



REGOLAMENTO



ÆTERNA

2-4 giocatori, 30 minuti per giocatore



Martin Wallace



Lorenzo Maria Conti, Roberto Martire



Andreas Rocha, Emiliano Mammucari

In *Æterna* interpreterai una Gens (famiglia) Romana che cercherà di aumentare il suo prestigio attraverso tre Epoche: l'Epoca dei Re, l'Epoca della Repubblica e l'Epoca dell'Impero. Il tuo obiettivo sarà quello di aumentare la tua influenza sulla città sostenendo la conquista delle province, governando i 7 Colli e contribuendo alla costruzione di monumenti ed edifici, facendo sempre attenzione a non demoralizzare la popolazione poiché i tumulti nei Colli sotto il tuo diretto controllo potrebbero metterti in cattiva luce. Se gestirai le maggioranze, le carte e le risorse meglio dei tuoi avversari, la tua Gens sarà ricordata nei libri di Storia come una delle più importanti di Roma.





COMPONENTI



15 Pietre



4 Indicatori Punti Prestigio
1 per colore

9 Edifici
3 per tipo:



Templum



Aquaeductus



Amphitheatrum



6 Segnalini
Danno da Tumulto



36 Grani
20 di valore 1, 16 di valore 3



28 Cittadini
7 per colore



21 Segnalini
Ricompensa



36 Aurei
(Aureus al singolare)
la moneta del gioco,
20 di valore 1
16 di valore 3



4 Indicatori Tumulto
1 per colore



1 Indicatore Fase



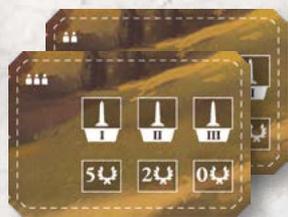
14 Segnalini
Devastazione



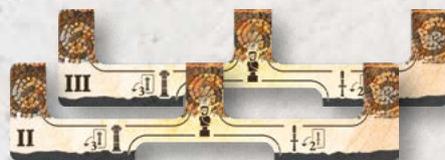
10 Segnalini Rovina



4 Indicatori Ordine di Turno
1 per colore



1 Plancia Ordine
di Turno
per 2/3 giocatori



2 Porta Carte
per le carte
di Epoca II e III



4 Plance Domus
1 per giocatore

76 Carte:

36 Monumento
12 per Epoca



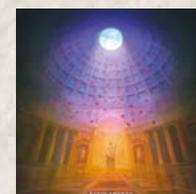
24 Provincia
8 per Epoca



12 Personalità
4 per Epoca



4 Carte Riassuntive
1 per giocatore



1 Regolamento



1 Tabellone

PREPARAZIONE GENERALE

- 1 Posizionate il **tabellone** al centro del tavolo.
- 2 Prendete le **carte Personalità**  e dividetele per Epoca secondo il retro o l'angolo in alto a destra del fronte. Posizionate casualmente negli spazi personalità del tabellone, dal mazzo Epoca I: 1 carta in 2 giocatori o 2 carte in 3 o 4 giocatori. Rimettete nella scatola le carte Personalità dell'Epoca I rimanenti.
- 3 Prendete le **carte Monumento**  e le **carte Provincia** , dividetele per tipo e per Epoca. Il retro delle carte Provincia e Monumento è lo stesso in ogni Epoca. Le icone in alto a destra del fronte sono diverse e indicano il tipo e l'Epoca a cui appartiene la carta. Mescolate ogni mazzo separatamente e poi distribuite, a faccia in giù, 2 carte Provincia e 3 carte Monumento dell'Epoca I a ciascun giocatore. Rimettete nella scatola le carte rimanenti dell'Epoca I.
- 4 Posizionate i mazzi di carte Provincia, Monumento e Personalità dell'Epoca II e III, in base ai simboli sui **Porta Carte**.
- 5 Prendete i **segnalini Ricompensa**  con il numero corretto di giocatori sul retro:
 -  in una partita a 2 giocatori,
 -  e  in una partita a 3 giocatori,
 - ,  e  in una partita a 4 giocatori.
 Rimettete gli eventuali segnalini avanzati nella scatola. Scegliete sul tabellone: 3 colli in una partita a 2 giocatori, 5 colli in una partita a 3 giocatori e tutti e 7 i colli in una partita a 4 giocatori. Posizionate casualmente 3 segnalini Ricompensa in ogni colle scelto. I colli attivi durante la partita saranno quelli contenenti i segnalini Ricompensa. Se non siete d'accordo su quali Colli scegliere, attivate i primi 3/5/7 Colli, in ordine numerico, per una partita a 2/3/4 giocatori, partendo dal Colle numero **1**.
- 6 Scegliete casualmente 4 **segnalini Danno da Tumulto**  e posizionatele a faccia in su nei 4 spazi mostrati sul tabellone. Rimettete gli altri due nella scatola.
- 7 Prendete l'**indicatore Fase**  e piazzatelo nello spazio **A**, il primo spazio sul tracciato delle fasi.
- 8 Prendete la **Plancia Ordine di Turno** con il numero corretto di giocatori a faccia in su ,  e posizionate la nel relativo spazio. In una partita a 4 giocatori, il tracciato Ordine di Turno e Passo è stampato sul tabellone, quindi non è necessaria la Plancia, rimettetela nella scatola.
- 9 Prendete le **Pietre** , i **Grani** , gli **Aurei** , i **segnalini Rovina**  e i **segnalini Devastazione**  e create una riserva comune accanto al tabellone.
- 10 Prendete gli **indicatori Ordine di Turno** dei giocatori e posizionate li casualmente sul tracciato dell'Ordine di Turno, uno per spazio.
- 11 Posizionate un **Edificio** del tipo indicato in ogni spazio dell'Area di Costruzione.



PREPARAZIONE GIOCATORI

Ogni giocatore sceglie un colore e prende nel colore scelto:

12 La plancia Domus  e la piazza di fronte a sé.

13 L'indicatore Tumulto  e lo posiziona sullo spazio 0 del tracciato Tumulti.

14 L'indicatore Punti Prestigio  (i Punti Prestigio saranno chiamati PP per il resto di questo regolamento) e lo posiziona sullo spazio 0 del Tracciato Prestigio.

15 2 Cittadini . I restanti Cittadini devono essere piazzati nella riserva generale.

16 1 Carta Riassuntiva.

17 Ogni giocatore prende 2 Aurei , 5 Grano  e 1 Pietra  dalla riserva e li posiziona negli spazi indicati della propria plancia Domus.

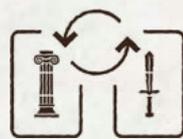


PANORAMICA DI GIOCO

Una partita a Aeterna si svolge in 3 Round chiamati Epoche.
Ogni Epoca si divide nelle seguenti fasi:

- A. Scelta
- B. Azioni
- C. Punteggio
- D. Devastazione
- E. Edifici
- F. Domus
- G. Rivolte
- H. Sfamare
- I. Fine Epoca

Alla fine di ogni Fase, spostate l'Indicatore Fase  di uno spazio avanti lungo il tracciato, quindi iniziate la nuova fase.



A - SCELTA

Ogni giocatore pesca 3 carte Monumento e 2 carte Provincia dell'Epoca attuale (saltate questo passaggio all'inizio della partita; le carte dell'Epoca I sono già state distribuite durante la Preparazione). Prendete le carte dal Porta Carte dell'Epoca corrente, quindi mettete le carte rimanenti e il Porta Carte nella scatola.

Ora tutti i giocatori, contemporaneamente, scelgono 1 delle 5 carte pescate e la mettono a faccia in giù davanti a loro. Quando tutti i giocatori hanno fatto questa scelta, ognuno passa le 4 carte rimanenti al giocatore alla propria sinistra. Ogni giocatore sceglie 1 delle 4 carte ricevute, la posiziona a faccia in giù di fronte a sé e passa le restanti 3 al giocatore alla propria sinistra. Allo stesso modo, ogni giocatore sceglie una delle 3 carte ricevute e passa le altre 2 a sinistra. Delle ultime 2 carte ricevute ogni giocatore ne sceglie una e mette l'altra a faccia in giù nello spazio indicato sul tabellone. Infine, girate le carte sul tabellone a faccia in su. Ogni giocatore raccoglie le 4 carte scelte di fronte a sé: sarà la vostra mano per questa Epoca.

Spazi per piazzare la quinta carta della fase Scelta. Queste carte potranno essere giocate nella fase Azioni utilizzando il segnalino Ricompensa



B - AZIONI

Questa fase è il fulcro del gioco. Si svolge seguendo il tracciato dell'Ordine di Turno, a partire dal giocatore che ha l'indicatore Ordine di Turno nel primo spazio a sinistra sul tracciato e proseguendo con il secondo, fino all'ultimo giocatore.

Durante il proprio turno, ogni giocatore deve eseguire un'azione che può essere preceduta o seguita da una o più azioni gratuite, quindi il turno passa al giocatore successivo. I giocatori che hanno scelto l'azione Passare in un turno precedente, quindi hanno l'indicatore Ordine di Turno sul tracciato Passo (il tracciato situato sotto al tracciato Ordine di Turno) salteranno il loro turno. L'Epoca terminerà quando tutti i giocatori avranno eseguito l'azione Passare.

Le azioni sono:

- **Giocare una carta**
(Provincia o Monumento)
- **Chiedere un favore**
- **Costruire un Edificio**
- **Influenzare un Colle**
- **Passare**



← Tracciato Ordine di Turno

← Tracciato Passo

Ogni volta che dovete scendere sotto lo 0 sul tracciato Tumulti, lasciate l'indicatore Tumulto a 0 e ottenete 1 PP, indipendentemente da quanto siete scesi sotto lo 0. Potete ottenere SOLO 1 PP per effetto (carte, azioni, segnalini ricompensa...).

Invece, se superate il 10 sul tracciato Tumulti, lasciate l'indicatore Tumulto a 10 e perdetevi 1 PP per OGNI passo oltre il 10 non fatto.

L'indicatore PP non può mai scendere sotto lo 0.



B.1 - GIOCARE UNA CARTA

Potete giocare una carta dalla vostra mano pagandone il costo mostrato nell'angolo in alto a sinistra. Posizionate la quindi a faccia in su nella vostra area di gioco. Per una consultazione rapida: se la carta è una Provincia o un Monumento con effetto istantaneo ⚡ posizionate la alla **destra** della vostra DOMUS; se la carta Monumento ha un effetto permanente ⌚ posizionate la **sopra** la vostra DOMUS; se richiede una attivazione ⚡ posizionate la a **sinistra** della vostra DOMUS. Ogni carta ha un arco colorato nella parte inferiore con un simbolo che ne identifica la categoria.

Carte Monumento



- Politico
- Civile
- Religioso
- Militare

Carte Provincia



- Commerciale
- Diplomatico

Carte Personalità



- Personalità

I colori sulle carte sono importanti perché:

- Dopo aver giocato una carta, si ottiene 1 Aureus per ogni altra carta della stessa categoria (colore) giocata in precedenza: 1 Aureus se è la seconda, 2 se è la terza, 3 se è la quarta...
- Alla fine della partita, otterrete **PP** bonus per ogni gruppo di 6 o 7 carte giocate in categorie/colori differenti.

Dopo aver giocato una carta, riceverete immediatamente le Risorse (**esclusi i PP**) mostrati in fondo alla carta e, se è una carta istantanea ⚡, applicherete immediatamente il suo effetto.



Le carte Monumento rappresentano i monumenti costruiti dalla tua GENS e hanno un costo in Pietre e/o Aurei .



Le carte Provincia rappresentano le province conquistate grazie al supporto della tua GENS e vengono pagate in Cittadini (soldati mandati in battaglia).

Ogni volta che pagate per giocare una carta, spostate le Risorse, indicate in alto a sinistra sulla carta, dalla vostra DOMUS alla riserva. Le Risorse sono virtualmente illimitate. Nel caso in cui si esauriscano, utilizzate qualsiasi altra cosa come rimpiazzo. L'unica eccezione sono i Cittadini, che sono solo 7 per ogni giocatore. Se dovete ottenere un Cittadino e in riserva sono esauriti quelli del vostro colore, non ottenete nulla.

LE CARTE

Carte Monumento

Costo → 9
Nome → Ecclesia Sancti Petri
Epoca/Tipo → III
Il costo delle è ridotto di 1

Abilità → 1 1 1 -1

Risorse ottenute →

Punti Prestigio alla fine della partita →

Colore →

Carte Provincia

Costo → 3
Nome → Thraciae
Epoca/Tipo → III

Risorse ottenute → 2 8 1 4 3

Punti Prestigio alla fine della partita →

Colore →

Carte Personalità

Costo → 6
Epoca/Tipo → I

Nome → Romulus

Abilità → Perdi 2 e ottieni 1 per ogni dove hai

Colore →



B.2 - CHIEDERE UN FAVORE

In ogni Epoca ci sarà 1 Personalità in una partita con 2 giocatori o 2 Personalità in una partita con 3 o 4 giocatori.

Per chiedere un favore, dovete pagare il numero di Aurei mostrato nell'angolo in alto a sinistra della carta Personalità e **aver soddisfatto il requisito della carta almeno una volta**.

Queste carte sono disponibili per tutti i giocatori e vengono prese solo dal primo giocatore che le reclama. Quando un giocatore prende una carta Personalità, la piazza a destra della propria DOMUS e ottiene immediatamente tutte le risorse indicate dalla sua abilità per ogni volta che ne soddisfa i requisiti.

Le carte Personalità hanno tutte lo stesso colore , non presente su nessuna altra carta. Alla fine della partita, faranno ottenere punti per la **Diversità** (pag. 11).

Esempio: Il giocatore Arancione ha 2 Tumulti. Paga 6 Aurei e prende Spartacus. Avendo 2 Cittadini sul tabellone, 2 Monumenti e 2 Province giocate in questa Epoca, risolve l'effetto due volte. La prima volta perde 2 Tumulti e ottiene 2 PP, 1 direttamente da Spartacus e 1 perché scende sotto lo 0 sul tracciato Tumulti. La seconda volta ottiene di nuovo 2 PP, 1 per Spartacus e l'altro perché perde 3 Punti Tumulto, ma scendendo sotto 0 non può ottenere più di 1 PP per lo stesso effetto.



B.4 - INFLUENZARE UN COLLE

Posizionate un Cittadino, preso dalla vostra DOMUS, su un Colle attivo a vostra scelta. Il costo di questa azione è:

- **2 Grani** se il Cittadino appena posizionato è il primo in quel Colle.
- **1 Grano** se il Cittadino appena posizionato è il secondo su quel Colle (indipendentemente dal colore del primo).
- **Gratuito** dal terzo in poi (indipendentemente dal colore degli altri).

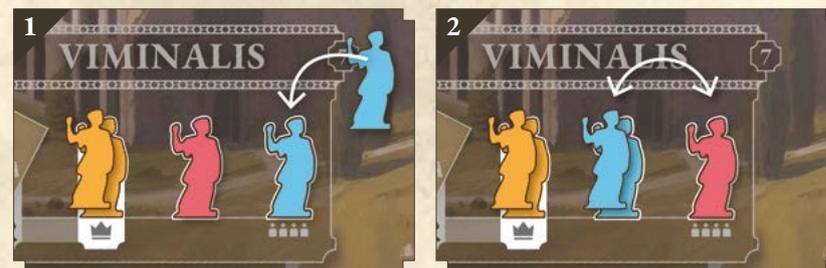
Posizionate il Cittadino nel primo spazio disponibile a sinistra, se non ci sono altri Cittadini del vostro colore, altrimenti impilatelo sui Cittadini dello stesso colore già presenti. Se non ci sono spazi liberi e non ci sono Cittadini del suo stesso colore sul Colle, allora non potrete influenzare quel Colle in questa Epoca.

Dopo aver posizionato il Cittadino, se il numero dei vostri Cittadini su quel Colle **supera** quello degli altri giocatori, spostate la vostra pila di Cittadini fino a raggiungere la posizione più a sinistra, o finché non incontrate una pila alta come la vostra o di più. Fate scorrere le pile superate verso destra senza cambiare la loro relativa posizione. La pila più a sinistra, quella in prima posizione, rappresenta la GENS che governa il Colle e viene chiamata **Prefetto**.

Se dopo aver piazzato il Cittadino ci sono segnalini Ricompensa non esauriti , sceglietene uno, prendete dalla riserva le Risorse mostrate sul segnalino, quindi esaurite il segnalino facendolo scorrere verso il basso, in modo da mostrare il simbolo . Non siete mai obbligati a prendere le Risorse indicate sui segnalini, ma se decidete di farlo le dovrete prendere tutte. Se decidete di non prendere le Risorse, NON esaurite nessun segnalino Ricompensa.

Nota Importante: In una partita a 2 o 3 giocatori, saranno attivi solo 2 spazi per ogni colle, il terzo spazio sarà disponibile solo in una partita a 4 giocatori, come indicato dal simbolo  nello spazio.

Esempio: Il giocatore Blu posiziona il suo secondo Cittadino su un Colle. Ha già un Cittadino del suo colore ed essendo il quarto non deve pagare Grani. Lo posiziona quindi sopra il Cittadino precedente. Ora il Blu ha 2 Cittadini, il Rosso ne ha 1 e l'Arancione ne ha 2. Il Blu prende il posto del Rosso e fa scorrere il Cittadino rosso all'ultimo posto. L'Arancione rimane al suo posto: ha lo stesso numero di cittadini del Blu, ma erano già lì prima di quelli Blu.



B.3 - COSTRUIRE UN EDIFICIO

Prendete un vostro Cittadino dalla vostra DOMUS e posizionatelo in uno dei tre spazi dell'Area di Costruzione sul tabellone, che sia libero e con un Edificio ancora presente.

Pagate 1 Pietra  e ricevete immediatamente **3PP**. Posizionate l'edificio su un Colle a vostra scelta. Ogni Colle può avere fino a 3 Edifici, uno solo per tipologia. Questi Edifici rimarranno sul Colle per il resto della partita e faranno ottenere Risorse aggiuntive al Prefetto del Colle (il giocatore in prima posizione) alla fine di ogni Epoca (vedi FASE E-EDIFICI, pagina 11).

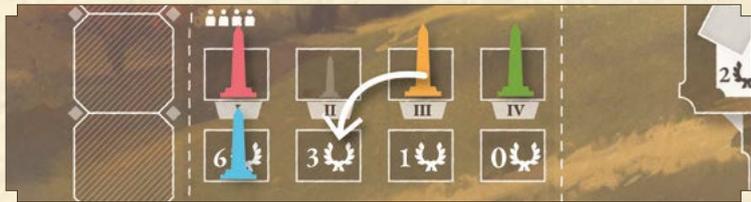


B.5 - PASSARE

Se decidete di Passare, spostate il vostro indicatore Ordine di Turno nello spazio libero del tracciato Passo con il maggior numero di PP e ottenete immediatamente i PP indicati dallo spazio appena coperto. D'ora in poi, non potrete più eseguire azioni per questa Epoca. E' possibile eseguire azioni gratuite e poi passare, ma dopo l'azione Passare, non potrete più fare nulla nella fase Azioni corrente. Quando tutti i giocatori hanno eseguito l'azione Passare, la fase Azioni si conclude e si procede con la fase C-PUNTEGGIO.

Suggerimento: durante la fase I - Fine dell'Epoca, tutte le carte ancora in mano dell'Epoca attuale verranno rimosse dal gioco, quindi, se avete ancora delle carte, potete usarle come descritto nel box AZIONI GRATUITE prima di Passare.

Esempio: Il giocatore Arancione passa dopo il Blu, piazza quindi l'indicatore Ordine di Turno nello spazio libero con più punti del tracciato Passo e ottiene 3 PP.



C - PUNTEGGIO

In questa fase ottenete punti da ogni Colle, seguendo le posizioni occupate dai vostri Cittadini. Partendo dal Colle attivo con il numero più basso e proseguendo fino al Colle attivo con il numero più alto: per ogni Colle, il giocatore in prima posizione (il Prefetto) ottiene il maggior numero di PP visibili nel Colle e il giocatore in seconda posizione ottiene il secondo punteggio visibile. Nelle partite con 4 giocatori è possibile che ci sia un giocatore in terza posizione, in quel caso ottiene il terzo punteggio visibile. Ignorate i punti coperti dai segnalini Devastazione. Nell'Epoca II e III un Colle può far ottenere meno PP rispetto all'Epoca I. Spostate avanti il vostro indicatore PP del numero di punti ottenuti. Appena guadagnati i punti dell'ultimo Colle, il gioco passa alla fase successiva.

Esempio: Il giocatore Arancione ottiene 4PP e il Blu 3PP. Il Rosso non ottiene nulla a causa del segnalino Devastazione piazzato sul punteggio più alto.



AZIONI GRATUITE

Prima o dopo un'azione, potete eseguire una o più azioni gratuite. Le azioni gratuite sono:

1. Eliminare una carta.

Potete rimuovere dal gioco una carta dalla vostra mano invece di giocarla per ottenere immediatamente una ricompensa a scelta tra:

1 Cittadino e 2 Aurei

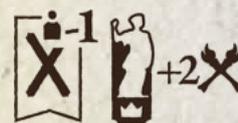
2 Grani

1 Pietra

Perdere 2 Tumulti

2. Attivare un Monumento.

Potete attivare una carta Monumento con il simbolo nella vostra area di gioco che non sia già stata attivata in questa Epoca. Potete anche attivare carte giocate nello stesso turno. Ruotate di 90° la carta utilizzata dopo l'attivazione per indicare che non potete più attivarla durante la stessa Epoca. Con alcune eccezioni, le carte possono essere attivate solo una volta per Epoca e saranno nuovamente disponibili durante la fase I - Fine Epoca (pagina 11).



D - DEVASTAZIONE

I Colli con più Cittadini non sono ben visti dalla popolazione; La sovrappopolazione crea disordini e devastazione. In questa fase, è necessario identificare i Colli con il maggior numero di cittadini, indipendentemente dal loro colore. Il numero minimo di Colli da devastare è pari al numero di giocatori meno 1: 1 in una partita con 2 giocatori; 2 in una partita con 3 giocatori; 3 in una partita con 4 giocatori. In caso di parità di numero di Cittadini tra i colli, il numero di Colli devastati può superare il minimo (vedi riquadro di esempio nella pagina successiva).

Quando avete individuato questi Colli:

- Piazzate un segnalino Devastazione sui Colli devastati in modo da coprire i PP più alti ancora visibili. Questo segnalino rimane sul Colle per il resto della partita, riducendo permanentemente il valore del Colle. Nell'Epoca III ignorate questo passaggio.

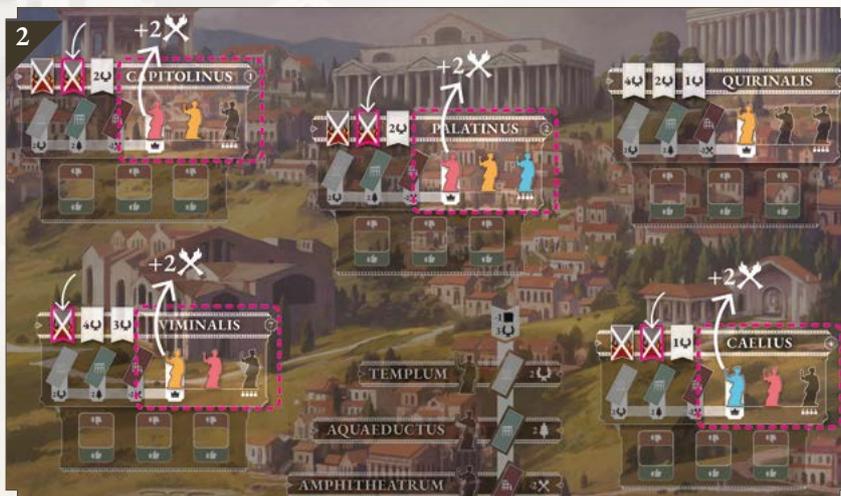


- Tutti i giocatori con un Prefetto nei Colli devastati, avanzano di 2 caselle il loro indicatore Tumulto sul relativo tracciato.

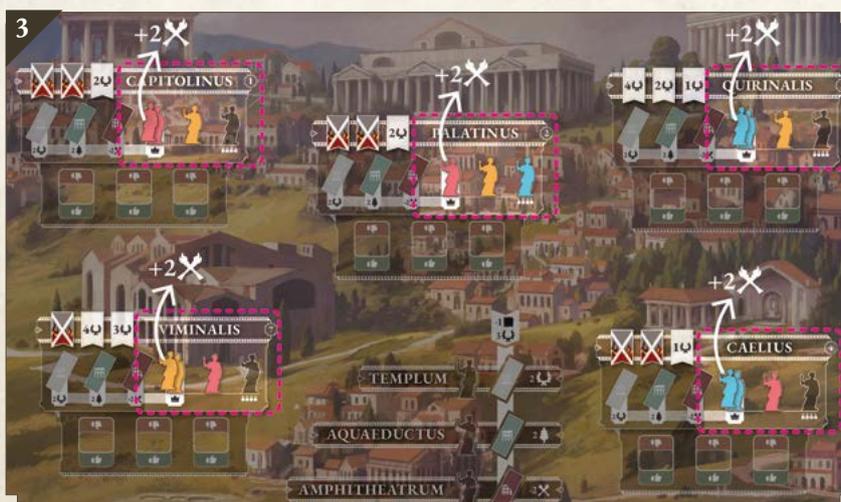
Esempio: In una partita a 4 giocatori, durante la fase Devastazione dell'Epoca I, almeno 3 Colli subiranno la Devastazione. Nell'immagine a destra il Colle 4 (Caelius) ha 4 Cittadini, il Colle 1 (Capitolinus) ne ha 3 e il Colle 2 (Palatinus) ne ha 2. I primi 3 Colli per numero di cittadini sono 4, 1 e 2, che saranno quindi quelli devastati. Il giocatore Rosso ottiene 4 punti Tumulto (2 per ciascuno dei Colli devastati in cui è Prefetto) e l'Arancione ne ottiene 2.



Nell'immagine a destra siamo nell'Epoca II della stessa partita. In questo caso, il Colle 2 (Palatinus) ha il maggior numero di cittadini (3) mentre i Colli 1 (Capitolinus), 4 (Caelius) e 7 (Viminalis) sono a pari merito per la seconda posizione (2 Cittadini ciascuno). In questo caso, poiché almeno 3 Colli devono essere devastati, ma c'è un pareggio tra 3 Colli per la seconda posizione, i Colli devastati diventano 4, i numeri 1, 2, 4 e 7. Dal momento che almeno 3 Colli sono già stati selezionati, ignorate gli altri. I segnalini Devastazione piazzati nell'Epoca precedente rimarranno al loro posto, mentre quelli di questa Epoca copriranno il punteggio più alto ancora visibile con un segnalino Devastazione. Il Rosso ottiene 4 Tumulti, il Blu e l'Arancione 2 ciascuno.



La partita continua con l'Epoca III. Nella fase Devastazione, c'è un pareggio per il Colle con il maggior numero di Cittadini. I Colli 1 (Capitolinus), 2 (Palatinus), 3 (Quirinalis), 4 (Caelius) e 7 (Viminalis) hanno 3 Cittadini ciascuno. In questo caso estremo, tutti e 5 i Colli saranno devastati. È l'Epoca III, quindi non è necessario posizionare segnalini Devastazione (essendo l'ultimo round, non ci sarà un'altra fase Punteggio). Il giocatore Rosso ottiene 4 Tumulti (2 per Colle devastato in cui è Prefetto), insieme al giocatore Blu. Il giocatore Arancione è il Prefetto in un solo Colle e ottiene "solo" 2 Tumulti.



E - EDIFICI

In questa fase, i giocatori che sono Prefetti beneficiano dei bonus degli Edifici. Per ogni edificio su un Colle, il Prefetto ottiene:



Templum: 2 PP;



Aquaeductus: 2 Grani.



Amphitheatrum: Perdi 2 Tumulti;



F - DOMUS

In questa fase, ogni giocatore recupera tutti i Cittadini posizionati sul tabellone e li riporta sulla propria DOMUS.



G - RIVOLTE

In questa fase controllate la posizione del vostro indicatore Tumulto sul tracciato. Per ogni segnalino Danni da Tumulto che il vostro indicatore ha raggiunto o superato dovrete scegliere se:

1. Pagare le Risorse indicate (vedere paragrafo Segnalini Danni da Tumulto, pag. 12);
2. Prendere un segnalino Rovina

I segnalini Rovina vi faranno perdere punti alla fine della partita (Vedi FINE DELLA PARTITA, pagina 11).



H - SFAMARE

In questa fase dovrete pagare 1 Grano per ogni Cittadino nella vostra DOMUS. Se non avete abbastanza Grano, pagate tutto il Grano che potete e poi ottenete 2 Tumulti per ogni Cittadino che non potete sfamare.

Suggerimento: i Cittadini utilizzati come pagamento per una carta Provincia vengono rimessi in riserva e quindi non dovranno essere sfamati. Se non avete abbastanza Grano per sfamare i vostri Cittadini, durante la fase Azioni, potete giocare una carta Provincia trasformandoli in "soldati".

I - FINE EPOCA



Se avete appena terminato l'Epoca III, passate alla FINE DELLA PARTITA.
Se, invece, avete appena completato l'Epoca I o II, seguite questi passaggi:



Mettete nella scatola tutte le carte dell'Epoca corrente che non sono state giocate (carte Monumento e Provincia nelle mani dei giocatori e sul tabellone, più le carte Personalità ancora sul tabellone). Pescate 1 carta Personalità della nuova Epoca in una partita a 2 giocatori, o 2 carte in una partita a 3 o 4 giocatori e posizionatele a faccia in su negli spazi Personalità del tabellone.



Riposizionate tutti i segnalini Ricompensa esauriti sul tabellone nella posizione attiva. Riempite gli spazi vuoti nell'Area di Costruzione con edifici dello stesso colore presi dalla riserva.



Ogni giocatore ripristina le proprie carte Monumento attivabili in posizione verticale.



A partire dal primo giocatore che ha passato (quello con l'indicatore Ordine di Turno più a sinistra sul tracciato Passo), ogni giocatore sceglie l'ordine di turno per il turno successivo. Quindi spostate l'indicatore Fase sulla fase A del Tracciato Fasi.

Esempio: In una partita a 3 giocatori, l'Arancione passa dopo il Rosso e piazza l'indicatore Ordine di Turno nel secondo spazio ottenendo 2 PP.



Durante la fase Fine Epoca, il Rosso, che è passato per primo, sceglie l'ultima posizione per l'Epoca successiva, seguito dall'Arancione che sceglie la prima posizione e, infine, il giocatore Verde prende la restante seconda posizione.



Il Nuovo Ordine di Turno è Arancione, Verde, Rosso.



Alla fine dell'Epoca I o II, spostate l'indicatore Fase nella fase A.

Alla fine dell'Era III, spostate l'indicatore Fase nello spazio FINE DELLA PARTITA (descritto qui a fianco).



FINE DELLA PARTITA

Alla fine dell'Epoca III otterrete i PP finali, per determinare quale GENS ha più prestigio, come segue:

- **Risorse Rimanenti:** : / /

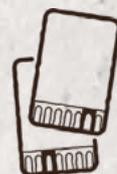
Ogni giocatore ottiene 1 PP per ogni 1 Pietra, 2 Grani e 8 Aurei rimasti, arrotondando per difetto.

- **Carte:**



Ogni giocatore ottiene o perde PP come indicato sulle carte Provincia e Monumento nella propria area di gioco.

- **Diversità:**



Ogni giocatore prende tutte le Carte Provincia, Monumento e Personalità giocate e le divide in gruppi contenenti una singola carta per colore. Per ogni gruppo di 6 colori diversi, si ottengono 3 PP; per ogni gruppo di 7 colori diversi, si ottengono 9 PP.

Esempio:

Questo è un gruppo completo di 7 colori e fa ottenere 9 PP alla fine della partita.



- **Rovina:**



Ogni giocatore sposta il proprio indicatore Tumulto sulla parte destra del tracciato Tumulto, nello spazio corrispondente alla sua posizione attuale. Per ogni segnalino Rovina ottenuto durante la partita, ogni giocatore sposta il proprio indicatore Tumulto di uno spazio verso l'alto. Gli indicatori Tumulto saranno ora in uno spazio con indicati il numero di PP che il giocatore del colore del segnalino deve perdere. Ogni giocatore sottrae quindi questo numero dai propri PP.

Il giocatore con l'indicatore Tumulto nell'ultimo spazio del tracciato Rovina non parteciperà al punteggio finale. Hai governato senza saggezza e la tua GENS sarà condannata alla DAMNATIO MEMORIAE!

La GENS ancora in gioco con il maggior numero di PP sarà dichiarata vincitrice.

In caso di parità, le GENS condivideranno il prestigio e la gratitudine della città AETERNA!

Fine Partita - Esempio Rovina: Alla fine della partita, spostate gli indicatori Tumulto negli spazi esattamente a destra di essi. Il giocatore Verde non ha segnalini Rovina, quindi resta fermo. Il Blu ha 2 segnalini Rovina e avanza di 2 spazi sul tracciato. L'Arancione ne ha 1 e avanza di 1 spazio. A questo punto ogni giocatore perde il numero di PP mostrato negli spazi dei loro indicatori Tumulto: 0 per il Verde, -6 per il Blu e l'Arancione. Se l'Arancione avesse 5 segnalini Rovina, invece di 1, avrebbe raggiunto l'ultimo spazio sul tracciato e avrebbe dovuto rimuovere il proprio indicatore dal tracciato Punti Prestigio, uscendo dal gioco e non gareggiando più per la vittoria.



Nota degli sviluppatori:

Cari giocatori, quello che avete tra le mani è un gioco sull'Antica Roma, dalla fondazione del primo "URBE" alla caduta dell'Impero Romano d'Occidente, all'incirca. Un periodo di oltre mille anni durante il quale si sono succeduti molti eventi che ci sono stati tramandati attraverso documenti, opere d'arte e leggende.

In questi mille anni ci sono molti periodi poco conosciuti o poco chiari, soprattutto per quanto riguarda l'Epoca dei Re, e anche gli esperti del settore, non essendo d'accordo su alcune questioni, suggeriscono diverse teorie. In questo labirinto di informazioni, siamo stati costretti a fare delle scelte. Queste poche righe sono per dirvi che non vogliamo descrivere la vera Roma, ma una sua versione parafrasata, per rendere il gioco scorrevole e divertente.

Comprendendo il nostro obiettivo, confidiamo che ci concederete qualche piccola "licenza di gioco da tavolo".

Grazie e buon divertimento.

Lo Staff

Playtesters: Alessandro Mercati, Carlo Trifogli, Claudio Antonelli, Cristian Paoli, Cristina Scialanca, Dario Aggioli, Davide Pellacani, Domenico Proveddi, Emiliano dell'Omo, Fabio Fioravanti, Fabio Peronace, Federica Ferri, Federico Bancone, Federico Palombo, Flavio Cozzolino, Gabriella Pistolessi, Giuseppe Ottavianelli, Giuseppe Tamba, Leonardo di Renzi, Leonardo Di Stefano, Lorenzo Cocchiara, Lorenzo Monaco, Luca di Russo, Luca Ferrara, Marco Cerri, Marco Maietta, Marco Mariani, Marco Pantaleoni, Marco Scuderi, Marco Vassallo, Martina Sorrenti, Massimo Bocconi, Matteo Gallo, Mauro Bocconi, Omar Lombardi, Roberto Antonelli, Roberto Minella, Roberto Pestrin, Rosa Campora, Silvia Antonelli, Simone Buonvicino, Simone Maurilli, Stefano Benigni, Tiziano Zazza, Valerio Salvi.

Un ringraziamento speciale al Prof. Marco Mengoli, Dr. Francesca Cesari e Dr. Vincenzo Spina per il loro aiuto sulla contestualizzazione storica degli elementi del gioco e a Daniele Ursini per il suo prezioso supporto.

Roberto Martire e Lorenzo Maria Conti vogliono dedicare questo Progetto alle loro famiglie e ai loro colleghi di "ELE" che ci sono sempre stati vicini e di supporto in questi lunghi anni di lavoro.

Segnalini Danni da Tumulto

Nella fase **G - RIVOLTE** ogni giocatore dovrà pagare, mettendole nella riserva, le Risorse richieste da tutti i segnalini Danno da Tumulto nello stesso spazio del proprio segnalino Tumulto e da tutti quelli sotto di esso, altrimenti, per ogni segnalino non soddisfatto, dovrà prendere un segnalino **Rovina**.

Le Risorse da pagare sono:

 	1 Pietra e 6 Aurei
  	1 Cittadino, 1 Pietra e 1 Grano
  	1 Grano, 1 Pietra e 2 Aurei
 	1 Cittadino e 3 Grani
 	3 Grani e 2 Aurei
  	1 Cittadino, 2 Grani e 4 Aurei

Segnalini Ricompensa

Ogni volta che un giocatore compie l'azione **INFLUENZARE UN COLLE**, durante la fase **B - AZIONI**, se ci sono ancora segnalini Ricompensa attivi  nel Colle  e non sono tutti esauriti , dopo aver posizionato il Cittadino sul Colle, può esaurire un segnalino attivo e ottenere le relative Risorse.

Le risorse sono:

  	Ottieni 3, 4, 5 Aurei
	Ottieni 1 Pietra
 	Ottieni 1 Cittadino e 1 Aureus
 	Ottieni 1 Grano e 2 Aurei
	Ottieni 2 Grani
	Perdi 2 Tumulti
	Gioca immediatamente una delle carte Provincia o Monumento sul tabellone, pagandone il costo. Considera la carta come se fosse stata appena giocata dalla tua mano.

Le immagini dei monumenti sono rappresentazioni artistiche basate su foto reali di monumenti ancora esistenti o rappresentazioni storiche di monumenti antichi. Le immagini di riferimento utilizzate dai nostri artisti sono di pubblico dominio, gratuite, non attribuibili o Creative Commons. Un ringraziamento speciale a romanoimpero.com, un'ampia fonte sulla storia e sui monumenti romani.

LUOGHI DEL TABELLONE



1 - Capitulinus

Iovis Optimi Maximi Capitolini
V secolo a.C.

Eretta da Tarquinius Priscus, fu il centro del culto dello stato romano.



2 - Palatinus

Aedes Serapidis
III secolo d.C.

Dedicato alla dea Iside, fatto costruire dall'imperatore Caracalla, era il tempio più grande e sontuoso del colle.



3 - Quirinalis

Domus Flavia
I secolo d.C.

Parte pubblica del palazzo di Domiziano che fungeva da rappresentanza per le udienze imperiali.



4 - Caelius

Nymphaeum Egeriae
I secolo d.C.

Secondo la leggenda, alla morte del Re Numa Pompilius, sua moglie, la ninfa Egeria, scoppiò in lacrime, dando vita a una sorgente d'acqua situata in una grotta naturale.



5 - Aventinus

Emporium
II secolo a.C.

L'antico porto fluviale di Roma, situato sul Tevere, costruito in seguito all'impetuoso sviluppo economico e demografico dell'epoca.



6 - Esquilinus

Esquiline Necropolis
VII - I secolo a.C.

Principale e più grande cimitero romano, tipicamente utilizzato dai guerrieri aristocratici.



7 - Viminalis

Thermae Diocletianae
III - IV secolo d.C.

Costruito in maniera sontuosa per servire i colli più popolosi dell'Epoca; Quirinalis, Viminalis e Esquilinus.

CARTE PERSONALITÀ



Romulus

VIII secolo a.C.

Leggendario fondatore di Roma e primo Re.



Spartacus

II-I secolo a.C.

Gladiatore e condottiero che guidò la rivolta degli schiavi (Terza Guerra Servile) che durò quasi 3 anni e si concluse con la vittoria di Roma.



Servius Tullius

VI secolo a.C.

Sesto re di Roma, autore del primo censimento generale e di una grande riforma dell'esercito.



Sulla

II-I secolo a.C.

A causa dell'instabilità politica romana, Sulla passò dall'essere un leader nella guerra contro Mitridate, a diventare dittatore di Roma conquistandola militarmente. Bandendo i suoi oppositori, spostò l'influenza politica nelle mani del Senato, poi si ritirò a vita privata.



Mutio Scaevola

V - IV secolo a.C.

Secondo la leggenda, cercò di uccidere il re etrusco Porsenna che stava assediando Roma. Il re lo catturò e Mutio bruciò la sua mano sul fuoco per mostrare al re il coraggio dei Romani.



Traianus

I e II secolo d.C.

Imperatore che regnò nel periodo di massima espansione di Roma. Fu un ottimo condottiero e costruttore di opere pubbliche monumentali.



Tarquinius Superbus

V secolo a.C.

Settimo Re di Roma che salì al trono dopo aver assassinato Servius Tullius. Dopo che suo figlio Sextus Tarquinius violentò la nobile donna Lucretia e lei si suicidò in pubblico, il Re e la sua famiglia furono esiliati da Roma.



Augustus

I secolo a.C., I secolo d.C.

Successore di Caesar, accentrò su di sé ogni potere e diede inizio ad un periodo chiamato Pax Romana, periodo in cui le leggi furono unificate in tutto l'Impero e le controversie furono sedate.



Caesar

I secolo a.C.

Il più famoso dei leader e dei dittatori romani. Un grande stratega militare con grandi mire espansionistiche. Fu ucciso in Senato durante una cospirazione contro di lui.



Galla Placidia

IV - V secolo d.C.

Nobildonna, imperatrice romana, protagonista politica dell'Impero Romano d'Occidente. Il Mausoleo di Galla Placidia, a Ravenna, è Patrimonio dell'Umanità UNESCO.



Tiberius et Caius Gracchus

II secolo a.C.

Senatori che hanno attuato riforme agrarie volte a limitare la quantità di terra per cittadino e a far sì che lo stato redistribuisse la terra in eccesso tra i cittadini.



Hadrianus

I - II secolo d.C.

Imperatore successore di Traianus, rafforzò i confini dell'Impero e costruì numerose opere pubbliche e monumenti.

CARTE MONUMENTO

Aedes Concordiae

IV secolo a.C.

Tempio eretto da Lucius Furius Camillus per celebrare la conciliazione fra patrizi e plebei.



Aedes Herculis Victoris

II secolo a.C.

Tempio circolare dedicato a Hercules Vincitore e posto al centro del Forum Boarium.



Aedes Iani

VII secolo a.C.

Tempio dedicato a Ianus, le cui porte venivano aperte in tempo di guerra e chiuse in tempo di pace.



Aedes Iuppiter Feretrius

VIII secolo a.C.

Primo tempio della Roma antica, voluto dal leggendario fondatore Romulus.



Aedes Matris Magnae

III-II secolo a.C.

Tempio dedicato alla Magna Mater, divinità straniera accolta a Roma durante le Guerre Puniche.



Aedes Vestae

VIII secolo a.C.

Tempio atto a custodire il fuoco sacro di Roma, mantenuto vivo dalle Virgines Vestalis.



Amphitheatrum Flavium

I secolo AD

Oggi noto come Colosseo, ospitava combattimenti fra gladiatori e cacce di animali selvatici.



Aqua Alexandrina

III secolo d.C.

Undicesimo acquedotto di Roma, lungo 22 km, eretto dall'Imperatore Alexander Severus.



Arcus Titi

I secolo d.C.

Arco onorario eretto dall'Imperatore Domitianus in memoria del fratello Titus, conquistatore di Gerusalemme.



Casa Romuli

VIII secolo a.C.

Mitologica capanna costruita da Romulus sul colle Palatino, residenza del primo Re di Roma.



Castra Nova Equitum Singularium

II-III secolo d.C.

Caserna per i soldati incaricati della sicurezza dell'Imperatore.



Castra Peregrina

I-II secolo d.C.

Caserna destinata ai soldati deputati a funzioni di spionaggio o esplorazione.



Castra Praetoria

I secolo d.C.

Alloggiamenti militari costruiti dall'Imperatore Tiberius per il corpo di guardia dei Pretoriani.



Cloaca Maxima

VI secolo a.C.

Enorme condotto fognario costruito dal Re Tarquinius Priscus per bonificare il territorio di Roma.



Columna Bellica

III secolo a.C.

Colonna in legno contro cui si scagliava una lancia per formalizzare una dichiarazione di guerra.



Columna Traiani

II secolo d.C.

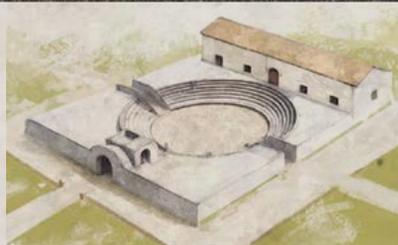
Colonna onoraria eretta dall'Imperatore Traianus in memoria del trionfo contro i Daci.



Comitium

VIII secolo a.C.

Piccola area circolare sita nel Forum Romanum, dove avevano luogo i primi comizi cittadini.



Curia Hostilia

I secolo a.C.

Il più antico luogo di riunione del Senato, Costruito da Tullus Hostilius e ampliato da Sulla.



Ecclesia Sancti Petri

IV secolo d.C.

Basilica eretta dall'Imperatore Costantinus sulla tomba dell'apostolo Pietro.



Forum Boarium

VIII secolo a.C.

Zona adiacente al fiume Tevere e destinata alla compravendita del bestiame.



Lupercal

VIII secolo a.C.

Mitica grotta ai piedi del Palatino, luogo del ritrovamento di Romulus e Remus allattati dalla Lupa.



Moenia Servii Tulli

VI-IV secolo a.C.

Prima cinta muraria di Roma, leggendariamente costruita dal sesto Re Servius Tullius.



Palatium Domitiani

I secolo d.C.

Palazzo imperiale sul colle Palatinus, innalzato dall'imperatore Domitianus e riccamente decorato.



Pantheon

II secolo d.C.

Tempio sacro a tutti gli dei, ricostruito dall'Imperatore Adrianus sul precedente tempio di Agrippa.



Pons Sublicius

VII secolo a.C.

Primo ponte sul Tevere della Roma antica, interamente costruito in legno dal Re Ancus Marcius.



Porta Triumphalis

V-III secolo a.C.

Porta posta nei pressi del Forum Boarium e connessa alla celebrazione dei trionfi.



Portum Centumcellae

II secolo d.C.

Porto costruito dall'Imperatore Traianus per favorire spedizioni commerciali e militari.



Regia

VIII secolo a.C.

Antica abitazione del Re, successivamente adibita a residenza del Rex Sacrorum e del Pontifex Maximus.



Regina Viarum

IV secolo a.C.

Tradizionale appellativo della via Appia Antica, costruita dal Censore Appius Claudius Caecus.



Saepta Iulia

I secolo a.C.

Vasto spazio porticato posto in Campus Martius, originariamente ideato come recinto elettorale.



Serapeum

III secolo d.C.

Suntuoso tempio costruito sul Quirinale dall'Imperatore Caracalla in onore del dio Serapide.



Sepulcretum

VII secolo a.C.

Vasta necropoli per sepolture di basso ceto, poi riqualificata negli Horti Maecenatiani.



Stadium Domitiani

I secolo d.C.

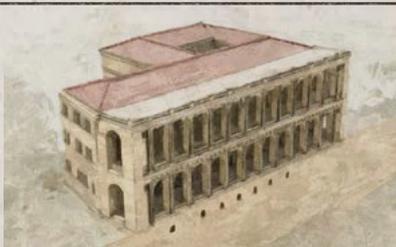
Stadio costruito dall'Imperatore Domitianus e dedicato a gare atletiche e sportive.



Tabularium

I secolo a.C.

Edificio monumentale posto a quinta scenografica del Forum Romanum e destinato ad Archivio di Stato.



Theatrum Pompeium

I secolo a.C.

Primo teatro stabile in muratura costruito a Roma da parte del Console Gnaeus Pompeius Magnus.



Thermae Agrippae

I secolo a.C.

Primo edificio termale pubblico della Roma antica, costruite da Marcus Agrippa.



RIASSUNTO DELLA STRUTTURA DEL ROUND

A - SCELTA

Prendete 3 carte Monumento + 2 carte Provincia e iniziate la fase Scelta. Posizionate la quinta carta sul tabellone.

B - AZIONI

Seguendo il tracciato Ordine di Turno, ogni giocatore svolge una azione tra:

B1 - GIOCARE UNA CARTA

Giocate una carta Provincia o Monumento.

B2 - CHIEDERE UN FAVORE

Giocate una carta Personalità dal tabellone **SOLO SE** soddisfatte il suo requisito almeno una volta.

B3 - COSTRUIRE UN EDIFICIO

Piazzate un Cittadino, in uno spazio dell'Area di Costruzione che contenga un Edificio e che non contenga altri Cittadini, pagate 1 Pietra, ottenete 3 PP, quindi posizionate l'Edificio corrispondente su un Colle che non contenga lo stesso edificio.

B4 - INFLUENZARE UN COLLE

Piazzate un Cittadino su un Colle. Pagate 2 Grani se non ci sono Cittadini, 1 Grano se c'è già 1 Cittadino, 0 Grano se ci sono già 2 o più Cittadini.

B5 - PASSARE

Posizionate l'indicatore Ordine di Turno nello spazio libero con i PP più alti, ottenete i PP indicati e terminate la vostra fase Azioni.

AZIONI GRATUITE

Durante il vostro turno potete Attivare un Monumento con  e rimuovere dal gioco una carta dalla vostra mano per ottenere: 1 Cittadino e 2 Aurei oppure 2 Grani oppure 1 Pietra oppure perdere 2 Tumulti.

C - PUNTEGGIO

Ottenete i PP dai Colli.

D - DEVASTAZIONE

I Prefetti sui Colli con la maggioranza di Cittadini ottengono 2 Tumulti, poi coprite il valore più alto del Colle con un segnalino Devastazione.

E - EDIFICI

I Prefetti sui Colli con Edifici ottengono le loro Risorse.

F - DOMUS

Riprendete tutti i vostri Cittadini dal tabellone.

G - RIVOLTE

Pagate il costo di ogni segnalino Danno da Tumulto raggiunto o superato con il vostro indicatore Tumulto o prendete 1 segnalino Rovina per ogni segnalino Danno da Tumulto non pagato.

H - SFAMARE

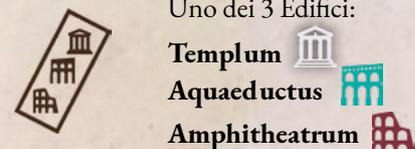
Pagate 1 Grano per ogni vostro Cittadino o ottenete 2 Tumulti.

I - FINE EPOCA I E II

Mettete nella scatola tutte le carte dell'Epoca attuale non giocate, prendete le nuove carte Epoca, spostate in alto tutti i segnalini Ricompensa, riattivate le carte , riempite l'Area di Costruzione, scegliete il nuovo Ordine di Turno.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine dell'Epoca III ottenete punti per le Risorse rimanenti, punti per le carte, punti per la Diversità e perdetevi punti per la Rovina (o uscite dal gioco). I giocatori con il punteggio più alto vincono, anche in caso di parità.

	Azioni		Carta Monumento
	Fine della Partita		Carta Provincia
	Permanente L'effetto è attivo per tutta la durata della partita.		Carta Personalità
	Attivabile Potete attivare la carta come azione gratuita per risolverne l'effetto.		DOMUS La plancia dei giocatori.
	Istantaneo Risolvete l'effetto della carta non appena viene giocata.		Uno dei 3 Edifici: Templum  Aqueductus  Amphitheatrum 
	Punti Prestigio Istantanei/ alla fine della partita.		Segnalini Ricompensa
	Aurei (Aureus al singolare) Ottenuti principalmente giocando Province, con i segnalini Ricompensa e giocando carte dello stesso colore. Pagati per giocare carte Monumento e chiedendo un favore.		Cittadino Ottenuti principalmente giocando carte Monumento e con i segnalini Ricompensa. Usati per piazzarli sui Colli e sull'Area di Costruzione o spesi per giocare Province.
	Pietre Ottenute principalmente giocando Province e con i segnalini Ricompensa. Pagate per giocare carte Monumento e costruendo Edifici.		Prefetto Il Cittadino/Cittadini nella posizione più a sinistra di un Colle.
	Grani (di valore 1 e 3) Ottenuti principalmente giocando Province, Monumenti e con segnalini Ricompensa. Pagati per piazzare i Cittadini sui Colli e per sfamarli.		Colle
	Tumulti Ottenuti principalmente giocando Province, avendo Prefetti sui Colli devastati o non sfamando i Cittadini. Persi con Monumenti, segnalini ricompensa e azioni gratuite.		Segnalino Rovina Se ne ottiene 1 per ogni segnalino Danno da Tumulto non pagato. Alla fine della partita, fate salire di 1 spazio il vostro indicatore Tumulto per ogni segnalino Rovina Posseduto.

Autore:
Martin Wallace

Sviluppo e coordinamento produzione:
Lorenzo Maria Conti and **Roberto Martire**

Illustrazioni e Copertina:
Andreas Rocha

Illustrazioni personalità:
Emiliano Mammucari

Grafica e Impaginazione:
Marco Pantaleoni

Progetto editoriale e supervisione:
Alessandro Lanzuisi

Aeterna è un gioco creato da
Ergo Ludo Editions ©2024

Aeterna è un gioco di
Ergo Ludo Editions e **MS Edizioni** ©2024

Un ringraziamento speciale a Martin Wallace per aver mantenuto la promessa e grazie a Roma, la città "Aeterna".


ERGO LUDO EDITIONS

Ergo Ludo Editions
Via Monte Senario 57
00141 Roma


EDIZIONI

MS Edizioni
Viale Gramsci 57
47122 Forlì (FC)