

AQUILEIA



12+ 3-5 90

Aquileia, al doilea oraș ca importanță din Imperiul Roman, a fost construit ca avanpost împotriva invaziei barbare. Structura sa deosebită și împărțirea pe străzi principale, se datorează originilor sale militare. Mai târziu, orașul s-a dezvoltat ca important centru politic și cultural, dar și ca prosper punct comercial, dedicat în special bunurilor de preț, aceasta mulțumită poziției sale de port. Monumente importante ca Arena Gladiatorilor, Stadionul, faimosul teatru, toate au fost construite, ca și atelierelor meșteșugărești, vilele patriciene, completând rețeaua arhitecturală a orașului.

Piese de joc:

Pentru primul joc, scoatem cu atenție cărțile de joc din cutie.

- 4 pachete de cărți
- 22 de cărți reprezentând sclavi (22, dintre care 11 cu un singur personaj și 11 cu două personaje ilustrate)
- 17 cărți reprezentând cai și arme (17, dintre care: 2x doi cai aurii, 3x un cal auriu, 2x doi cai argintii, 3x un cal argintiu, 1x 3 arme, 3x 2 arme, 3x o armă)
- 12 cărți reprezentând lauri pentru Stadion (12, dintre care: 2x fiecare culoare, având 10-7-5-3 puncte)
- 6 cărți reprezentând lauri pentru teatru (6, dintre care: alb/albastru, albastru/galben, albastru/mov, alb/mov, galben/mov, galben/alb)
- 7 zaruri (4 albastre și 3 roșii). Fiecare zar are câte 2 fețe aurii, 2 argintii și 2 de bronz.
- O tablă de joc, împărțită în 6 zone diferite: Portus, Forum, Mercatus, Theatrum, Stadium și Arena.
- Un jeton mare "primul jucător"
- 117 monede (39 de aur, 39 de argint, 39 de bronz)
- 5 seturi de piese de joc de culori diferite. Fiecare set include: 5 pioni, 9 case, 1 disc pentru scor, 1 disc de departajare, 1 scut de putere.

Cum putem utiliza banii și cărțile pe parcursul jocului

Banii:

Pe parcursul jocului nu este permis să schimbăm bani cu banca, în afara cazului în care executăm o acțiune în Pecunia. Dacă avem nevoie de o monedă dintr-un anumit metal, pe care nu o avem, pentru a cumpăra un obiect, atunci nu vom putea cumpăra bunul respectiv. Nu vom putea niciodată să plătim cu o monedă dintr-un alt metal, chiar dacă acestea sunt mai prețioase decât cele cerute. Pe timpul întregului joc, banii vor fi ținuti la vedere pentru toți jucătorii.

Cărțile:

În timpul jocului, vom câștiga, cumpăra sau primi diferite cărți de joc. Nu suntem obligați să le arătăm celorlalți jucători cărțile noastre, nici chiar culoarea acestora. Odată ce am jucat, punem cărțile într-o stivă, lângă table de joc. Când un teanc se termină, reamestecăm și refolosim teancul respectiv de cărți de joc.

Pregătirea jocului:



Vom da fiecărui jucător un set de pionii, de case și de semne (disc pentru scor, disc de departajare și scut). Vom pune toate discurile pentru scor la 0.

1. Fiecare dintre noi va primi o monedă de aur, una de argint și 2 de bronz.
2. Amestecăm împreună cărțile de joc cu cai și cu arme și le așezăm cu fața în jos, pe tabla de joc. Tragem din teanc trei cărți și le așezăm lângă stivă, cu fața în sus.
3. Amestecăm cărțile de joc cu sclavi și le așezăm de asemenea cu fața în jos, pe tabla de joc.
4. Așezăm zarurile albastre în zona Potentia a tablei de joc.
5. Amestecăm cărțile de joc cu lauri pentru Stadion și le așezăm tot într-un teanc, cu fața în jos, pe masa de joc. Luăm o carte din stiva respectivă, așezând-o cu fața în sus, lângă aceasta.

6. Amestecăm cărțile cu lauri pentru Teatru și formăm cu ele un teanc pe care îl așezăm cu fața în jos, pe masa de joc.
7. Punem zarurile roșii lângă table de joc.

Alegem primul jucător în mod aleatoriu (de exemplu: dăm cu zarurile roșii și îl alegem pe acela dintre noi care a adunat cel mai mult aur).



Scopul jocului:

Fiecare dintre noi joacă rolul unui bogat patrician din Aquileia, are un număr de acoliți (pionii) pe care îi folosește pentru principalele sale acțiuni: joaca, cultura, negoțul și construcțiile. Fiecare activitate aduce de la sine cheltuieli, câștiguri și, uneori, puncte câștigate. Jocul se desfășoară pe parcursul a 6 runde. Câștigător va fi acela dintre noi care a acumulat cele mai multe puncte.

Cum se joacă o rundă:

O rundă constă într-o **fază de plasare**, urmată de una de acțiune. Fiecare rundă începe de la jucătorul ales să fie primul la joc, și continuă în sensul acelor de ceasornic. În **faza de acțiune**, zonele vor fi folosite în ordinea menționată.

Faza de plasare:

Jucătorul care începe jocul își plasează unul dintre pionii în una dintre zonele de acțiune de pe table de joc, sau discul său de departajare pe următoarea căsuță liberă de pe pista corespunzătoare. Următorul jucător pune și el un pion, sau discul de departajare și jocul continuă în acest fel. Când toți (în sensul acelor de ceasornic) **ne-am poziționat** prima piesă pe tablă, o luăm de la capăt, în aceeași ordine, punând următoare piesă și tot așa, până când toate piesele (cei 5 pionii și discul fiecăruia) sunt așezate pe masă. Putem să sărim un tur, dar asta va însemna că nu vom putea să mai punem nicio piesă jos în runda respectivă. Un singur pion poate fi așezat în fiecare zonă de acțiune. Plasarea discului de departajare este obligatoriu. Când toți suntem gata, începe faza de acțiune.

Departajarea:

Zona de departajare este doar un mod de a alege următorul jucător care va începe jocul și de a rupe legăturile într Arenă și Stadion. Nu sunt premise acțiunile în această zonă. Totuși, plasarea discului aici este egală cu a alege o zonă de acțiune, în turul respectiv. Aceasta se poate face însă doar cu ajutorul discului special conceput în acest sens, disc care nu va putea fi utilizat altfel.

! Este permis să plasăm mai mult de un pion într-o zonă (dar să fim atenți la Stadion și la Port).

Stadium

În zona Stadionului, nu putem așeza un pion în partea aurie, dacă deja am poziționat unul în partea argintie în aceeași rundă, și nici invers.

Portus

În zona Portului, putem alege o zonă de acțiune în care să activăm atelierelor pe care le deținem, dar va trebui să adăugăm o monedă pe lângă pionul poziționat acolo. Există trei câmpuri diferite de acțiune, fiecare valorând diferit, respectiv o monedă de bronz, una de argint, sau una de aur. Dacă așezăm un pion într-una dintre aceste zone de acțiune, nu avem voie să poziționăm

încă unul într-una din celelalte două zone din Port, în aceeași rundă. Totuși, putem avea un pion într-una din aceste zone, precum și unul în Portus Latro.

După ce avem o acțiune cu un pion, proprietarul acestuia îl ia înapoi, păstrându-l pentru următoarea rundă.

Forum

Ne putem plasa pionii în oricare dintre zonele de acțiune, ordinea 1-2-3-4-5 fiind importantă doar în faza de acțiune.

Faza de acțiune

Sunt mai multe zona, în care vom fi implicați în ordinea:

- I. Mercatus – Piața
- II. Arena
- III. Stadium
- IV. Theatrum
- V. Forum
- VI. Portus

Toate acțiunile vor fi executate în ordinea cifrelor. Nicio acțiune nu va avea loc acolo unde nu este plasat niciun pion. După ce am executat o acțiune, ne vom lua pionul respectiv din acel loc.

Zonele:

„Mercatus” În această zonă putem alege mai multe tipuri de acțiuni, care vor fi executate în ordinea următoare:

„Dolus” Aruncăm două zaruri roșii și colectăm banii indicați de cele două zaruri.

„Pecunia” Putem schimba bani și solicita, în acest caz, 4 puncte. Schimbări permise:

„Equi et arma” Putem cumpăra o carte din orice zonă în care avem plasat un pion. Costul pentru o carte (din oricare dintre zone) este de o monedă de bronz, pe care o dăm băncii. Dacă avem un pion așezat pe câmpul cel mai din stânga, vom putea lua prima carte din teanc (fără a o arăta celorlalți).

„Servi” Putem cumpăra cărți care reprezintă sclavi. Vom da banii băncii:

- Zona de deasupra: o monedă de bronz, pentru o carte.
- Zona din centru: o monedă de argint pentru o carte, sau 2 monede de argint pentru 2 cărți.
- Zona de jos: 1 monedă de aur pentru o carte, și nu mai mult de 3.

„Potentia” Putem cere cele 4 zaruri albastre. Putem să folosim unul sau mai multe dintre aceste zaruri, în zona Arena și Stadium. După ce le folosim, ele se întorc la Potentia. Un zar nu va putea fi folosit mai mult de o singură dată într-o rundă.

- I. Arena

Toți jucătorii care își plasează cel puțin un pion în Arena, vor lua parte la bătălia gladiatorilor:

1. Puterea de luptă ne este stabilită, adăugând valoare în zonele în care avem pionii.
2. Pe rând, fiecare combatant aruncă cele trei zaruri roșii. Orice zar de bronz, se adaugă la puterea de luptă.
3. Pe rând, fiecare dintre noi va putea adăuga cărți reprezentând sclavi și arme, pentru a-și mări puterea de luptă.
4. Jucătorul cu zarurile albastre poate să dea cu unul sau cu mai multe dintre acestea, mărindu-și puterea cu atâtea puncte, câte zarurile de bronz a nimerit.

Câștigătorul luptei:

Cel mai puternic jucător (acela dintre noi care are cele mai multe puncte de forță) va fi câștigătorul înfruntării gladiatorilor. În cazul unui scor egal, acela al cărui disc de departajare este pe o poziție inferioară, va fi numit învingător al luptei.

Câștigătorul primește:

- 3 monede de bronz din bancă, precum și una dintre următoarele: - puncte de victorie, egale cu dublul puterii sale, sau:
 - o carte cu sclav din teancul de pe masă
(Câștigătorul are voie să aleagă fie punctele, fie cartea).

Al doilea cel mai bun din luptă primește:

- 2 monede de bronz din bancă și una dintre următoarele: - puncte de victorie, egale cu dublul puterii sale, sau:
 - o carte cu sclav din teancul de pe masă
(cealaltă variantă decât cea aleasă de câștigătorul prim).

Al treilea cel mai bun din luptă primește:

- o monedă de bronz.

Exemplu de înfruntare în Arena

Ștefan (albastru) este cel care începe jocul. Pornește de la Arena, cu un punct. Aruncă cele 3 zaruri roșii și îi rezultă un bronz, un argintiu și un auriu. Cum numai bronzul ajută la mărirea scorului din Arenă, Ștefan își adaugă la puterea de luptă pe care o avea deja, un punct. Acum este rândul lui George (galben) să arunce zarurile. Nu nimeriște niciun zar de bronz, așa că scorul său rămâne același. Cristi (roșu) reușește să obțină 3 zaruri de bronz, având acum 4 puncte de putere.

Pe parcursul luptei, ținem evidența rezultatelor, mișcând scutul de putere pe pista corespunzătoare. Putem marca mai multe puncte decât cele însemnate pe pistă. De exemplu se poate să strângem o putere de 12, pentru 24 de puncte de victorie.

Pasul următor este să jucăm cărțile cu sclavi și arme, pentru a ne mări puterea. Ștefan este cel care începe iar jocul. El alege să nu joace cărțile. George joacă o carte cu armă, cu două simboluri și o carte cu sclav, cu un simbol. La putere, îi sunt adăugate deci 3 puncte, având în total 5. Cristi joacă o carte cu armă, cu două simboluri, acumulând astfel un total de 6 puncte.

George are cele 4 zaruri în plus și decide să folosească două dintre ele. Obține unul de bronz, reușind astfel să îl egaleze pe Cristi, cu 6 puncte. Cei doi sunt departajați de pista de departajare: George este aici al patrulea, iar Cristi al doilea. Astfel Cristi iese învingător.

Cristi câștigă 3 monede de bronz din bancă și alege să strângă 12 puncte (adică dublul punctelor de forță pe care le acumulase în Arenă în această rundă). George primește două monede de bronz și o carte reprezentând un sclav, luată din teanc. Ștefan câștigă un bronz.

II. Stadium

Toți cei care au cel puțin un pion în Stadium, vor lua parte la cursele de car:

1. Puterea cailor este stabilită în funcție de valoarea fiecărui câmp pe care își are fiecare jucător pionii. Niciun jucător nu își poate poziționa pionii și în parte aurie și în cea argintie a Stadionului.
2. În ordinea stabilită, fiecare dintre noi aruncăm cele trei zaruri roșii. Aceia dintre noi care sunt în zona aurie, vor adăuga zarurile care au nimerit pe partea aurie, la punctajul care reprezintă puterea cailor fiecăruia. Cei care sunt poziționați în parte argintie, vor adăuga la punctajul lor zarurile rezultate argintii din aruncare.
3. Pe rând, fiecare dintre noi poate adăuga cărți equi (cal) în partea dorită (argintie sau aurie), pentru a-și crește puterea cailor săi.
4. Acela dintre noi care are cele 4 zaruri albastre, le poate arunca pe toate cele pe care nu le-a folosit deja în Arena. El va adăuga un punctaj egal cu numărul de zaruri de culoarea calului său, la putere.

Câștigătorul cursei primește:

- 3 monede din bancă (de aur sau argint, depinde de zona în care se afla) și, în plus:
- La alegere fie o carte laur aflată la vedere, fie prima carte din teanc (jucătorul are voie să se uite la ambele cărți). El va da cealaltă cartea, cea pe care nu e alege (fă ca aceasta să fie văzută de ceilalți), celui de-al doilea câștigător al întrecerii.

Câștigătorul al doilea primește:

- 2 monede din bancă (de aur sau argint, depinde de zona în care se afla) și, în plus:
- Cartea laur primită de la primul învingător al cursei.

Cel de-al treilea câștigător primește:

- O monedă (de aur sau argint, depinde de zona în care se afla).

Exemplu de cursă la Stadium:

Ștefan (albastru) este cel care începe jocul. El are un pion în zona 1 de acțiune, în partea argintie, așa că el pornește în cursă cu un punct. Aruncă cele 3 zaruri roșii și două dintre acestea nimeresc la culoarea argintie, ceea ce îi aduce lui Ștefan un punctaj de 3 pentru moment. Apoi Valentin (verde) vine la rând, nimereste un zar auriu și marchează astfel un total de 3 puncte. George (galben) are un zar argintiu și însumează deci tot 3 puncte. Cristi (roșu) are două zaruri aurii, pentru un punctaj de 4.

Pe parcursul cursei, păstrăm evidența scorului mutând scutul de putere pe pista corespunzătoare. Putem acumula mai multe puncte decât lungimea pistei.

Acum vine rândul cărților la joc: Ștefan joacă o carte cu doi cai argintii, pentru o putere de 5 puncte în total. Valentin decide să nu joace nicio carte. George joacă 2 cărți cu câte un cal argintiu fiecare, adunând astfel 5 puncte de forță, iar Cristi nu joacă nicio carte, rămânând la un punctaj de 4. George are încă două zaruri albastre, rămase de la Potentia. Eset norocos, reușind să mai strângă un punct argintiu. Astfel, scorul final este: George câștigă cu 6 puncte, Ștefan îl urmează cu 5 puncte de forță, Cristi adună 4 puncte, iar Valentin are 3 puncte.

George a participat la cursă cu un cal argintiu, așa că el primește 3 monede de argint. Ștefan primește 2 monede de argint, iar Cristi una de aur. George câștigă, de altfel, și cartea laur de pe masă și prima carte din stivă. Alege una singură pe care o va păstra și o dă pe cealaltă următorului în top. El nu trebuie să le arate celorlalți cartea pe care o păstrează sau pe cea pe care o dă.

III. Theatrum

Acela dintre noi care are un pion în această zonă, ia prima carte din stivă, o arată tuturor celorlalți și o scoate la licitație. El pornește licitația cu o monedă la alegere (niciodată mai mult una). Apoi, în sensul acelor de ceasornic, fiecare dintre noi poate să crească miza cu o monedă la alegere, sau poate să aleagă să nu participe. Odată ce a refuzat participarea, nu va putea să reintre în licitație. Dacă alege să crească miza, prima dată trebuie să dea exact la fel (aceiași număr și gen de monedă) ca cea mai mare miză jucat. Pe lângă aceasta, va mai adăuga o monedă la alegere. Jocul va continua astfel, până când va rămâne un singur jucător (cu cea mai mare miză). Acesta este învingătorul licitației. Câștigătorul primește cartea licitată și dă monedele celui care a ales Theatrum. Dacă cel care a pornit licitația este și câștigătorul ei, banii se duc la bancă.

Observații:

- Dacă jucătorul din Theatrum nu vrea sau nu poate să scoată la licitație cartea, acțiunea poate fi întreprinsă de următorul jucător, și tot așa. Dacă nimeni nu vrea să negocieze pentru cartea respectivă, cel care a ales Theatrum, o primește gratis.
- În cazul în care nimeni nu pune un pion în zona respectivă, nu este luată din teanc nicio carte.
- Cei care nu câștigă licitația, primesc înapoi sumele mizate.

Exemplu de licitație în Theatrum:

Valentin alege zona de acțiune Theatrum și începe licitația, arătând prima carte luată din teanc celorlalți jucători. Oferă pentru început o monedă de argint pentru cartea respectivă. Următorul jucător la rând este George. El oferă, de asemenea, o monedă de argint și mai adaugă una la fel. Cristi nu intră în joc. Ștefan dă cele două monede de argint, plus una de bronz. Valentin nu are

nicio monedă de bronz, așa că nu poate continua licitația și e nevoit să renunțe. La fel și Geroge. Ștefan câștigă astfel cartea și plătește miza cu care a câștigat, lui Valentin, cel care a deschis licitația.

IV. Forum

Putem să construim ateliere, bănci private (partea stângă a tablei de joc), și vile (partea dreaptă a tablei de joc), în ordinea 1-2-3-4-5, cum este indicat în zona de acțiune:

1. Prima de construit
2. A doua de construit + câștigăm puncte construind-o
3. A treia de construit + putem construi două clădiri
4. A patra de construit
5. A cincea de construit + câștigăm puncte construind-o

Dacă vrem să construim o clădire, va trebui să plătim toate resursele cerute de locația respectivă. Dacă nu dispunem de numărul necesar de sclavi, va trebui să plătim mai mult decât costul inițial. Trebuie să plătim exact suma cerută, nu ne va fi returnată, și nici nu putem schimba monedele!

Exemplu de construcție în Forum:

Cristi construiește vila albastră de 10 puncte care valorează 2 monede de bronz, 2 monede de argint, o monedă de aur și 3 sclavi. El are 2 cărți cu sclavi, fiecare cu câte doi, așa că el va plăti toate monedele necesare, plus cei 4 sclavi. Apoi, el așează casa roșie pe clădirea respectivă, pentru a arăta că este a lui. Astfel, Cristi câștigă 10 puncte deoarece a construit în a doua zonă de acțiune din Forum (care garantează acest drept).

Atât Cristi, cât și Valentin pot să construiască două clădiri. Cristi câștigă puncte, Valentin nu.

Prețul clădirilor trebuie plătit separat. Dacă unul dintre noi are nevoie de 3 sclavi pentru o construcție și încă unul pentru o alta, el nu va putea plăti cu 2 cărți a câte 2 sclavi fiecare.

V. Portus

În Portus, se pot întâmpla două lucruri. Primul, Latro intră în acțiune. Apoi, fiecare dintre noi poate să plătească o monedă (la fel ca cea dată la câmpul de acțiune din faza de plasare de la început), pentru a-și pune în lucru atelierele și a câștiga astfel puncte, sau a primi monede.

1. Latro este mereu primul. Acela dintre noi care are un pion în locul respectiv, aruncă 2 zaruri roșii și ia banii corespunzători zarurilor din zona de acțiune din Portus (bani care au fost puși acolo în faza de plasare). Dacă zarurile indică monede care nu sunt disponibile în Portus, jucătorul nu le primește.
2. Acum adevărata lume de afaceri prinde viață în Portus – pornind de la zona de acțiune de bronz, și terminând cu zona aurie. Oricare dintre noi și-a plasat acolo un pion, va trebui să plătească cu o monedă de culoarea zonei respective. Cei scutiți de Latro, își pot folosi moneda aflată sub pion. Victimele Latro vor plăti din propriul buzunar. Aceia care nu pot să plătească exact moneda cerută, nu vor avea dreptul la acțiune.

Acțiune în sine constă în a-ți activa toate atelierele și băncile private: câștigăm toate punctele asigurate de toate atelierele noastre, precum și toți banii pe care băncile noastre private le plătesc (așa cum este indicat în pătratul din dreapta sus, din zona băncilor).

Fiecare spațiu de construcție, indică costul prevăzut, precum și posibilul câștig (puncte sau bani) din momentul activării sale.

Exemplu de acțiune în Portus:

Valentin este Latro și aruncă cele 2 zaruri: bronz și aur. Ia monedele de sub pionul roșu și cel galben.

Cristi urmează la joc și plătește băncii o monedă de bronz din banii săi. El își activează banca sa privată pentru a câștiga o monedă de argint și una de aur, precum și atelierul său, pentru a marca 4 puncte. Ștefan își ia moneda de argint din Portus, o dă băncii, și își activează băncile sale private și atelierele. George nu mai are aur, așa că nu își poate activa construcțiile.

Observație: Când un tur este finalizat, jetonul "primul jucător" este dat celui dintre noi care este primul pe pista de departajare. Toți ne luăm discurile de departajare înapoi.

Finalul jocului:

După 6 runde, jocul se finalizează (cărțile lauri se vor epuiza, așa că toată lumea își va da seama cu ușurință). La finele jocului, se va face o ultimă număroare:

- Puncte pentru cărțile din Stadium, cu punctele scrise (3-5-7-10)
- Puncte pentru valoarea totală a vilelor (partea dreaptă a tablei de joc), înmulțit cu numărul numărului de cărți lauri (Stadium + Theatrum) de aceeași culoare. Pentru fiecare carte Theatrum, proprietarul poate să aleagă culoarea.

Banii și celelalte resurse nu valorează niciun punct.

Observație:

Nu câștigăm niciun ban pentru vile, dacă nu avem cel puțin o carte lauri de culoarea corespunzătoare!

Exemplu de punctaj pentru Vile:

Cristi are o carte albastră de la Stadium și una albastră/galben de la Theatrum, pe care alege să o considere albastră. De asemenea, el mai are și cartea albastră "10" vilă, precum și cartea albastră "6" vilă. Punctează astfel $2 \times 16 = 32$ de puncte din vile. Acestea se adaugă la scorul său cu punctele acumulate pe parcursul jocului și indicate de pistă. Cristi are și cartea în valoare de 5 puncte de la Stadium, puncte pe care le adaugă de asemenea la punctajul său final.

Acela dintre noi care a adunat cele mai multe puncte, câștigă.

www.happycolor.ro

Autor: Cielo D'Oro
Ilustrația: Victor Boden
Art.Nr.: 60 110 5007

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.happycolor.ro

© Zoch GmbH Brienner Str. 54a 8033 München
www.zoch-verlag.com

