



PANDEMIC

LA CADUTA DI ROMA

Un gioco collaborativo da 1 a 5 giocatori, dai 10 anni in su. 45-60 minuti.

All'apice della sua potenza, l'Impero Romano occupava più di cinque milioni di chilometri quadrati di territorio, popolati da quasi cento milioni di abitanti. Nei secoli della sua esistenza l'Impero ha portato grandi progressi nel campo dell'ingegneria, dell'architettura, della scienza, dell'arte e della letteratura.

Ma all'inizio del V Secolo, decenni di corruzione politica, crisi economiche e un esercito oberato compromisero gravemente la stabilità dell'Impero. Questo aprì la strada alle incursioni di alcuni aggressivi popoli barbarici che trascinarono Roma in un declino da cui non si sarebbe mai risolleata.

PANORAMICA

Cittadini, soldati e alleati dell'Impero Romano, unite le forze in **La Caduta di Roma**! Radunate gli eserciti, difendete le vostre città e stipulate alleanze per respingere l'avanzata implacabile dei barbari. Riuscirete a non indietreggiare di fronte alle orde di invasori e a impedire la caduta di Roma?

La Caduta di Roma è un gioco collaborativo. I giocatori vincono o perdono tutti assieme.

L'obiettivo è eliminare e/o allearsi con ognuno dei cinque popoli barbarici invasori prima che l'Impero Romano sia sopraffatto. I giocatori possono perdere in vari modi diversi: se Roma o troppe altre città vengono saccheggiate; se qualsiasi popolo invade i territori romani, oppure se le risorse dell'Impero si esauriscono.

Ogni giocatore svolge un ruolo specifico, dotato di capacità speciali che miglioreranno le possibilità di riuscita della squadra.

Le regole della Sfida in Solitario forniscono ulteriori opzioni per giocare da soli; una volta presa dimestichezza con le regole, i giocatori potranno usare i livelli di difficoltà inclusi e la variante "Roma Caput Mundi" per rendere il gioco ancora più impegnativo.

CONTENUTO



7 Pedine



7 Carte Ruolo



70 Carte Giocatore
(49 Carte Città, 14 Carte Evento, 7 Carte Rivolta)



5 Segnalini Alleanza
(Anglosassoni/Franchi, Vandali, Unni, Visigoti, Ostrogoti)



1 Segnalino Livello di Invasione



1 Segnalino Declino



6 Forti

PREPARAZIONE

1 DISPORRE IL TABELLONE E I PEZZI

Collocare il tabellone al centro del tavolo. Collocare 1 Forte a Roma. Collocare gli altri 5 Forti e i 3 Dadi da Battaglia accanto al tabellone.

Collocare le Legioni nella casella circolare di riserva delle Legioni sul tabellone. Collocare i Cubi Barbaro e i Segnalini Alleanza nelle caselle circolari della riserva dei barbari sul tabellone, facendo corrispondere simboli e colori.

Collocare il Segnalino Livello di Invasione e il Segnalino Declino sulle prime caselle dei loro rispettivi Indicatori.

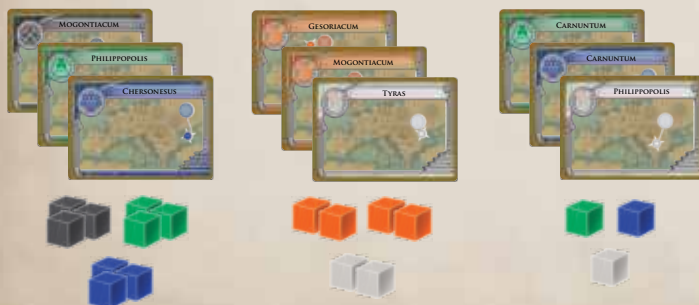
2 RISOLVERE L'INVASIONE INIZIALE

Prendere le 5 Carte Barbaro a bordo rosso (quelle che mostrano la città di Roma) dal Mazzo dei Barbari e collocarle a faccia in su sul tabellone, sulla casella della Pila degli Scarti dei Barbari (in alto a destra).



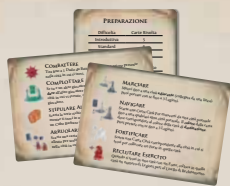
Prendere le 9 Carte Barbaro a bordo dorato e metterle da parte. Mescolare le Carte Barbaro rimanenti e collocarle a faccia in giù sul tabellone, sulla casella del Mazzo dei Barbari. Poi mescolare le 9 carte a bordo dorato e svolgere i passi seguenti con quelle carte:

1. Scoprire 3 carte e aggiungere 3 Cubi Barbaro del colore corrispondente a ogni città.
2. Scoprire 3 carte e aggiungere 2 Cubi Barbaro del colore corrispondente a ogni città.
3. Scoprire 3 carte e aggiungere 1 Cubo Barbaro del colore corrispondente a ogni città.
4. Collocare queste 9 carte a faccia in su sopra le Carte Roma nella Pila degli Scarti dei Barbari.





49 Carte Barbaro



7 Carte di Consultazione



3 Dadi da Battaglia



100 Cubi Barbaro
(20 Anglosassoni/Franchi, 22 Vandali, 20 Unni, 24 Visigoti, 14 Ostrogoti)



16 Legioni



1 Tabellone



3 PREPARARE I COMPONENTI DEI GIOCATORI

Assegnare a ogni giocatore una Carta di Consultazione e una Carta Ruolo casuale con la sua pedina corrispondente (il colore della pedina è indicato in alto a sinistra nella Carta Ruolo). Rimuovere dal gioco le Carte di Consultazione, le Carte Ruolo e le pedine rimanenti.

Suddividere le Carte Giocatore per tipo (Città, Evento, Rivolta). Mettere da parte le Carte Rivolta.

Aggiungere alle Carte Città un numero di Carte Evento casuali dipendente dal numero dei giocatori. Mescolare queste carte e distribuirne un certo numero a faccia in su a ogni giocatore per comporre le loro mani iniziali.

Numero di giocatori	Eventi nel Mazzo	Mano Iniziale
2	4	4
3	5	3
4	6	2
5	8	2

Se è presente il ruolo di Vestalis, mescolare e impilare le Carte Evento rimanenti a faccia in giù per formare invece un Mazzo degli Eventi (vedi "Vestalis" a pagina 12). Altrimenti, rimuovere dal gioco le Carte Evento rimanenti.

Ogni giocatore tiene le sue Carte Giocatore e la sua Carta Ruolo a faccia in su sul tavolo. Ogni giocatore sceglie una delle sue Carte Città e colloca la sua pedina e 2 **Legioni dalla riserva** sulla città corrispondente. Se un giocatore non possiede alcuna Carta Città (per esempio se tutte le sue carte sono Carte Evento), può collocare la sua pedina (e le Legioni) su **una qualsiasi città** del tabellone.

4 PREPARARE IL MAZZO DEI GIOCATORI

Stabilire il livello di difficoltà della partita usando 5, 6 o 7 Carte Rivolta per giocare rispettivamente una partita Introduttiva, Standard o Eroica. Rimuovere dal gioco le Carte Rivolta inutilizzate.

Nota: Questo è un numero superiore rispetto a quello di Carte Epidemia solitamente usate nel **Pandemic base!**

Suddividere le Carte Giocatore rimanenti in mazzetti a faccia in giù di dimensioni più simili possibile, in modo che il numero di mazzetti corrisponda al numero di Carte Rivolta utilizzate. Inserire e mescolare 1 Carta Rivolta in ogni mazzetto, a faccia in giù. Sovrapporre questi mazzetti per formare il Mazzo dei Giocatori, collocando i mazzetti più piccoli sul fondo. Poi collocare il Mazzo dei Giocatori sul tabellone a faccia in giù, sulla casella del Mazzo dei Giocatori.

5 INIZIARE LA PARTITA

I giocatori esaminano le Carte Città incluse nella loro mano. Il giocatore con la Carta Città la cui città è più lontana da Roma (con il numero di giorni più alto sulla carta) gioca per primo.



IL GIOCO

Il turno di ogni giocatore è suddiviso in 3 parti:

1. Svolgere 4 azioni.
2. Pescare 2 Carte Giocatore (e risolvere le Rivolte).
3. Invadere le città.

Quando un giocatore ha concluso la fase di Invadere le città, il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

I giocatori possono consigliarsi liberamente tra loro. Chiunque può offrire opinioni e pareri. Tuttavia, è sempre il giocatore di turno a decidere cosa fare.

La mano di un giocatore può essere composta sia da Carte Città che da Carte Evento. Le Carte Città si usano per compiere certe azioni. La maggior parte delle Carte Evento possono essere giocate in qualsiasi momento, anche nel turno di un altro giocatore.

SVOLGERE 4 AZIONI

Ogni giocatore può svolgere fino a 4 azioni per turno.

È possibile scegliere una qualsiasi combinazione delle azioni elencate di seguito. Il giocatore può eseguire la stessa azione più volte durante il suo turno, nel qual caso ogni volta conta come 1 azione. Le capacità speciali del ruolo di un giocatore potrebbero alterare il modo in cui egli svolge un'azione. Alcune azioni prevedono che il giocatore scarti una carta dalla sua mano; tutti questi scarti finiscono nella Pila degli Scarti dei Giocatori.

MARCIARE

Il giocatore muove la sua pedina fino a una città adiacente (collegata da una singola linea ininterrotta di un qualsiasi colore, anche attraverso il mare). Può portare con sé dalla città in cui si trova fino a 3 Legioni. Non può muoversi nelle caselle di riserva dei barbari.



NAVIGARE

Il giocatore scarta una Carta Città per muovere la sua pedina da una città portuale (una città con l'icona dell'ancora) fino a una qualsiasi altra città portuale sul tabellone. Il colore della carta deve corrispondere al colore della sua destinazione. Può portare con sé dalla città in cui si trova fino a 3 Legioni.



FORTIFICARE

Il giocatore scarta una Carta Città corrispondente alla città in cui si trova per aggiungere un Forte dalla riserva a quella città. Se tutti i Forti sono già utilizzati, allora prende un qualsiasi Forte sul tabellone e lo sposta nella città in cui si trova. Ogni città può ospitare al massimo 1 Forte.



RECLUTARE ESERCITO

Il giocatore aggiunge un certo numero di Legioni dalla riserva alla città in cui si trova. Il numero di Legioni da collocare è pari al Livello di Reclutamento (mostrato dall'Indicatore del Livello di Invasione sul tabellone). Per svolgere questa azione il giocatore deve trovarsi in una città in cui è presente un Forte.



Se non ci sono abbastanza Legioni nella riserva, il giocatore colloca il maggior numero di Legioni possibile, ma **non sposta le Legioni** già presenti in altri punti del tabellone.

COMBATTERE

Il giocatore tira fino a 1 Dado da Battaglia per ogni Legione presente nella città in cui si trova (per un massimo di 3 dadi) e applica i risultati del suo tiro alla città in cui si trova. Per svolgere questa azione il giocatore deve trovarsi in una città in cui è presente almeno 1 Cubo Barbaro.



Rimuovere 1 Legione.



Rimuovere 1 Cubo Barbaro (compare su 2 facce del dado).



Rimuovere 1 Cubo Barbaro e 1 Legione.



Rimuovere 2 Cubi Barbaro e 1 Legione.



Risolvere l'effetto speciale del proprio ruolo.

Quando il giocatore rimuove i Cubi Barbaro, può scegliere di rimuovere una qualsiasi combinazione di colori presenti nella città in cui si trova, ma **deve rimuovere il maggior numero di cubi possibile**. Le Legioni e i Cubi Barbaro rimossi tornano nelle loro rispettive riserve.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Diana si trova a Carnuntum con 2 Legioni. In quella città ci sono 2 cubi verdi (Unni) e 1 cubo blu (Ostrogoti). Dato che possiede 2 Legioni, può tirare 1 o 2 dadi. Vuole massimizzare le sue probabilità di rimuovere i Cubi Barbaro, quindi tira 2 dadi. Ottiene un totale di 2 icone Legione e 4 icone barbaro, quindi rimuove 2 Legioni e 3 Cubi Barbaro.



COMPIOTTARE

Se nella città in cui si trova il giocatore è presente un altro giocatore ed **entrambi sono d'accordo nel farlo**, il giocatore può svolgere questa azione in uno dei due modi seguenti:



- Il giocatore **dà** una Carta Città corrispondente alla città in cui si trova **all'altro** giocatore; oppure
- Il giocatore **prende** una Carta Città corrispondente alla città in cui si trova **dall'altro** giocatore.

Se il giocatore che riceve la carta ha ora più di 7 carte, quel giocatore deve scartare immediatamente una carta (o giocare una Carta Evento, vedi "Carte Evento" a pagina 8).

ESEMPIO DI COMPIOTTO

Sia Serena che Luca si trovano ad Aquileia. Serena sta accumulando carte bianche e Luca possiede la carta bianca di Aquileia. Serena chiede a Luca se può prendere quella carta.

Luca acconsente, quindi Serena usa un'azione per prendere la sua carta. Ora Serena ha 8 carte, quindi decide di giocare l'evento "Mortui Non Mordent", rimuovendo 2 Cubi Barbaro dello stesso colore e riportando la sua mano a 7 carte.



STIPULARE ALLEANZA

Il giocatore scarta la serie richiesta di carte del colore di un popolo per stipulare un'alleanza tra tutti i giocatori e quel popolo. Per eseguire questa azione, il giocatore deve trovarsi in una città in cui sia presente almeno 1 Cubo Barbaro di quel popolo.



Vandali (5 Carte) **Visigoti** (5 Carte) **Unni** (4 Carte) **Anglosassoni e Franchi** (4 Carte) **Ostrogoti** (3 Carte)

Dopo avere stipulato un'alleanza, il giocatore sposterà il Segnalino Alleanza del popolo corrispondente sulla sua casella alleanza nell'angolo in basso a sinistra del tabellone.

I barbari alleati **continuano a invadere e possono comunque essere combattuti normalmente**. Le alleanze sono necessarie per vincere la partita e per eseguire l'azione Arruolare Barbari.

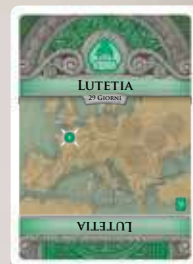
ARRUOLARE BARBARI

Il giocatore scarta una carta del colore corrispondente a un popolo alleato per rimuovere tutti i Cubi Barbaro di quel colore dalla città in cui si trova. Poi aggiunge alla città in cui si trova fino a un pari numero di Legioni, prendendole dalla riserva.

Se non ci sono abbastanza Legioni nella riserva, il giocatore colloca il maggior numero di Legioni possibile, ma **non sposta le Legioni** già presenti in altri punti del tabellone.

ESEMPIO DI ARRUOLAMENTO BARBARI

Serena si trova a Philippopolis con 1 Legione e 3 barbari verdi. Serena e i suoi compagni di squadra hanno stipulato un'alleanza con gli Unni in un turno precedente. Ora Serena scarta una carta verde per Arruolare Barbari. Rimette 3 cubi verdi nella riserva corrispondente e li sostituisce con 3 Legioni.



PESCARRE 2 CARTE GIOCATORE

Dopo avere svolto 4 azioni, un giocatore pesca le prime 2 carte dal Mazzo dei Giocatori.



Se al momento di pescare ci sono meno di 2 carte nel Mazzo dei Giocatori, la partita termina e la squadra ha perso!
(Non si rimescolano le carte per formare un nuovo mazzo).

RIVOLTE

Se un giocatore pesca una o più Carte Rivolta, svolge immediatamente i seguenti passi in quest'ordine:

1. **Incremento:** Sposta il Segnalino Livello di Invasione verso destra di 1 casella sul suo Indicatore.
2. **Rivolta:** Pesca la carta in fondo al Mazzo dei Barbari e colloca 3 Cubi Barbaro di quel colore sulla città indicata.
Poi scarta questa carta.

Quando aggiunge i cubi, se la città è difesa da una o più Legioni, aggiunge meno cubi del normale (vedi "Difendere una Città" a pagina 7). Se la città non è difesa e sta per ospitare 4 o più cubi dello stesso colore, il giocatore vi aggiunge soltanto i cubi che mancano per portare quella città a 3 cubi, poi **saccheggia** quella città (vedi "Saccheggiare le Città" a pagina 8).

3. **Intensificazione:** Il giocatore rimescola tutte le carte della Pila degli Scarti dei Barbari (inclusa quella appena pescata e qualsiasi carta collocata nella Pila degli Scarti dei Barbari durante la preparazione) e le colloca sopra il Mazzo dei Barbari.

Importante: Quando svolge questi passi, il giocatore deve ricordarsi di pescare dal **fondo** del Mazzo dei Barbari, per poi rimescolare soltanto la Pila degli Scarti dei Barbari e collocarla in cima al Mazzo dei Barbari già esistente.

È raro ma possibile pescare 2 Carte Rivolta contemporaneamente. In questo caso, si svolgono tutti e tre i passi sopra indicati una prima volta e poi una seconda volta. La seconda volta, la Carta Barbaro pescata nella fase di Rivolta sarà l'unica carta da "rimescolare", che finirà in cima al Mazzo dei Barbari. Le Carte Evento (vedi "Carte Evento" a pagina 8) possono essere giocate dopo avere risolto la prima Carta Rivolta, ma prima di risolvere la seconda.

Le Carte Rivolta, una volta risolte, vanno rimosse dal gioco. Non si pescano altre carte per sostituirle.

LIMITE DI MANO

Se in qualsiasi momento un giocatore ha più di 7 carte in mano (senza contare le eventuali Carte Rivolta che potrebbe avere pescato), deve scartarne alcune o deve giocare delle Carte Evento finché non gli restano solo 7 carte in mano (vedi "Carte Evento" a pagina 8).



INVADERE LE CITTÀ

Si rivela dalla cima del Mazzo dei Barbari, una alla volta, un numero di Carte Barbaro pari all'attuale Livello di Invasione (riportato sull'Indicatore del Livello di Invasione del tabellone). Per ogni carta rivelata, si **invade 1 città** e si scarta la carta nella Pila degli Scarti dei Barbari.

Ogni Carta Barbaro mostra il colore del popolo invasore, una città in evidenza e un percorso di migrazione. Un percorso di migrazione è una sequenza di città che parte dalla città in evidenza e risale fino a una casella di riserva dei barbari, indicata sulla carta e sul tabellone. In alcuni casi (vedi sotto), i barbari non possono ancora invadere la città in evidenza; in quei casi invaderanno una **città diversa sul percorso di migrazione**.



Percorso di Migrazione

INVADERE UNA CITTÀ

Per invadere una città si colloca su di essa 1 cubo dalla corrispondente riserva dei barbari, **a meno che quella città sia difesa** (vedi "Difendere una Città" a pagina 7).

Esistono delle restrizioni alle città che i barbari possono invadere. Una città può essere invasa solo se si verifica **almeno uno** dei casi seguenti:

- La città ospita già uno o più Cubi Barbaro di quel popolo.
- La **città precedente** sul percorso di migrazione ospita già uno o più Cubi Barbaro di quel popolo.

Quando un giocatore risolve un'invasione generata da una Carta Barbaro, deve prima controllare se la città in evidenza su quella Carta Barbaro può essere invasa.

ESEMPI DI INVASIONE

Serena rivela la carta nera di Lugdunum. Su quella città c'è già un cubo nero (Vandali), quindi Serena vi aggiunge un altro cubo nero.



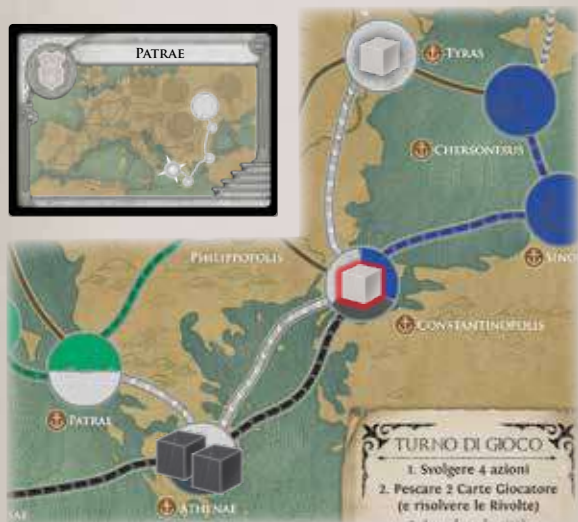
Serena rivela la carta nera di Tingi. Su Tingi non c'è ancora alcun cubo nero, ma c'è un cubo nero su Corduba (la città precedente sul percorso di migrazione), quindi Tingi può comunque essere invasa. Serena aggiunge quindi un cubo nero a Tingi.



Se la città in evidenza non può essere invasa, controllate la città precedente sul percorso di migrazione. Se nemmeno quella città può essere invasa, continuate a controllare ogni città seguendo il percorso di migrazione a ritroso finché non troverete una città che può essere invasa.

ESEMPIO DI INVASIONE

Luca rivela la carta bianca di Patrae, che non può essere invasa. Controlla allora Athenae, ma nemmeno quella città può essere invasa. Continuando, controlla Constantinopolis, che può essere invasa poiché c'è un cubo corrispondente a Tyras, quindi aggiunge un cubo a Constantinopolis.



Se si segue a ritroso tutto il percorso di migrazione fino alla riserva corrispondente (senza trovare una città che possa essere invasa), sarà la città situata sul percorso di migrazione e adiacente a quella riserva a essere invasa.

ESEMPIO DI INVASIONE

Luca rivela la carta arancione di Eburacum. A Eburacum, Londinium o Gesoriacum non c'è alcun cubo arancione (Anglosassoni). Poiché Gesoriacum è la città adiacente alla riserva dei barbari arancione, Luca aggiunge 1 cubo arancione a quella città.



Se su una città sono già presenti 3 Cubi Barbaro di quel colore, non si colloca un quarto Cubo Barbaro di quel colore. La città viene invece **saccheggiata** (vedi "Saccheggiare la Città" a pagina 8).

DIFENDERE UNA CITTÀ

Se un Cubo Barbaro **sta per essere aggiunto** a una città con una o più Legioni, quelle Legioni difendono. La difesa **impedisce l'aggiunta del Cubo Barbaro**, ma comporta la rimozione di una o più Legioni dalla città.

Se le Legioni beneficiano del sostegno di una pedina o di un Forte, vengono **attaccate**: in quel caso il giocatore rimuove **una** Legione dalla città e la rimette nella riserva.

ESEMPI DI ATTACCO

Luca sta per aggiungere un cubo nero a Carthago. Ci sono 2 Legioni a Carthago assieme alla **pedina** di Serena quindi, invece di aggiungere un cubo nero, Luca rimuove 1 Legione.



Luca sta per aggiungere un cubo arancione a Roma. Ci sono 3 Legioni a Roma assieme a un **Forte** quindi, invece di aggiungere un cubo arancione, Luca rimuove 1 Legione.

Se le Legioni non beneficiano del sostegno di una pedina o di un Forte, subiscono un'**imboscata**: in quel caso il giocatore rimuove **tutte** le Legioni dalla città e le rimette nella riserva.

ESEMPIO DI IMBOSCATA

Luca sta per aggiungere un cubo verde a Philippopolis. Ci sono 2 Legioni a Philippopolis ma non ci sono **né una pedina, né un Forte** quindi, invece di aggiungere un cubo verde, Luca rimuove entrambe le Legioni.



Nota: Quando un giocatore deve aggiungere più cubi per risolvere una Carta Rivolta, aggiunge quei cubi uno alla volta, resolvendo un attacco o un'imboscata come necessario per ogni cubo.

SACCHIEGGIARE LE CITTÀ

Se state per aggiungere un quarto Cubo Barbaro dello stesso colore a una città, quella città viene invece saccheggiata e si sposta il Segnalino Declino verso il basso di 1 casella sull'Indicatore del Declino. Se su quella città c'è un Forte, il Forte va rimesso nella riserva, poi si aggiunge 1 Cubo Barbaro di quel popolo a ogni città adiacente (incluse quelle al di fuori del percorso di migrazione del popolo). Le Legioni difendono da questi cubi aggiunti.

Se in una qualsiasi di quelle città sono già presenti 3 Cubi Barbaro di quel popolo, non si colloca un quarto cubo in quelle città. Invece, in ognuna di quelle città si verifica una **reazione a catena di saccheggi** dopo che il saccheggio della città attuale è stato risolto.

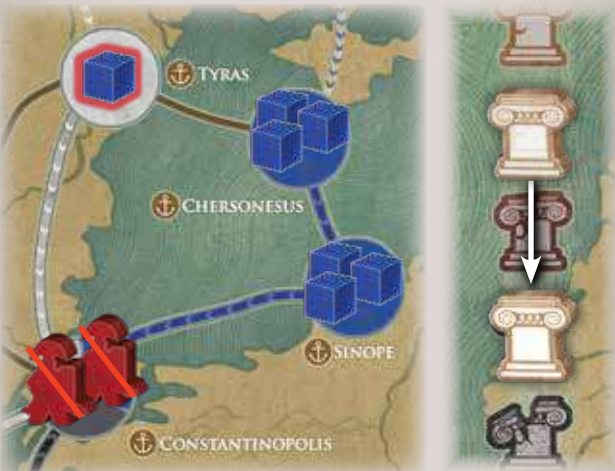
Quando si verifica una reazione a catena di saccheggi, per prima cosa si sposta il Segnalino Declino verso il basso di 1 casella. Dopodiché si aggiungono i Cubi Barbaro come indicato più sopra, con la differenza che non si aggiunge un cubo a una città che è già stata saccheggiata (o già soggetta alla reazione a catena di saccheggi) come parte della risoluzione dell'attuale Carta Barbaro.

ESEMPIO DI SACCHIEGGIO

Luca scopre la carta blu di Sinope. Poiché su Sinope ci sono già 3 cubi blu, Sinope viene saccheggiata! Luca sposta il Segnalino Declino verso il basso di 1 casella. Dovrebbe aggiungere 1 cubo a Constantinopolis, ma Constantinopolis è difesa; le sue Legioni subiscono un'imboscata e vengono entrambe rimosse (ma non si aggiunge alcun cubo blu).



Luca dovrebbe aggiungere un cubo anche a Chersonesus, ma su quella città ci sono già 3 cubi blu, quindi ha inizio una **reazione a catena di saccheggi**. Luca sposta il Segnalino Declino verso il basso di 1 altra casella e aggiunge 1 cubo blu a Tyras. Luca non aggiunge un cubo a Sinope (poiché quella città è già stata saccheggiata a causa di questa Carta Barbaro).



Se la città di Roma viene saccheggiata o se il Segnalino Declino scende all'ultima casella sull'Indicatore del Declino, la partita termina immediatamente e i giocatori hanno perso!

FINE DEL TURNO

Dopo avere svolto il passo di Invadere le Città, il turno del giocatore termina. Il giocatore alla sua sinistra inizia ora il proprio turno.

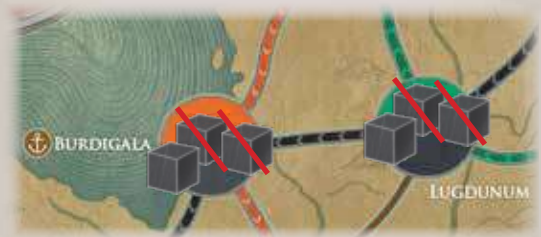
CARTE EVENTO

Durante un turno, qualsiasi giocatore può giocare delle Carte Evento. Giocare una Carta Evento non è un'azione. Il giocatore che gioca una Carta Evento decide come usarla.

Molte Carte Evento offrono sia un'opzione standard che un'opzione "corrotta" più potente che accelera il declino. Se scegliete di applicare l'opzione standard, risolvete l'effetto poi scartate la carta. Se scegliete di applicare l'opzione corrotta, spostate il Segnalino Declino verso il basso di 1 casella, poi risolvete l'effetto e scartate la carta.

ESEMPIO DI EVENTO CORROTTO

Durante il passo di Invadere le Città, prima che la prima carta sia scoperta, Serena decide di giocare la Carta Evento "Mortui Non Mordent". Decide di usare l'opzione corrotta, quindi prima sposta il Segnalino Declino verso il basso di una casella e poi risolve l'effetto per rimuovere due cubi a testa dalle città di Burdigala e Lugdunum.



Le Carte Evento possono essere giocate in qualsiasi momento, a meno che non sia specificato diversamente, tranne che tra la pesca e la risoluzione di una carta. Una volta giocata, una Carta Evento va scartata nella Pila degli Scarti dei Giocatori.



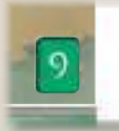
CARTE GIOCATORE

Ogni giocatore colloca le proprie carte a faccia in su davanti a sé, in modo che tutti i giocatori possano vederle.

Soltanto le Carte Città e le Carte Evento vanno contate ai fini di determinare il limite di mano. Le Carte Ruolo, le Carte di Consultazione e qualsiasi Carta Rivolta pescata non fanno parte di una mano.

Ricordate che su ogni Carta Città compare un'icona che indica quante Carte Città di quel colore sono presenti nel Mazzo dei Giocatori (inclusa la carta stessa).

I giocatori possono liberamente esaminare qualsiasi pila degli scarti in ogni momento.



FINE DELLA PARTITA

I giocatori vincono non appena tutti e cinque i popoli di barbari cessano di costituire una minaccia per l'Impero. **Per ogni popolo**, questo può accadere in due modi diversi:

- ♣ I giocatori hanno stipulato un'alleanza con quel popolo.
- ♣ Non c'è più alcun Cubo Barbaro di quel popolo in qualsiasi città del tabellone.

ESEMPIO DI FINE DELLA PARTITA

I giocatori eseguono l'azione di Stipulare Alleanza per stabilire un'alleanza con gli Unni. Controllando il tabellone, scoprono che gli Ostrogoti sono l'unico popolo con cui non hanno ancora stipulato un'alleanza.



Soltanto due città contengono dei cubi Ostrogoti: Aquileia e Ravenna (a cui è stato aggiunto un Cubo Barbaro durante un saccheggio). I giocatori possono stipulare un'alleanza con gli Ostrogoti o rimuovere tutti i Cubi Barbaro rimanenti di quel popolo dal tabellone per vincere la partita.



Esistono 4 modi in cui una partita può concludersi con la sconfitta dei giocatori:

- ♣ Se al momento di aggiungere dei Cubi Barbaro, un giocatore non è in grado di collocare il numero di Cubi Barbaro effettivamente richiesto sul tabellone.
- ♣ Se un giocatore non può pescare 2 Carte Giocatore dopo avere svolto le sue azioni.
- ♣ Se il Segnalino Declino arriva nell'ultima casella dell'Indicatore del Declino.
- ♣ Se Roma viene saccheggiata.

PROMEMORIA E REGOLE CHIAVE

- ♣ I giocatori non devono dimenticare di mettere le 5 Carte Roma a bordo rosso sulla Pila degli Scarti dei Barbari durante la preparazione. Queste carte devono essere mescolate assieme alle altre carte presenti nella Pila degli Scarti dei Barbari quando la prima Carta Rivolta viene pescata.
- ♣ Durante la fase Invadere le Città, i giocatori devono prima sempre controllare la città in evidenza per determinare se può essere invasa. Se la risposta è sì, aggiungono 1 cubo a quella città. Se la risposta è no, seguono il percorso di migrazione di quel popolo **a ritroso** partendo dalla città in evidenza per scoprire quale città lungo il percorso può essere invasa dal popolo (non partono dall'inizio del percorso di migrazione per riempire il primo vuoto).
- ♣ Non si aggiunge un Cubo Barbaro a una città difesa da 1 o più Legioni. Se la città ospita delle Legioni (ma non ospita un Forte o una pedina), è necessario rimuovere **tutte** le Legioni. Se è presente un Forte o una pedina, viene rimossa solo 1 Legione.
- ♣ Quando una città viene saccheggiata, se c'è un Forte in quella città, quel Forte va rimesso nella riserva.
- ♣ Quando bisogna aggiungere dei Cubi Barbaro a una città direttamente a seguito di una Rivolta o di un saccheggio, le restrizioni relative alle invasioni (la città stessa o la città precedente deve ospitare un barbaro corrispondente) vanno ignorate, ma le Legioni possono comunque difendere.
- ♣ Quando un effetto di gioco si riferisce alla "città in cui ti trovi", si riferisce alla città in cui la pedina del giocatore si trova attualmente.



SFIDA IN SOLITARIO

Quando un giocatore vuole giocare a *La Caduta di Roma* in solitario, assume il titolo di Imperatore e gestisce 3 ruoli diversi.

PREPARAZIONE

Il gioco viene preparato come di consueto, ma con i seguenti cambiamenti:

- ❧ Rimuovere dal gioco la Carta Ruolo Mercator e la Carta Evento "Do ut des". Non si usano nella Sfida in Solitario.
- ❧ Disporre 3 Carte Ruolo in fila da sinistra a destra e prendere le pedine corrispondenti per formare la squadra di 3 ruoli di cui il giocatore avrà il comando. Tutti e 3 quei ruoli condivideranno la sua (unica) mano di carte. Collocare la pedina verde (solitamente usata per il Mercator) sopra la Carta Ruolo più a sinistra per indicare quale ruolo svolge il primo turno. Rimuovere dal gioco le Carte Ruolo e le pedine rimanenti.
- ❧ Durante la preparazione dei componenti dei giocatori, **prima** di aggiungere le Carte Evento, mescolare tutte le Carte Città. Distribuire 3 carte per formare la mano iniziale e distribuire 3 carte a faccia in su accanto al tabellone per formare la "tesoreria". Poi, mescolare **4 Carte Evento** nelle Carte Città rimanenti.
- ❧ Collocare 1 pedina (e le sue 2 Legioni) in ognuna delle 3 città che corrispondono alle 3 Carte Città della propria mano.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge come una partita a più giocatori, ma invece di avere più giocatori che svolgono i loro turni, il giocatore controlla 3 ruoli diversi sul tabellone e svolge i loro turni uno dopo l'altro in "senso orario" (da sinistra a destra), usando la pedina bianca per tenere conto del ruolo che sta svolgendo il turno al momento.

Tutti e 3 i ruoli condividono una singola mano di carte del giocatore. Il suo limite di mano è comunque di 7 carte, ma può usare la tesoreria per incrementare questo limite.

Tutte le altre regole (le fasi di un turno, le altre azioni e le modalità di vittoria e sconfitta della partita) vengono risolte normalmente.

TESORERIA

La tesoreria è un'area accanto al tabellone che può ospitare le Carte Città. Durante la preparazione, alcune Carte Città vengono distribuite alla tesoreria, ma l'azione di **Complottare** consente di depositare altre carte nella tesoreria e di ritirare **un qualsiasi numero di carte** custodite al suo interno.

Non c'è limite al numero di carte che è possibile custodire nella tesoreria.

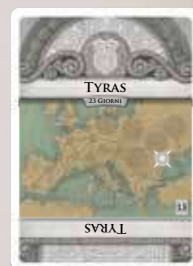
COMPIOTTARE

Invece della normale azione di Complottare, un giocatore può svolgere una delle azioni seguenti:

- ❧ **Depositare** dalla sua mano alla tesoreria una Carta Città corrispondente alla città in cui si trova.
- ❧ **Ritirare** dalla tesoreria alla sua mano una Carta Città corrispondente alla città in cui si trova.

ESEMPIO DI COMLOTTO

Se un giocatore possiede la carta bianca di Tyras e si trova a Tyras, può **depositare** la carta bianca di Tyras nella tesoreria. Oppure, se la carta bianca di Tyras si trova nella tesoreria, può **ritirarla** da lì e aggiungerla alla sua mano.



VARIANTE ROMA CAPUT MUNDI

Dopo qualche partita con le regole standard (con o senza la variante "Sfida in Solitario"), i giocatori possono mettere alla prova la loro abilità con questa variante. Nella Sfida Roma Caput Mundi, i giocatori devono rispettare la legge che proibisce alle Legioni di entrare a Roma.

PREPARAZIONE

Il gioco viene preparato come di consueto, ma con i seguenti cambiamenti:

- ❧ Al momento di scegliere il livello di difficoltà del gioco, si usano **4, 5 o 6 Carte Rivolta** rispettivamente per una partita Introduttiva, Standard o Eroica. Se i giocatori osano cimentarsi in una partita **Leggendaria**, useranno 7 Carte Rivolta.
- ❧ Nessun Forte viene collocato a Roma; quel Forte rimane nella riserva.
- ❧ Se a un giocatore viene distribuita una Carta Roma e sceglie di iniziare la partita a Roma, le 2 Legioni con cui inizia normalmente non saranno collocate e rimarranno nella riserva.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge normalmente, con la differenza che **le Legioni non possono essere mosse o aggiunte a Roma** tramite nessuna azione dei giocatori, effetto delle Carte Ruolo o delle Carte Evento o qualsiasi altro effetto di gioco.



Poiché la città è "sguarnita", ogni volta che un Cubo Barbaro sta per essere aggiunto a Roma, i giocatori invece spostano il Segnalino Declino verso il basso di 1 casella sull'Indicatore del Declino.

NOTE STORICHE

Pandemic: La Caduta di Roma si ispira agli eventi storici che condussero alla caduta dell'Impero Romano d'Occidente, dai primi segni di instabilità nel III Secolo d.C. alla deposizione dell'ultimo imperatore d'Occidente (Giulio Nepote o Romolo Augustolo, a seconda delle versioni), alla fine del V Secolo.

Sebbene il gioco si sforzi in ogni modo affinché le sue dinamiche aderiscano a un certo livello di verosimiglianza storica, il suo intento non è quello di creare una simulazione storica. L'Impero Romano cadde a seguito di mille motivi, spesso difficili da interpretare, su cui gli storici continuano a discutere ancora ai giorni nostri. Quando è stato necessario scegliere tra il fattore di simulazione storica e una meccanica di gioco efficace, la meccanica di gioco ha avuto la precedenza.

I POPOLI BARBARICI

A causa della vasta estensione geografica dell'Impero, furono molte le popolazioni esterne che iniziarono a premere contro i suoi confini. In **La Caduta di Roma**, questi numerosi invasori sono stati racchiusi in cinque gruppi:



Anglosassoni e Franchi: Buona parte delle pressioni lungo i confini settentrionali dell'Impero proveniva dagli Angli, dai Sassoni e dagli Juti, che per primi si trasferirono nelle Isole Britanniche dopo che Roma ebbe lasciato quella regione senza protezione militare. I Franchi, un'altra popolazione settentrionale, si dimostrarono degli alleati preziosi contro gli altri popoli, ma le alleanze che stipulavano erano note per non durare a lungo.



Vandali: Questo popolo barbarico, originario dell'odierna Polonia, concentrava le proprie forze soprattutto nell'Africa settentrionale. Grazie all'Imperatore Valentiniano III, i Vandali erano in procinto di unirsi all'Impero, ma il trattato di pace fu vanificato quando Valentiniano fu assassinato e la guerra che ne seguì portò all'invasione e al sacco di Roma.



Unni: Tra i motivi che spinsero le popolazioni germaniche a migrare verso Roma c'è anche l'espansione e la migrazione degli Unni. L'Impero degli Unni si consolidò sotto la guida di Attila, che guidò la sua orda nell'Italia settentrionale e mise a ferro e fuoco numerose città.



Visigoti: I Visigoti, una parte dei popoli germanici noti come i "Goti", ottennero il permesso di stabilirsi entro i confini dell'Impero Romano per sfuggire alle pressioni degli Unni. Ma i maltrattamenti subiti e la fame spinsero i Visigoti alla rivolta. Arginarli fu impossibile e, sotto la guida di Alarico, i Visigoti furono i primi invasori a saccheggiare la città di Roma.



Ostrogoti: L'altro gruppo riconducibile al ceppo dei "Goti", gli Ostrogoti, interagì raramente con Roma e fu soggiogato dagli Unni fino all'inizio del V Secolo d.C. Dopo la caduta dell'Impero degli Unni, gli Ostrogoti migrarono in ciò che restava dell'Impero Romano d'Occidente, ormai prossimo alla disgregazione.

PERCORSI DI MIGRAZIONE

I percorsi di migrazione rappresentano le pressioni delle varie popolazioni barbariche contro i confini dell'Impero, nonché le aree generali che ogni popolo finì per invadere. Agli inizi del V Secolo, queste invasioni si fecero sempre più preoccupanti, in quanto le Legioni di difesa iniziavano a scarseggiare. La frequenza e l'intensità delle razzie nei territori interni dell'Impero aumentarono e anche le popolazioni meno aggressive iniziarono a migrare verso l'Impero nel tentativo di sfuggire alle violenze e alle conquiste degli altri popoli.

STIPULARE ALLEANZE, COMBATTERE CON I POPOLI ALLEATI E RIVOLTE

L'azione dei giocatori di stipulare alleanze si riferisce alla pratica di "federare le popolazioni" dei popoli barbarici. Ai popoli veniva concesso di vivere entro i confini dell'Impero in cambio del loro sostegno militare. Nella maggior parte dei casi era una strategia vincente e forniva all'esercito romano dei rinforzi essenziali nei momenti cruciali, ma a volte comportava anche dei problemi. Le alleanze si rivelavano spesso poco durature, i disordini e la fame che agitavano i popoli generavano instabilità in tutta l'area circostante, obbligando l'Impero a combattere anche all'interno dei suoi stessi confini.

In certi casi i popoli alleati si rivoltavano e i popoli esterni più lontani dai presidi romani saccheggiavano l'area, generando ulteriore instabilità e disordini nei territori dell'Impero.

CORRUZIONE E DECLINO

Un tema ricorrente nel corso di tutto il periodo di declino e di caduta dell'Impero è il livello sempre crescente di incompetenza e corruzione politica, che spingeva i funzionari a placare i popoli più aggressivi o a impossessarsi delle loro ricchezze. Questo elemento è rappresentato nel gioco soprattutto dall'opzione "corrotta" delle Carte Evento. I giocatori possono scegliere di ottenere un potente vantaggio a breve termine, ma a caro prezzo.

RUOLI

Ogni giocatore svolge un ruolo specifico, dotato di capacità speciali che miglioreranno le possibilità di riuscita della squadra.

CONSUL

Con un'azione, il Consul aggiunge 1 Legione a una qualsiasi città con un Forte.

Con un'azione, aggiunge 1 Legione alla città in cui si trova.

Aggiunge 1 Legione alla città in cui si trova.



MAGISTER MILITUM

Quando il Magister Militum esegue l'azione di Combattere, riduce di 1 il numero di Legioni che perde.

Rimuove 2 Cubi Barbaro dalla città in cui si trova.



MERCATOR

Una volta per turno, con un'azione, la Mercator può dare una carta del colore corrispondente alla città in cui si trova a un altro giocatore in quella stessa città, oppure può prendere quella carta da quel giocatore.

Non deve trovarsi in una città in cui sia presente un Cubo Barbaro corrispondente per eseguire l'azione di Stipulare Alleanza.

Rimuove 1 Cubo Barbaro e 1 Legione dalla città in cui si trova.



PRAEFECTUS CLASSIS

Con un'azione, il Praefectus Classis si muove da una città portuale a una qualsiasi altra città portuale (può portare con sé fino a 3 Legioni).

Se si trova in una città portuale, con un'azione scarta una Carta Città del colore corrispondente alla città in cui si trova per aggiungere fino a 2 Legioni alla città in cui si trova.

Se si trova in una città portuale, rimuove 1 Cubo Barbaro dalla città in cui si trova.



PRAEFECTUS FABRUM

Con un'azione, il Praefectus Fabrum rimuove 2 Legioni dalla città in cui si trova per aggiungere un Forte in quella città.

Con un'azione, scarta una Carta Città e sceglie se muoversi da una città con un Forte a una qualsiasi città, oppure muoversi da una qualsiasi città a una città con un Forte (può portare con sé fino a 3 Legioni).

Se si trova in una città con un Forte, rimuove 2 Cubi Barbaro dalla città in cui si trova.



REGINA FOEDERATA

Quando la Regina Foederata esegue l'azione di Marciare o di Navigare, può portare con sé fino a 3 Cubi Barbaro e/o Legioni.

Nota: Non può indurre una città ad avere più di tre Cubi Barbaro di un solo colore. Muovere Cubi Barbaro in questo modo non provoca la difesa della città.

Una volta per turno, può eseguire l'azione di Arruolare Barbari senza scartare una carta.

Nota: Deve comunque essere stata stipulata un'alleanza con quel popolo per poterlo fare.

Dopo l'azione di Combattere, rimuove 1 Cubo Barbaro dalla città in cui si trova. Se lo fa, aggiunge fino a 1 Legione alla città in cui si trova.



VESTALIS

Preparazione: la Vestalis impila tutte le Carte Evento inutilizzate a faccia in giù per formare un Mazzo degli Eventi.

In qualsiasi momento, scarta una Carta Città del colore corrispondente alla città in cui si trova per pescare 1 carta dal suo Mazzo degli Eventi.

Durante la fase di Pescare 2 Carte Giocatore, può pescare 3 Carte Giocatore; poi ne rimette 1 in cima al mazzo.

Rimuove 1 legione dalla città in cui si trova.



RICONOSCIMENTI

Idea e sviluppo del gioco: Matt Leacock e Paolo Mori

Produzione: Justin Kempainen

Revisione: Andrea Dell'Agnese e Julia Faeta

Progetto grafico: Dan Gerlach, Monica Helland, Jasmine Radue, Samuel R. Shimota

Illustrazioni: Atha Kanaani, Olly Lawson e Antonio Maines

Direzione artistica: Bree Lindsoe

Direttore Artistico Z-Man Games: Samuel R. Shimota

Editore: Steven Kimball

Playtester: Maurizio Besacchi, Marta Ciaccasassi, Martino Chiacchiera, Andrea Chiarvesio, Charles Cook, Jeroen Doumen, Bianca van Duijl, Chris e Kim Farrell, Sasha Johnson-Freyd, Rich Fulcher, Jay e Katrina Gischer, Amber e Sean Grady, Jay Heyman, Gordon Hua, Erik Kay, Dave e Grace Kloba, Eric Lang, Donna, Colleen, Patrick e Tim Leacock, Tim Lee, Tom Lehmann, Kieran e Scott Mackey, Chris e Justin McKeown, Andrea Mezzotero, Brian e Lisa Modreski, Dave Moore, Janice Pang, Ron Sapolsky, Hanna Shen, Michele Sommi, Jon Swartz e Linus Upson.
Ringraziamenti speciali a Tom Lehmann e Francesco Sirocchi

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI:

Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE) - ITALY - www.asmodee.it

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Alice Amadei e Massimo Bianchini

Adattamento Grafico: Mario Brunelli e Serena Caggiati

Z-MAN
games

© 2018 Z-Man Games. Pandemic e Z-Man Games sono © di Z-Man Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM® & © di Gamegenic GmbH, Germany. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina. QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO. AVVERTENZA: NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO.

