

# PALATINUS™

## I SETTE COLLI DI ROMA

Un gioco di strategia per 2-5 fondatori d'imperi, dagli 8 anni in su

780 a.C., penisola italiana. L'area dove sorgerà Roma è un punto d'incontro e di scontro: diverse popolazioni ne fanno un luogo di commerci e scambi fiorenti, e combattono anche aspramente per conquistarla.

Sotto la guida di audaci condottieri, e motivati dagli interessi di mercanti e agricoltori, Etruschi, Sabini e molte altre genti si affrontano e si mescolano sui Sette Colli. Insieme daranno vita alla città che darà il suo nome a un impero, e al popolo che dominerà una buona fetta di mondo.

Chi avrà la maggiore influenza sulla città che cresce intorno al Palatino?

### COMPONENTI

- 7 tessere territorio (A: colle, B: terreno; C: terreno con fonte)

- 7 gettoni colle



- 12 dischetti punteggio



- 5 schermi



- 5 segnalini



- 60 abitanti di cinque popoli (condottieri, contadini, mercanti)

condottieri



contadini



mercanti



- 1 sacchetto;

- queste regole.

1

### SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore comanda uno dei popoli che si insediarono attorno ai sette colli di Roma. Usando con abilità i propri abitanti, cerca di estendere il proprio dominio su terreni, popolazione e fonti d'acqua.

### PREPARAZIONE

Il proprietario del gioco sceglie chi inizia, o scegliete a caso.

Mischiate le tessere territorio coperte. Posatene una scoperta al centro del tavolo, e mettete il gettone "Palatinus" (valore 6) sul suo colle. Il primo giocatore scopre una seconda tessera e la posa adiacente alla prima per un lato, come preferisce. Il giocatore successivo scopre un'altra tessera e la piazza adiacente alla tessera col "Palatinus" e ad almeno un'altra. Si continua così fino a disporre tutte le tessere (in 4 o 5 giocatori, alcuni posano più tessere di altri) come nell'esempio in figura. Le sette tessere unite formano il piano di gioco: il territorio su cui sorgerà Roma!

Mettete a caso sui sei colli i restanti gettoni colle, a faccia in su. Tenete a disposizione i dischetti punteggio.

Ogni giocatore prende uno schermo e il segnalino corrispondente (il segnalino serve solo a fine partita). Ognuno nasconde dietro allo schermo gli abitanti del proprio colore:

- in 5 giocatori: 3 mercanti (1 con la lupa su una faccia), 3 contadini (2 con la lupa su una faccia), 1 condottiero;
- in 4: 4 mercanti (2 con la lupa), 3 contadini (2 con la lupa), 1 condottiero;
- in 3: tutti;
- in 2: tutti più 2 mercanti (1 con la lupa) e 2 contadini (1 con la lupa) di un altro colore.

Rimuovete dal gioco schermi, pedine e abitanti non distribuiti.



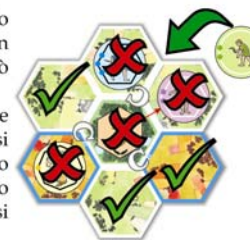
Esempio di disposizione iniziale.

### IL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario.

Al proprio turno, il giocatore **deve** piazzare un proprio abitante su uno dei terreni **non occupati**. Gli abitanti con la lupa vanno giocati con la lupa **in vista**. Ognuno può sempre rivedere i propri abitanti coperti già piazzati.

I condottieri **non possono** essere piazzati durante gli **ultimi tre turni** di gioco (gli ultimi quattro se si gioca in due o tre). In altre parole, **non** si possono avere condottieri da piazzare quando dietro il proprio schermo rimangono solo **tre abitanti** (quattro se si gioca in due o tre).



2

*Esempio: in una partita con 5 giocatori, si giocano 7 turni, e dovrete piazzare il vostro soldato al turno 1, 2, 3 oppure 4.*

**FINE DELLA PARTITA**

La partita termina quando tutti gli abitanti sono stati piazzati. Gli abitanti con la lupa in vista vengono ribaltati. I giocatori stendono sul tavolo i propri schermi.

Seguendo l'ordine di valutazione alfabetico (A - G) riportato sui colli, colle per colle, si determina:

- a) l'effetto dei condottieri;
- b) chi controlla il colle.

**a) Effetto dei condottieri**

Per ogni condottiero presente nei sei terreni attorno al colle, considerate tutti i mercanti e i contadini adiacenti (non importa di che colore), anche se posti attorno a colli diversi da quello che si sta valutando:

- se il numero di mercanti e quello di contadini è uguale, il condottiero è messo in fuga (rimuovetelo dal gioco);
- se il numero non è uguale, il condottiero cattura tutti gli abitanti del gruppo che è in maggioranza, ricavandone fama. Gli abitanti così catturati vanno al proprietario del condottiero. (È possibile che un condottiero catturi abitanti del proprio colore. Se un condottiero è attorniato da soli mercanti o soli contadini, li cattura tutti!)

Se attorno al colle c'è più di un condottiero, essi sono considerati contemporaneamente. Condottieri adiacenti non hanno alcun effetto l'uno sull'altro. Se più condottieri catturano lo stesso abitante, un giocatore prende l'abitante, l'altro un dischetto di valore 1.



*Esempio. Dopo aver valutato i colli A e B, i giocatori passano al colle C. Il condottiero verde cattura i due contadini adiacenti (blu e verde); allo stesso tempo il condottiero giallo viene messo in fuga.*

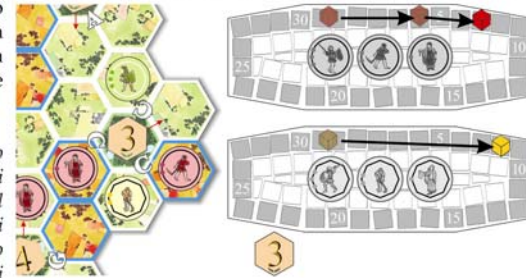
**b) Controllo del colle**

A questo punto si verifica chi controlla il colle. A partire dal terreno indicato dalla freccia, i giocatori considerano i propri abitanti attorno al colle. Ognuno calcola la propria influenza sul colle, tenendo il conto sullo schermo con il proprio segnalino:

- il mercante guadagna influenza per tutti gli abitanti adiacenti: 1 per ogni altro mercante, 2 per ogni contadino, 3 per ogni condottiero. Un mercante guadagna influenza anche per pedine del suo stesso colore;
- il contadino guadagna influenza per i terreni non occupati e le fonti adiacenti: 2 per ogni terreno, 2 per ogni fonte (occupata o meno). Il contadino guadagna influenza anche per una fonte nel suo terreno;
- il condottiero non guadagna influenza.

**Attenzione!** Il calcolo dell'influenza coinvolge solo gli abitanti attorno al colle, ma ognuno di essi considera tutte le proprie adiacenze, anche se poste attorno a un colle diverso da quello che si sta valutando.

Il giocatore che ha più influenza controlla il colle e prende il gettone colle. Se due o più giocatori pareggiano, essi ricevono un dischetto di valore 2, e il gettone colle non si assegna (rimuovetelo dal gioco). Se nessun giocatore ha influenza sul colle, il gettone colle non si assegna.



*Esempio. Dopo l'effetto dei condottieri, i giocatori verificano chi controlla il colle C. Considerando i terreni a partire da quello indicato dalla freccia, ogni giocatore calcola la propria influenza:*

- il contadino rosso dà influenza 4 (2 per il terreno non occupato, 2 per la fonte)
- il contadino giallo dà influenza 8 (2 per il terreno non occupato, 6 per le fonti)
- il mercante rosso dà influenza 3 (1 per il mercante, 2 per il contadino).

Il giocatore rosso ha influenza 4 + 3 = 7, il giallo 8: il giallo prende dal colle il gettone con il "3".

*Nota: il conteggio dell'influenza serve solo ad assegnare i gettoni, e riparte da zero per ogni colle (i punti influenza non sono punti vittoria!).*

**Vittoria**

Dopo aver considerato i sette colli, ogni giocatore calcola il proprio punteggio, sommando:

- numero di abitanti catturati;
- valori dei gettoni e dischetti.

Vince il giocatore con più punti. Se più giocatori pareggiano, vince tra loro chi ha più gettoni, dischetti e abitanti catturati.

$$\begin{array}{r}
 \text{[Red Token]} + \text{[Yellow Token]} = 2 \\
 2 + 1 + 5 + 4 = 12 \\
 \hline
 14
 \end{array}$$

**Nota strategica**

*Di solito un solo vostro abitante attorno ad un colle non è sufficiente per assicurarsene il controllo. Non disperdetevi troppo i vostri abitanti: il futuro impero di Roma dipende da voi!*

**PALATINUS**

Autore: Alessandro Zucchini  
 Sviluppo: Domenico Di Giorgio, Andrés J. Voicu, Roberto Corbelli  
 Illustrazioni: Toni Cittadini  
 Art Director: Stefano De Fazi  
 Redazione regole: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



©2005 daVinci Editrice S.r.l.  
 Via T. Tittoni, 3  
 I-06131 - Perugia - Italy  
 Tutti i diritti riservati.

Un ringraziamento a Carlo A. Rossi, Claudio Testi, Roberto Zanasi, Paolo Cambi, Riccardo Gatti, Alfredo Berni, Dario Iacononi; a Riccardo Caneba, Max Colanestta, Pietro Cremona, Daniele Lostia, Devan Maggi, Tommaso Percivale, Sergio Roscini, ai loro gruppi di gioco e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti.

Per domande, commenti o suggerimenti: [www.davincigames.com](http://www.davincigames.com) - [info@davincigames.com](mailto:info@davincigames.com)