

SIT GLORIA ROMAEE



sic itur ad astra

SIT GLORIA ROMAE

di Carl Chudyk

Cittadini di Roma! Cesare chiede il vostro intervento!

64 D.C.: Roma è in tumulto. La città è stata devastata dal grande incendio. L'Imperatore Nerone sta rientrando velocemente da Anzio per cominciare la ricostruzione della città e di tutti gli edifici persi nelle fiamme. Cesare si aspetta il tuo aiuto per riportare, in uno sforzo leggendario, la gloria a Roma.

Allora, Sit Gloria Romae!

Componenti:

188 carte da gioco di cui:

144 Carte Ordine
di 40 tipologie differenti



6 Carte Senatore



1 Carta Prefetto
(giocatore che conduce il turno)



5 Plance del giocatore



1 Carta "Roma Richiede"



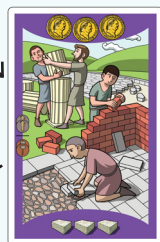
36 Carte Sito
in 6 colori/materiali



con 2 lati utili

IN CITTA'

FUORI CITTA'



6 Segnalini Bonus Mercante



Obiettivo

In “Sit Gloria Romae” sei nei panni di un giovane Patrizio che spera di guadagnare influenza e profitto aiutando nella ricostruzione di Roma dopo il grande incendio del 64 D.C.

L’obiettivo del gioco è quello di ottenere ricchezza e potere (Punti Vittoria, abbreviato “PV”) sia ultimando gli edifici per l’Imperatore Nerone, sia vendendo materiali da costruzione per il proprio profitto personale!

Le Carte e i Segnalini Bonus

ORDINE (144 carte, 40 tipi)

Il mazzo principale in “Sit Gloria Romae” è composto dalle carte Ordine.

Queste carte si trovano inizialmente nella tua mano come istruzioni di Nerone per procedere alla ricostruzione di Roma, ma possono diventare persone, materiali, edifici o denaro con il prosieguo del gioco.

SITI (36 Carte, 6 tipi)

Mostrano un materiale da costruzione e il valore relativo. Hai bisogno di un sito per gettare le fondamenta dell’edificio che intendi costruire. Nel momento in cui tutti i siti sono esauriti, Roma è stata completamente ricostruita.

SENATORI (6 Carte)

I Senatori, con la loro influenza, sono in grado di ricoprire tutti i ruoli e possono essere usati per “Condurre” o “Seguire” un qualsiasi ruolo.

PREFETTO (1 Carta)

Indica chi conduce il turno. Ciò ti permette di scegliere se “Condurre” (aprire la mano giocando un ruolo) oppure “Pensare” (pescare altre carte).

SEGNALINI BONUS MERCANTE (6 Segnalini)

Un segnalino per ogni materiale, del valore di 3 PV. Viene assegnato durante la fase di conteggio dei punti (a fine partita) al giocatore con il maggior numero di ogni tipo di materiale nella propria Cantina (carte Materiali vendute).



Il tuo Campo

Durante il gioco assumi persone (Clienti) e metti da parte Materiali necessari per la ricostruzione di Roma (nonché per la tua ricchezza personale!). La tua plancia personale (Campo) serve ad organizzare i Clienti assunti, i Materiali posseduti e venduti, nonché a tenere traccia della tua crescente Influenza nella città.

Prima di cominciare

“Sit Gloria Romae” è un gioco profondo, dove le scelte strategiche che farai ricadranno sull'intero corso della partita e dove dovrai muoverti tra tante possibilità di gioco, prendendo decisioni critiche per il tuo cammino.

E' la prima volta che giochi a “Sit Gloria Romae”?

Puoi utilizzare la versione semplificata, utile per le prime partite, che concentra l'esperienza di gioco sulle dinamiche presenti tralasciando gli aspetti più complessi e sfaccettati. Procedi come segue:

- 1) Ignora tutte le funzioni degli Edifici che, una volta costruiti, non apporteranno alcun tipo di modifica al gioco.
- 2) Ignora, di conseguenza, le particolari condizioni alternative di fine partita e/o vittoria legate alle funzioni degli edifici “Catacombe” e “Forum”.
- 3) Dividi a metà il mazzo di gioco, riponendo nella scatola uno dei due mazzi. Non verrà utilizzato.
- 4) Utilizza al massimo 3 carte Sito.

Le modifiche servono a velocizzare il tempo di gioco, ma soprattutto a rendere più semplice la comprensione delle meccaniche. Utilizzare, infatti, gli Edifici (che hanno una grande influenza sullo svolgimento del gioco, pur non essendo indispensabili) consente di realizzare varie combinazioni di funzioni e, quindi, di disporre di strumenti molto potenti.

Preparazione

Mischia il mazzo delle carte Ordine e distribuiscine 4 ad ogni giocatore, che riceve anche una plancia Campo e una carta Senatore, portando così la propria mano di carte a 5. Forma, quindi, una pila con i Senatori rimasti e piazzala al centro del tavolo.

Siti iniziali

Crea sei mazzi, uno per ogni tipo di Sito, contenenti tante carte quante il numero dei giocatori. Organizza i mazzi così creati in modo tale che tutte le carte di un mazzo siano visibili (si deve sapere quante ne rimangono a disposizione di ciascuno tipo), a rappresentare i "Siti In Città".

Metti dietro ciascun mazzo creato altrettanti mazzi capovolti con i Siti non utilizzati, anch'essi divisi per tipo, a rappresentare i "Siti Fuori Città".

Determinare chi comincia

Pesca dal mazzo Ordine una carta per ciascun giocatore e mettile scoperte nel Piatto.

Il giocatore la cui carta è prima in ordine alfabetico, tenendo conto del nome dell'Edificio, comincia il gioco. In caso di parità, metti altre carte nel Piatto (solo per i giocatori coinvolti nel pareggio). Dai, quindi, l'indicatore Prefetto al giocatore iniziale: sarà lui a Condurre per primo il gioco. Al termine del suo turno, passerà l'indicatore Prefetto al giocatore alla sua sinistra, proseguendo in senso orario.

Il Piatto iniziale

Metti tutte le carte Ordine scoperte in precedenza nel mezzo del piano di gioco: andranno così a formare il Piatto iniziale. Metti le carte Ordine restanti vicino al Piatto a formare il mazzo di pesca accanto al mazzo dei Senatori.



Giocare a Sit Gloria Romae

In ogni turno, il giocatore che possiede l'indicatore Prefetto Conduce il gioco, decide quindi se giocare un Ruolo tra quelli che ha a disposizione nelle carte della sua mano, oppure se Pensare, cioè passare e pescare nuove carte. Nel primo caso, gli altri giocatori potranno scegliere se Seguire il Prefetto o se Pensare. Nel secondo caso, il turno si chiude immediatamente e l'indicatore Prefetto viene passato in senso orario.

In dettaglio

Il Prefetto può:

- **Pensare:** pescare nuove carte (vedi più avanti "Pensare"). Finisce il turno. Gli altri giocatori non svolgono azioni.
- **Condurre:** giocare una carta Ordine scegliendo un Ruolo dalla propria mano e piazzandola nel centro del proprio Campo. Il Ruolo per tutti i giocatori è stato, così, deciso.

Se il Prefetto Conduce, allora, in senso orario, ogni altro giocatore sceglie se:

- **Pensare:** pescare nuove carte (vedi più avanti "Pensare").
- **Seguire:** giocare una carta Ordine dello stesso ruolo scelto dal Prefetto.

Dopo che tutti hanno deciso se **Seguire** o **Pensare**, il Prefetto può eseguire un'azione per il Ruolo scelto e, eventualmente, svolgerne tante altre per quanti Clienti possiede di quel Ruolo.

Dopo, in senso orario, ciascun giocatore può svolgere, nel caso abbia deciso di Seguire, un'azione per il Ruolo appena giocato (obbligatoriamente uguale a quello scelto dal Prefetto) e, eventualmente, svolgerne tante altre per quanti Clienti possiede di quel Ruolo (esattamente come il Prefetto). I giocatori che hanno deciso di Pensare, invece che Seguire, oltre a pescare nuove carte svolgeranno comunque le azioni, ma solo per i Clienti che hanno per quel Ruolo.

Una volta che tutti i giocatori hanno concluso le azioni a disposizione, tutte le carte Ordine giocate come Ruoli al centro del proprio Campo vengono messe nel Piatto.

Il Prefetto ora passa l'indicatore Prefetto al giocatore alla sua sinistra, che condurrà per il turno seguente.

Senatori

Le carte Senatore sono ruoli tuttofare: nel tuo turno, come Prefetto, puoi Condurre il gioco mettendo un Senatore nel tuo Campo; quindi, ad alta voce, dichiarare per quale ruolo fai valere il Senatore. Fuori dal tuo turno, puoi giocare un Senatore per Seguire qualsiasi Ruolo giocato dal Prefetto (a prescindere dal fatto che abbia utilizzato un Senatore o meno).

Alla fine di ogni turno tutti i Senatori giocati tornano nella pila dei Senatori creata ad inizio gioco.

I Senatori non possono essere presi o giocati come Materiali o Clienti.

Supplicare

E' possibile anche Condurre o Seguire un Ruolo giocando 3 carte uguali di un Ruolo (cioè carte del stesso colore) e farle valere come un Senatore. Puoi anche giocare tre carte di uno stesso Ruolo e farle valere come una carta del medesimo Ruolo (per esempio, giocando tre carte Manovale come un Manovale), ma non puoi giocare 3 Senatori come 1 Senatore.

Pensare

Quando decidi di "Pensare", puoi scegliere di eseguire una (solamente una!) delle seguenti azioni:

- Prendere un Senatore (se ve ne sono di disponibili).
- Pescare tante carte Ordine quante ne occorrono per riportare la tua mano di carte al massimo consentito (normalmente 5 carte).
- Pescare una carta Ordine aggiuntiva (se la tua mano di carte è già al massimo o è al di sopra del numero di carte consentito).

Se scegli di pescare carte Ordine, non puoi farlo parzialmente: devi sempre riportare il numero di carte nella tua mano al massimo consentito.

Se nel tuo turno come Prefetto scegli di Pensare, invece che Condurre (giocare un Ruolo), allora gli altri giocatori non possono seguirti: il turno termina immediatamente senza che gli altri giocatori possano svolgere azioni.



Passi subito l'indicatore Prefetto al giocatore alla tua sinistra per l'inizio di un nuovo turno.

Esempio dello svolgimento di un turno di gioco:

- Il giocatore 1 è il Prefetto e gioca una carta "Manovale" conducendo il gioco.
- Il giocatore 2 gioca un Senatore che fa valere come Manovale per seguire il Prefetto.
- Il giocatore 3 decide di non Seguire e, quindi, la sua scelta sarà quella di Pensare. Questi pesca tante carte Ordine quante necessarie a ripristinare la sua vvv al massimo di 5 carte.
- Anche il giocatore 4 decide di Pensare, ma ha già 5 carte in mano: ne può pescare, quindi, solo 1 aggiuntiva, portando la sua mano provvisoriamente a 6 carte.
- Il giocatore 1 esegue due azioni Manovale (una come Prefetto per il Ruolo giocato sul suo Campo e l'altra perché ha un Manovale tra i suoi Clienti).
- Il giocatore 2 esegue un'azione Manovale per aver seguito il Prefetto (valida, quindi, per la carta Senatore/Manovale giocata). Non ha Clienti Manovale, quindi non svolge altre azioni.
- Il giocatore 3 non ha seguito il Prefetto ma può eseguire, comunque, un'azione Manovale, perché ne ha uno tra i suoi Clienti.
- Anche il giocatore 4 ha pensato, ma non ha Clienti Manovale, quindi non svolge nessuna azione.
- La carta Manovale giocata dal giocatore 1 (per esempio "Latrina") viene messa nel Piatto, mentre il Senatore del giocatore 2 torna nella pila dei Senatori (i Senatori non vanno mai nel Piatto).



Questo turno è completo. Il giocatore seduto alla sinistra del giocatore 1 riceve l'indicatore Prefetto. Comincia un nuovo turno dove sarà il giocatore 2 a condurre il gioco.

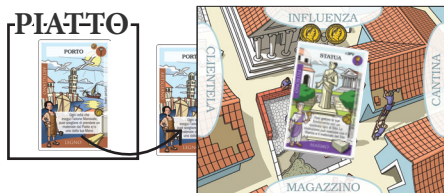
I Ruoli

PATRONO (Assumere Clienti)



Esegui l'azione Patrono prendendo una carta dal Piatto e posizionandola sotto il lato sinistro del tuo Campo, facendo sì che si possa leggere il Ruolo. Adesso hai un nuovo Cliente nella tua Clientela.

Il numero massimo di Clienti consentito è limitato dall'Influenza posseduta (all'inizio del gioco questa vale 2).



Clienti

Ciascuno dei tuoi Clienti può eseguire la sua azione in ogni turno in cui conduce lo stesso Ruolo, a prescindere dal fatto che tu stia Conducendo/Seguendo o abbia scelto di Pensare.

Esempio: se hai 2 clienti Manovale e un altro giocatore decide di Condurre con un Manovale, allora tu svolgerai 3 azioni Manovale se Seguirai il Prefetto, oppure 2 azioni (per i Clienti) se decidi di Pensare.

Un nuovo Cliente non esegue la sua azione nel turno in cui è stato assunto: dovrà aspettare il prossimo turno in cui condurrà un ruolo uguale al suo (eccezione: hai costruito l'edificio "Terme").

MANOVALE (Ottenere Materiali)



Esegui l'azione Manovale prendendo una carta dal Piatto (se disponibile) e inserendola sotto al margine inferiore del tuo Campo, in modo da mostrare il nome del Materiale. La carta è ora un Materiale nel tuo Magazzino.

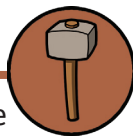
I giocatori eseguono il Manovale in senso orario (come sempre). Se non ci sono abbastanza carte nel Piatto, gli ultimi giocatori potrebbero non essere in grado di eseguire l'azione.



Le carte utilizzate per Condurre o Seguire un qualsiasi Ruolo non sono ancora nel Piatto nel momento in cui si eseguono le azioni, quindi non possono essere prese in nessun caso. Andranno nel Piatto solo alla fine del turno in corso.



ARCHITETTO O ARTIGIANO (Costruire Edifici)



Esegui le azioni Architetto o Artigiano per gettare le fondamenta e poi costruire gli Edifici, così da riportare Gloria a Roma. Solitamente occorrono alcuni turni di gioco per completare un Edificio. Puoi lavorare su più Edifici contemporaneamente, anche nello stesso turno; in ogni caso non otterrai vantaggi da un Edificio (non incrementi la tua Influenza, né attivi la sua funzione) finché non sarà completato.

Gettare le fondamenta

Esegui le azioni Architetto o Artigiano per prendere una carta Ordine dalla tua mano e piazzarla di fronte a te, vicino al tuo Campo. Queste sono le fondamenta dell'Edificio che hai iniziato a costruire. Prendi, quindi, una carta Sito del Materiale corrispondente e mettila sotto le fondamenta, in modo che sia visibile l'area della carta che indica la quantità di Materiali necessari a completare l'Edificio.



Non puoi gettare le fondamenta se:

- i Siti di quel Materiale sono esauriti;
- i Siti di quel Materiale sono Fuori Città e tu non sei in grado di costruirvi in questo momento;
- possiedi già delle fondamenta o un Edificio completo con lo stesso nome.

In nessun caso è permesso avere due fondamenta/Edifici con lo stesso nome in gioco (neppure utilizzando la Funzione dell'edificio "Prigione").

E', invece, permesso avere fondamenta/Edifici con lo stesso nome di quelli posseduti dagli avversari.

Siti Fuori Città

Le carte dei Siti, capovolte e poste vicino ai Siti normali, rappresentano Siti

che si trovano fuori la città di Roma. Per gettare le fondamenta di un Sito Fuori Città devi eseguire due azioni Architetto o due azioni Artigiano consecutive nel medesimo turno. Normalmente, quindi, senza almeno un Cliente del Ruolo corrispondente, non è possibile costruire fuori città.

Avanzare nella costruzione di un Edificio (Aggiungere Materiali)

Per aggiungere Materiali a un Edificio devi avere già piazzato il Sito e gettato le fondamenta (nello stesso turno oppure in un turno precedente). Il Materiale usato per costruire l'Edificio deve essere quello indicato dalle carte Ordine e Sito (quindi tutte le carte coinvolte devono essere dello stesso colore).

Eseguendo l'azione Architetto, prendi una carta del Materiale richiesto dal tuo Magazzino e posizionala sotto le fondamenta, in modo che il tipo di Materiale sia visibile (e sia chiaro, di conseguenza, quanti Materiali occorranza ancora per completare l'Edificio).

L'azione Artigiano si esegue come l'azione Architetto, ma il Materiale utilizzato deve provenire dalla propria mano di carte invece che dal Magazzino.

COMPLETARE UN EDIFICIO

Completare un edificio richiede fondamenta, un sito e 1, 2 o 3 Materiali. Il numero necessario di Materiali è indicato sia dal numero di monete presenti sulla carta Ordine ad uso fondamenta (i punti Influenza della carta rappresentato anche il numero di Materiali necessario alla costruzione dell'Edificio), sia da quelle riportate sulla carta Sito. Una volta completato un Edificio, la carta Sito deve essere posta sotto il margine superiore del Campo, in modo che siano visibili le monete che andranno, così, ad incrementare la tua Influenza. I Materiali utilizzati per completare l'Edificio potranno essere lasciati nascosti sotto la carta Edificio o scartati definitivamente dal gioco e riposti nella scatola.



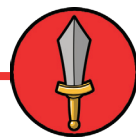
Vantaggi derivanti dal completamento degli Edifici

La tua Influenza aumenta del valore espresso in monete sulla carta Sito dell'Edificio appena completato. A partire dall'esatto momento in cui l'Edificio viene completato (anche nello stesso turno), sarà possibile assumere più Clienti, immagazzinare più Materiali nella Cantina e usufruire del vantaggio derivante dalla funzione dell'Edificio. Alcune funzioni permettono di svolgere azioni tenendo conto dell'Influenza posseduta: i punti Influenza relativi all'Edificio appena costruito sono subito disponibili.



Le funzioni di Edifici diversi possono essere combinate fra di loro per ottenere benefici ancora più potenti (vedi "Approfondimenti Carte Ordine" più avanti).

LEGIONARIO (Richiedere Materiali da Costruzione)



Eseguendo l'azione Legionario si procede come segue:

Prendere una carta Ordine (non un Senatore) dalla propria mano e mostrarla agli altri giocatori piazzandola sull'apposita carta "Roma richiede", così che tutti possano vederla. Esclamare ad alta voce: "Roma richiede (nome del Materiale presente sulla carta mostrata)".

Se nel Piatto è presente almeno una carta corrispondente al Materiale richiesto, è possibile prenderla (una soltanto) e metterla nel proprio Magazzino (NON in mano!).

Se i vicini (i due giocatori che siedono alla sinistra e alla destra del Legionario) hanno una o più carte del Materiale richiesto nella loro mano, questi dovranno consegnarne una che verrà messa nel proprio Magazzino (NON in mano!).

Se un vicino non dispone del Materiale richiesto, questi esclamerà ad alta voce "Sit Gloria Romae!" e non darà niente al Legionario.

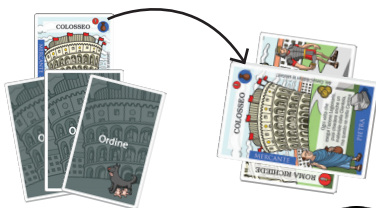
Una volta completata l'azione, la carta mostrata agli avversari dovrà essere ripresa dalla carta "Roma richiede" e tornerà nella propria mano (NON nel Magazzino!).

In una partita a due giocatori il tuo avversario è anche il tuo unico vicino.

Clienti Legionari

Eseguendo più azioni Legionario nello stesso turno, è necessario rivelare tutti i Materiali richiesti contemporaneamente. E' possibile chiedere qualsiasi combinazione di Materiali presente nella propria mano, anche più carte dello stesso tipo. Se un vicino soddisfa solo in parte la richiesta, questi consegnerà tutte le carte che è in grado di dare..

Se nella mano possiedi meno carte Ordine rispetto al numero di azioni Legionario disponibili, sarà possibile eseguirne solo una parte.



MERCANTE (Vendere Materiali da Costruzione)



Si esegue un'azione Mercante prendendo una carta Materiale dal proprio Magazzino e posizionandola coperta sotto al margine destro del Campo, nella Cantina. Il Valore delle carte (le monete disegnate su di esse) nella tua Cantina conta come PV alla fine del gioco.

Il numero di carte nella tua Cantina è di pubblico dominio, ma l'identità di queste è resa pubblica solo nel momento della vendita, prima di entrare coperta nella Cantina. Da quel momento in poi rimarrà segreta anche al proprietario della Cantina fino al termine della partita.

Lo spazio nella Cantina è limitato dall'Influenza posseduta.

Bonus Mercante

Alla fine del gioco, tutti i giocatori scoprono i Materiali contenuti nelle loro Cantine e viene dato il segnalino Bonus relativo, del valore di 3 PV, al giocatore che ha più carte di ogni tipo di Materiale. In caso di pareggio il Bonus non viene assegnato.



FINE DEL GIOCO

Il gioco termina immediatamente quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- il mazzo di pesca delle carte Ordine si esaurisce (è possibile contarle durante il gioco);
- un giocatore getta delle fondamenta che richiedono l'ultimo Sito rimasto (non si tiene conto di quelli Fuori Città). L'Edificio, di conseguenza, non potrà mai venire completato;
- è stata terminata la costruzione di un edificio "Catacombe";
- è stato costruito un edificio "Foro" ed il proprietario possiede nella propria Clientela almeno un Cliente per ciascun Ruolo.

In tutti questi casi, i giocatori interrompono immediatamente il gioco e non concludono neppure il turno in corso, non eseguendo più nessuna azione.

Punteggio e Vittoria

Nel caso di fine gioco a causa del Foro, non è necessario calcolare i Punti Vittoria. Il giocatore che ha soddisfatto le condizioni del proprio Foro è proclamato immediatamente vincitore.

In tutti gli altri casi i Punti Vittoria andranno sommati come segue:

- **1 PV per ogni Influenza accumulata**
- **Tanti PV quanti la somma delle monete presenti sulle carte nella propria Cantina**
- **3 PV per ogni segnalino Bonus Mercante ottenuto**
- **Eventuali PV aggiuntivi legati alla costruzione di determinati Edifici** (come la "Statua" o il "Muro").

Il giocatore con più Punti Vittoria sarà il vincitore: sarà colui che ha ottenuto maggiore ricchezza e fama, colui che tramite la sua influenza e il suo operato avrà contribuito maggiormente al prestigio della Capitale... SIT GLORIA ROMAE!

In caso di parità la vittoria andrà a chi è rimasto con più carte nella propria mano a fine partita.

In caso di ulteriore parità la vittoria sarà condivisa.

APPROFONDIMENTI CARTE ORDINE

FUNZIONI COMBinate (alcuni casi particolari)

Avendo completato la costruzione sia del “Foro” che del “Ludus Magnus”, sarà possibile vincere la partita assumendo nella Clientela anche solo 6 Mercanti.

In caso di vittoria istantanea condivisa da più giocatori, perché attraverso la funzione di una “Scalinata” un “Foro” è stato reso pubblico, i giocatori coinvolti procederanno ad un normale conteggio dei punti.

Nel caso in cui un giocatore abbia completato sia il “Foro” che la “Dispensa” e decida di far valere un suo Cliente come Manovale, dovrà possedere un duplicato del Cliente usato come Manovale perché i Clienti non possono mai valere più di un Ruolo contemporaneamente.

Nel caso in cui un giocatore abbia completato sia la “Porta” che la “Strada” aggiungendo Marmo ad un Edificio in Pietra, questo è immediatamente considerato sia di Pietra che di Marmo. Il vantaggio ottenuto da un Edificio “solo una volta” al termine della sua costruzione, viene ottenuto solamente all’effettivo completamento della struttura.

MAGGIORI DETTAGLI SULLE CARTE

Terme: l’azione relativa al nuovo Cliente deve essere eseguita prima di assumere un altro Cliente.

Se l’azione del Cliente completa la costruzione di un Edificio, allora l’Influenza addizionale ottenuta è subito disponibile per le successive azioni Patrono nello stesso turno.

Eccezione: è possibile unire due azioni di clienti Architetto o Artigiano per costruire un Sito Fuori Città.

Colosseo: Quando esegui un’azione Legionario, in aggiunta alla tua regolare azione, puoi prendere le corrispondenti carte Cliente dalle Clientele dei tuoi avversari. I Clienti presi vengono gettati in pasto ai leoni nell’Arena e, quindi, le carte vengono messe nella tua Cantina come Materiali. Se non hai spazio nella tua Cantina, non puoi prendere quelle carte e, di conseguenza, i Clienti avversari sopravvivono. Se hai spazio nella Cantina solo per una parte di Clienti, allora puoi decidere quali di questi verranno sbranati. Se vengono sbranati Clienti Legionario, allora essi non saranno in grado di svolgere le loro azioni in questo turno.

“Palizzate” e “Muri” proteggono dall’uso del “Colosseo”. Un “Ponte” espande la portata del “Colosseo”.

Prigione: una volta completata la costruzione della “Prigione”, solo una volta e immediatamente, puoi scegliere un Edificio completato, di proprietà di un avversario, e piazzarlo sopra la tua “Prigione” (coprendola). Da ora in poi, hai a disposizione il beneficio dato dalla funzione dell’Edificio rubato come se l’avessi realizzato tu e, di conseguenza, il proprietario originale ne perde il vantaggio. In cambio devi dare 3 Punti Influenza al vecchio proprietario, dandogli la carta Sito appena ottenuta, precedentemente utilizzata per le fondamenta della “Prigione”. Gli altri Edifici dell’avversario derubato, così come la sua mano di carte, i Clienti e i Materiali nella Cantina, non vengono influenzati dal furto, anche se la loro attuale configurazione è impossibile senza la funzione dell’Edificio perso. D’ora in poi, però, il vecchio proprietario dovrà fare a meno della funzione rubata con l’Edificio.

Puoi anche rubare un Edificio che era stato già precedentemente rubato da un altro giocatore (attraverso l’uso di un’altra “Prigione”). Non puoi rubare un Edificio con lo stesso nome di uno che già possiedi (completo o ancora alle fondamenta). Le eventuali funzioni offerte “solo una volta”, nel momento in cui l’Edificio viene realizzato, sono disponibili anche per il nuovo proprietario, una sola volta nel momento in cui viene rubato l’Edificio.

Senato: se vi sono più edifici “Senato” costruiti, allora i rispettivi proprietari attivano le loro funzioni nell’ordine del turno in corso (qualcuno potrebbe non essere, quindi, in grado di sfruttare il vantaggio).

Scalinata: rendere “pubblico” l’Edificio di un avversario significa che la funzione di quella struttura è stata condivisa tra tutti i giocatori che potranno beneficiarne come il proprietario. Il Materiale utilizzato per rendere pubblico l’Edificio va lasciato sporgere per un angolo sotto la carta, in modo tale che sia ben segnalato che quell’Edificio è ora pubblico. I giocatori che possiedono già un Edificio uguale non ottengono un duplicato della funzione. Tutti i vantaggi dati solo al completamento dell’Edificio non vengono forniti una seconda volta. L’azione addizionale offerta dalla “Scalinata” può essere eseguita anche se si decide di non effettuare la normale azione Architetto.

Statua: per completarla è necessario usare un numero di Materiali uguali a quelli richiesti dal Sito utilizzato. L’Influenza ottenuta al completamento è, di conseguenza, quella relativa al tipo di Sito usato.

I PV a fine partita si ottengono solo se la “Statua” è stata completata, in aggiunta a quelli ottenuti dal Sito della stessa.

Dispensa: tutte le volte che usi le azioni di ogni tuo Cliente, puoi decidere di farlo valere come Manovale (al posto del suo normale Ruolo). La prossima volta che eseguirai un’azione per lo stesso Cliente, potrai nuovamente decidere se usarlo normalmente o come Manovale.

Vomitorium: se possiedi dei Senatori nella mano, questi vanno nella loro pila di carte e non nel Piatto.

Muro: il numero di PV ottenuti è arrotondato per difetto.

EDIFICIO

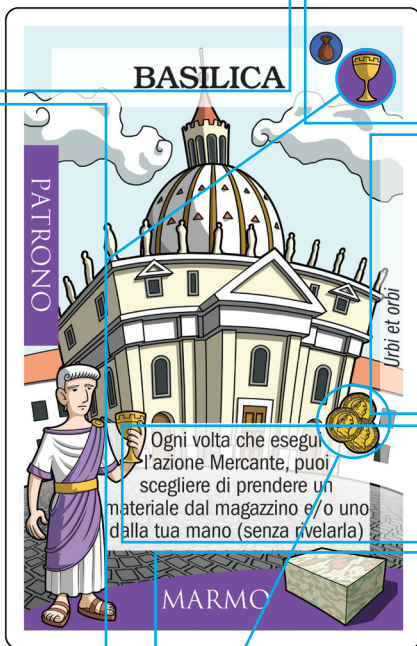
Nel gioco sono presenti 144 carte Ordine con 40 Edifici differenti. Ad ogni Edificio è associato un colore e per ognuno di questi ci sono 24 carte

PROMEMORIA

della funzione dell’Edificio una volta costruito

RUOLO

con cui può essere giocata la carta. L’etichetta con scritto il Ruolo della carta, una volta assunto un Cliente, è utile per tenere ben presente la propria Clientela e quindi le possibili azioni durante il gioco. Ad ogni Ruolo è associato un simbolo, riportato in alto a destra (🏛️)



Ogni volta che esegui l’azione Mercante, puoi scegliere di prendere un materiale dal magazzino e/o uno dalla tua mano (senza rivelarla)

CITAZIONE

Su ognuna delle 144 carte Ordine e sulle 6 carte Senatore sono riportate altrettante citazioni Latine

FUNZIONE

dell’Edificio una volta completato

MATERIALE

con cui può essere giocata la carta

MONETE

che indicano il valore in PV a fine partita se la carta è stata venduta

CITAZIONI LATINE SULLE CARTE

Accademia

Ex cathedra
Homines, dum docent, discunt
Per nebulam scimus

*Dalla cattedra
Gli uomini, mentre insegnano, imparano
Sappiamo come se vedessimo
attraverso la nebbia*

Acquedotto

Aquam liberam gustabunt
Ruit hora!
Stat magni nominis umbra

*Berranno l'acqua della libertà
Scorre il tempo!
Resta l'ombra d'una grande fama*

Anfiteatro

Ars gratia artis
Hic sunt leones
Ire per ignes et gladios ausim

*L'arte per l'arte
Qui ci sono i leoni
Oserei andare attraverso il fuoco e le spade*

Arco

Alea iacta est!
Vae victis!
Veni, vidi, vici!

*Il dado è tratto!
Guai ai vinti!
Sono venuto, ho visto, ho vinto!*

Atrio

Punctum saliens
Ubi maior, minor cessat

*Punto saliente
Quando c'è chi vale di più,
chi vale meno cede il passo
Come un quadro è la poesia!*

Ut pictura poesis!

Basilica

Deficiente pecunia, deficit omne
Forsan et haec olim
meminisse iuvabit
Urbi et orbi

*Se manca il denaro, manca tutto
Forse un giorno sarà bello
ricordare anche questo
A Roma e al mondo*

Casa popolare

Misera plebs!
O vita misero longa, felici brevis!

*Povera gente!
Oh vita lunga per lo sventurato,
breve per il fortunato!
Il povero è comunque a terra
Il borsellino è pieno di ragnatele
Bussate e vi sarà aperto!
O beata semplicità!*

Pauper ubique iacet
Plenus sacculus est aranearum
Pulsate et aperietur vobis!
Sancta simplicitas!



Catacombe

Non omnis moriar
Omnia tempus habent
Pulvis es et in pulverem reverteris

Circo

In tristitia hilaris, in hilaritate tristis
Memento audere semper!
Nec puero gladium
Qui amat periculum, in illo peribit
Risu emori
Si parva licet componere magnis

Circo Massimo

Audaces Fortuna iuvat
Fortuna vitrea est:
tum cum splendet frangitur
Panem et circenses

Colosseo

Ave, Caesar, morituri te salutant!

Frangor, non flector!
Sic transit gloria mundi

Dispensa

Cum grano salis
Esse oportet ut vivas,
non vivere ut edas
In vino veritas

Fogna

Curriculum vitae
Non liquet!
Serva me, servabo te!

Fontana

A summis labris
Gutta cavat lapidem
Nectare dulcius

Foro

Cui prodest scelus, is fecit

Dura lex, sed lex!
Magna promisisti, exigua video

*Non morirò tutto
Ogni cosa ha il suo tempo
Polvere sei e polvere ritornerai*

*Ilare nella tristezza, triste nell'ilarità
Ricordati di osare sempre!
Non dare la spada ad un bambino
Chi ama il pericolo, vi perirà
Morire dal ridere
Se è lecito confrontare il piccolo col grande*

*La Fortuna aiuta gli audaci
La Fortuna è di vetro:
proprio quando riluce si rompe
Pane e giochi del circo*

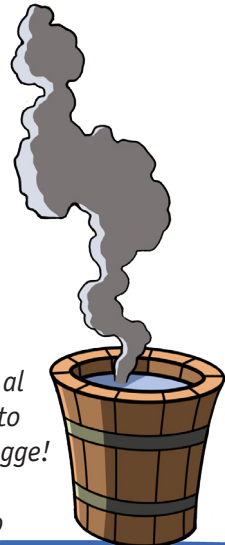
*Salve, Cesare, coloro che stanno per
morire ti salutano!
Mi spezzo, ma non mi piego!
Così passa la gloria del mondo*

*Con un granello di sale
Bisogna mangiare per vivere,
non vivere per mangiare
Nel vino c'è la verità*

*Il corso della vita
Non è chiaro!
Salva me, io salverò te!*

*Dalla sommità delle labbra
La goccia scava la pietra
Più dolce del nettare*

*Ha commesso il delitto colui al
quale ha portato giovamento
E' una legge dura, ma è la legge!
Hai fatto grandi promesse,
vedo che poco è mantenuto*



Forgia

Hoc opus, hic labor
Ignis aurum probat,
 miseria fortes viros
In hoc signo vinces

Giardino

Carpent tua poma nepotes
Naturalia non sunt turpia
Qui fuit rana nunc est rex

Latrina

A solis ortu usque ad occasum
Fortiter in re, suaviter in modo

Non erat his locus
Patria est ubicumque est bene
Poetica licentia
Quod differtur non aufertur

Ludus Magus

Castigat ridendo mores
Post gloriam invidiam sequi
Ridendo dicere verum

Mercato

Ab ovo usque ad mala
De gustibus non est disputandum
Delectat varietas
Malo emere quam rogare
Malo quod teneo quam quod spero
Non omnia possumus omnes

Muro

Ad perpetuam rei memoriam
Hac lupi, hac canes
Non plus ultra

Osteria

Carpe diem!
Edamus, bibamus, gaudeamus!
In crastinum differo res serias
In diem vivere
Iucundum nihil agere
Nunc est bibendum!

*Questa è l'impresa, questa la fatica
Il fuoco evidenzia l'oro,
 la miseria gli uomini forti
Con questo segno vincerai*

*I nipoti coglieranno i tuoi frutti
Ciò che è in natura non è turpe
Chi era una rana ora è un re*

*Dal sorgere del sole fino al suo tramonto
In sostanza con forza,
 ma con dolcezza nel modo
Non era il momento per queste cose
La patria è dovunque si sta bene
Licenza poetica
Ciò che si rimanda non lo si perde*

*Scherzando sferza i costumi
Dopo la gloria viene l'invidia
Scherzando, dire la verità*

*Dall'uovo alle mele
Sui gusti non si deve discutere
La varietà piace
Preferisco comprare piuttosto che chiedere
Preferisco ciò che ho a ciò che spero
Tutti non possiamo fare tutto*

*A perpetuo ricordo della cosa
Di là lupi, di qua cani
Non più in là*

*Cogli l'attimo!
Mangiamo, beviamo, godiamo!
I problemi seri li rinvio a domani
Vivere alla giornata
Il piacevole non far nulla
E ora bisogna bere!*



Palazzo

Arbiter elegantiarum
Decipit frons prima multos
Fulgura feriunt summos montes

Palizzata

Divide et impera!
Inde irae et lacrymae
Lupos apud oves linquere
Nemo potest duobus dominis servire
Parcere subiectis et
debellare superbos
Quis custodiet ipsos custodes?

Ponte

Natura non facit saltus
O beata solitudo, sola beatitudo!
Sine pennis volare haud facile est

Porta

Ire quocumque ferent pedes
Perfer et obdura!
Vincere scis, Hannibal,
victoria uti nescis

Porto

Crescit amor nummi quantum
ipsa pecunia crevit
Expertus metuit
Inveni portum!
Navem in portu mergis
Nervus gerendarum rerum pecunia
Quisquis habet nummos
secura navigat aura

Prigione

Fiat iustitia et pereat mundus!
Radix enim omnium malorum
est cupiditas
Vox clamantis in deserto

*Arbitro di raffinatezza
L'aspetto esteriore trae molti in inganno
I fulmini colpiscono le vette più alte*

*Dividi e regna!
Da qui rabbia e pianti
Lasciare i lupi vicino alle pecore
Nessuno può servire due padroni
Risparmiare chi si sottomette,
distruggere i ribelli
Chi sorveglierà i sorveglianti?*

*La natura non procede a balzi
O beata solitudine, sola beatitudine!
Non è facile volare senza ali*

*Andare dovunque ti porteranno i piedi
Sopporta e resisti!
Sai vincere, Annibale,
ma non sai sfruttare la vittoria*

*Più cresce la ricchezza,
più cresce l'amore per il denaro
Colui che ha esperienza teme
Ho trovato il porto!
Fai naufragio nel porto
Il denaro è il nerbo delle imprese
Chi ha soldi
naviga con venti tranquilli*

*Sia fatta giustizia e perisca pure il mondo!
La brama di ricchezze è, infatti,
la radice di tutti i mali
Voce di colui che grida nel deserto*



Santuario

Gloriam qui spreverit veram habebit
Omnia munda mundis
Quod volumus sanctum est

Scalinata

Gradus ad Parnassum
Itinerarium mentis in Deum
Promoveatur ut amoveatur

Scuola

Memoria minuitur nisi eam exerceas
Rem tene, verba sequentur
Saepe stilum vertas!

Senato

Si vis pacem, para bellum
Silent leges inter arma
Tu quoque, Brute, fili mi!

Statua

Ars longa, vita brevis
Graecia capta ferum victorem cepit

O quanta species...
cerebrum non habet!

Strada

Mater semper certa est,
pater numquam
Nemo propheta in patria
Omnia mea mecum porto
Pedibus timor addidit alas
Tota erras via
Umbra suam metuit

Studio

Doctum doces
Quod erat demonstrandum
Verba volant, scripta manent

Tempio

Hoc erat in votis
Si deus pro nobis, quis contra nos?
Spes ultima dea

*Chi disprezza la gloria otterrà quella vera
Tutto è puro per i puri
Ciò che vogliamo è santo*

*Ascesa al Parnaso
Il cammino della mente verso Dio
Sia promosso affinché sia rimosso*

*La memoria diminuisce se non la si esercita
Possiedi i contenuti, le parole verranno
Volta spesso lo stilo!*

*Se vuoi la pace, prepara la guerra
Quando ci sono le armi, le leggi tacciano
Anche tu, Bruto, figlio mio!*

*L'arte ha lunga durata, la vita breve
La Grecia conquistata conquistò
il selvaggio vincitore
O che bell'aspetto...
ma non ha cervello!*

*La madre è sempre certa,
il padre mai
Nessuno è profeta nella sua patria
Porto con me tutti i miei averi
La paura mise le ali ai piedi
Sbagli completamente strada
Ha paura della sua ombra*

*Insegna ad uno che già sa
Come volevasi dimostrare
Le parole volano via, lo scritto rimane*

*Ciò era negli auspici
Se un dio è con noi, chi è contro di noi?
La speranza è l'ultima dea*



Terme

Forma bonum fragile est
Medice, cura te ipsum!
Mens sana in corpore sano

Torre

Exegi monumentum aere perennius

Putent se attingere caelum digito
Vigilavit Iustitiae oculus

Villa

Hic manebimus optime
Nun multa, sed multum
Cave canem!

Vomitorium

Festina lente!
Odi profanum vulgus et arceo
Parturient montes,
nascetur ridiculus mus

Senatore

Vivere militare est
Multa paucis
Aut Caesar aut nihil!
Aeterna Roma
Civis Romanus sum!
Salus populi suprema lex esto!

*La bellezza è un bene fragile
Medico, cura te stesso!
La mente è sana in un corpo sano*

*Ho eretto un monumento
più duraturo del bronzo
Crederebbero di toccare il cielo con un dito
Era vigile l'occhio della Giustizia*

*Qui resteremo molto bene
Non molte cose, ma molto
Attenti al cane!*



*Affrettati lentamente!
Odio il volgo profano e lo tengo lontano
Partoriranno i monti
e nascerà un ridicolo topo*

*La vita è una milizia
Molte cose in poche parole
O Cesare o niente!
Eterna Roma
Sono cittadino romano!
La salvezza del popolo sia la legge suprema!*

SIT GLORIA ROMAE (*Glory to Rome* di Carl Chudyk)

Realizzazione e produzione: uplay.it edizioni

Disegni, illustrazioni e sviluppo concept grafico: Cioni Valerio

Coordinamento produzione: Grande Gabriele e Vitolo Scilla

Traduzione e adattamento: Messina Giovanni e Francesco

Revisione: Messina Salvatore e Ascrizzi Roberta

Citazioni latine e titolo edizione italiana: Messina Salvatore

Impaginazione, design e sviluppo produzione: Messina Francesco

Ci hanno messo la faccia come Senatori:

F. Tamagnone, L. Chiaramella, V. Cioni, V. Cardone, F. Meucci, M. Frigo

©2011 uplay.it edizioni

di DXP S.N.C. via Tosco Romagnola, 2585 Titignano di Cascina (PI)

P.IVA 01936340502 R.e.a. Pisa PI - 167112

