

ALEA IACTA EST

*Cesare non giocava a dadi!
Oppure sì?!*

Traduzione ed adattamento in italiano
di Bruno "Tetsuo" Boio (www.ludusinfabula.com)
dalla versione inglese di Kasey Relford, con l'assistenza di Jeffrey Allers e Jeff Stevens.

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

PANORAMICA DEL GIOCO

Ogni giocatore assume il ruolo di Cesare e tenta di ottenere il maggior numero di punti Fama. Questo lo consegue tramite l'utilizzo strategico dei propri otto dadi, che man mano piazza sui vari edifici. Ciò può creare nuove province che possono essere abitate da confacenti Patrizi. Anche il tempio della divinità Fortuna può contribuire al proprio successo.

Dato che ogni tiro dei dadi offre spesso parecchie possibilità, l'esito del gioco non dipende solo dalla fortuna (o sfortuna) dei giocatori, ma anche dalle loro giuste decisioni al momento opportuno.

Dopo che tutti i giocatori hanno piazzato i propri dadi, questi saranno valutati. Colui che possiede la migliore combinazione di piazzamento guadagnerà punti Fama e così incrementerà la sua gloria!

Il giocatore che ha ottenuto più punti Fama alla fine della partita è il vincitore.

COMPONENTI DEL GIOCO

8 Fustelle contenenti:

5 Edifici (Tempio, Senato, Castro, Foro, Latrina)

19 carte Senato (con "S.P.Q.R." sul retro)

25 carte Provincia (con valori I-IV in 6 differenti colori e una "carta jolly" grigia di valore 0)

36 tessere Patrizi (3 donne e 3 uomini in 6 differenti colori con i valori I, II e III)

30 tessere Fortuna (8 per i valori I e III, 14 di valore II)

30 segnalini Ripetizione ("Ritirare") (esagoni arancioni)

1 segnalino Giocatore Iniziale (un ottagono raffigurante "Cesare")

40 dadi (8 per grigio, marrone, blu, verde e giallo)

Utilizza questo regolamento per la prima partita che giochi, ignorando il breve testo in grassetto nella colonna a destra. Questo testo serve quale breve descrizione dei principali punti delle regole del gioco che può essere utile come riassunto quando giocherai ancora al gioco.

PANORAMICA DEL GIOCO

I giocatori utilizzano i propri dadi piazzandoli nel corso della partita sui vari edifici (come il Tempio o il Foro) cercando di ottenere il maggior numero di punti Fama.

Chi alla fine del gioco ha il maggior numero di punti vince.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

I 5 edifici sono mostrati (nell'immagine inclusa nel libretto originale delle regole) come dovrebbero essere posizionati. *NOTA: con 2-3 giocatori, il tempio non è utilizzato.*

Il Foro è composto secondo il numero di giocatori: per 2 giocatori, sono sistemati insieme solo la parte sinistra (più grande) e il "tassello terminale" destro, creando un piccolo foro con solo 4 colonne. Per ogni giocatore aggiuntivo, un tassello interno è inserito in modo che ci siano 5 colonne per 3 giocatori, 6 colonne per 4 giocatori e con 5 giocatori tutte le 7 colonne sono utilizzate.

Le 30 tessere Fortuna sono mescolate con i loro valori numerici coperti e piazzati vicino all'edificio Tempio (*non utilizzato in una partita in 2-3 giocatori*).

Le 19 carte Senato "S.P.Q.R." sono mescolate e piazzate coperte vicino all'edificio Senato. (*NOTA: con 2-3 giocatori, la carta Senato contrassegnata "IV" ["Molte tessere Fortuna"] deve essere rimossa dal gioco*).

Delle 25 carte Provincia selezionarne casualmente e piazzarne scoperte vicino all'edificio Castro tante quanti sono i giocatori della partita. Le rimanenti carte Provincia sono mescolate ed impilate coperte vicino all'edificio Castro.

Delle 36 tessere Patrizi mescolarne e piazzarne scoperte sotto il foro un numero uguale al numero di colonne visibili, e cioè, a seconda del numero di giocatori, devono esserne piazzate qui da 4 a 7 tessere. Le rimanenti tessere Patrizi sono mescolate e lasciate coperte accanto al Foro.

I 30 segnalini "Ritirare" sono piazzati accanto alla Latrina.

Ogni giocatore riceve otto dadi del proprio colore scelto e posiziona i propri dadi sul tavolo davanti a sé.

Il giocatore più giovane inizia, prendendo il segnalino Giocatore Iniziale.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si articola in cinque (4-5 giocatori) o sei (2-3 giocatori) round. Un round di gioco consiste normalmente di diversi turni (solitamente da tre a cinque) per ogni giocatore. Ogni turno funziona nello stesso modo: il giocatore iniziale tira tutti i suoi dadi, poi deve piazzare uno o più dei suoi dadi in uno dei cinque edifici (vedere **"Come sono piazzati i dadi..."** sotto), dove rimarranno per il resto del round. In seguito, in

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Gli edifici e il resto dei materiali del gioco sono piazzati nell'area di gioco secondo l'illustrazione inclusa nelle regole originali.

NOTA: per partite in 2-3 giocatori, rimuovere il Tempio, tutte le tessere Fortuna e la carta Senato "S.P.Q.R." da "IV"!

Il Foro è costruito secondo il numero di giocatori della partita (disponendo da 4 a 7 colonne).

Ogni giocatore riceve otto dadi del proprio colore scelto.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco dura cinque o sei round (a seconda del numero di giocatori).

Ogni round è giocato nello

senso orario, tutti gli altri giocatori tirano i propri dadi e piazzano almeno un dado in un edificio. Continuando nello stesso ordine, ogni giocatore tira i suoi rimanenti dadi e piazza almeno uno di questi in un qualsiasi edificio. Questo continua fino a quando un giocatore piazza il suo ultimo dado in un edificio, che determina la fine del round corrente e porta alla valutazione dei cinque edifici (vedere "**Perché sono piazzati i dadi...**" sotto). Segue poi il round successivo. Dopo cinque (o sei) round, il gioco termina e viene determinato il vincitore (vedere "**Fine del gioco**" sotto).

Come sono piazzati i dadi negli edifici?

I. Tempio (solo in una partita in 4 o 5 giocatori!)

Gli dei hanno giocato una grande influenza in coloro che vivevano nell'Antica Roma. Nel tempio puoi rendere omaggio ad essi, specialmente alla propizia dea Fortuna. I giocatori possono vincere tessere Fortuna di valore da 1 a 3 punti Fama alla fine del gioco.

Il primo giocatore a scegliere il Tempio deve piazzare esattamente un dado (di qualsiasi valore) nell'edificio. Poi prende una delle tessere Fortuna coperte, la guarda e la lascia coperta davanti a sé. Il secondo giocatore a piazzare dadi nel Tempio deve adesso piazzare esattamente due dei suoi dadi. Questi due dadi insieme devono dare una somma più grande del precedente dado singolo. Quel giocatore poi prende due tessere Fortuna dalla riserva coperta, le guarda e le piazza davanti a sé nella sua area di gioco. Proseguendo nel gioco, un terzo giocatore piazza esattamente tre dadi (con una somma superiore ai due di prima), prendendo 3 tessere Fortuna, ecc. **NOTA:** un giocatore che ha precedentemente piazzato i propri dadi nel tempio può, nel corso dei turni, piazzare altri suoi dadi. Deve mettere nel Tempio solo tanti dadi quanti lo portano sopra il numero di dadi richiesto per le regole di piazzamento, ma ottiene solamente tante tessere Fortuna quanti dadi ha **appena** piazzato.

Esempio: Antonio piazza un 5 nel Tempio e prende una tessera Fortuna. Bruto poi piazza due dadi (3+6=9 e quindi superiore a 5) e prende due tessere Fortuna. Antonio, nel suo prossimo turno, vorrebbe piazzare una volta ancora nel Tempio. Ora che sono necessari tre dadi, Antonio aggiunge altri due dadi al suo primo (la somma dei tre dadi deve essere superiore a 9). Poi Antonio prende solo due tessere Fortuna (come se in effetti avesse piazzato solo due dadi).

II. Senato

Il Senato era il cuore della politica di Roma, dove il destino dello stato e dei suoi abitanti era deciso. I giocatori con qui la maggiore influenza riceveranno carte Senato, che potranno essere giocate alla fine della partita per punti Fama addizionali.

Nel Senato, un giocatore può piazzare un *massimo* di sei dadi che rappresentino una sequenza *numerica consecutiva* (una "scala"). Il piazzamento di un singolo dado è permesso (*sebbene solitamente improduttivo*). Se il Senato contiene già una sequenza di dadi di un giocatore, quel giocatore può, in un momento successivo dello stesso

stesso modo:

Innanzitutto, i dadi sono tirati e piazzati nei vari edifici (solitamente da tre a cinque turni per ogni giocatore), dopo i quali gli edifici sono valutati uno alla volta.

Primo giocatore: piazzare un singolo dado (e prendere un segnalino Fortuna).

Secondo giocatore: piazzare a scelta due dadi con un totale più alto del precedente (e prendere due tessere Fortuna).

Terzo giocatore: piazzare tre dadi qualsiasi con ancora un valore totale più alto (e prendere tre tessere Fortuna), ecc...

Ogni giocatore può piazzare un massimo di 6 numeri sequenziali (una "scala").

round, estendere la sua "scala" (da entrambe le parti). Non può iniziare un'altra sequenza di numeri. (Esiste un massimo di una "scala" consentita per giocatore nel Senato)

NOTA: "scale" identiche non sono permesse nel Senato. Tutte le "scale" devono essere *differenti* in ogni momento (specificamente, la combinazione sia del numero di dadi che i possibili valori del dado).

Esempio: Claudio piazza un 3, 4 e 5. Nessun altro giocatore può avere adesso una "scala" 3-4-5, ma una 4-5-6 o 3-4-5-6 sarebbero permesse. In un momento successivo dello stesso round, Claudio potrebbe estendere la sua "scala", per esempio, con un 2, ma ovviamente solo se in quel momento non c'è un'altra "scala" 2-3-4-5 nel Senato.

Identiche "scale" non sono permesse!

III. Castro

Roma senza l'esercito? Inconcepibile! Nel Castro ("caserma") le conquiste delle province straniere erano preparate ed attuate. Alla fine del gioco, queste nuove province non solo valgono fino a 4 punti Fama, ma offrono anche un'adeguata dimora per i Patrizi del giocatore.

Nel Castro, un giocatore può piazzare tanti dadi quanti desidera, a condizione che essi mostrino tutti lo stesso numero (un "set"). Anche qui, il piazzamento di un singolo dado quale "set" è altresì consentito (così come praticamente improduttivo). Nei turni successivi, il giocatore può aggiungere nuovi "set" addizionali (che *devono* sempre essere differenti rispetto ai suoi precedenti "set" piazzati) **o** può aggiungere più dadi ad uno dei suoi precedenti "set".

Diversi "set" differenti sono possibili per ogni giocatore.

NOTA: "set" multipli dello stesso valore di dado **possono** essere piazzati (da differenti giocatori), ma il numero di dadi dello stesso valore deve sempre essere differente.

Identici "set" non sono permessi!

Esempio: Dario tira 1-2-3-4-4-4-4-5 e sceglie tre dei suoi quattro 4 da piazzare nell'Castro. Antonio tira 1-1-2-2-3-4-4-5 e piazza i due 4 nel Castro (sebbene il valore coincida coi dadi di Dario, ma non l'ammontare). In seguito, Dario tira 4-4-5-5. Potrebbe aggiungere uno o entrambi dei suoi 4 al suo "set" iniziale, o piazzare un nuovo set di 5 (se non ci sono altri "set" di due 5). Dario non può fare entrambe le cose in questo turno così come non può iniziare un nuovo "set" di 4! Sceglie di piazzare i due 5. Antonio tira un altro 4, che non può piazzare, perché pareggerebbe il set di tre 4 di Dario. Se avesse tirato due o più 4, avrebbe potuto piazzarli, avendo più 4 di Dario.

IV. Foro

(da quattro a sette colonne a seconda del numero di giocatori)

Il foro raduna l'élite romana, i Patrizi, a discutere sui loro dei e il loro mondo. Qui, il giocatore "recluta" Patrizi quali governatori (idealmente come coppia) e li invia nelle sue nuove province conquistate, cercando di guadagnare da 1 a 3 punti Fama per ognuno.

Nel foro, un giocatore può piazzare (una volta per turno) o un singolo dado con un qualsiasi valore o esattamente due dadi che insieme danno un **totale di 5** (1 e 4 o 2 e 3). Nel corso del round, un giocatore può piazzare ancora dadi qui, nello stesso modo appena descritto.

Piazzare un singolo dado di qualsiasi valore o esattamente due dadi per un totale di 5 di valore.

I dadi vengono sempre piazzati più a sinistra possibile su ogni

Piazzare tutti i dadi più a

pedistallo quadrato della colonna. I dadi sono piazzati alla destra di qualsiasi dado precedentemente piazzato con un valore più basso (se presente) e alla sinistra di qualsiasi dado piazzato prima con un uguale o superiore valore, forzando i dadi precedentemente piazzati a muovere verso destra.

Se, durante il piazzamento dei dadi, qualsiasi dado già presente nel foro è forzato ad uscire dall'estremità destra del foro, essi sono piazzati nella Latrina **[vedere esempio nelle regole originali]**

Esempio: Bruto (marrone) piazza un 2 e un 3 nel Foro

Il foro prima del piazzamento/Il foro dopo il piazzamento (Bruto muove in modo tale che il dado verde 3 muove nella Latrina)

V. Latrina

Le toilette (pubbliche) erano per molti Romani un luogo di incontro e scambio. C'erano anche molti piani per il futuro, rappresentati nel gioco dai segnalini "Ritirare", usati per "ridefinire" il destino del giocatore...

Un giocatore che si trova impossibilitato a piazzare legalmente un dado in uno degli altri quattro edifici durante il suo turno (caso molto raro) deve piazzare esattamente uno dei suoi dadi nella Latrina. In aggiunta, ogni dado forzato fuori dal Foro finisce qui, oltre a qualsiasi dado di ogni giocatore che non ha avuto esito positivo durante la valutazione (vedere sotto) dei tre precedenti edifici.

Altre regole generali, richiami e precisazioni:

- ad un giocatore è permesso piazzare un dado/i in un edificio in ogni turno, e questo secondo le regole di quel edificio. Non può, per esempio, piazzare "set" di diverso valore nel Castro nello stesso turno o piazzare un singolo dado nel Foro e in più piazzare due dadi per un totale di 5.
- dopo aver tirato i propri dadi, un giocatore deve sempre piazzare almeno un dado, seguendo le regole di piazzamento (per esempio, un singolo dado nel Senato o nel Castro, ecc.). In ogni caso, non è obbligato a piazzare tutti i dadi che potrebbe piazzare in un turno. Così, per esempio, può piazzare solo un singolo 1 nel Foro, sebbene abbia anche un 4, o piazzare solo 5-6 nel Senato, sebbene ha tirato 3-4-5-6.
- nel Foro si può piazzare solo sulle colonne. Non si può, per esempio, piazzare un 1 nella colonna più a sinistra e scartare un 4 nella Latrina (in modo da terminare il round più velocemente).

Perché i dadi sono piazzati negli edifici?

Una volta che un giocatore piazza il suo ultimo dado in un edificio (solitamente dopo tre-cinque turni), il round corrente è completato (terminando col giocatore alla destra del giocatore iniziale). Il round finisce e tutti i giocatori che hanno ancora dadi davanti a loro li piazzano nella Latrina. Poi gli edifici sono valutati nel seguente ordine:

I. Tempio (solo 4 o 5 giocatori): il giocatore con più dadi nel Tempio mantiene due delle tessere Fortuna acquisite in **questo** round e le lascia scoperte nella propria area di gioco. Tutti gli altri giocatori possono mantenere scoperte nella loro area di gioco solo una delle

sinistra possibile nel Foro, immediatamente a destra di qualsiasi dado con un valore più basso (un dado uguale o più alto muove verso destra).

I dadi forzati ad uscire dal Foro vanno nella Latrina.

Sono piazzati qui i dadi che:

- **non possono essere legalmente piazzati in qualsiasi altro edificio (molto raro);**

- **sono forzati fuori dal Foro;**

- **non conteggiano per il giocatore durante la valutazione degli edifici (compresi quelli che non sono stati piazzati del tutto).**

Valutazione di ogni edificio:

TEMPIO

Il giocatore con più dadi nel Tempio può tenere due delle sue tessere

tessere Fortuna appena ottenute. Poi i giocatori rimettono i loro dadi dal Tempio nella loro area di gioco. Le tessere Fortuna scartate devono essere lasciate scoperte vicino al Tempio. Le tessere scartate tornano in gioco (mescolate ancora e coperte) solo quando non ci sono più tessere coperte da pescare.

Nota: se in un round solo un singolo dado è stato piazzato nel Tempio, quel giocatore riceve anche una secondo segnalino Fortuna.

II. Senato: il giocatore che ha la "scala" più lunga/più alta rivendica i suoi dadi e li ritorna nella sua area di gioco. Poi prende le prime tre carte coperte dalla pila "S.P.Q.R." e sceglie una delle carte per sé. In seguito dà le restanti due carte "S.P.Q.R." al giocatore con la "scala" più lunga/più alta di valore rimasta nel Senato. Questo giocatore fa lo stesso (rimuove i suoi dadi, sceglie una carta "S.P.Q.R.") e poi piazza l'ultima carta "S.P.Q.R." a faccia coperta sotto la pila delle carte. Nel Senato, solo i due migliori giocatori ricevono una carta. *Eccezione: in una partita a 2 giocatori, solo il vincitore riceve una delle tre carte; in una partita a 5 giocatori, la terza "scala" più lunga/più alta di valore riceve l'ultima carta "S.P.Q.R." non reclamata dal giocatore piazzatosi secondo.*

Tutti i dadi dei giocatori rimasti nel Senato sono messi nella Latrina.

Pareggi: se diversi giocatori piazzano lo stesso numero di dadi nel Senato, stabilire la "scala" dal valore più alto (*Esempio: 5-4-3-2 è più forte di 4-3-2-1, 6-5-4 è più forte di 5-4-3*).

Note:

- le carte Senato "S.P.Q.R." sono più dettagliatamente spiegate in un foglio separato.
- se solo un giocatore piazza dadi (o un dado) nel Senato, mantiene comunque solo una delle tre carte e piazza le altre due carte coperte sotto la pila.

III. Castro: il giocatore che ha piazzato il "set" con più dadi prende i suoi dadi e li ritorna nella sua area di gioco. Poi sceglie una delle Province scoperte disponibili e la piazza nella propria area di gioco. In seguito, il possessore del corrente "set" con più dadi (che può anche essere lo stesso giocatore) procede nello stesso modo (riprende i suoi dadi e sceglie dalle Province scoperte). Questo prosegue fino a quando tutte le carte Provincia sono scelte o tutti i "set" di dadi sono ripresi. Se rimangono delle carte Provincia scoperte non rivendicate vicino al Castro, esse sono rimosse dal gioco.

I dadi di tutti i giocatori rimasti nel Castro sono messi nella Latrina.

Pareggi: se ci sono diversi "set" con un numero uguale di dadi, il valore stabilisce il "set" più forte (*esempio: 5-5-5 è meglio di 3-3-3, 6-6 è meglio di 5-5*).

Fortuna ottenute; tutti gli altri giocatori ne tengono solo una.

Il resto delle tessere sono scartate e i dadi ritornano ai giocatori.

SENATO

Il giocatore con la "scala" più lunga riprende i suoi dadi e le prime tre carte dalla pila del Senato, scegliendone una da tenere.

La seconda "scala" più forte sceglie dalle rimanenti due carte (3-5 giocatori).

La terza carta è piazzata coperta sotto la pila (tranne in 5 giocatori); i rimanenti dadi vanno nella Latrina.

CASTRO

Il giocatore con il "set" più lungo sceglie per primo qualsiasi carta Provincia, poi il giocatore con il secondo "set" più lungo, ecc.

Nota: la "Provincia libera" (carta provincia grigia con valore 0) può essere assegnata alla fine del gioco a qualsiasi coppia uomo/donna di Patrizi di colore equivalente, come una "Provincia jolly".

I dadi rimanenti sono messi nella Latrina.

IV. Foro: il giocatore il cui dado rimane sulla base della colonna all'estremità sinistra ritorna il dado nella propria area di gioco. Poi sceglie una qualsiasi tessera Patrizi dal Foro e la piazza scoperta nella propria area di gioco. In seguito, il possessore del secondo dado dalla sinistra nel forum (che può essere anche lo stesso giocatore) procede nello stesso modo (riprende il suo dado e sceglie tra le tessere Patrizi scoperte). Questo va avanti fino a quando tutti i dadi nel forum sono stati rimossi. Qualsiasi tessera Patrizi non rivendicata rimasta scoperta sotto il Foro è *rimossa dal gioco*.

V. Latrina: ogni giocatore rimette tutti i suoi dadi nella propria riserva e riceve un segnalino "Ritirare" per ogni dado nella Latrina.

I segnalini "Ritirare", nei successivi round, sono usati come segue: dopo aver tirato i suoi dadi, un giocatore può ritornare uno dei suoi segnalini "Ritirare" nello spazio vicino alla Latrina e ritirare un qualsiasi numero di dadi. Un giocatore può usare un qualsiasi numero di questi segnalini per turno e non è limitato per quali dadi sceglie di ritirare. Alla fine del gioco, **ogni coppia** di segnalini "Ritirare" non utilizzati rimasti nella riserva di un giocatore valgono un punto Fama.

Il prossimo turno...

Dopo che tutti i cinque edifici sono stati valutati e tutti i dadi sono ritornati ai loro proprietari, nuove carte Provincia (da due a cinque) e tessere Patrizi (da quattro a sette) sono scoperte come descritto in **PREPARAZIONE DELLA PARTITA**. Il giocatore immediatamente alla sinistra del precedente giocatore iniziale diventa il nuovo giocatore iniziale e prende il segnalino Giocatore Iniziale. Il turno successivo inizia...

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo la valutazione del quinto (per 4-5 giocatori) o sesto (per 2-3 giocatori) round. I giocatori **adesso** arrangiano le loro differenti tessere Patrizi con le loro tessere Provincia conquistate per segnare il maggior numero di punti, includendo nel conteggio qualsiasi bonus ottenuto dalle proprie carte Senato "S.P.Q.R.". Aggiungendo il valore delle proprie tessere Fortuna e segnalini Ripetizione "Ritirare", i giocatori determinano il loro numero totale di punti Fama (*vedere sotto*).

Il giocatore con più punti è il vincitore. In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore in parità che ha i Patrizi di più alto valore che non sono associati ad una Provincia. Se il risultato è ancora lo stesso, i giocatori in parità dividono la vittoria.

Province e Patrizi:

In ogni Provincia, può essere "assegnato" un massimo di due Patrizi;

FORO

Il giocatore il cui dado è all'estremità sinistra prende per primo a scelta una qualsiasi tessera Patrizi scoperta, poi il successivo dado, ecc. I rimanenti Patrizi sono rimossi dal gioco.

LATRINA

Per ogni dado nella Latrina, prendere un segnalino Ripetizione "Ritirare".

Per tutti gli altri turni:

girare nuove Province e tessere Patrizi (secondo il numero di giocatori); il segnalino Giocatore Iniziale muove a sinistra.

FINE DEL GIOCO

Dopo cinque o sei turni (a seconda del numero di giocatori), il gioco finisce.

Il vincitore è il giocatore che ha collezionato più punti Fama.

Tessere Patrizi:

Valore riportato (1-3), se

solo un uomo **e/o** una donna (ognuno con un valore di 1-3 punti Fama). Entrambi devono avere anche lo stesso colore della Provincia. In questo modo, una carta Provincia correttamente popolata da almeno una tessera Patrizi realizza la somma dei punti Fama riportati nella carta e nella tessera/e. Le tessere Patrizi non assegnate ad una Provincia contano come 0 punti. Le carte Provincia vacanti contano un punto in meno del valore segnato su esse.

Carte Senato "S.P.Q.R.":

I punti Fama per queste carte sono spiegati più dettagliatamente sul foglio riassuntivo supplementare.

Tessere Fortuna:

Valore dei punti Fama come riportato sulle tessere.

Tessere Ripetizione:

Ogni tessera vale $\frac{1}{2}$ punto Fama, due tessere per un punto Fama.

Esempio: Antonio ottiene (alla fine del gioco) i seguenti punti Fama:
[vedere foglio delle regole originali]

A. quattro province: $3 + 4 + 0 + 0 = 7$ punti

B. dieci patrizi: $3 + 1 + 3 + 3 + 2 + 1 + 2 + 0 + 0 + 0 = 15$ punti

C. quattro carte Senato "S.P.Q.R.": $3 + 0 + 5 + 5 = 13$ punti

D. tre tessere Fortuna: $3 + 2 + 1 = 6$ punti

E. cinque tessere Ripetizione: $5 \div 2 = 2$ punti

Totale: 43 punti

**appropriatamente
assegnati (altrimenti 0).**

**Carte Provincia:
Valore riportato (0-4); se
vacanti, 1 punto in meno.**

**Mappe del Senato:
Valgono differenti
quantità di punti Fama
(vedere foglio riassuntivo)**

**Tessere Fortuna:
Valore riportato**

**Tessere Ripetizione:
Due tessere = 1 punto**

Gli autori ed editori vogliono ringraziare tutti i playtester e collaboratori per i loro validi suggerimenti. Se hai critiche, domande o suggerimenti su questo gioco, per favore scrivici o chiamaci a:

alea • Postfach 1150 • 83233 Bernau • Telephone: 08051 - 970720 • E-mail: info@aleaspiele.de

© 2009 Ravensburger Games Publisher