

FASE 4. ANEXAÇÃO

Está na hora de anexar terrenos ao seu domínio. Na primeira rodada, conecte os terrenos à sua frente como você achar melhor. Nas rodadas seguintes, anexe a esse domínio inicial todos os terrenos que você receber.

Os jogadores têm que anexar todos os terrenos obtidos na Fase 3 a seus respectivos domínios. Os terrenos devem se conectar por pelo menos um de seus lados. Não é possível passar para outros terrenos os edifícios que se encontram em cima dos terrenos recebidos.



Após acrescentar terrenos ao domínio, você não poderá mais mudá-los de lugar.



EXEMPLO: Ana já tem quatro edifícios (um ateliê, um lagar, um teatro e uma vinícola) em seu domínio, além de sete terrenos. Ela expande as áreas urbana e viticultora que já possui ao anexar mais um bairro e mais um vinhedo. Ana conecta a pedra e o olival com vinícolas a quatro vinhedos. Graças à ótima localização, os edifícios se tornam mais lucrativos e renderão mais pontos no fim da partida. Além disso, o ateliê solitário agora está adjacente à pedra e também dará pontos a Ana.

FIM DA RODADA

No fim de cada rodada, todos os jogadores viram as respectivas cartas lembrete. Na rodada seguinte, cada um deles vai tirar terrenos de um(a) outro(a) vizinho(a).



FIM DA PARTIDA

A partida se encerra na quarta rodada. Os jogadores contam e marcam quantos pontos fizeram devido aos edifícios e terrenos, e quantos pontos fizeram pelas joias em suas respectivas reservas.

PONTUAÇÃO DOS EDIFÍCIOS

Se estiver em cima de ou adjacente a um terreno de mesma cor, o edifício dará ao jogador uma quantidade de pontos de vitória igual a de terrenos conectados desse mesmo tipo na área adjacente.

A pontuação dos lagares de azeite vem dos olivais; a das vinícolas, dos vinhedos; a dos moinhos, das plantações; a dos teatros antigos, dos bairros urbanos; e a dos ateliês, das pedreiras.

Se estiver nas adjacências de duas ou três áreas de terrenos de mesma cor, o edifício ganhará os pontos de cada área desse tipo de terreno.

Se não estiver em cima de e nem adjacente a um terreno de mesma cor, o edifício não dará pontos de vitória aos jogadores.

PONTUAÇÃO DAS JOIAS

O(A) jogador(a) recebe pontos de vitória conforme a quantidade de joias em sua reserva, como mostra a tabela a seguir:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	3	5	6	9	13	18	24	31

VITÓRIA

Some os pontos que você obteve com edifícios e joias e compare o total com o dos outros jogadores. O(a) jogador(a) que tiver a pontuação mais alta será o(a) vencedor(a). Em caso de empate, vencerá o(a) jogador(a) que tiver mais terrenos em seu domínio. Se ainda assim persistir o empate, os jogadores empatados dividirão a vitória.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO: Ana começa contando os pontos dos seus edifícios. Dois lagares rendem um total de 9 pontos: um dos lagares está adjacente a uma área com 4 olivais e resulta em 4 pontos; o segundo está adjacente a duas áreas (uma com 4 terrenos; outra com 1 terreno) e gera 5 pontos. Quatro vinícolas cercam uma área formada por 7 vinhedos, resultando em 7 pontos cada uma (28 pontos no total). Um moinho gera 2 pontos, pois se limita a uma área formada por duas plantações. Dois teatros estão em trechos opostos ao domínio de Ana: um deles está em uma área de 5 bairros (5 pontos); o outro está adjacente a dois bairros (2 pontos). Há um ateliê nas adjacências de duas pedreiras, o que também rende 2 pontos. Outro ateliê está em cima de um bairro que não se conecta a pedra alguma e, sendo assim, não gera pontos. Desse modo, os edifícios do domínio de Ana dão a ela 48 pontos.

Ana também tem 2 joias em sua reserva e, portanto, marca mais 5 pontos.

No total, Ana tem 53 pontos de vitória.



Criador: Evgeny Petrov ◊ Ilustradora: Irina Pechenkina ◊ Gerente de projeto: Anastasia Ermakova
Diretora de arte: Anastasia Durova ◊ Designer gráfico e diagramação: Ana Medvedeva

DADOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA: Edição: Renato J. Lopes ◊ Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio
Revisão: Luciana Galeani Boldorini [Rook Traduções] ◊ Diagramação: Gerson Lopes

Agradecimento especial a Alexander Peshkov e Ekaterina Pluzhnikova.



Red Cat Games LLC
51/1-14, Komitas Ave, Yerevan
0014, República da Armênia
mail@redcatgames.am
www.redcatgames.am

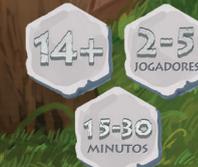
©2023 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.



MBR Comércio de Jogos de Tabuleiro LTDA
CNPJ: 35.524.291/0001-00,
Rua Manoel Pires de Moraes, 18,
CEP 06900-505, Embu-Guaçu/SP - Brasil



REGRAS



CRIADOR: EVGENY PETROV

LOTTA ROME

VENI, VIDI, DIVISI!

COMPONENTES:



100 TERRENOS
(20 olivais, 20 vinhedos, 20 plantações, 20 bairros urbanos e 20 pedreiras)



40 EDIFÍCIOS
(8 lagares de azeite, 8 vinícolas, 8 moinhos, 8 teatros antigos e 8 ateliês)



10 CARTAS DE ESCOLHA
5 de "conjunto menor" e 5 de "conjunto maior"



5 CARTAS DE EDIFÍCIOS



20 JOIAS
(cristais)



5 CARTAS LEMBRETE DUPLA FACE



FOLHAS DE PONTUAÇÃO



5 ESCUDOS

PREPARAÇÃO

Antes da primeira partida, destaque todos os terrenos e separe-os em 5 grupos conforme as imagens nos versos.

- 1 Escolha um brasão para representar você e pegue um escudo, um grupo de terrenos, uma carta de "conjunto menor" e uma carta de "conjunto maior" com o brasão correspondente. *Embaralhe seus terrenos, todos virados para baixo, e empilhe-os para formar o monte de compra.*
- 2 Sorteie uma carta de edifícios para cada jogador. Deixe a carta à sua frente na mesa e preencha cada espaço com um edifício do tipo correspondente.
- 3 Entregue uma carta lembrete para cada jogador. Ele informa de qual vizinho(a) (da direita ou o da esquerda) você poderá pegar terrenos na rodada.

A metade amarela da carta mostra de qual vizinho(a) **você vai tirar os terrenos.**

A metade vermelha da carta indica qual vizinho(a) vai **tirar os terrenos de você.**

Nas rodadas 1 e 3, deixe a metade amarela da sua carta lembrete voltada para a esquerda. Nas rodadas 2 e 4, vire a carta lembrete para o outro lado. Agora a metade amarela deve estar do lado direito.

- 4 Cada jogador pega 4 joias e forma uma reserva ao lado das cartas de edifícios. Esta é a reserva pessoal de cada jogador (a).



Exemplo de preparação para uma partida com 3 jogadores

DESCRIÇÃO E OBJETIVO DO JOGO

Monte seu domínio com os pedacinhos do Império Romano partilhados por todos os jogadores. A cada rodada, você se apodera de terrenos e edifícios de outros jogadores: os conjuntos maiores aumentam seu território; mas os menores deixam você mais rico, pois vêm com uma joia. Você anexa os terrenos recebidos ao seu domínio. No fim da partida, cada edifício que estiver em cima ou ao lado de terrenos de mesmo tipo dará a você pontos de vitória em quantidade igual à de terrenos conectados de maneira ininterrupta nas adjacências do edifício em questão.

COMO JOGAR

A partida se estende por quatro rodadas. Cada rodada consiste em quatro fases:

EXPLORAÇÃO, DIVISÃO, SELEÇÃO E ANEXAÇÃO.

Todos os jogadores agem simultaneamente.

FASE 1. EXPLORAÇÃO

Revele os 5 primeiros terrenos do seu monte de compra e arranje-os em fila, virados para cima à sua frente na mesa, na exata sequência em que foram revelados, da esquerda para a direita. Nesta fase, os terrenos devem permanecer visíveis para todos os jogadores. Pegue os dois edifícios na linha preenchida de posição mais alta de sua carta de edifícios e coloque-os nos dois primeiros terrenos da fila a partir da extremidade esquerda (você não pode passar os edifícios para outros terrenos!).



EXEMPLO: Ana revela os cinco primeiros terrenos do monte, arranjando-os em fila à sua frente: uma pedreira, uma plantação, um vinhedo, mais uma plantação e mais uma pedreira. Em seguida, ela pega os edifícios da linha preenchida mais alta em sua carta e coloca a vinícola em cima da pedreira e o ateliê na plantação.

FASE 2. DIVISÃO

Use seu escudo para esconder sua fila de terrenos dos vizinhos. Em seguida, divida seus terrenos em dois conjuntos, distribuindo-os como bem entender (2:3, 1:4 ou até mesmo 0:5). Acrescente 1 joia da sua reserva ao conjunto menor.

Assim que todos tiverem dividido seus respectivos terrenos, os jogadores removerão os escudos e passarão para a fase seguinte.

LEMBRE-SE: É proibido redistribuir os edifícios entre os terrenos!

EXEMPLO: Atrás do escudo, Ana divide seus terrenos em dois conjuntos: o menor contém o vinhedo e a pedreira com a vinícola em cima. Ana acrescenta uma joia de sua reserva a esse conjunto. O conjunto maior contém a plantação com o ateliê, mais uma plantação e a pedreira; estas sem edifício algum.



FASE 3. SELEÇÃO

Chegou a hora de avaliar os terrenos dos vizinhos e se apoderar dos mais interessantes! Para começar, dê uma olhada na sua carta lembrete: de qual vizinho(a) você vai tirar terrenos nesta rodada?



IMPORTANTE: Nas rodadas 1 e 3, você tira terrenos do(a) vizinho(a) à sua esquerda e, nas rodadas 2 e 4, do(a) vizinho(a) à sua direita. Se tiver esquecido de virar sua carta lembrete, verifique o ícone na carta de edifícios: a cada rodada, as metades amarela e vermelha da carta lembrete devem estar alinhadas com o ícone na linha de edifícios que você acabou de usar.

Decida qual conjunto de terrenos você vai pegar (o maior ou o menor) e separe a carta de escolha correspondente, sem mostrá-la aos outros jogadores por enquanto. Coloque a carta na mesa, virada para baixo, entre você e o(a) vizinho(a) em questão. Ao mesmo tempo, todos os jogadores revelam suas respectivas cartas de escolha. Pegue o conjunto de terrenos selecionado do(a) vizinho(a). Mas não se esqueça de que alguém também vai tirar terrenos de você... Fazer o quê? É a vida. Ao dividir um império, o jeito é minimizar as perdas...

No fim desta fase, você terá dois conjuntos de terrenos: aquele que você tirou de um(a) vizinho(a) e aquele (originalmente seu) que outro(a) vizinho(a) deixou para você.



Se, com isso, você também tiver obtido uma ou mais joias, coloque-as em sua reserva, ao lado da sua carta de edifícios.

EXEMPLO: Na rodada atual, os jogadores tiram terrenos dos vizinhos à direita. Sandro, o vizinho à esquerda de Ana, escolheu o conjunto maior proposto por Ana, apoderando-se de três terrenos e um edifício. Ana, por outro lado, escolheu o conjunto menor de Helena, a vizinha à direita dela (um olival com uma vinícola, um bairro urbano e uma joia).

