TRAJAN

110 DC – O Império Romano está no auge de sua glória, governado pelo Imperador "optimus princeps" Trajano. As fronteiras estão seguras e o povo pode se dedicar aos assuntos internos do Império - ROMA.

Arrisque sua sorte e aumente seu poder! Com as táticas certas, você poderá manipular seus adversários e, eventualmente, reivindicar a vitória.

Componentes do Jogo

1 tabuleiro – mostrando partes do Império Romano, a partir do senado de Roma, através do Arco de Trajano, do fórum e do porto até as províncias distantes da Britânia e da Germânia.

O tabuleiro é composto por 6 áreas; uma ação específica é atribuída a cada uma delas.

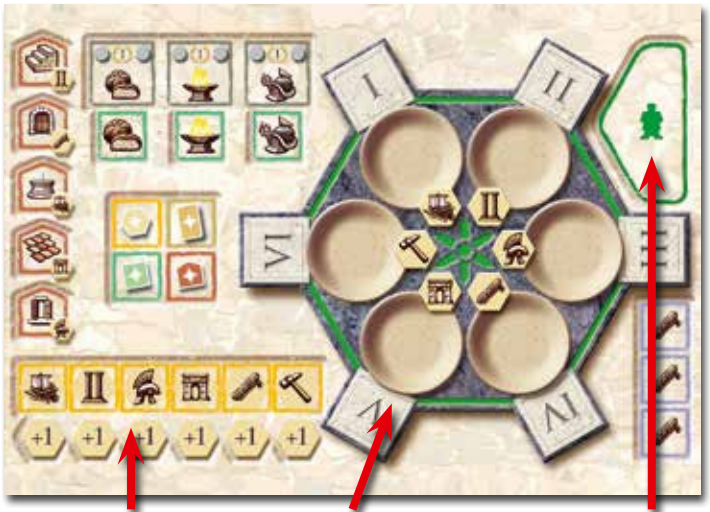


60 peões pequenos – 15 nas cores de cada jogador; vermelho, verde, azul escuro e marrom. Eles representam legionários ou trabalhadores dos jogadores.



4 peões de líder militar e 8 discos – nas 4 cores dos jogadores. Os líderes militares ocupam províncias com seus legionários. Os jogadores usam seus discos como marcador de pontos de vitória e para votarem no senado.

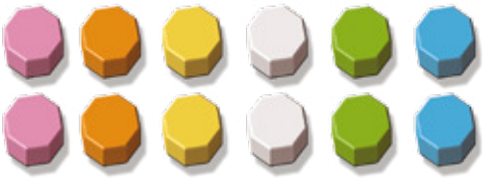




4 tabuleiros individuais nas cores dos jogadores – mostrando o círculo de ações com 6 bandejas e espaços para várias fichas recolhidas pelos jogadores.

4 Arcos de Trajano – um para cada jogador. Marca o espaço da próxima ficha de Trajano no tabuleiro dos jogadores.





4 conjuntos de marcadores de ação octogonais – cada conjunto composto por 12 marcadores, 2 de cada cor: amarelo, laranja, verde claro, branco, rosa e azul. Os jogadores os colocam nas bandejas de seu círculo de ações.

1 marcador de tempo – usado para marcar a duração das rodadas.



60 cartas de mercadorias – 12 mercadorias, 5 de cada.



9 tipos diferentes de fichas – uma de cada é mostrada aqui:

54 fichas de Trajano

70 fichas de fórum

12 fichas de ação extra

20 fichas de construção

24 marcadores[+2]

15 fichas de demanda - pão • jogos • religião

3 fichas de barco

12 fichas de bônus

4 fichas de 1/4 de ano



















1 saco de pano – para sortear as fichas de bônus.

1 manual de regras

Preparação

Abra o tabuleiro de jogo no centro da mesa.

Dê a cada jogador, em sua cor escolhida, 1 tabuleiro individual, 1 peão de líder militar, 15 peões pequenos e 2 discos para marcar seus pontos de vitória e sua posição no senado. Além disso, cada jogador recebe 1 Arco de Trajano e 12 marcadores de ação (2 peças de cada cor – azul, amarelo, verde claro, laranja, rosa e branco).

Separe as **fichas de ações extras e de fórum** por seus versos, embaralhe-as e separe-as em pilhas viradas para baixo, próximas ao tabuleiro.

Embaralhe as **fichas de demanda** viradas para baixo e remova, aleatoriamente, 3 delas do jogo. Coloque as fichas de demanda restantes viradas para baixo, próximas ao tabuleiro.

Depois, compre, aleatoriamente, as seguintes fichas e coloque-as viradas para cima sobre o tabuleiro (veja a ilustração a baixo):

10 **fichas de fórum** nas províncias (1 em cada província) e, dependendo do número de jogadores, mais 6 (2 jogadores), 9 (3 jogadores) ou 12 (4 jogadores) no espaço designado do fórum.

Coloque 3 fichas de ação extra nos espaços amarelos do fórum.

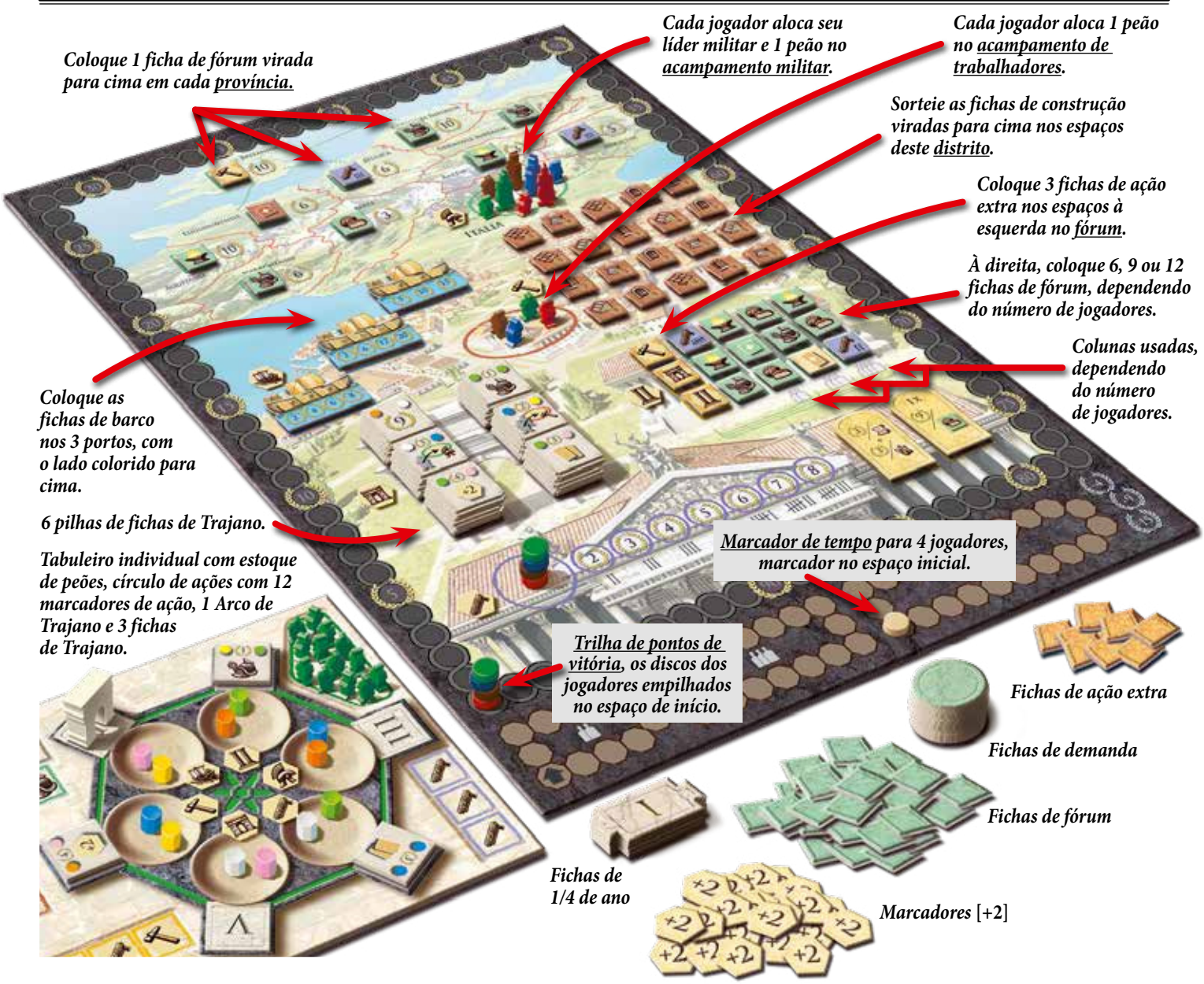
Preencha todos os **20 espaços** do distrito de construções com **1 ficha de construção** em cada espaço.

Coloque o marcador de tempo no espaço inicial do marcador de ciclos, de acordo com o número de jogadores.

Então, todos os jogadores alocam seus líderes militares e um peão pequeno no acampamento militar e um peão pequeno no acampamento de trabalhadores; cada jogador mantém seus 13 peões restantes no espaço específico de seu tabuleiro individual. Cada jogador coloca seu Arco de Trajano no local marcado "I" de seu tabuleiro individual.

Antes de comprarem suas fichas de Trajano, os jogadores alocam seus marcadores de ação nas bacias em seus tabuleiros, preenchendo cada uma com 2 marcadores de qualquer cor.

Agora, arrume as fichas de Trajano por categorias (ícones), embaralhe cada pilha separadamente e arrume cada uma nos 6 espaços do tabuleiro.



Preparação da Partida

Os jogadores determinam o jogador inicial por qualquer método que queiram. O jogador inicial coloca um de seus discos no espaço de início da trilha do senado. Em sentido horário, os outros jogadores empilham seus discos sobre os outros discos, criando uma pequena pilha.

(Nota: a ordem do empilhamento é importante, pois os empates são resolvidos em favor do disco que estiver mais acima na pilha.)

Os jogadores empilham seus discos no espaço inicial da trilha de pontos de vitória (a ordem dos discos não é importante nesta pilha!).

Cada jogador compra uma ficha de bônus da sacola e a coloca em sua frente, com o lado amarelado para cima.

O jogador inicial compra mais 2 fichas de bônus e as coloca no tabuleiro, à direita da trilha do senado, com o lado amarelado virado para cima. Mantenha a sacola com as fichas bônus restantes ao alcance de todos.

Embaralhe as cartas de mercadorias e arrume a pilha virada para baixo, próxima ao tabuleiro. Revele a carta do topo e a coloque virada para cima ao lado da pilha de compras, criando uma pilha de descartes. Então, revele a próxima carta da pilha e a coloque virada para cima no outro lado da pilha de compras, criando uma segunda pilha de descartes.

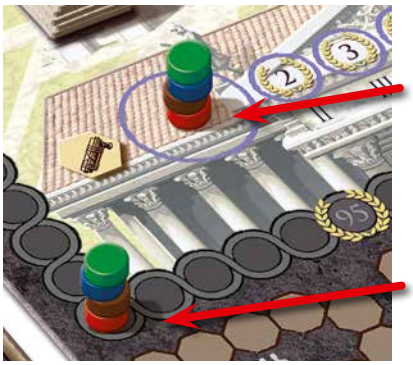
Iniciando com o primeiro jogador e continuando na ordem do turno, cada jogador compra 3 cartas de mercadorias, mantendo-as em sua mão. Cada jogador pode pegar cartas em qualquer uma das pilhas, em qualquer combinação desejada; sempre que um descarte estiver vazio, este será preenchido com uma nova carta do topo da pilha de compras.

Durante o último passo de preparação do jogo, todos os jogadores selecionam 3 fichas de Trajano, em ordem de turno. Cada jogador coloca suas fichas selecionadas nos locais marcados II, IV e VI em seus tabuleiros individuais, na ordem que desejar. Neste momento, os jogadores não devem ter mais do que 1 ficha de Trajano de cada tipo.



Existem 6 tipos de fichas de Trajano.

Veja detalhes das fichas de Trajano na página 11.



Local inicial da trilha do senado em uma partida para 4 jogadores.

Local inicial da trilha de pontos de vitória em uma partida para 4 jogadores.



Local no senado para as 2 fichas de bônus.



Cartas de mercadorias – as duas pilhas de descarte viradas para cima, à direita e à esquerda da pilha de compras.



Empilhe cada ficha de Trajano por categoria em pilhas separadas sobre o tabuleiro.

Objetivo do jogo

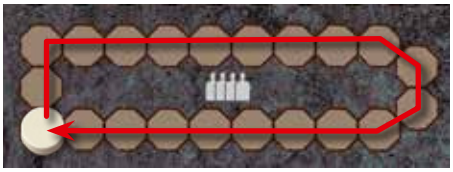
Os jogadores tentam adquirir pontos de vitória, sabiamente aproveitando as oportunidades oferecidas pela manipulação tática de seis ações diferentes.

A chave do sucesso é a alocação inteligente dos marcadores de ação para as bandejas do círculo de ações. Os jogadores tentam programar o melhor momento para determinadas ações. Por um lado, é importante saber aproveitar as oportunidades, como conquistar fichas importantes; de outro lado, é igualmente importante dificultar as ações dos adversários em situações cruciais. Além disso, os jogadores devem planejar alguns turnos à frente.

Independentemente do resultado de sua primeira partida, você ficará mais experiente com as partidas seguintes e sempre aprenderá novos detalhes.

Sequência de jogo

Uma partida representa 1 ano, dividida em quatro fases relativas a 1 quarto de um ano cada. Cada quarto de ano dura 4 rodadas; cada rodada dura um ciclo de tempo na trilha do marcador de tempo.
O número de turnos dos jogadores pode variar de rodada a rodada.
Um turno do jogador consiste nos seguintes passos, os quais devem ser executados nesta ordem:
• Mover os marcadores de ação e atualizar o marcador de tempo (obrigatório)
• Cumprir uma ficha de Trajano (se possível)
• Executar uma ação (opcional)
Após o jogador finalizar seu turno, o próximo jogador, em sentido horário inicia o turno dele.



Uma rodada dura um ciclo completo do marcador de tempo.

Dica: os jogadores influenciam na duração de uma rodada de acordo com o número de marcadores de ação na bandeja inicial escolhida.

Mover os marcadores de ação (obrigatório)

O jogador escolhe uma bandeja em seu tabuleiro e recolhe todos os marcadores de ação desta bandeja, anunciando seu número em voz alta (veja "Atualizando o marcador de tempo").
A bandeja escolhida deve conter, pelo menos, 1 marcador de ação.
Depois, o jogador coloca os marcadores de ação, um por um, nas bandejas seguintes em sentido horário. O jogador deixa um marcador em cada bandeja continuamente, até ter colocado todos os marcadores recolhidos.
O jogador pode escolher qual marcador (cor) ele coloca em cada bandeja.
A bandeja na qual o jogador coloca o último marcador de ação será a **bandeja alvo**.

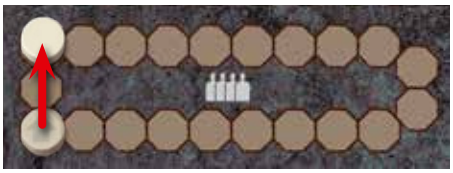
Nota: se existem mais que 6 marcadores de ação na bandeja escolhida, o jogador pode acabar colocando 2 marcadores de ação em uma mesma bandeja.



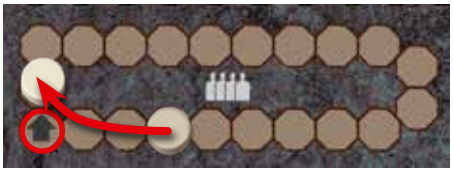
Exemplo: o jogador escolhe a bandeja com a ação de Trajano, contendo 2 marcadores de ação, os quais o jogador coloca em sentido horário. O último marcador de ação vai para a bandeja com a ação do porto, esta é a bandeja alvo.

Atualizar o marcador de tempo (obrigatório)

Após o jogador anunciar o número de marcadores de ação recolhidos, seu vizinho à direita avança o marcador de tempo, o mesmo número de espaços em sentido horário.



Exemplo: já que 2 marcadores de ação foram movidos, o marcador de tempo avança dois espaços.



Exemplo: 4 marcadores de ação foram movidos e o marcador de tempo avançou 4 espaços, cruzando o espaço inicial.

Final de uma rodada de jogo

Assim que o marcador de tempo chegar ou passar o espaço inicial da trilha de tempo, a rodada atual termina **após o jogador atual finalizar seu turno**. Um quarto de ano termina após 4 rodadas de jogo; a partida termina quando o ano se completa.

Quando for o final de uma rodada, o final de um quarto de ano ou o final da partida, certos ajustes devem ser realizados antes que o turno do próximo jogador se inicie (veja comentários nas páginas 8 e 9).

Cumprindo uma ficha de Trajano (se possível)

Se uma ficha de Trajano está acima da bandeja alvo e se há marcadores de ação na bandeja nas mesmas cores mostradas na ficha de Trajano, o jogador remove a ficha de seu tabuleiro, recebe os devidos pontos de vitória e pode executar a ação especial apropriada.

O número de marcadores de ação na bandeja alvo não é relevante, nem há quanto tempo estão na bandeja.

Após o jogador executar a ação especial, a ficha de Trajano deve ser descartada do jogo.

Exceção: o jogador recolhe uma ficha de Trajano com os ícones de pão, elmo ou pira e a coloca em seu tabuleiro, estas fichas são efetivas até o final da partida.

(Veja "Fichas de ações extras" na página 11.)

Nota: não importa se a bandeja alvo contém mais marcadores de ação do que os exigidos para se cumprir uma ficha de Trajano.



Exemplo: o último marcador de ação colocado na bandeja foi um marcador azul. A bandeja já contém 2 outros marcadores necessários para cumprir a ficha de Trajano.

O jogador recebe 5 pontos de vitória e pode colocar um de seus pequenos peões no acampamento de trabalhadores. A ficha de Trajano é, então, descartada do jogo.

Executar uma ação (opcional)

Independentemente do jogador cumprir uma ficha de Trajano ou não, ele pode, agora, executar a ação referente àquela bandeja alvo.

Uma única ação é associada a cada bandeja do círculo de ações.

As ações disponíveis são:



Exemplo: a ação militar é associada a esta bandeja.

Ação de porto

O jogador deve escolher umas das quatro opções:

- O jogador pode comprar **2 cartas de mercadoria da pilha de compras** e colocá-las em sua mão. Então, ele deve descartar 1 carta a sua escolha de sua mão, colocando a carta descartada virada para cima em uma das duas pilhas de descarte.
- O jogador pode pegar **a carta do topo de uma das duas pilhas de descarte** e colocá-la em sua mão.
- O jogador pode baixar **1 ou 2 cartas de sua mão** e colocá-las na mesa a sua frente, **viradas para cima**.

Esta será a coleção pessoal de cartas do jogador, que poderá valer alguns pontos extras ao final da partida, se combinadas a certas fichas de bônus.

O jogador repõe sua mão com cartas da pilha de compras com o mesmo número de cartas que baixou.

- O jogador pode **embarcar mercadorias em um dos três barcos**, baixando uma das três combinações de cartas necessárias para sua coleção pessoal a sua frente. Esta combinação específica deve corresponder à exigência de um dos barcos e o jogador recebe os respectivos pontos de vitória *(veja a ilustração à direita)*.

Se o lado colorido do barco está visível, o jogador vira o barco para o lado cinza, do contrário, deixa o barco como está! As cartas são adicionadas à coleção pessoal do jogador.

Frente colorida	*Verso cinza*
	
O jogador recebe por ***1 mercadoria..... 2 PV*** ***2 cartas idênticas.... 6 PV*** ***3 cartas idênticas... 12 PV*** ***4 cartas idênticas... 20 PV***	***O jogador recebe por*** ***1 mercadoria..... 0 PV*** ***2 cartas idênticas.... 1 PV*** ***3 cartas idênticas.... 7 PV*** ***4 cartas idênticas... 15 PV***
	
O jogador recebe por ***1 par..... 5 PV*** ***2 pares diferentes...10 PV*** ***3 pares diferentes... 15 PV***	***O jogador recebe por*** ***1 par..... 1 PV*** ***2 pares diferentes..... 6 PV*** ***3 pares diferentes... 11 PV***
	
O jogador recebe por ***1 mercadoria..... 2 PV*** ***2 cartas diferentes....4 PV*** ***3 cartas diferentes....6 PV*** ***4 cartas diferentes....8 PV***	***O jogador recebe por*** ***1 mercadoria..... 0 PV*** ***2 cartas diferentes... 1 PV*** ***3 cartas diferentes... 3 PV*** ***4 cartas diferentes... 5 PV***

Ação do fórum

O jogador escolhe qualquer uma das fichas do fórum e a coloca virada para cima em seu tabuleiro individual no local adequado.

Veja o resumo das fichas de fórum nas páginas 10 e 11.



Existem 3 espaços no fórum para as fichas de ação extra (amarelas) e 6, 9 ou 12 espaços para as fichas de fórum normais, de acordo com o número de jogadores.

Dica: Se necessário (se faltar espaço), os jogadores podem empilhar suas fichas em seu tabuleiro individual.

Ação militar

O jogador deve escolher uma das três opções:

- O jogador pega 1 de seus peões de seu tabuleiro individual e o aloca no acampamento militar no tabuleiro de jogo. Assim, este peão se torna um legionário até o final da partida.
- O jogador move seu líder militar para uma província adjacente. Se ele encontrar uma ficha nesta província, ele a recolhe e a guarda em seu tabuleiro individual. O acampamento militar está adjacente a três províncias, assim como à província da Britânia *(linhas verdes pontilhadas)*.
- O jogador realoca um de seus legionários do acampamento militar para a província atual de seu líder militar, apenas se ainda **não houver nenhum de seus legionários lá**.

  O jogador recebe, imediatamente, tantos pontos de vitória quanto mostrados na província, contanto que não haja legionários de **outros** jogadores lá. No entanto, se houver **legionários de outros jogadores** nesta província, os pontos de vitória serão **reduzidos em três pontos para cada outro legionário presente**.

  Importante: *é permitido apenas 1 legionário de cada jogador em cada província.*





Líderes militares só podem se mover para províncias adjacentes.

Observe que legionários não se movem de província para província, eles vão direto para a província de seu líder militar.

Observe que os jogadores nunca ganham menos do que 0 pontos de vitória por uma província.

Ação de Trajano

O jogador escolhe uma ficha de Trajano dentre as 6 pilhas viradas para cima e a coloca no local atualmente indicado pelo Arco de Trajano em seu tabuleiro individual. Então, ele desliza o Arco de Trajano para o próximo local livre, no sentido horário.

Se todos os locais já estão ocupados por fichas de Trajano, ou seja, não há nenhum local livre para ele, o Arco deverá ser colocado no centro do círculo e assim que vagar um novo espaço, ele deverá ser colocado neste próximo local adequado.

Enquanto todos os espaços possíveis para o Arco de Trajano estiverem ocupados, o jogador não poderá executar a ação de Trajano.



Exemplo: o jogador coloca sua nova ficha de Trajano no local atual de seu Arco de Trajano ("I"). Então, ele move o Arco para o próximo espaço livre no sentido horário ("III").

Ação do senado

O jogador avança seu disco 1 espaço na trilha do senado e recebe tantos pontos quanto indicados neste novo espaço.

O jogador coloca seu disco sobre qualquer disco que já esteja naquele espaço.

Uma vez que tenha alcançado o 8º espaço de pontos de vitória, o jogador não poderá mais executar esta ação durante o resto deste quarto de ano.



Exemplo: o jogador avança seu disco 1 espaço na trilha do senado, de 4 para 5 e recebe 5 pontos de vitória.

Ação de construção

O jogador deve escolher uma das duas opções:

- O jogador pega 1 de seus peões de seu tabuleiro individual e o aloca no acampamento de trabalhadores. Assim, este peão se torna um trabalhador até o final da partida.
- O jogador realoca um de seus trabalhadores do acampamento de trabalhadores para uma construção. Se esta for sua primeira construção, ele poderá escolher qualquer espaço no distrito. Porém, ele deverá alocar qualquer trabalhador futuro em construções horizontalmente ou verticalmente adjacentes a um de seus trabalhadores já existentes.



- Caso haja uma **ficha de construção** no espaço escolhido, o jogador recolhe a ficha e a coloca no local apropriado indicado em seu tabuleiro individual e recebe os pontos de vitória marcados na ficha.



Exemplo: o jogador escolhe uma construção, recolhe a ficha de construção e a coloca no local adequado em seu tabuleiro individual.



Este local ainda está vazio, então o jogador executa a ação adicional (neste caso, uma ação de senado).

Se esta for a primeira construção daquele tipo que o jogador recolhe, ele, imediatamente, executa a **ação extra** marcada em seu tabuleiro, **além da ação normal de seu turno**. O jogador recebe esta ação adicional apenas na primeira vez em que constrói aquele tipo de construção.

- Um jogador pode alocar seu trabalhador em uma construção onde já haja outros **trabalhadores de outros jogadores**. Desta forma, ele não recolhe a ficha de construção, mas pode ocupar uma posição estratégica adequada para conquistar novas fichas no futuro.



Exemplo: o jogador aloca seu trabalhador em uma construção onde um trabalhador azul já está trabalhando. O jogador verde não recebe nenhum ponto de vitória, nem ficha de construção. No entanto, agora ele está próximo de uma atraente janela que vale 4 pontos de vitória, ele poderá tentar conquistá-la em seu próximo turno.

Final da rodada • Término do quarto de ano • Final da partida

Final da rodada

Uma rodada de jogo termina após o turno do jogador atual, se o marcador de tempo parar ou ultrapassar o espaço inicial da trilha do tempo.

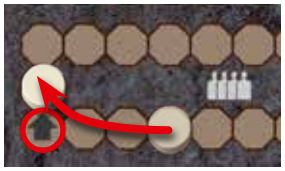
Revele uma ficha de demanda e a deixe à vista de todos, próxima ao tabuleiro.

O próximo jogador em sentido horário inicia a próxima rodada. O marcador de tempo não deve ser atualizado após o final de uma rodada, ele simplesmente continuará do ponto onde está.

Se neste momento já houver 3 fichas de demanda próximas ao tabuleiro (após 4 ciclos na trilha de tempo) este quarto de ano termina. Em vez de revelar uma nova ficha de demanda, marque a pontuação final deste quarto de ano.

O marcador de tempo completou seu primeiro ciclo:

A primeira ficha de demanda é revelada.







O quarto de ano atual terminou após a 4ª rodada de jogo e mais nenhuma ficha de demanda é revelada – três fichas de demanda já foram reveladas.

Término do quarto de ano

1. Atendendo às demandas do povo

Primeiro, **cada** jogador deve atender às demandas do povo. O povo reivindicou três demandas que devem ser satisfeitas.

Para atender estas demandas, **cada** jogador deve descartar uma ficha de fórum relevante para **cada** demanda.

Ou o jogador pode atender à demanda exibindo uma ficha de Trajano com o símbolo exigido.

Cada jogador pode usar cada ficha de Trajano apenas uma vez durante a pontuação de quarto de ano.

Todas as fichas de fórum usadas para atender às demandas devem ser descartadas do jogo, enquanto os jogadores mantêm as fichas de Trajano exibidas para esta pontuação. (Veja na página 9.)

Se um jogador não conseguir atender a uma ou mais demandas, ele deve perder pontos de vitória como a seguir:

- 1 demanda não atendida ..... - 4 PV.
- 2 demandas não atendidas ..... - 9 PV.
- 3 demandas não atendidas ..... - 15 PV.

Importante: se um jogador puder atender a uma demanda, ele deverá cumpri-la. Não é permitido negar uma demanda voluntariamente, perdendo, assim, pontos de vitória, deliberadamente.





Exemplo: estas demandas devem ser cumpridas neste quarto de ano. O jogador tem 2 fichas de fórum e 1 ficha de Trajano. Ele usa sua ficha de fórum com um elmo (que é removida do jogo, a seguir) e sua ficha de Trajano (que não é removida). O jogador não conseguiu atender à demanda do povo por pão e perderá 4 PV.

2. Balanço de poder no senado

Agora todos os jogadores resolvem suas influências no senado, de acordo com seu número de votos.

Cada jogador totaliza:

- o número de votos de acordo com sua posição atual na trilha do senado.
- o número de votos de todas as fichas de senado que possua em seu tabuleiro individual.

O jogador que controlar **o maior número de votos** será nomeado cônsul e escolherá uma das duas fichas de bônus à direita da trilha do senado. Ele, então, coloca a ficha de bônus na sua frente com o **lado amarelo virado para cima**.

Observe que se o marcador de um jogador descer além do espaço inicial da trilha de pontos, cada espaço para cima será equivalente a -1 PV.



Exemplo: Verde e Marrom, ambos possuem 5 votos no senado. Verde venceria o desempate, já que seu disco está sobre o disco de seu adversário. No entanto, Marrom possui uma ficha de senado valendo 3 votos, obtendo, assim, a maioria com 8 votos contra 5.

O jogador que tiver **o segundo maior número de votos** receberá o título de vice-cônsul e pegará a segunda ficha de bônus restante, a qual ele deverá colocar a sua frente, com o **lado cinza virado para cima**.

Empates são resolvidos a favor do jogador com a maior posição na trilha do senado, caso haja mais do que um jogador ocupando a mesma posição na trilha, o empate será resolvido a favor do jogador que tiver com seu disco no topo da pilha de discos.

Então, remova os votos (discos) de todos os jogadores da trilha do senado e forme uma nova pilha no início da trilha. Coloque o disco do jogador que obteve o menor número de votos no fundo da pilha e os discos seguintes em ordem crescente, com o disco do cônsul no topo da pilha.



Exemplo: por ter vencido no senado, Marrom é nomeado cônsul e escolhe a ficha de bônus da esquerda.

Verde é nomeado vice-cônsul, pega a ficha de bônus remanescente para si e a coloca na sua frente, virada com o lado cinza para cima.

3. Remova as fichas e complete os espaços no tabuleiro

Primeiro, remova as seguintes fichas do jogo:

- Todas as **fichas de fórum** que foram utilizadas para atender às **demandas** do povo.

- Todas as **fichas de senado**, independentemente de terem sido utilizadas ou não.

- Todas as fichas do **fórum** (inclusive todas as fichas de ação extra).



Estas 4 fichas são removidas do jogo.

Então, as seguintes fichas entram em jogo ou são atualizadas:

- Sorteie 2 novas **fichas de bônus** e as coloque nos espaços designados no senado, com o lado amarelo virado para cima.

- Sorteie uma nova ficha de fórum para cada província vazia, que não contenha uma ficha de fórum, **nem um líder militar ou um legionário**.

- Preencha todos os espaços do fórum com novas fichas de fórum; preencha os 3 espaços amarelos com 3 novas fichas de ação extra.



Novas fichas de fórum são colocadas nas 2 províncias.

Sorteie todas estas fichas aleatoriamente e coloque-as viradas para cima no tabuleiro.

- Vire as **fichas de barco** de volta para seus lados coloridos.



Em uma partida com 4 jogadores, preencha todos os espaços do fórum.

Finalmente, remova a ficha do topo da pilha de **fichas de 1/4 de ano**. O jogo continua para o próximo quarto de ano com o próximo jogador, em sentido horário, iniciando seu turno.

Se a última ficha de 1/4 de ano foi removida, a partida termina e inicia-se a marcação final de pontos.



Barcos cinzas são virados para seus lados coloridos.

Final da partida e pontuação final

Após marcar a pontuação do quarto final de ano, uma pontuação final se inicia e os jogadores podem receber pontos de vitória como a seguir:

- Cada carta de mercadoria na mão do jogador ..... 1 PV.
- Cada peão no acampamento de trabalhadores ..... 1 PV.
- Cada peão no acampamento militar ..... 1 PV.
- Cada ficha de Trajano no círculo de ações ..... 1 PV.
- Cada conjunto de 3 fichas de construção com ícones idênticos ..... 10 PV



- Cada conjunto de 4 fichas de construção com ícones idênticos ..... 20 PV.



- Cada ficha de bônus..... *veja as ilustrações.*

Após todos os jogadores terem marcado seus pontos totais de vitória, o jogador com maior pontuação será o vencedor da partida.

O empate será resolvido a favor do jogador que ocupar a maior posição no senado.

As fichas de bônus



Frente (amarela):
O jogador recebe 9 PV se ele possui pelo menos 1 ficha de fórum com este ícone (pão, elmo, pira). Fichas de fórum não devem ser confundidas com fichas de Trajano.

Verso (cinza):
Similar à frente, mas o jogador recebe apenas 6 PV.



Frente (amarela):
O jogador recebe 1 PV para cada um de seus próprios trabalhadores no distrito de construções.

Verso (cinza):
Similar à frente, mas o jogador recebe apenas 1/2 PV (arredondado para cima).



Frente (amarela):
O jogador recebe 3 PV para cada uma destas cartas de mercadoria em sua coleção pessoal (a sua frente).

Verso (cinza):
Similar à frente, mas o jogador recebe apenas 1 PV.



Frente (amarela):
O jogador recebe 2 PV para cada um de seus legionários nas províncias.

Verso (cinza):
Similar à frente, mas o jogador recebe apenas 1 PV.



Frente (amarela):
O jogador recebe 3 PV para cada uma de suas fichas de bônus amarelas.

Verso (cinza):
Similar à frente, mas o jogador recebe apenas 2 PV (pelas suas fichas de bônus amarelas).

As fichas de fórum



O verso de cada ficha de fórum é idêntico:



Fichas de senado garantem de 2 a 5 votos para o balanço de poder do senado. Todas as fichas de senado viradas para cima são removidas do jogo ao final de cada quarto de ano.



Fichas necessárias para atender às demandas do povo: cada ficha exibe um ícone correspondente a uma demanda do povo. Uma vez usadas, as fichas são removidas do jogo. Os jogadores mantêm suas fichas até que queiram usá-las.

As fichas de fórum



Mercadoria curinga: esta ficha substitui qualquer carta de mercadoria. É removida do jogo após ser utilizada.

Se não for usada durante a partida, poderá ainda ser utilizada durante a pontuação final (fichas de bônus).



Demanda curinga: esta ficha substitui qualquer ficha de demanda necessária para atender às demandas do povo.



Construção curinga: esta ficha substitui qualquer ficha de construção necessária para completar uma coleção durante a pontuação final.



Ação extra curinga: esta ficha substitui qualquer ficha de ação extra. É removida do jogo após ser usada.

As fichas de ação extra



Após executar sua ação, o jogador poderá repetir esta mesma ação mais uma vez, descartando uma ficha de ação extra mostrando o mesmo ícone. Se ele tiver um marcador [+2] associado a esta ação, ele poderá repeti-la uma segunda vez.



Quando utilizada, a ficha é removida do jogo, mas o jogador mantém seu marcador [+2].

Cada jogador pode executar apenas 1 ação extra, por turno.

Nota: uma ação extra causada por uma ação de construção (primeira construção daquele tipo do jogador) permite que o jogador use uma ficha de ação extra.

Ações especiais das fichas de Trajano

As fichas de Trajano são removidas da partida após o jogador ter realizado a ação especial correspondente (além de receber pontos de vitória como mostrado):



O jogador compra 2 cartas de mercadoria do topo da pilha de compras.



Sem ação especial, o jogador recebe 9 PV.



O jogador aloca 1 (ou 2) de seus peões pequenos de seu estoque pessoal para o acampamento de trabalhadores no tabuleiro.

Uma vez alocado no acampamento, este peão será um trabalhador para o resto da partida.



O jogador aloca 1 (ou 2) de seus peões pequenos de seu estoque para o acampamento militar no tabuleiro.

Uma vez alocado no acampamento, este peão será um legionário para o resto da partida.



O jogador recebe um marcador [+2] e associa este marcador imediatamente a um de seus 6 espaços de ação extra.



De agora em diante, o jogador poderá executar esta ação extra duas vezes, quando descartar a ficha de ação extra adequada.

Estas fichas de Trajano não são removidas da partida:



Com estas fichas, o jogador atende às demandas do povo (pão, jogos, religião) ao final de cada quarto de ano.



Sumário do jogo

Duração de uma partida

Uma partida dura 4 quartos de um ano.
1 quarto de ano = 4 rodadas de jogo.
1 rodada de jogo = 1 ciclo do marcador de tempo.

Turno do jogador

1. Mover os marcadores de ação (obrigatório)
   - escolher a bandeja inicial
   - resolver a bandeja alvo
   - mover o marcador de tempo
2. Cumprir uma ficha de Trajano (se possível)
   - receber pontos de vitória
   - ações especiais (opcional)
3. Executar uma ação* (opcional)
   (além de uma possível ação extra)*
   - uma das 6 ações, dependendo da bandeja alvo

- porto	- fórum
- Trajano	- senado
- construção**	- militar

*(** ação adicional possível)*

Final de uma rodada

O marcador de tempo para ou ultrapassa o espaço inicial da trilha de tempo.
- revele 1 ficha de demanda
- nenhuma ficha após a 4ª rodada, se for o caso

Final de quarto de ano

- atenda às demandas do povo (possível perda de pontos de vitória)
- resolva o senado (fichas bônus para a maioria de votos)
- remova as fichas do tabuleiro e
- preencha as fichas de:
  - províncias
  - fórum
  - senado
- vire os barcos cinzas
- remova a ficha de 1/4 de ano

Final da partida

Pontuação final após o 4º quarto de ano.
Marcar pontos de vitória para cada
- carta de mercadoria em sua mão (1PV)
- peão no acampamento de trabalhadores (1 PV)
- peão no acampamento militar (1 PV)
- fichas de Trajano no círculo de ação (1 PV)
- coleção de 3 fichas de construção (10 PV)
- coleção de 4 fichas de construção (20 PV)
- fichas de bônus como mostradas

Créditos

O designer gostaria de agradecer a todos os jogadores que testaram o jogo, em particular:

Frieder Benzing, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Christoph Toussaint, Andreas Zimmermann, e Offenburger-Spiele-Freunden.

O editor gostaria de agradecer seus vários amigos por suas contribuições no desenvolvimento e publicação deste jogo:

Meike Baczewski, Thomas Baczewski, Richard Breese, Markus Bungartz, Barbara Dauenhauer, Kai Eimer, Andreas Hoffmann, Hans-Joachim Hönicke, Mathias Jäger, Jürgen Janik, Mary Kandels, Lothar Kothe, Stephan Lies, Sabine Neumann, René Parrot, Ronald Powroznik, Axel Schubien e Stephan Weidemann.

Game designer: ..... *Stefan Feld*
Projeto Gráfico e ilustrações: ..... *Jo Hartwig*
Realização: ..... *Bernd Dietrich*
Tradução: ..... *Jack Explicador*
Revisão: ..... *Lucas (Lukita) Andrade*
Diagramação: ..... *Marcelo "Groo" Medeia*

Atenção! *Perigo de asfixia. Não é indicado para crianças menores de 3 anos de idade devido à peças pequenas.*

© 2011, 2016 Ammonit
68259 Mannheim, Germany

© 2012, 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

© 2016 Gigante Jogos
www.gigantejogos.com.br