

RES PUBLICA

Un gioco di commercio dei Tempi Antichi

Un gioco di **Reiner Knizia**
Traduzione di **Adriano Bettucchi**

In un lontano passato, le popolazioni lottavano per erigere le civiltà. Unendosi per formare città, esse mettevano in comune le proprie conoscenze per far progredire le tecnologie di cui disponevano.

Per indicare i loro successi hanno lasciato dietro di sé gloriosi monumenti.

I giocatori in Res Publica devono guidare questi popoli insieme a formare città, scambiare conoscenze e costruire monumenti. I grandi popoli dell'antichità sono presenti, con le loro più importanti innovazioni e le Sette Meraviglie del Mondo Antico.

Da 3 a 5 giocatori possono competere per assicurarsi i maggiori miglioramenti.

Il gioco è raccomandato dai 10 anni in su.

Componenti

60 **carte Popolo**, 12 di ogni tipo:



Romani



Babilonesi



Egiziani



Atlantidi



Greci

60 **carte Tecnologia**, 12 di ogni tipo:



Metallurgia



La Ruota



Architettura



Chimica



Navigazione

- 10 carte Città, ognuna del valore di 3
- 10 carte monumento, del valore di 9,8,8,7,7,6,6,5,5 e 4

Preparazione del gioco

Porre tutte le **carte-Città** in una pila .

Fare lo stesso con le **carte Monumento**.

Mescolare le carte popolazione e metterle a faccia in giù in un mazzo separato.

In ordine discendente (9 in cima, seguito dall'8 e così via fino al 4 che sarà in fondo al mazzo).

Dare 4 carte popolazione ad ogni giocatore. Il più anziano inizia a giocare ed il gioco prosegue nel senso dell'orologio.

Il Turno

Durante il proprio turno il giocatore può fare una o entrambe delle seguenti azioni, in questo ordine preciso:

- Commerciale carte con un altro giocatore
- Mettere sul tavolo 5 identiche carte popolazione per guadagnare una carta città oppure 5 identiche carte tecnologia per guadagnare una carta monumento. Un giocatore può mettere sul tavolo nello stesso turno qualsiasi numero di combinazioni di cui disponga.

Alla fine del proprio turno, il giocatore pesca sempre 1 carta dal mazzo delle popolazioni. In aggiunta, il giocatore pesca 1 carta tecnologia per ogni città che possiede, ma il totale (popolazione + tecnologia) non deve superare le 3 carte (il giocatore deve scegliere la combinazione che ritiene migliore).

I giocatori non sono mai obbligati a pescare una carta; potrebbero non essere in grado di farlo (se non hanno città e tutte le carte popolazione sono state pescate) oppure possono scegliere di non farlo.

Come commerciare

Quando un giocatore sceglie di commerciare può fare una delle seguenti azioni:

- Chiedere una o più carte
- Offrire una o più carte

Un giocatore può usare solo una di queste opzioni, inoltre può condurre un solo scambio per turno.

I giocatori non possono negoziare uno scambio o mescolare le due opzioni (ad es. dire “Chiedo un Romano in cambio di un Greco” non è consentito).

Dopo che il giocatore ha annunciato cosa cerca o cosa offre, gli altri giocatori rispondono procedendo nel senso dell’orologio, nominando le carte che offrono o cercano in cambio. In nessun caso i giocatori possono descrivere quello che hanno e quello che cercano mescolando le due opzioni né possono negoziare lo scambio. Se il giocatore in turno offre una o più carte, gli altri possono solo dire che cosa offrono in cambio. Il giocatore in turno decide quindi quale offerta, se ce ne sono, accettare (è libero però di rifiutarle tutte).

Quando un’offerta è accettata le carte vanno scambiate a faccia in giù.

I giocatori devono effettuare gli scambi accettati.

Esempio: è il turno di Kate che ha in mano 2 Greci, 1 Romano, e 1 Navigazione. Lei annuncia : “Chiedo 1 Greco”. Procedendo nel senso dell’orologio i suoi avversari rispondono:

John: “Per 1 Romano”

Alice: “Per 1 Atlantide o 1 Egiziano”

Scott: “Io non offro nulla”

Kate decide di accettare l’offerta di John, dato che lei non possiede Atlantidi né Egiziani e quindi non può soddisfare la richiesta di Alice e Scott non ha Greci o non vuole scambiarli (notare che non è consentito rivelare le ragioni per cui non si effettua uno scambio). Katie passa il proprio romano a faccia in giù a John che le passa il Greco sempre a faccia in giù. Terminato il

commercio Kate pesca 1 carta dal mazzo delle popolazioni (un altro Romano che però lei non mostra a nessuno) e una dal mazzo delle tecnologie dato che possiede una città (pesca 1 Ruota). Ora è il turno di John.

John ha in mano:

2 Romani, 1 Ruota e 1 Navigazione.

Annuncia : “Offro 1 Navigazione”. Procedendo nel senso dell’orologio i suoi avversari rispondono:

Alice : “ Io non offro nulla ”

Scott : “ Per 1 Romano o 1 Egiziano ”

Katie : “Per 1 Romano o 1 ruota ”

Sia Katie che Scott ricordano la richiesta di John di 1 Romano. John declina l’offerta di Scott, perché non è sicuro di quale carta riceverebbe in cambio (Scott deve dare una carta a sua scelta tra le 2 offerte ma senza specificare quale) e accetta l’offerta di Katie. Passa la carta navigazione a faccia in giù e riceve il Romano che Katie ha appena pescato dal mazzo. A questo punto John pesca 1 carta Popolazione e poiché ha 2 città pesca anche 2 carte tecnologia. Ora è il turno di Alice.

Regole per il commercio

Un giocatore non può mai nominare più di 2 tipi di carte offerte con “e” o “oppure”.

Un giocatore può nominare carte specifiche (“cerco 1 metallurgia”) o tipi di carta (“offro 2 carte tecnologia”) o offrire solo carte non specificate (“per 4 carte di qualsiasi tipo”).

Esempio: è il turno di Alice, che ha 3 Atlantidi, 1 Babilonese, 1 Egiziano, 2 Ruote, 2 Architettura, 4 Metallurgia e 1 Chimica.

Lei annuncia “offro 1 chimica e 2 carte popolazione” (perché vorrebbe offrire sia il Babilonese che l’Egiziano ma non può nominarli, dato che si può nominare solo 2 tipi di carta). Procedendo nel senso dell’orologio gli altri giocatori dicono:

Scott: “per 1 egiziano e 1 Romano”

Katie: “per 1 Ruota”

John: “per 3 carte tecnologia”

Alice accetta l’offerta di John sperando che una delle carte sia la Metallurgia, e passa a John il Babilonese, l’Egiziano e la Chimica a faccia in giù mentre John le passa 3 carte tecnologia a faccia in giù.

I giocatori non possono negoziare lo scambio né combinare le opzioni di scambio (ad es. non è consentito dire “cerco 1 Romano in cambio di un Greco”).

Il giocatore che fornisce più informazioni di quel che è consentito viene eliminato dal giro di scambio corrente.

Un giocatore può effettuare 1 solo scambio per turno, ad es. se una richiesta non trova risposta non è possibile modificarla o farne un'altra.

I giocatori sono obbligati a mantenere la parola data, devono scambiarsi le carte nominate e possono offrire solo le carte di cui sono in possesso.

Non è richiesto scambiarsi un eguale numero di carte, ma ci si deve scambiare almeno 1 carta.

Le carte punti (città e monumenti) e le carte disposte in set ed utilizzate per costruire città o monumenti non possono essere più scambiate.

Notare che un giocatore non è obbligato a fare uno scambio e può semplicemente calare un set e/o pescare una o più carte secondo quante città possiede.

Prestate attenzione a cosa cercano ed offrono gli altri giocatori, dato che potete essere in grado di fare scambi proficui con loro più tardi.

Città e monumenti

Un giocatore che forma un set di 5 carte identiche può metterle sul tavolo ed erigere una città (con 5 carte popolazione) o un monumento (con 5 carte tecnologia). Si può calare più di 1 set di carte nello stesso turno.

Il giocatore dispone le carte sul tavolo di fronte a sé e prende la carta dalla cima del mazzo appropriato (delle città o dei monumenti) e la pone sopra il set giocato in modo che le carte del set rimangano visibili.

Una volta prese queste carte non possono essere usate nuovamente.

Le carte monumento vanno sempre pescate in ordine discendente – il primo giocatore a calare un set di 5 carte tecnologia identiche riceve la carta monumento da 9 punti., il secondo riceve quella da 8 e così via.

Fine del turno

Dopo che il giocatore ha fatto un'offerta per il commercio o messo sul tavolo un set di carte può pescare una carta dal mazzo delle popolazioni. In aggiunta può pescare una carta dal mazzo delle tecnologie per ogni città che possiede, fino al massimo di 3 carte.

Un giocatore non può pescare più di 3 carte complessivamente – avendo 3 o più città un

giocatore può pescare 2 carte tecnologia e 1 carta popolazione oppure 3 carte tecnologia.

Una volta che sono state pescate tutte le carte popolazione non se ne possono pescare più ma il gioco continua.

Fine della partita

Una volta che l'ultima carta tecnologia è stata pescata, ha luogo il round finale in cui i giocatori possono commerciare carte, calare sul tavolo i set completati o anche pescare una carta (nel caso improbabile che siano rimaste carte nel mazzo delle popolazioni).

Al termine di questo round, ogni giocatore (nell'ordine di gioco) ha un'ultima possibilità di calare i set di carte completi. A questo punto il gioco termina e i giocatori determinano il loro punteggio.

Come vincere

Ogni città vale il numero di punti mostrato sulla carta. Ogni coppia di carte uguali rimaste in mano ai giocatori e non poste sul tavolo vale 1 punto (ad es. 2 Babilonesi).

Ogni monumento vale il numero di punti mostrato sulla carta.

Ogni giocatore fa il totale di questi punti e quello che raggiunge il punteggio più alto vince.