



## Obiettivo del gioco



Il giocatore deve accumulare il maggior numero di punti vittoria costruendo edifici.



## Componenti di gioco



37 carte rettangolari (18 Lavoratori, 6 Schiavi, 4 Utensili, 4 Prestiti, 4 Università e 1 Primo Giocatore)

40 monete

23 monete d'argento e 17 monete d'oro. Le monete d'argento valgono 1 Sesterzo, le monete d'oro 5 Sesterzi.

### Esempio di carta Lavoratore:

- Numero di Sesterzi che il giocatore deve pagare per mandare questo Lavoratore in un sito.
- Risorse (pietra, legno, architettura e decorazioni) prodotte da questo Lavoratore.
- Riepilogo del costo in Sesterzi e Risorse del Lavoratore



33 carte Edificio (inclusi 4 macchinari)

- Numero di Sesterzi che il giocatore guadagna una volta costruito.
- Numero di punti vittoria che il giocatore guadagna una volta costruito.
- Risorse richieste (pietra, legno, architettura e decorazioni) per costruire l'Edificio.



Edificio in costruzione

Edificio Finito



## Preparazione

- 1** Mescolare le carte Edificio e metterle in un mazzo con il lato costruzione in alto ad un lato del tavolo. Mettere le prime 5 carte in una linea vicino al mazzo.
- 2** Separare gli "Apprendisti" dal resto delle altre carte Lavoratore. Distribuire un "Apprendista" casuale ad ogni giocatore. Mescolare i rimanenti "Apprendisti" nel mazzo dei Lavoratori.
- 3** Mescolare il mazzo Lavoratori e metterlo vicino al mazzo Edifici. Girare le prime cinque carte e metterle in una linea sotto alle carte edificio.
- 4** Sopra alla linea degli Edifici, la linea degli Investimenti viene creata con 4 pile: i 5 Schiavi, i 4 Utensili, i 4 Prestiti ed infine le 4 Università.
- 5** Mettere le monete al centro del tavolo per formare la Banca.
- 6** Ogni giocatore prende 10 Sesterzi (5 monete d'argento e 1 moneta d'oro).
- 7** Scegliere casualmente il primo giocatore. Questo giocatore prende la carta Primo Giocatore e la mette davanti a se.

1



4



3



7



5



6



2



2



6



2



6





# Il Gioco



Nel suo turno un giocatore ha 3 azioni gratuite e può pagare per una o più azioni addizionali.

**Ogni azione addizionale costa 5 Sesterzi.**

Con le azioni un giocatore può:

Iniziare a Costruire

Reclutare un lavoratore

Fare un Investimento

Mandare un Lavoratore in un sito

Prendere Sesterzi

## Iniziare a Costruire

**Iniziare a costruire costa un'azione.**

Scegliere un Edificio dalle 5 carte nella linea e metterlo di fronte a se. Quindi, immediatamente, riempire lo spazio nella linea con la prima carta del mazzo Edifici. Si possono avere più edifici in costruzione allo stesso tempo. Si può ripetere questa azione durante il proprio turno quante volte si vuole (se si hanno le azioni).


## Reclutare un Lavoratore

**Reclutare un lavoratore costa un'azione.**

Scegliere un Lavoratore dalle 5 carte nella linea e metterlo di fronte a se. Quindi, immediatamente, riempire lo spazio nella linea con la prima carta del mazzo Lavoratori. Si può ripetere questa azione durante il proprio turno quante volte si vuole (se si hanno le azioni).

# Fare un Investimento

## Fare un Investimento

Una volta per turno, si può scegliere di prendere una delle carte dalla linea degli Investimenti. In aggiunta all'azione richiesta per prendere la carta, molti Investimenti hanno anche un costo in sesterzi rappresentato da questo simbolo: 

## • COMPRARE UNO SCHIAVO...

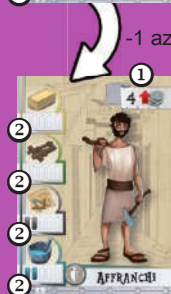
**Per un costo di 7 Sesterzi** si può scegliere uno Schiavo fra quelli disponibili. Questo Schiavo è aggiunto alla propria squadra di Lavoratori disponibili. Viene utilizzato come qualsiasi altro lavoratore ma non dovrà essere pagato Sesterzi per mandarlo al lavoro. Alla fine del conteggio di fine partita, ogni Schiavo (non liberato) costa al suo possessore 1 punto vittoria. In più, finché lo schiavo non viene liberato, non può essere istruito o equipaggiato con un Attrezzo.

## ...E LIBERARLO.

In qualsiasi momento durante il proprio turno o durante il punteggio finale, si possono liberare uno o più schiavi al costo di **una azione per ogni Schiavo liberato**. Durante il punteggio finale ogni Schiavo liberato costa 5 Sesterzi. Solo uno Schiavo disponibile può essere liberato. Girare la carta dal lato "Liberato". Il personaggio è ora considerato come un Lavoratore che deve essere pagato ogni volta che viene mandato su di un edificio in costruzione. In più ora può essere istruito ed equipaggiato con un Attrezzo.



- 1 Numero di Sesterzi che il giocatore deve pagare per comprare uno Schiavo.
- 2 Numero di punti vittoria che il giocatore perde se non libera lo Schiavo.
- 3 Risorse prodotte dallo Schiavo.



-1 azione

- 1 Numero di Sesterzi che il giocatore deve pagare ogni volta che manda questo Schiavo Liberato al lavoro su di un edificio in costruzione.
- 2 Risorse prodotte da questo Schiavo Liberato

## • COMPRARE UN ATTREZZO.

Per un costo di 2 Sesterzi si può scegliere una delle carte Attrezzo disponibili e metterla di fronte a se.

Da ora in avanti, quando si manda un Lavoratore al Lavoro, lo si può equipaggiare con questo Attrezzo senza pagare ulteriori azioni o Sesterzi. Le risorse dell'Attrezzo vengono sommate a quelle del Lavoratore.



1 Numero di Sesterzi che il giocatore deve pagare per Comprare questo Attrezzo.

2 Risorse prodotte da questo Attrezzo.



*Mandare questo "compagno" Lavoratore con il "Martello" a lavorare all'edificio "Faro di Alessandria" costa 1 azione e 4 Sesterzi. Il giocatore ha già speso 2 Sesterzi per comprare il martello.*



+



## Attenzione:

- Solo un Lavoratore o uno Schiavo Liberato possono essere equipaggiati con un Attrezzo. Uno Schiavo non liberato non può essere equipaggiato con un Attrezzo.
- Un Lavoratore o uno Schiavo Liberato può essere equipaggiato con un solo Attrezzo alla volta.

Una volta che l'Edificio è completato l'Attrezzo, così come il Lavoratore che lo utilizzava, ritornano tra i propri Lavoratori disponibili. L'Attrezzo può essere nuovamente equipaggiato ad altri Lavoratori o Schiavi Liberati che vadano al lavoro.

## • FARE UN PRESTITO...

Si può prendere una carta Prestito tra quelle disponibili e metterla di fronte a se.

**Quindi si prendono 10 Sesterzi dalla banca.**



① Numero di Sesterzi che il giocatore prende dalla Banca quando fa un Prestito.

② Numero di punti vittoria che il giocatore perde se non restituisce il Prestito.

## ...E RESTITUIRLO.

Durante il punteggio finale si devono **pagare 15 Sesterzi per ogni Prestito** che si possiede, altrimenti **si perdono 2 punti vittoria** per ogni Prestito non pagato. Ripagare un prestito non è un'azione.



③ Numero di Sesterzi che il giocatore deve pagare alla Banca se sceglie di restituire il Prestito.

## • ISTRUIRE UN LAVORATORE

**Per un costo di 7 Sesterzi** si può istruire uno dei propri Lavoratori disponibili (cioè uno che non stia lavorando su di un edificio in costruzione). Per farlo scegliere una della carte Università disponibili ed immediatamente metterla sul proprio Lavoratore. Il nuovo livello della risorsa sostituisce il precedente senza aumentare il costo del Lavoratore. La carta Università rimane sul Lavoratore fino alla fine della partita.



*Dopo aver istruito questo Lavoratore "compagno" per un'azione ed un costo di 7 Sesterzi, mandarlo a lavorare sull'edificio "Faro di Alessandria" costa al giocatore 1 azione e 4 Sesterzi.*



+



=



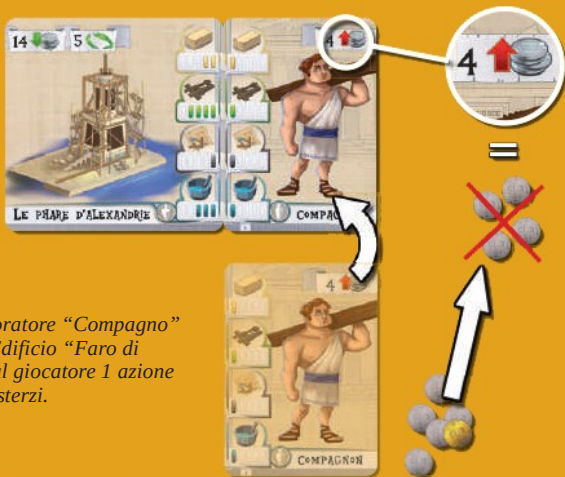
- Solo un Lavoratore o uno Schiavo Liberato possono essere istruiti. Uno Schiavo non liberato non può essere istruito.
- Un Lavoratore o uno Schiavo Liberato possono essere istruiti solo una volta.



# MANDARE UN LAVORATORE AL LAVORO

**Mandare un Lavoratore al lavoro ha costi variabili (vedere pagina seguente).**

Mettere uno dei propri Lavoratori vicino ad uno dei propri Edifici in costruzione di modo che le Risorse prodotte dal Lavoratore corrispondano a quelle richieste dall'Edificio. Quando si posiziona un lavoratore si devono pagare alla banca il numero di Sesterzi nell'angolo in alto a destra della carta Lavoratore. Una volta mandato un Lavoratore a lavorare su di un Edificio, questo lavoratore non può essere spostato fino a quando l'edificio non è terminato. Ogni volta che si aggiunge un nuovo Lavoratore all'Edificio, metterlo di modo che le sue risorse si allineino con quelle dell'altro Lavoratore.



*Mandare questo Lavoratore "Compagno" a lavorare sull'Edificio "Faro di Alessandria" costa al giocatore 1 azione e 4 Sesterzi.*

## Costi :

- Durante un turno di gioco, mandare un **Lavoratore** su di un Edificio, indipendentemente dal numero di Lavoratori già presenti sul Sito, costa solo **un'azione**.
- Tuttavia, mandare un **secondo Lavoratore** su di un proprio edificio durante lo stesso turno costa **2 azioni aggiuntive!**
- Mandare un **terzo Lavoratore** su di un edificio durante lo stesso turno **costa 3 azioni aggiuntive** e così via. **Per mandare tre Lavoratori sullo stesso edificio durante lo stesso turno, il giocatore deve spendere sei azioni!**
- Tuttavia, mandare un Lavoratore su due edifici differenti durante il proprio turno costa solamente 2 azioni, una per Lavoratore.

## PRENDERE SESTERZI

### Prendere Sesterzi ha costi variabili.

Si possono spendere le proprie azioni per prendere Sesterzi dalla Banca:

- Per 1 Azione, si può prendere 1 Sesterzo,
- Per 2 Azioni, si possono prendere 3 Sesterzi,
- Per 3 Azioni, si possono prendere 6 Sesterzi.

Quando un giocatore ha svolto tutte le sue azioni, il gioco procede al giocatore successivo e così via...



## Completare un Edificio

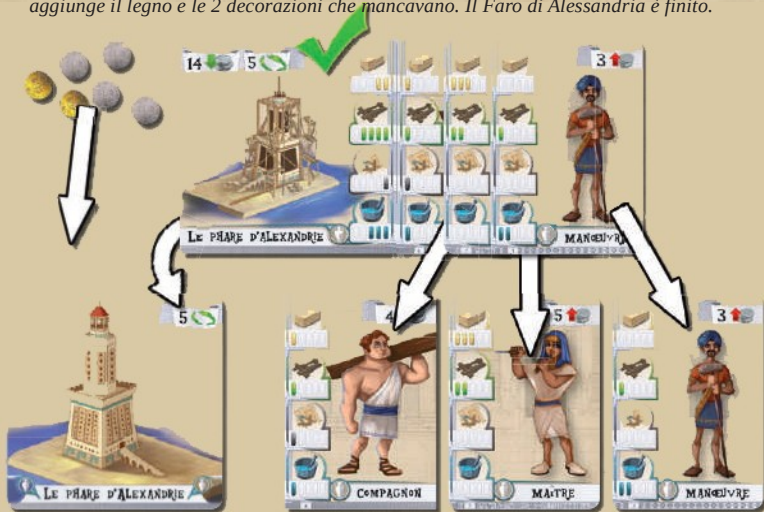


### Completare un edificio non è un'azione.

Quando la somma delle varie Risorse di tutti i Lavoratori assegnati ad un edificio corrisponde o supera quelle richieste, l'Edificio è completato.

I Lavoratori che sono sul Sito e qualsiasi Attrezzo gli sia stato assegnato ritornano nella propria squadra di Lavoratori. Si prendono dalla Banca il numero di Sesterzi indicato sull'Edificio. Quindi, si gira l'Edificio e lo si mette da parte con gli altri propri Edifici terminati, se ce ne sono. Questo rende più semplice fare il conto totale dei propri punti vittoria.

Mandando questo Lavoratore “bracciante” per 3 Sesterzi all'edificio “Faro di Alessandria”, il giocatore completa i requisiti di questo Edificio. Il Faro di Alessandria richiede 2 pietre, 4 legni, 1 architettura e 3 decorazioni. L'ultimo Lavoratore assegnato aggiunge il legno e le 2 decorazioni che mancavano. Il Faro di Alessandria è finito.



Il giocatore ottiene 14 Sesterzi come indicato sulla carta, quindi la gira per ottenere 5 punti vittoria.



## I Macchinari

I Macchinari sono un tipo speciale di Edificio che si può costruire. Quando si termina la costruzione di un Macchinario, viene utilizzato come un Lavoratore che non deve essere pagato per il suo lavoro (il costo in Sesterzi per inviare a lavoro una Macchinario è zero). Il Macchinario è costruito come qualsiasi altro Edificio e fornisce punti vittoria quando completato. Ma, anziché mettere il Macchinario da parte (con gli altri propri Edifici completati), rimane in gioco dopo averlo girato e si aggiunge alla propria quadra di Lavoratori.



## Fine del Gioco

Se si hanno **17 o più** punti vittoria alla fine del proprio turno (contando solamente Edifici e Macchinari ma non Sesterzi, Schiavi o Prestiti) il gioco termina. Tutti i giocatori che non hanno ancora giocato nell'ultimo round fanno il loro ultimo turno (di modo che tutti i giocatori abbiano svolto lo stesso numero di turni – l'ultimo giocatore a svolgere il proprio turno sarà quello alla destra del Primo Giocatore). Per esempio, se è il Primo Giocatore ad avere 17 punti vittoria questo turno, tutti gli altri giocatori hanno il loro ultimo turno. Oppure, se è l'ultimo giocatore a provocare la fine della partita, essa termina immediatamente alla fine del suo turno.

### **Il Gioco procede quindi al conteggio finale:**

1. Ogni giocatore può, se non l'ha ancora fatto, scegliere di liberare i suoi Schiavi e restituire i suoi Prestiti. Ogni Schiavo non liberato fa perdere al giocatore 1 punto vittoria e ogni Prestito non restituito fa perdere al giocatore 2 punti vittoria (vedere "Liberare uno Schiavo").
  2. Ogni giocatore quindi somma i punti vittoria degli Edifici e dei Macchinari costruiti, poi aggiunge un decimo di punto (0,1 punti) per ogni Sesterzo in suo possesso.
- Il Giocatore con il maggior punteggio è dichiarato il vincitore. In caso di pareggio, tutti i giocatori in parità sono dichiarati vincitori.