglia) – *tu eserciti l'Evento Potere nelle Istituzioni dove hai la maggiore Influenza.*

Il giocatore che attiva questa carta esercita, in ordine numerico, l'Evento Potere nelle Istituzioni dove ha la maggiore Influenza.

Una volta che il giocatore ha avuto la possibilità di esercitare un Evento Potere nelle Istituzioni appropriate, si passa al prossimo turno.

Terminare il Mazzo Comune

Se il Mazzo Comune si esaurisce, mescola la Pila degli Scarti per creare un nuovo Mazzo Comune.

7 POTERI DELLE ISTITUZIONI

Per esercitare l'Evento Potere in un Istituzione, il giocatore deve averne l'Influenza.

Durante il corso del gioco, la Famiglia più in alto delle altre nella classifica al Tempio rompe sempre i pareggi a suo favore quando si determina chi ha più influenza in un Istituzione.

0 – Tempio

DEVI cambiare l'ordine dei Dischi Famiglia al Tempio in base al numero dei Membri di Famiglia nel Tempio.

Quando il suo potere viene esercitato, l'ordine dei Dischi Famiglia viene sistemato in base a quale Famiglia ha la maggior Influenza. Il giocatore con la maggior Influenza al Tempio muove il proprio Disco Famiglia nello spazio più in alto del Tempio, il giocatore con la seconda maggiore Influenza al Tempio muove il proprio Disco Famiglia al secondo posto del Tempio e così via.

Nel caso ci siano più giocatori ad avere lo stesso numero di Membri di Famiglia nel Tempio quando il suo potere viene esercitato, il loro ordine relativo rimane invariato.

I – Taverna

PUOI muovere uno o più Membri di Famiglia di un colore, da un Istituzione alla Taverna.

I Membri di Famiglia possono essere della tua famiglia o di un'altra famiglia ma devono essere tutti della stessa famiglia.

II – Bagni

PUOI muovere TUTTI i tuoi Membri di Famiglia dai Bagni al Tempio, uno di questi viene contraddistinto.

Piazza una Corona di Onoreficenza verde al Membro di Famiglia che si contraddistingue. Il Membro di famiglia contraddistinto conta il doppio quando si determina l'Influenza in un Istituzione.

Il nuovo Membro di Famiglia contraddistinto non deve obbligatoriamente essere stato nei Bagni prima di ricevere l'onoreficenza, ma invece potrebbe già trovarsi nel Tempio prima di spostare tutti i Membri di Famiglia dai Bagni al Tempio.

Una volta contraddistinto, un Membro di Famiglia non può essere contraddistinto ancora.

III – Emporio

PUOI rivelare nuovi Cittadini e piazzarli in qualsiasi Istituzione corrispondente ma ti devi fermare quando si verifica un Evento Cittadino.

I Cittadini sono pescati uno alla volta dal sacchetto e piazzati, prima che venga pescato un nuovo Cittadino.

Il giocatore può piazzare quanti Cittadini desidera in questa maniera e si può fermare in qualsiasi momento ma DEVE fermarsi dopo che si verifica un Evento Cittadino.

IV – Basilica

PUOI scambiare QUALSIASI tra tre dei tuoi Cittadini e/o Favori del Prefetto per un Segnalino Decurione OPPURE pescare un Cittadino dal sacchetto.

I Cittadini e/o Favori del Prefetto scambiati possono essere tutti dello stesso tipo o di tipi diversi.

Solo un massimo di tre Cittadini e/o Favori del Prefetto possono essere scambiati in questa maniera. Il giocatore non può scambiare sei Cittadini per due Segnalini Decurione.

I Cittadini ritornano nel sacchetto e i Favori del Prefetto nella riserva a fianco del tabellone.

Se il giocatore sceglie invece di pescare un Cittadino dal sacchetto, quel giocatore piazza il Cittadino di fronte a lui.

V – Foro

PUOI prendere un Cittadino da un altro giocatore o prendere un Cittadino da un Istituzione.

Se il Cittadino viene scelto da un Istituzione, il Cittadino deve provenire dall'Istituzione stessa e non dalla stanza per riunione del Prefetto.

Se il Cittadino viene scelto da un altro giocatore deve essere un Cittadino e non un Favore del Prefetto.

VI – Pretorio

PUOI riposizionare QUALSIASI tuo Membro di Famiglia sul tabellone.

8 SEGNALINI DECURIONE

Quando un giocatore ottiene nuovi Cittadini o Favori del Prefetto, deve verificare se possiede un set completo di un Avvocato, un Soldato, un Mercante e un Sacerdote.

Favori del Prefetto sono jolly e possono essere usati come qualsiasi dei quattro Cittadini e DEVONO essere usati per completare un set ogniqualevolta sia possibile.

Quando un giocatore ottiene un set completo, che potrebbe contenere uno o più Favori del Prefetto, deve IMMEDIATAMENTE scambiare il set per un Segnalino Decurione. Favori del Prefetto ritornano al loro posto vicino al tabellone e i Cittadini ritornano nel sacchetto.

9 FINE DEL GIOCO

Il gioco termina alla fine del turno dove almeno un giocatore raggiunge cinque o più Segnalini Decurione. (Per una partita breve, gioca per quattro Segnalini Decurione).

Il giocatore con più Segnalini Decurione vince la partita.

In caso di pareggio, il giocatore con il più alto numero di Cittadini e Favori del Prefetto avanzati è il vincitore.

Crediti

Game Design – Reiner Knizia

Illustrazioni e Impaginazione – Mike Doyle

Introduzione & Testo nel Retro della Scatola – Richard Berthold

Production Manager – Rik Flach, Torben Sherwood

Traduzione dall'inglese – Matteo Iugal Franceschet

Reiner Knizia esprime i suoi ringraziamenti e la sua gratitudine ai numerosi play testers coinvolti nello sviluppo del gioco, in particolare a Sebastian Bleasdale per i suoi molti contributi e a Iain Adams, Chris Boote, Chris Bowyer, David Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin e Greg Walker.