

PALATINUS™

Rooman seitsemän kukkulaa

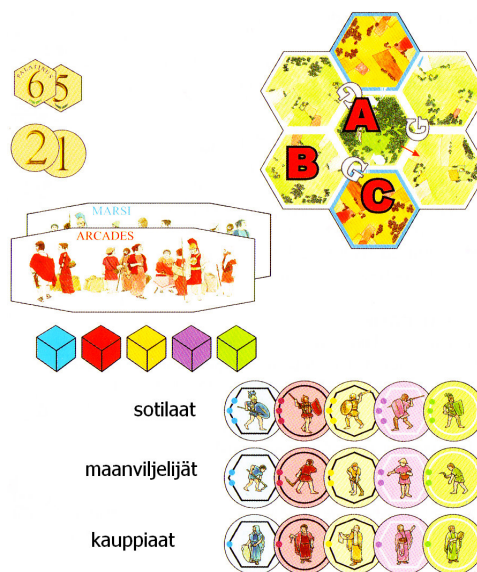
Strategiapeli 2-5 imperiumin perustajalle 8+ vuotiaille

Vuonna 780 ekr: Italian niemimaa: Rooman keskeinen alue on tapaamisten ja taistelujen keskiössä: useat ihmisjoukot asettautuvat lähelle kauppaa tekemään, mutta he myös taistelevat kyseisten alueiden hallinnasta. Etruskit, Sabinet and muut ihmiset sekoittuvat ja haastavat toisiaan seitsemällä kukkulalla urheiden sotilaiden johtajuuden alla sekä kauppiaiden ja maanviljelijöiden etujen ajamina. Yhdessä he tulevat antamaan kaupungille valon, joka tullaan tuntemaan imperiumina ja kansana joka hallitsi puolta maailmaa.

Kenellä näistä ihmisryhmistä tulee olemaan suurin vaikutusvalta kaupunkiin, joka kohoaa Palatinuksen ympärillä?

Sisältö

- 7 alue laattaa (A:kukkula, B:pelto, C:lähde)
- 7 Laurel merkkiä
- 12 piste kiekkoa
- 5 Pelaaja sermiä
- 5 pisteytys nappulaa
- 60 asukasta viideltä väestöltä (sotilas(kolme palloa), maanviljelijä (kaksi palloa), kauppias(yksi pallo))
- 1 kangaspussi
- Nämä ohjeet



Pelin tarkoitus

Jokainen pelaaja johtaa yhtä väestöä asettuneena seitsemän kukkulan ympärille jolle Rooma perustettiin. Sinun täytyy kamppailla lisätäksesi vaikutusvaltaasi pelloilla, lähteillä sekä ihmisten keskellä.

Alkuvalmistelut

Pelin omistaja valitsee aloituspelaajan, tai pelin aloittaja voidaan arpoa. Sekoita alue laatat nurinpäin. Laita yksi niistä kuvapuoli ylöspäin pelialueen keskelle, ja laita ”Palatinus” merkki (arvo: 6) tämän kukkulalle. Aloittava pelaaja vetää toisen laatan ja asettaa sen ensimmäisen laatan viereen kiinni yhdeltä sivulta, mihin tahansa asennossa hän haluaa. Sitten seuraava pelaaja valitsee yhden laatan ja asettaa sen



”Palatinus” kukkulan viereen sekä vähintään yhden toisen laatan viereen. Alueiden asettelu

jatkuu kunnes kaikki seitsemän aluetta on pelilaudalla. (pelatessa neljällä tai viidellä pelaajalla jotkut pelaajat asettavat useamman laatan kuin toiset) kuten esimerkkikuvassa. Nämä seitsemän aluetta yhdessä muodostavat pelialueen: maa-alueen jolle Rooma perustettiin! Sekoita kuusi jäljellä olevaa

Laurel merkkiä ja aseta ne yksitellen satunnaisesti numeropuoli ylöspäin kaikille kuudelle kukkulalle. Ota pelaajien sermi ja siihen samanvärinen pisteytys laskuri (laskuria käytetään vasta pelin lopussa). Ota oikea määrä asukkaita alla olevan taulukon mukaisesti ja piilota ne sermisi taakse:

	Kauppiaita (merkit joissa susi)	Maanviljelijöitä (susi)	Sotilaita
5 pelaajaa	3 (1 susi toisella puolella)	3 (2 sutta)	1
4 pelaajaa	4 (2 sutta)	3 (2 sutta)	1
3 pelaajaa	Kaikki oman värin asukkaat	Kaikki oman väriset	Kaikki oman väriset
2 pelaajaa	Oman väriset + 2 (1) muun värinen	Oman väriset + 2 (1) muun värinen	Oman väriset

Laita kaikki ylimääräiset asukkaat takaisin laatikkoon, niitä ei tarvita pelissä.

Pelin kulku

Peliä pelataan vuoroittain myötäpäivään. Vuorollasi sinun **täytyy** asettaa yksi asukkaasi yhdelle tyhjälle paikalle pelilaudalle. Asukkaat joissa on susi toisella puolella **täytyy** pelata **susi** puoli **ylöspäin**. Voit halutessasi tarkistaa pelin aikana milloin vaan pelaamasi asukkaan ammatin mikäli näin haluat.



Et saa asettaa yhtään sotilasta pelin kolmen viimeisen kierroksen aikana (viimeisen neljän kierroksen aikana mikäli pelaajia on 2 tai 3). Toisinsanoen, sinulla ei saa olla yhtään sotilasta sermin takana jos sinulla on enää kolme asukasta pelaamatta (neljä 2 tai 3 pelaajan pelissä). Esimerkki: viiden pelaajan pelissä sinulla on seitsemän kierrosta. Sinun pitää pelata sotilaasi kierroksella 1, 2, 3 tai 4.

Pelin loppu

Peli loppuu kun kaikki asukkaat on pelattu pelilaudalle. Kaikki väärin päin (susi ylöspäin) olleet asukaslaatat käännetään kuvapuoli ylöspäin. Aseta sermi takapuoli alas pöydälle niin, että voit käyttää sitä vaikutus laskurina. Pisteyttäkää jokainen kukkula kerrallaan **aakkosjärjestyksessä** (A-G). **Jokaisen kukkulan** kohdalla määrittelette erikseen:

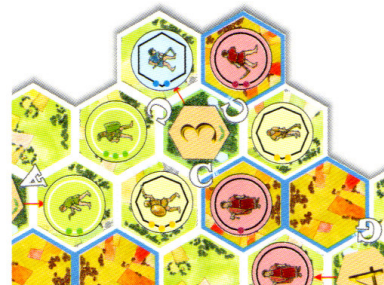
- Sotilaiden vaikutus **sekä** heti sen jälkeen
- kuka kontrolloi kukkulaa.

a) Sotilaiden vaikutus

Laskekaa jokaisen sotilaan vieressä olevat kauppiaat sekä maanviljelijät (riippumatta niiden väristä (väestöstä)) vaikka ne olisivatkin **eri kukkulalla**:

- mikäli vieressä olevien kauppiaiden ja maanviljelijöiden lukumäärä on **sama**, niin tällöin sotilas vetäytyy (poistetaan pelilaudalta);
- mikäli vieressä olevien kauppiaiden ja maanviljelijöiden lukumäärä on **eri**, niin tällöin sotilas vangitsee suuremman ryhmän ja tienaa kuuluisuutta. Vangitut asukkaat poistetaan heti pelilaudalta ja annetaan sotilaan omistajalle. (Sotilaan on mahdollista vangita oman värisiä

asukkaita. Mikäli on pelkästään kauppiaita tai maanviljelijöitä sotilaan vieressä, niin tällöin sotilas vangitsee heidät kaikki!)



- Mikäli enemmän kuin yksi sotilas on samalla alueella, niin tällöin alueen sotilaiden vaikutus ratkaistaan yhtä aikaa. Vieressä olevilla sotilailla ei ole mitään vaikutusta toisiinsa nähden. Mikäli useampi kuin yksi sotilas vangitsee saman asukkaan, niin tällöin yksi sotilaan pelaaja ottaa asukkaan ja toiselle annetaan yhden pisteen kiekko.

Esimerkki: Sen jälkeen kun kukkulat A ja B on pisteytetty (sekä sotilaiden vaikutus että kukkulan hallitseminen on laskettu kukkulan A ja B:stä) siirrytään kukkulalle C. Vihreä sotilas vangitsee sinisen ja vihreän maanviljelijän; ja samalla keltainen sotilas vetäytyy (poistetaan laudalta).

b) Kukkulan hallitseminen

Määritellään kuka hallitsee kukkulaa. Aloittaen alueesta joka on nuolella merkattu lasketaan jokaisen asukkaan vaikutus. Jokaisen pelaajan vaikutus lasketaan käyttämällä hyväksi jokaisen pelaajan pisteytys laskuria.

- Kaikki **kauppiaat** saavat vaikutuspisteitä jokaisesta **vieressä olevasta asukkaasta: 1** jokaisesta **kauppiaasta, 2** jokaisesta **maanviljelijästä** sekä **3** jokaisesta **sotilaasta**. Kauppias saavuttaa myös vaikutuspisteitä oman värisistä asukkaista.
- Kaikki **maanviljelijät** saavat vaikutuspisteitä vieressä olevista alueista: **2** jokaisesta **miehittämättömästä pellosta, 2** jokaisesta **lähteestä** (ei ole väliä onko lähde asutettu vai ei). Maanviljelijä saa myös **2** vaikutuspisteitä lähteestä omalla maallaan.
- Sotilaat eivät ansaitse yhtään vaikutuspisteitä.

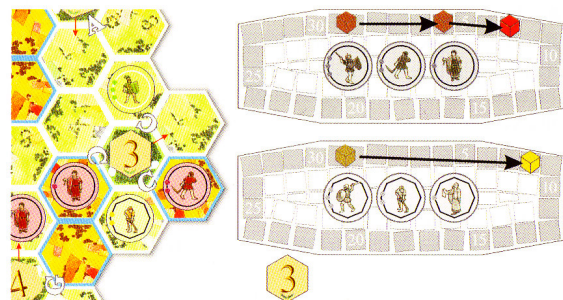
Tärkeää! Kukkulan hallitsemiseen vaikuttavat vain asukkaat jotka ovat kyseisellä kukkulan alueella, mutta kyseisten asukkaiden vaikutuksen laskemisessa vaikuttavat kaikki viereiset alueet ja asukkaat vaikka ne eivät olisikaan kyseisellä kukkulalla.

Pelaaja jolla on eniten vaikutuspisteitä hallitsee kukkulaa ja ottaa kyseisen kukkulan laurel merkin itselleen. Tasatilanteessa laurel merkki poistetaan pelilaudalta laatikkoon ja kyseisille pelaajille annetaan **2 pisteen** kiekko sen sijaan. Mikäli kenelläkään pelaajalla ei ole vaikutusta kukkulaan, niin laurel merkki poistetaan pelilaudalta.

Esimerkki (jatkuu): Kun sotilaiden vaikutus kukkulalla C on selvitetty pelaajat selvittävät kuka kontrolloi kyseistä kukkulaa. Alkaen alueesta joka on merkattu nuolella jokainen pelaaja laskee hänen vaikutuksensa:

- Punainen maanviljelijä saa 4 vaikutuspistettä (2 miehittämättömästä alueesta, 2 lähteestä)
- Keltainen maanviljelijä saa 6 vaikutuspistettä (6 lähteistä)
- Punainen kauppias saa kolme vaikutuspistettä (1 kauppiaasta, 2 maanviljelijästä) Punainen pelaaja saa yhteensä $4+3=7$ pistettä, keltainen

6: täten punainen pelaaja ottaa laurel merkin jonka arvo on "3".



Voittaja

Kun kaikki seitsemän kukkulaa on pisteytetty jokainen pelaaja laskee hänen voittopisteensä seuraavien summana:

- vangittujen asukkaiden **määrä**
- merkkien ja kiekkojen **summa**

Eniten pisteitä kerännyt pelaaja on voittaja. Tasatilanteessa voittaja on se jolla on eniten merkkejä, kiekkoja ja vangittuja asukkaita.

$$\begin{array}{r}
 \text{Punainen sotilas} + \text{Keltainen sotilas} = 2 \\
 2 + 1 + 5 + 4 = 12 \\
 \hline
 14
 \end{array}$$

Strategia vinkki

Suurimman osan aikaa sinä tarvitset useamman kuin yhden asukkaan kukkulalla jotta voit kontrolloida sitä. Älä hajota asukkaitasi ympäri pelilautaa! Muista: Rooman valtakunta luottaa sinuun!