

CHRISTIAN FIORE & KNUT HAPPEL

PECUNIA NON OLET

GELD STINKT NOCH IMMER NICHT



1-14



15-28



29-42



43-56

noris

HINTERGRUND UND ZIEL DES SPIELS

Römische Kaiser und ihre Steuerbeamten waren stets sehr einfallreich – vor allem wenn es um das Auffüllen der chronisch leeren Staatskassen ging. Kaiser Vespasian erhob schließlich sogar Steuern auf die römischen Bedürfnisanstalten und rechtfertigte dies gegenüber seinem Sohn Drusus mit den Worten: Pecunia non olet – Geld stinkt nicht!

Die Spieler versuchen als Betreiber öffentlicher Latrinen im alten Rom die meisten Sesterzen zu erwirtschaften. Dazu gilt es, zahlungskräftige Kunden auf die eigene Latrine zu locken, während der Konkurrenz nur die weniger großzügigen Römer überlassen werden.

Doch nicht nur die Bezahlung ist für einen geschäftstüchtigen römischen Latrinenbetreiber von Bedeutung, sondern auch die Verweildauer seiner Kunden auf der Latrine...

SPIELMATERIAL

1 Spielanleitung

Grundspiel:



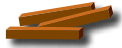
70 Römerkarten
(Senatoren, Bürger,
Sklaven, Römerinnen)



36 Aktionskarten
(beige Borte)



6 Latrinen



80 Rundenmarker



21 Münzen
(10 Sesterzen)



15 Münzen
(5 Sesterzen)



42 Münzen
(1 Sesterze)

neu im Spiel:



18 Berühmte Römer
Karten (goldene Linie)
(Modul 1)



12 Aktionskarten
(dunkelrote Borte)



10 Ereigniskarten
(Modul 3)



6 Karriereleitern
& Latrinenmarker
(Modul 4)



7 Gunstkarten
(Modul 5)



18 Latrinausbauten
(Modul 2)

Sollten Sie Pecunia non olet zum ersten Mal spielen, so entfernen Sie die Aktionskarten mit dunkelroter Borte und die Römerkarten „Berühmte Römer“ mit goldener Linie aus den jeweiligen Stapeln. Das nicht verwendete Material der Erweiterungsmodule wird wieder in die Schachtel gelegt.

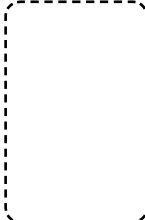
VORBEREITUNGEN



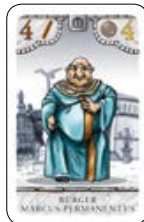
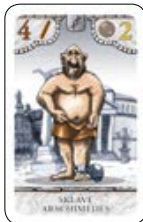
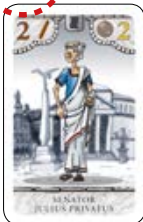
Jeder Spieler legt eine Latrine mit jeweils 3 Latrinenplätzen vor sich ab.

Die Römerkarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Jeder Spieler zieht 2 Römerkarten vom Stapel und legt eine Karte auf den linken Latrinenplatz und eine Karte auf den rechten Latrinenplatz **über** seiner Latrine. Alle Spieler legen so viele Rundenmarker vom Vorrat auf ihre Römerkarten wie die Zahl links oben auf den Karten vorgibt.

Jeder Spieler zieht 5 Römerkarten vom Nachziehstapel und legt diese **in der gezogenen Reihenfolge** offen in einer Reihe **unter** seiner Latrine ab. Die zuerst gezogene Römerkarte wird an die Markierung an der linken Ecke der Latrine gelegt. Dies ist der Anfang der Warteschlange.



So kann die Ablage eines Spielers aussehen. Über der Latrine „sitzen“ die Römer auf den Latrinenplätzen, unter der Latrine bilden Römerkarten eine Warteschlange. Die linke Römerkarte stellt den Anfang der Warteschlange dar. Im Laufe des Spiels kann eine Warteschlange auch aus mehr als 5 Römerkarten bestehen.



Die Aktionskarten werden dann gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt. Jeder Spieler zieht 2 Aktionskarten und nimmt diese auf die Hand. Wer zuletzt auf der Toilette war wird Startspieler.

SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt, dann sind die Spieler **im Uhrzeigersinn nacheinander** am Zug. Wer am Zug ist (der sogenannte Zugspieler), geht nach folgendem Spielablauf vor:

1. Rundenmarker entfernen
2. Sesterzen kassieren

3. Latrine neu besetzen
4. Aktionskarte ziehen

1. RUNDENMARKER ENTFERNEN



Der Zugspieler nimmt einen Rundenmarker von jeder Römerkarte in seiner Latrine und legt diese zum Vorrat zurück.

Die Rundenmarker zeigen die Runden, die ein Römer noch auf der Latrine sitzen muss. Die Zahl oben links auf den Römerkarten gibt an, wie viele Rundenmarker zunächst auf der Karte abzulegen sind. Pro Runde wird dann ein Rundenmarker entfernt.

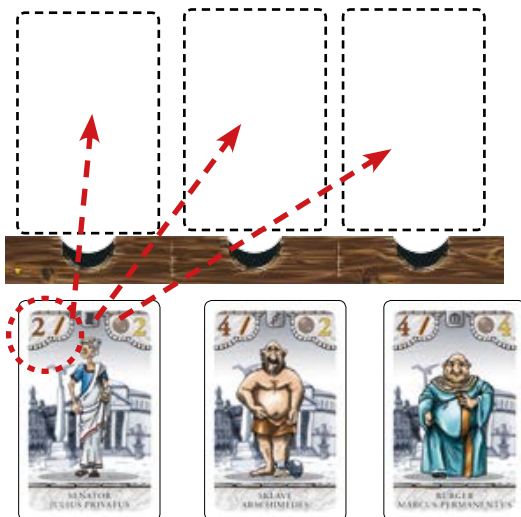
2. SESTERZEN KASSIEREN



Liegen auf einer Römerkarte keine Rundenmarker mehr, so kassiert der Zugspieler die auf der Römerkarte rechts oben angegebene Anzahl Sesterzen. Die Anzahl und der Wert der eigenen Münzen muss immer für alle Spieler erkennbar sein.

Römer ohne Rundenmarker verlassen die Latrine und werden direkt nach dem Kassieren der Sesterzen aus der Latrine entfernt. Entfernte Römerkarten werden in einem offenen Ablagestapel gesammelt.

3. LATRINEN NEU BESETZEN



Der Zugspieler **muss** freigewordene Latrinenplätze mit Römerkarten neu besetzen. Er nimmt die Römerkarte **vom Anfang seiner eigenen Warteschlange** und legt sie auf einen freien Platz in seiner Latrine. Auf diese Römerkarte wird die links oben angegebene Anzahl an Rundenmarkern gelegt.

Mit bestimmten Aktionskarten kann die Reihenfolge der Römerkarten in den Warteschlangen der Spieler geändert werden.

BESONDERHEIT 1:

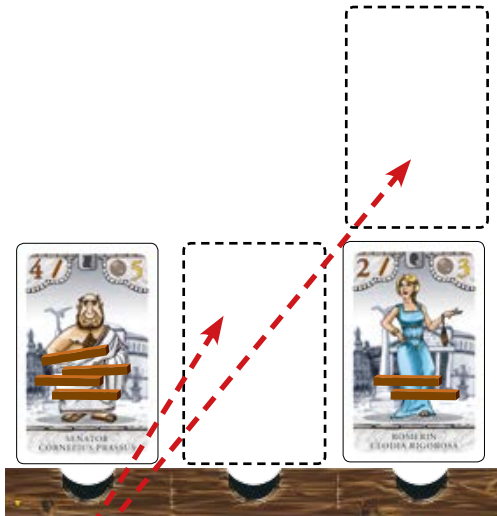
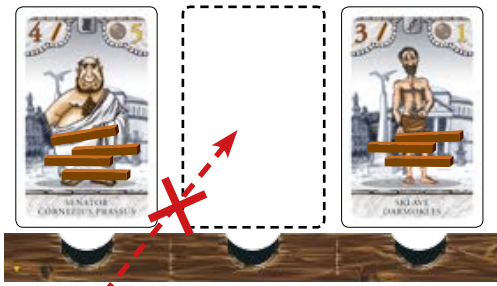
Senatoren wollen nicht neben Sklaven sitzen. Es darf also in einer Latrine keine Römerkarte mit einem Senator neben einer Römerkarte mit einem Sklaven liegen.

Der Latrinenplatz in der Mitte kann nicht mit dem Senator vom Anfang der Warteschlange besetzt werden, da dieser nicht neben dem Sklaven auf dem rechten Latrinenplatz liegen darf.

BESONDERHEIT 2:

Frauen dürfen zu zweit auf einen Latrinenplatz gesetzt werden. Der Zugspieler kann also einen freien Platz mit zwei Römerinnen gleichzeitig neu belegen oder zu einer schon vorhandenen Römerin eine weitere Römerin aus der Warteschlange hinzusetzen.

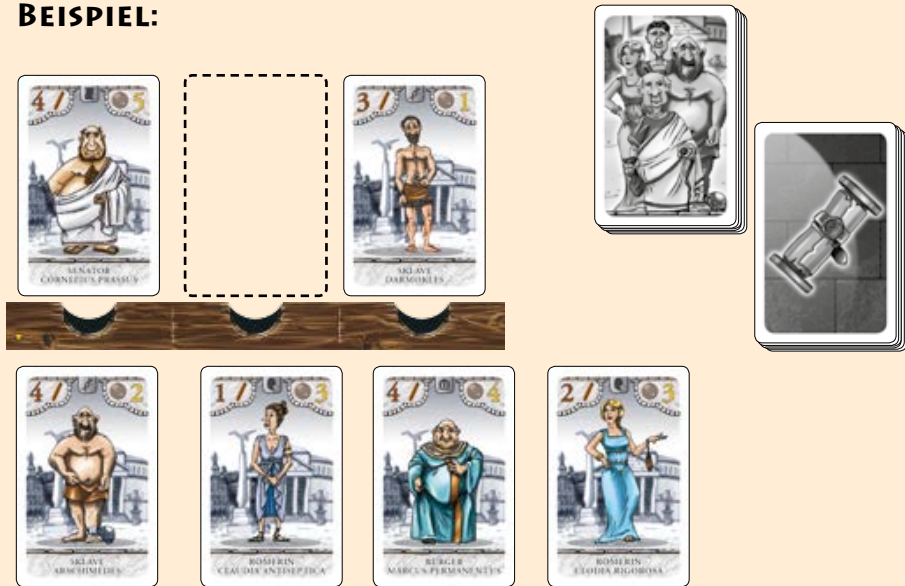
Die beiden Karten werden übereinander gelegt.



Grundsätzlich muss der Zugspieler alle freien Plätze in seiner Latrine neu besetzen. Nur durch die Tatsache, dass Senatoren nicht neben Sklaven sitzen wollen, können Plätze frei bleiben. Der Zugspieler ist **nicht** verpflichtet, Aktionskarten auszuspielen, um einen Latrinenplatz besetzen zu können.



BEISPIEL:



Der Latrinenplatz in der Mitte ist frei (geworden) und muss neu besetzt werden. Das Verwenden der ersten Römerkarte in der Warteschlange ist aber **nicht** zulässig. Es handelt sich um einen Sklaven, der nicht neben den Senator (linker Latrinenplatz) gelegt werden darf. Der Zugspieler kann entweder diesen Platz unbesetzt lassen (was von Vorteil sein kann) oder mittels einer Aktionskarte eine andere, passende Römerkarte nach vorne in die Warteschlange bringen (was er aber nicht muss).

ERGÄNZEN DER WARTESCHLANGE

Sind alle Römerkarten aus der Warteschlange eines Spielers aufgebraucht, so zieht dieser Spieler **sofort** (auch außerhalb seines Zuges) 5 neue Römerkarten vom Nachziehstapel und legt diese offen **in der gezogenen Reihenfolge** als seine neue Warteschlange aus.

Ist der Nachziehstapel der Römerkarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel verwendet.

4. AKTIONSKARTE ZIEHEN

Der Zugspieler zieht eine Aktionskarte vom Nachziehstapel und nimmt sie zu seinen Handkarten. **Damit ist sein Zug beendet.**

AUSSPIELEN VON AKTIONSKARTEN

Jeder Spieler darf beliebig viele Aktionskarten auf der Hand halten. Die Zahl rechts unten auf den Aktionskarten gibt an, wie oft die jeweilige Karte im Spiel vorhanden ist.

Das Ausspielen von Aktionskarten darf **nur im eigenen Zug** erfolgen. Der Zugspieler entscheidet, wie viele Aktionskarten er ausspielt und zu welchem Zeitpunkt in seinem Zug. So könnte er etwa eine Aktionskarte ausspielen, dann seinen eigentlichen Spielzug beginnen (Rundenmarker entfernen), 2 weitere Aktionskarten ausspielen, seinen eigentlichen Spielzug fortsetzen, usw.

Ausgespielte Aktionskarten werden in einem offenen Ablagestapel gesammelt. Ist der Nachziehstapel der Aktionskarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel verwendet.

Hinweis: Ein detaillierte Beschreibung der Aktionskarten befindet sich auf Seite 8.

SPIELEND

Das Spiel gewinnt, wer zuerst eine vorher festgelegte Anzahl an Sesterzen erwirtschaftet hat. Empfehlenswert sind bei 2 Spielern 30 Sesterzen, bei 3 Spielern 25 Sesterzen und bei 4 bis 6 Spielern 20 Sesterzen.

VARIANTE FÜR DIE VERTEILUNG DER RÖMERKARTEN BEI SPIELBEGINN

Wem die Verteilung der ersten 2 Römerkarten pro Spieler bei Spielbeginn zu zufällig ist, kann diese wie folgt verteilen:

Die Römerkarten werden gemischt und pro Spieler 2 Römerkarten offen in die Tischmitte gelegt. Mit dem Startspieler beginnend nimmt sich im Uhrzeigersinn jeder Spieler eine der aufgedeckten Römerkarten aus der Tischmitte und legt sie auf seinen linken Latrinenplatz. Danach nimmt gegen den Uhrzeigersinn jeder Spieler noch eine zweite Römerkarte (zuletzt also der Startspieler) und legt sie auf seinen rechten Latrinenplatz.



AKTIONSKARTEN

Mit ein wenig Spielerfahrung können auch die Aktionskarten mit der dunkelroten Borte zu den anderen Aktionskarten gemischt werden. Bei jeder Aktionskarte ist rechts unten angegeben wie oft diese im Spiel vorkommt.

DIE EINZELNEN AKTIONSKARTEN:

Aktionskarten, durch welche Römerkarten in Warteschlangen getauscht werden:

I. Vordrängler. Legen Sie eine Römerkarte innerhalb **derselben** (eigenen oder gegnerischen) Warteschlange ganz nach vorne.

II. Rauswurf. Legen Sie eine Römerkarte aus einer (eigenen oder gegnerischen) Warteschlange ganz nach hinten in eine **andere** Warteschlange.

III. Latrinwechsel. Tauschen Sie eine Römerkarte aus einer (eigenen oder gegnerischen) Warteschlange gegen eine beliebige Römerkarte aus einer **anderen** Warteschlange.

IV. Staatsbesuch. Ziehen Sie 3 Römerkarten vom Vorratsstapel, legen Sie eine Karte Ihrer Wahl in der eigenen Warteschlange ganz nach vorne und die beiden anderen Karten auf den Ablagestapel.

Aktionskarten, durch welche die Sitzdauer von Römerkarten verändert wird:

V. Villa Dixius. Legen Sie diese Karte neben Ihre Latrine. Über dieser Karte können Sie wie über einem Latrinensplatz Römerkarten ablegen. Die Karte wird mit dem Entfernen der letzten dartüber liegenden Römerkarte(n) ebenfalls entfernt. **Regeln in dieser Spielanleitung, die sich auf Römerkarten in Latrinen beziehen, gelten immer auch für Römerkarten auf einer Aktionskarte Villa Dixius. Die Besonderheit 1 (Senatoren nicht neben Sklaven) gilt hier nicht.**

VI. Große Hast. Entfernen Sie insgesamt 2 Rundenmarker von beliebigen Römerkarten in Ihrer eigenen Latrine.

VII. Gute Geschäfte. Entfernen Sie 3 Rundenmarker von Römerkarten in der eigenen Latrine. Geben Sie einem beliebigen anderen Spieler 1 Sesterze aus Ihrem Vorrat.

VIII. Frühjahrsputz. Entfernen Sie je 1 Rundenmarker von jeder Römerkarte in Ihrer Latrine.

IX. Fischvergiftung. Legen Sie 2 Rundenmarker auf **eine** beliebige Römerkarte in einer gegnerischen Latrine.

X. Latrinenkatsch. Wählen Sie einen gegnerischen Latrinensplatz aus, auf dem sich 2 Römerkarten mit Römerinnen befinden. Fügen Sie so viele Rundenmarker hinzu bis auf beiden Römerkarten gleich viele Rundenmarker liegen.

XI. Rattenplage. Verteilen Sie beliebig viele Rundenmarker von **einer** Römerkarte auf eine oder mehrere andere Römerkarten in der eigenen Latrine um.

XII. Sklavenmarkt / Bürgerversammlung / Senatsversammlung / Frauenforum.

Diese Karte ist vierfach vorhanden, sie gilt je einmal für Sklaven, Bürger, Senatoren und Römerinnen. Alle Römerkarten mit Sklaven / Bürger / Senatoren / Römerinnen **eines** Spielers werden aus seiner Latrine und Warteschlange entfernt. Sesterzen werden nicht gezahlt.

XIII. Verschwörung. Jeder Spieler wählt **eine** Römerkarte **in seiner Latrine**, die die Latrine sofort ohne zu zahlen verlässt.

Aktionskarten, durch welche die Sesterzenzahl von Römerkarten verändert wird:

XIV. Sondersteuer. Diese Karte ist dreifach vorhanden, sie gilt je einmal für Sklaven, Bürger und Senatoren. Alle Spieler (auch Sie) legen für **jede** Römerkarte mit Sklaven / Bürgern / Senatoren in der Latrine 1 Sesterze zum Vorrat zurück.

XV. Almosen. Der Spieler mit den meisten Sesterzen gibt 2 Sesterzen aus seinem Vorrat an den Spieler mit den wenigsten Sesterzen.

XVI. Reiche Sklaven. Sklaven, die in diesem Zug die Latrine verlassen, zahlen die doppelte Menge Sesterzen.

Aktionskarte, durch welche andere Aktionskarten erlangt werden:

XVII. Gerüchteküche. Ziehen Sie 3 Aktionskarten. Geben Sie einem beliebigen anderen Spieler 1 Sesterze aus Ihrem Vorrat.

ERWEITERUNGS- MODULE

Im Spiel sind 5 Erweiterungsmodule enthalten:

- Berühmte Römer (Modul 1)
- Latrinenausbauten (Modul 2)
- Ereignisse (Modul 3)
- Karriereleitern (Modul 4)
- Gunst der Götter (Modul 5)

Diese Erweiterungsmodule können in beliebiger Kombination zusammen mit dem Grundspiel verwendet werden. Jedoch sollten nur erfahrene Pecunia non olet Spieler mit mehr als 2 Modulen gleichzeitig spielen. Für jedes verwendete Modul sollte das für das Grundspiel geltende **Spielende um 5 Sesterzen verlängert** werden.

Die Effekte der Erweiterungsmodule können den Grundregeln widersprechen und haben Vorrang vor diesen. Bei den Modulen gilt, dass Angaben über die Runden- oder Sesterzenzahl von Römerkarten (z.B. „mehr als 4 Runden“) unter Berücksichtigung aller im Spiel befindlichen Module zu verstehen sind, es sei denn diese Spielanleitung enthält eine ausdrückliche andere Regelung.



MODUL 1 BERÜHMTE RÖMER

Mit diesem Modul kommen 18 Römerkarten mit historischen römischen Persönlichkeiten ins Spiel, die beim Betreten oder Verlassen einer Latrine besonders hilfreiche Aktionen auslösen.

VORBEREITUNGEN:

Mischt **nach** den Spielvorbereitungen beliebig viele Berühmte Römer in den Stapel der Römerkarten.

DIE EINZELNEN

BERÜHMTE RÖMER- KARTEN:

Berühmte Römer, durch welche Römerkarten in den Warteschlangen getauscht werden:

I. Senator Pompeius. Wenn Pompeius eine Latrine betritt, rücken alle Bürger in der Warteschlange **dieser** Latrine nach vorne.

II. Bürger Vergil. Wenn Vergil eine Latrine **betritt**, wird die Warteschlange dieser Latrine auf 7 Römerkarten aufgefüllt.

III. Römerin Livia. Wenn Livia die Latrine **betritt**, decken Sie 5 Römerkarten vom Vorrat auf. Legen Sie alle Römerinnen hinten an die eigene Warteschlange an und die anderen Karten auf den Ablagestapel.

Berühmte Römer, durch welche die Ablageregeln von Römerkarten verändert werden:

IV. Senator Caesar. Caesar kann nur dann eine Latrine **betreten**, wenn in der Latrine kein Senator ist.

V. Sklave Vercingetorix. Wenn Vercingetorix eine Latrine **betritt**, dürfen Sie jeweils eine zweite **männliche** Römerkarte aus der Warteschlange auf die beiden anderen Latrinplätze dieser Latrine legen. Dies muss nach den allgemeinen Regeln geschehen (jeweils die vorderste Römerkarte der Warteschlange, keine Senatoren neben oder bei Sklaven, usw.).

VI. Senator Brutus. Wenn Brutus eine Latrine **betritt** und nicht auf den mittleren Latrinplätze gesetzt werden kann, wird er ganz nach hinten an die Warteschlange des im Uhrzeigersinn nächsten Spielers gelegt.

VII. Senator Marc Anton. Wenn Marc Anton die Latrine **betritt**, dürfen Sie seine Karte zu einem Bürger oder Senator auf denselben Latrinplätze legen.

Berühmte Römer, durch welche die Sitzdauer von Römerkarten verändert wird:

VIII. Bürger Ovid. Wenn Ovid die Latrine **betritt**, wird die Anzahl der Rundenmarker auf **allen** anderen Römerkarten in dieser Latrine auf 3 geändert.

IX. Bürger Plinius. Wenn Plinius die Latrine **betritt**, muss jeder **andere** Spieler 2 Rundenmarker auf beliebige Römerkarten in seiner Latrine legen.



X. Senator Crassus. Wenn Crassus eine Latrine **betritt**, werden alle Besucher, die nur 1 oder 2 Sesterzen zahlen, aus **dieser** Latrine entfernt (ohne zu bezahlen).

XI. Bürger Seneca. Wenn Seneca Ihre Latrine **verlässt**, dürfen Sie je 1 Rundenmarker von **allen anderen** Römerkarten in Ihrer Latrine entfernen.

Berühmte Römer, durch welche die Sesterzenzahl von Römerkarten verändert wird:

XII. Sklave Spartacus. Wenn Spartacus Ihre Latrine **verlässt**, erhalten Sie für jeden anderen Sklaven in Ihrer Latrine sofort 1 Sesterze.

XIII. Bürger Maecenas. Wenn Maecenas Ihre Latrine **verlässt**, erhalten Sie für jeden anderen Bürger in Ihrer Latrine sofort 1 Sesterze.

XIV. Senator Cicero. Wenn Cicero Ihre Latrine **verlässt**, erhalten Sie für jeden anderen Senator in Ihrer Latrine sofort 1 Sesterze.

XV. Römerin Kleopatra. Wenn Kleopatra Ihre Latrine **verlässt**, erhalten Sie für jede andere Römerin in Ihrer Latrine sofort 1 Sesterze.

XVI. Sklave Flamma. Wenn Flamma Ihre Latrine **verlässt**, erhalten Sie für jede Römerkarte in Ihrer Warteschlange 1 Sesterze.

XVII. Senator Octavian. Wenn Octavian Ihre Latrine **verlässt**, dürfen Sie 1 / 2 / 3 Ihrer Aktionskarten auf den Ablagestapel legen und erhalten 1 / 3 / 5 Sesterzen.

Berühmte Römer, durch welche Aktionskarten erlangt werden:

XVIII. Römerin Agrippina. Wenn Agrippina Ihre Latrine **verlässt**, dürfen Sie 2 Aktionskarten ziehen.

MODUL 2

LATRINENAUSBAUTEN



Mit diesem Modul kommen 18 Gegenstände (Ausbauten) ins Spiel, durch welche die Spieler einzelne Latrinenplätze ausbauen können. Auf diese Weise aufgewertete Latrinenplätze verschaffen mehr Sesterzen oder erlauben hilfreiche Aktionen.

VORBEREITUNGEN:

Bei Spielbeginn werden die Römerkarten und die Latrinenausbauten gemischt und pro Spieler 2 Römerkarten und 1 Latrinenausbau offen in die Tischmitte gelegt. Mit dem Startspieler beginnend nimmt sich im Uhrzeigersinn jeder Spieler eine der Römerkarten oder einen Latrinenausbau. Dies wird einmal gegen den Uhrzeigersinn (beginnend mit dem letzten Spieler) und noch einmal im Uhrzeigersinn wiederholt. **Insgesamt** nimmt sich jeder Spieler eine Römerkarte für seinen linken Latrinenplatz, eine Römerkarte für seinen rechten Latrinenplatz und einen Latrinenausbau für einen beliebigen Latrinenplatz. Zum Abschluss der Vorbereitungen werden 6 Latrinenausbauten offen in der Tischmitte auslegt, die übrigen als verdeckter Vorratstapel daneben bereitgelegt.

ERLANGEN VON AUSBAUTEN:

Wenn eine Römerkarte mit einem **Sklaven** nach dem Entfernen des letzten Rundenmarkers **aus einer Latrine genommen wird**, kann der Besitzer dieser Latrine wählen, ob er die auf der Römerkarte angegebene Anzahl an Sesterzen nehmen oder sich einen der 6 Latrinenausbauten vom Vorrat in der Tischmitte aussuchen möchte. Für einen genommenen Latrinenausbau wird ein neuer aufgedeckt, so dass immer 6 Latrinenausbauten offen ausliegen.

Latrinenausbauten dürfen nur auf freie, also gerade freigewordene oder noch freie, **Latrinenplätze gelegt werden**. Später hinzukommende Römerkarten werden so abgelegt, dass der Latrinenausbau sichtbar bleibt. **Pro Latrinenplatz darf nur ein Ausbau abgelegt werden**. Ein vorhandener Latrinenausbau kann aber entfernt werden, um so einen neuen Latrinenausbau ablegen zu können.

NUTZEN VON AUSBAUTEN:

Latrinenausbauten gelten nur für den **Latrinenplatz**, auf dem sie liegen. Sie können

zu einem beliebigen Zeitpunkt im eigenen Zug genutzt werden, aber **jeder Latrinenausbau nur einmal pro Zug**. Jedoch ist auch das Nutzen **mehrerer Latrinenausbauten in demselben Zug** erlaubt. Bei den Spielvorbereitungen werden die besonderen Aktionen der Latrinenausbauten aber nicht genutzt.

DIE AUSBAUTEN IM DÉTAIL:

Ausbauten, durch welche die Ablageregeln von Römerkarten verändert werden:

I. Hölzernes Pissoir, / II. Marmornes Pissoir. / III. Goldenes Pissoir. Bei diesen Pissoirs gilt: Zu einem Sklave/Bürger/Senator auf dem Latrinensplatz darf ein zweiter Sklave/Bürger/Senator gelegt werden (wie Besonderheit 2 oben bei „3. Latrinen neu besetzen“).

IV. / V. / VI. „Reserviert für ...“- Schild. Dieser Latrinenausbau ist dreifach vorhanden, er gilt je einmal für Bürger, Senatoren und Römerinnen. Ist **im eigenen Spielzug** der Latrinensplatz mit dem „Reserviert für ...“- Schild frei, darf der Bürger / der Senator / die Römerin, der am weitesten vorne in der Warteschlange liegt, auf den freigewordenen Platz gelegt. Bei Senatoren gilt aber weiter die Regel, dass sie nicht neben einem Sklaven sitzen dürfen.

VII. Trennwand. Für den Latrinensplatz mit der Trennwand gilt die Regel nicht, dass Sklaven und Senatoren nicht nebeneinander sitzen dürfen. Für die übrigen Latrinensplätze bleibt die Besonderheit 1 aber erhalten.

Ausbauten, durch welche die Sitzdauer von Römerkarten verändert wird:

VIII. Holzsplitter. Legen Sie auf jede Römerkarte, welche **neu** auf den Latrinensplatz mit dem Holzsplitter gelegt wird, 1 Rundenmarker weniger als auf der Römerkarte angegeben, mindestens aber 1.

IX. Sanduhr. Legen Sie auf jede Römerkarte, welche **neu** auf den Latrinensplatz mit der Sanduhr gelegt wird, statt der angegebenen Anzahl **immer 3 Rundenmarker**.

X. Latrinensbürste. Legen Sie auf jede Römerkarte, welche **neu** auf den Latrinensplatz mit

der Latrinensbürste gelegt wird, 2 Rundenmarker weniger, **wenn** auf der Römerkarte 4 oder 5 Rundenmarker angegeben sind.

Ausbauten, durch welche die Sesterzenzahl von Römerkarten verändert wird:

Hinweis: Der Spieler erhält die durch die Ausbauten XI. bis XVI. gelegten Sesterzenmünzen, wenn der Römer die Latrine verlässt und dabei zahlt.

XI. Handtuchhalter. Legen Sie auf jede Römerkarte mit einem Sklaven, welche **neu** auf den Latrinensplatz mit dem Handtuchhalter gelegt wird, 2 Sesterzen.

XII. Lavendelzweig. Wie XI. Handtuchhalter, aber für Römerinnen.

XIII. Springbrunnen. Wie XI. Handtuchhalter, aber für Bürger.

XIV. Zeitung. Legen Sie auf jede Römerkarte, welche **neu** auf den Latrinensplatz mit der Zeitung gelegt wird, 1 Sesterze.

XV. Silbersäckchen. Legen Sie auf jede Römerkarte, welche **neu** auf den Latrinensplatz mit dem Silbersäckchen gelegt wird, 1 Sesterze, **wenn** auf der Römerkarte 2 oder 3 Rundenmarker angegeben sind.

XVI. Goldsäckchen. Legen Sie auf jede Römerkarte, welche **neu** auf den Latrinensplatz mit dem Goldsäckchen gelegt wird, 2 Sesterzen, **wenn** auf der Römerkarte 4 oder 5 Rundenmarker angegeben sind.

Ausbauten, durch welche Aktionskarten erlangt werden:

XVII. Putzeimer. Wenn Sie eine Römerkarte **neu** auf den Latrinensplatz mit dem Putzeimer legen, ziehen Sie 1 Aktionskarte vom Vorrat.

XVIII. Kehrblech. Wenn Sie – gleichgültig aus welchem Grund – eine Römerkarte vom Latrinensplatz mit dem Kehrblech entfernen, ziehen Sie 1 Aktionskarte vom Vorrat.





MODUL 3 EREIGNISSE

Mit diesem Modul kommen 10 Ereigniskarten ins Spiel, durch welche zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel Ereignisse ausgelöst werden. Die Spieler können beeinflussen, wann diese Ereignisse eintreten.

VORBEREITUNGEN:

Die Ereigniskarten werden gemischt und als verdeckter Vorratsstapel in der Tischmitte bereitgelegt. Bei 2 und 3 Spielern werden 2 Ereigniskarten offen neben dem Vorratsstapel aufgedeckt, bei 4, 5 und 6 Spielern 3 Ereigniskarten. Auf jede der aufgedeckten Ereigniskarten werden so viele Rundenmarker gelegt wie angegeben. Die restlichen Rundenmarker bilden einen allgemeinen Vorrat, mit dem auch die Spielvorbereitungen ausgeführt werden.

WIRKSAMWERDEN

DER EREIGNISKARTEN:

Wenn ein Spieler Rundenmarker auf Römerkarten legen muss, z.B. weil Römer die Latrine betreten oder infolge der Aktionskarte „Fischvergiftung“, **muss** er diese Rundenmarker von beliebigen – auch verschiedenen – Ereigniskarten herunternehmen. Wurden alle Rundenmarker von einer Ereigniskarte weggenommen, wird diese **sofort** ausgeführt. **Ereigniskarten gelten für alle Spieler.** Wird in einer Runde mehr als ein Ereignis ausgelöst, so entscheidet der Zugspieler, in welcher Reihenfolge die Ereignisse ausgeführt werden.

Erst am Ende des Spielzuges werden ausgeführte Ereigniskarten durch neue vom Vorrat ersetzt und mit der entsprechenden Anzahl von Rundenmarkern aus dem allgemeinen Vorrat belegt; es kann daher vorkommen, dass alle Ereigniskarten ausgeführt wurden und deshalb Rundenmarker vom allgemeinen Vorrat genommen werden müssen.

Hinweis: Im unwahrscheinlichen Fall, dass einmal nicht genügend Rundenmarker zur Verfügung stehen, sollte man sich kurzfristig mit anderweitigem Material behelfen.

DIE EINZELNEN EREIGNISKARTEN:

Ereignisse, durch welche Römerkarten in Warteschlangen getauscht werden:

I. Sklavenrevolte. Alle Sklaven rücken in den Warteschlangen ganz nach vorne.

II. Brot und Spiele. Jeder Spieler legt einen beliebigen Sklaven aus der eigenen Warteschlange auf den Ablagestapel. Dieser zahlt keine Sesterzen.

III. Colosseum. Alle Spieler ziehen 3 Römerkarten vom Vorratsstapel. 1 Karte legen sie ganz nach hinten an die eigene Warteschlange, 2 Karten geben sie an den linken Nachbarn weiter. Von diesen 2 Karten legt jeder Spieler 1 ganz nach hinten an die eigene Warteschlange und gibt 1 an den linken Nachbarn weiter. Auch die letzte Karte wird ganz nach hinten an die eigene Warteschlange gelegt.

IV. Tumult. Alle Spieler ziehen 3 Römerkarten vom Vorratsstapel. Jeder Spieler tauscht beliebig viele **dieser** Karten gegen Römerkarten aus der eigenen Warteschlange aus. Ausgetauschte Karten und vom Vorratsstapel gezogene Karten, die nicht getauscht werden sollen, werden auf den Ablagestapel gelegt.

Ereignisse, durch welche die Sitzdauer von Römerkarten verändert wird:

V. Blumenmarkt. Von allen Römerinnen in allen Latrinen wird je 1 Rundenmarker entfernt.

VI. Feldzug. Jeder Spieler muss für jeden Bürger in der eigenen Latrine entweder 1 Sesterze bezahlen oder den Bürger aus der Latrine entfernen.

Ereignisse, durch welche die Sesterzenzahl von Römerkarten verändert wird:

VII. Armenspeisung. Legen Sie auf alle Römerkarten in Latrinen **und Warteschlangen**, die 1 Sesterze zahlen würden, 1 Sesterze. Die Spieler erhalten die Sesterze, wenn der Römer die Latrine verlässt **und dabei zahlt.**

VIII. Sklavenfreilassung. Legen Sie auf alle Sklaven in Latrinen **und Warteschlangen** 1 Sesterze. Die Spieler erhalten die Sesterze, wenn der Sklave die Latrine verlässt **und dabei zahlt.**

Ereignisse, durch welche Aktionskarten erlangt werden:

IX. Senatsintrigen. Alle Spieler dürfen beliebig viele Aktionskarten aus der eigenen Hand auf den Ablagestapel legen und genauso viele neue Aktionskarten vom Vorratsstapel ziehen.

X. Tempeldienst. Alle Spieler ziehen 2 Aktionskarten vom Vorratsstapel.



MODUL 4 KARRIERELEITER



Mit diesem Modul kommen 6 Karriereleiterkarten ins Spiel. Diese erlauben es, den Spielsieg teilweise nicht nur durch das Sammeln von Sesterzen, sondern auch durch das Erreichen anderer Spielziele zu erringen.

VORBEREITUNGEN:

Die Karriereleiterkarten werden gemischt und jedem Spieler eine Karriereleiterkarte zugelost, die jeder offen neben seiner Latrine ablegt. Übrige Karriereleiterkarten werden in die Spilschachtel zurückgelegt. Jeder Spieler startet als „Eimerträger“ und setzt seinen Latrinenmarker auf die oberste Stufe der Karriereleiter.

WIRKSAMWERDEN

DER KARRIERELEITERKARTEN:

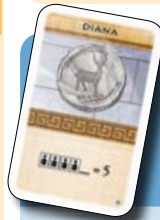
Um das Spiel zu gewinnen müssen alle Stufen der Karriereleiterkarte **in der vorgegebenen Reihenfolge** erklommen werden. Die nächsthöhere Stufe wird dadurch erreicht, dass der Spieler **zu einem beliebigen Zeitpunkt in seinem Spielzug** entweder den links auf der Karte angegebenen **Sesterzenbetrag in den Vorrat zahlt** oder die bei der Stufe angegebene Aufgabe erfüllt. Dann rückt der Spieler seinen Latrinenmarker auf diese Stufe weiter. **Pro Spielzug kann jeder Spieler nur eine neue Stufe erklimmen.**

DIE EINZELNEN

KARRIERELEITERKARTEN:

Auf allen Karriereleiterkarten ist angegeben, welche Aufgabe zum Erklimmen der einzelnen Stufen der Karriereleiter erfüllt werden muss. Diese Aufgaben sind bei den 6 Karriereleiterkarten unterschiedlich. Für alle Aufgaben gilt,

- dass diese auch durch das Ausspielen von Aktionskarten oder durch die besonderen Aktionen von Erweiterungsmodulen erfüllt werden können,
- dass Rundenmarker oder Sesterzenmünzen mitgezählt werden, die durch das Ausspielen von Aktionskarten oder durch die besonderen Aktionen von Erweiterungsmodulen auf Römerkarten gelegt oder entfernt wurden.



MODUL 5 GUNST DER GÖTTER

Mit diesem Modul kommen 7 Gunstkarten ins Spiel. Bürger, welche eine Latrine verlassen, bringen im Tempel einer römischen Gottheit ein Opfer dar und sichern dadurch dem Spieler für die nächste Zeit die Gunst dieser Gottheit. **Jedem Spieler steht immer eine Gunstkarte zur Verfügung** und erlaubt ihm eine besondere Aktion.

VORBEREITUNGEN:

Bei Spielbeginn werden die Römerkarten und die Gunstkarten einzeln gemischt und pro Spieler 2 Römerkarten und 1 Gunstkarte offen in die Tischmitte gelegt. Mit dem Startspieler beginnend nimmt sich im Uhrzeigersinn jeder Spieler eine der Römerkarten **oder** eine Gunstkarte. Dies wird einmal gegen den Uhrzeigersinn (beginnend mit dem letzten Spieler) und noch einmal im Uhrzeigersinn wiederholt. **Insgesamt** nimmt sich jeder Spieler eine Römerkarte für seinen linken Latrinenplatz, eine Römerkarte für seinen rechten Latrinenplatz und **eine** Gunstkarte. Übrige Gunstkarten werden offen in der Tischmitte ausgelegt. Die besondere Aktion der Gunstkarten kann nicht direkt bei den Spielvorbereitungen genutzt werden.



ERLANGEN VON GUNSTKARTEN:

Immer wenn im eigenen Spielzug ein Bürger die eigene Latrine verlässt, darf der Spieler seine bisherige Gunstkarte mit einer anderen Gunstkarte tauschen, die entweder bei einem Mitspieler oder in der Tischmitte liegt.

NUTZEN DER GUNSTKARTEN:

Die besondere Aktion auf der Gunstkarte kann in jedem eigenen Spielzug genutzt werden. Eine neu erhaltene Gunstkarte darf erst im nächsten Zug eingesetzt werden.

DIE EINZELNEN GUNSTKARTEN:

I. Ceres, die Göttin der Landwirtschaft.

Sie dürfen einmal im Zug 1 Aktionskarte ziehen, wenn Sie 1 Rundenmarker auf eine beliebige Römerkarte in Ihrer eigenen Latrine legen.

II. Diana, die Göttin der Jagd. Sie dürfen einmal im Zug die eigene Warteschlange sofort auf 5 Römerkarten auffüllen.

III. Juno, die Göttin der Familie. Sie dürfen einmal im Zug 1 oder 2 Rundenmarker, die auf einer Römerkarte auf einem beliebigen Latrinenplatz in Ihrer Latrine liegen, nehmen und auf Römerkarten auf den beiden anderen Latrinenplätzen legen. Wird dabei ein Platz leer, verlässt der Römer sofort die Latrine.

IV. Jupiter, der Göttervater. Legen Sie auch mehrfach im Zug auf jede Römerkarte, welche neu in Ihre Latrine kommt, 1 zusätzlichen Rundenmarker und 2 Sesterzen. Sie erhalten die Sesterzen, wenn der Römer die Latrine verlässt und dabei zahlt.

V. Mars, der Gott des Krieges. Wenn ein Latrinenplatz in Ihrer Latrine frei wird, dürfen Sie auch mehrfach im Zug den nachrückenden Römer aus den ersten 3 Römerkarten Ihrer Warteschlange auswählen.

VI. Minerva, die Göttin der Weisheit.

Sie dürfen sich einmal im Zug 1 Sesterze nehmen und einen Rundenmarker entfernen, wenn Sie 1 Ihrer Aktionskarten auf den Ablagestapel legen.

VII. Venus, die Göttin der Liebe. Auf Ihre Latrine dürfen solange Sie die Karte besitzen von keinem Spieler – auch nicht von Ihnen selbst – Aktionskarten ausgespielt werden.

AUTOREN

2005 erschien **Pecunia non olet** bei Goldsieber als erstes gemeinsames Spiel von Christian Fiore und Knut Happel. Seitdem ist ein gutes Dutzend weiterer Spiele der beiden Jugendfreunde hinzugekommen. 11 Jahre später ist ihr Latinum zwar weiter verblasst, die römischen Latrinen haben beide aber frisch renoviert. Wenn es sie nicht an den Spieletisch zieht, leitet Christian Fiore eine Grafikagentur im rheinhessischen Schwabsburg, Knut Happel eine Abteilung der Staatsanwaltschaft im südhessischen Darmstadt.

KLOSSAR

o tempora, o mores! Oh Zeiten, Oh Sitten! – **nomen est omen** Der Name ist ein Vorzeichen. – **quis leget haec?** Wer wird das lesen? – **Romani ite domum!** Römer, geht nach Hause! – **dum spiro spero** Solange ich atme, hoffe ich. – **Lucius et Julia** Lucius und Julia – **manus manum lavat** Eine Hand wäscht die andere. – **noli me tangere!** Rühr' mich nicht an! – **per noctem ad lucem** Durch die Nacht zum Licht. – **SPQR (senatus populusque romanus)** Der Senat und das römische Volk

Autoren: Christian Fiore & Knut Happel
www.spielziel.com

Redaktion: Markus Müller

Illustration und Layout: Christian Fiore
www.fiore-gmbh.de



NORIS-SPIELE © 2016
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de



CHRISTIAN FIORE & KNUT HAPPEL

PECUNIA NON OLET

GELD STINKT NOCH IMMER NICHT

ΜΠΟΡΑ
ΜΟΡΕΣ!

Quis leg
tore?

i ite
rom
nes eunt
domum

DUM
SPIRO
SPERO



15-28

Lucius
et Julia

MANUS
MINUM
LOVAT

Per noctem
ad lucem



BACKGROUND AND OBJECTIVE OF THE GAME

Roman emperors and their tax officials were always very imaginative – especially when it came to filling the chronically empty state treasuries. Emperor Vespasian eventually raised even taxes on the Roman public lavatories, justifying it to his son, Drusus, with the words: Pecunia non olet – Money doesn't stink!

The players try to generate the most sesterces as operators of public latrines in ancient Rome. To achieve this, you need to attract wealthy customers to your own latrine while leaving the competition with only the less-generous Romans.

However, not only the payment matters to the business-minded Roman latrine operator but also the length of stay of his customers in the latrine...

GAME CONTENTS

1 Instructions

Basic Game:



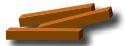
70 Roman cards
(senators, citizens,
slaves, Roman women)



36 Action cards
(beige border)



6 Latrines



80 Turn markers



21 coins
(10 sesterces)



15 coins
(5 sesterces)



42 coins
(1 sesterces)

New to the game:



18 Famous Rom-
ans cards (golden line)
(Module 1)



12 Action cards
(dark red border)



10 Event Cards
(Module 3)



6 Career ladders
& marker piles
(Module 4)



7 Favour cards
(Module 5)



18 Latrine upgrades
(Module 2)

If you are playing Pecunia non olet for the first time, remove the action cards with the dark red border and the "Famous Romans" cards with a golden line from the respective stacks. The unused material of the expansion modules is then placed back into the box.

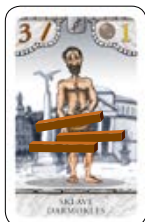
PREPARATION



Each player places a latrine with 3 seats in front of himself.

The Roman cards are shuffled and placed facedown as a draw pile. Each player draws 2 Roman cards from the stack and lays one card on the left latrine seat and the other on the right latrine seat **above** his latrine. All players place as many turn markers from the stockpile onto their Roman cards as is specified in the card's top left corner.

Each player takes 5 Roman cards from the draw pile and places them face-up **in the order drawn** in a row **below** his latrine. The first Roman card drawn is placed at the marker on the left corner of the latrine. This is the beginning of the queue.



This is how a player's card layout can look. The Romans "sit" above the latrine on the seats; below the latrine the Roman cards form a queue. The left Roman card is the beginning of the queue. As the game progresses, a queue can consist of more than 5 Roman cards.



The action cards are then shuffled and placed facedown as a draw pile. Each player draws 2 action cards from the stack and holds them in his hand. Whoever went to the bathroom last is the starting player.

GAME PLAY

The starting player begins, then the other players take turns **going in a clockwise rotation**. Whoever's turn it is (the so-called active player), proceeds according the following game play:

1. Remove the turn marker
2. Collect sesterces

3. Re-occupy the latrine
4. Draw an action card

1. REMOVE THE TURN MARKER



The active player takes one turn marker from every Roman card in his latrine and puts them back in the stockpile.

The turn markers show how many rounds a Roman still has to sit on the latrine. The number in the top left corner of the Roman card indicates how many turn markers are to initially be placed on the card. One turn marker is then removed each round.

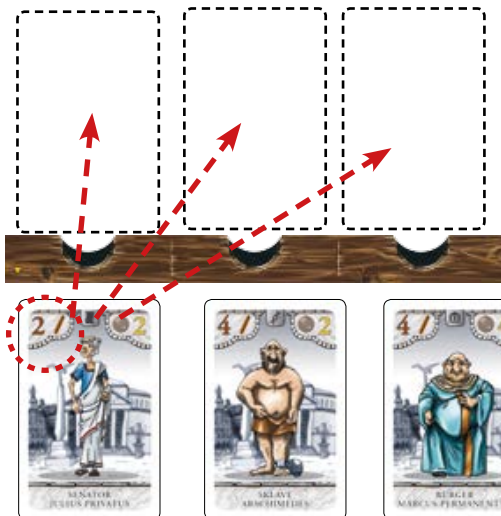
2. COLLECT SESTERCES



If there are no more turn markers lying on a Roman card, the player can now collect the number of sesterces that is shown in the top right corner of the card. The number and value of your own coins must always be visible to all players.

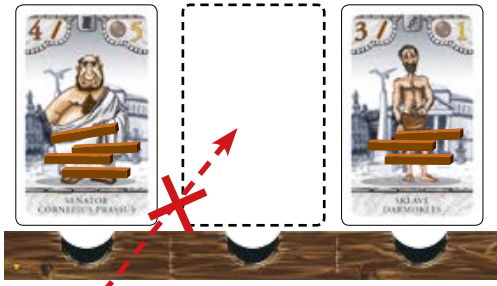
Romans without turn markers leave the latrine and are removed directly after collecting the sesterces. Removed Roman cards are collected in a discard pile.

3. RE-OCCUPY THE LATRINE



The active player **must** re-occupy vacant latrine seats with Roman cards. He takes the Roman card **from the beginning of his own queue** and places it on an empty space in his latrine. The number of turn markers given in the top left corner are placed on this Roman card.

With certain action cards, the order of the Roman cards in the player's queue can be changed.



SPECIAL FEATURE 1:

Senators do not want to sit next to slaves. Therefore may be no Roman card with a senator lying next to a card with a slave in a latrine.

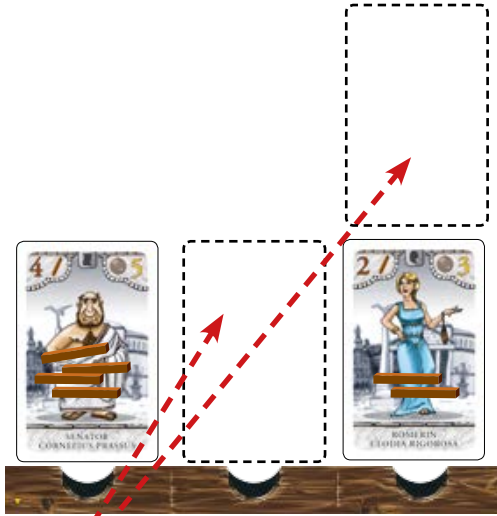


The latrine seat in the middle cannot be occupied by the senator from the beginning of the queue because this may not lie next to the slave on the right latrine seat.

SPECIAL FEATURE 2:



Women may occupy a latrine seat in pairs. The active player can therefore occupy an open space with two Roman women at the same time or place another Roman woman from the queue with an already existing woman.



The two cards are placed one above the other.



Basically, the active player must re-occupy all vacant seats in his latrine. Only due to the fact that senators do not want to sit next to slaves can a seat remain free.

The active player is **not** obliged to play action cards in order to occupy a latrine seat.

EXAMPLE:



The latrine seat in the middle is free (or has just become free) and must be re-occupied. But the use of the first Roman card in the queue is **not** allowed. It is a slave that may not be placed next to a senator (left latrine seat). The active player can either leave this seat unoccupied (which can be an advantage) or use an action card to move another, suitable Roman card forward in the queue (which he does not have to do).

REPLENISHING THE QUEUE

When all of the Roman cards from a player's queue are used up, that player **immediately** draws (even outside his turn) 5 new Roman cards from the draw pile and lays them out face up **in the order drawn** as his new queue.

If the Roman card draw pile is used up, the discard pile is shuffled and used as the new draw pile.

4. DRAWING AN ACTION CARD

The active player draws an action card from the draw pile and puts it with his hand cards. **With this, his turn is over.**

PLAYING ACTION CARDS

Each player may hold as many action cards as they like. The number at the bottom right on the action card indicated how often the particular card is available in the game.

Playing an action card may only happen **during your own turn**. The active player decides how many action cards he plays and at which point in his turn. Thus, he could play for example an action card then begin his actual move (remove turn markers), play 2 additional action cards, continue his actual move, etc.

Played action cards are collected face-up in a discard pile. If the action card draw pile is used up, the discard pile is shuffled and used (facedown) as the new draw pile.

Note: A detailed description of the action cards is provided on page 22.



END OF THE GAME

The winner of the game is whoever generates a predetermined number of sesterces. Recommended are 30 sesterces with 2 players, 25 sesterces with 3 players and 20 sesterces with 4 to 6 players.

VARIATION FOR THE DISTRIBUTION OF THE ROMAN CARDS WHEN THE GAME BEGINS

Whoever feels the distribution of the first 2 Roman cards per player is too random can do it the following way:

The Roman cards are shuffled and 2 cards per player placed face up in the middle of the table. Beginning with the starting player, each player going clockwise takes one card and lays it on his left latrine seat. Then, each player going counter-clockwise (meaning the starting player goes last) takes a second Roman card and places it on the right latrine seat.



ACTION CARDS

With a little game experience, the action cards with dark red border can also be mixed with other action cards. Every action card number has a number at the bottom right indicating how often it is available in the game.

THE INDIVIDUAL ACTION CARDS:

Action cards that can exchange Roman cards in the queue:

- I. Line cutter.** Move a Roman card within the same (own or opponent's) queue all the way to the front.
- II. Ejection.** Move a Roman card from a queue (own or opponent's) to the very end in another queue.
- III. Latrine change.** Exchange a Roman card from a queue (own or opponent's) for any Roman card from another queue.

IV. State visit. Take 3 Roman cards from the draw pile, place one card of your choice at the very front of your queue and discard the other two.

Action cards that change the length of sitting time of Roman cards:

V. Villa Dixius. Place this card next to your latrine. You can place Roman cards over this card as you would over a latrine seat. The Villa card also removed along with the removal of the last Roman card(s) over it. **Rules in these instructions, which relate to Roman cards in latrines, always apply as well for Roman cards on a Villa Dixius action card. Special feature 1 (no senators next to slaves) does not apply here.**

VI. Great haste. Remove a total of 2 turn markers from any Roman cards in your own latrine.

VII. Good business. Remove 3 turn markers from Roman cards in your own latrine. Give any other player 1 of your own sesterces.

VIII. Spring cleaning. Remove 1 turn marker from each Roman card in your latrine.

IX. Fish poisoning. Place 2 turn markers on any Roman card in an opponent's latrine.

X. Latrine gossip. Select an opponent's latrine seat on which 2 Roman women are sitting. Add as many turn markers as needed until there is the same number of markers on both Roman cards.

XI. Rat infestation. Distribute any number of turn markers from one Roman card to **one** or more other Roman cards in your own latrine.

XII. Slave Market / Citizens Assembly / Senate Meeting / Women's Forum. Four of these cards are available and they apply **one** time each for slaves, citizens, senators and women. All of one player's Roman cards with slaves / citizens / senators / women are removed from his latrine and queue. Sesterces are not paid.

XIII. Conspiracy. Each player chooses **one** Roman card **in his latrine** that has to leave the latrine immediately without paying.

Action cards that change the number of sesterces on Roman cards:

XIV. Special tax. Three of these cards are available and they apply one time each for slaves, citizens and senators. All players (you too) place 1 sesterce back into the stockpile for **each** Roman card with slaves / citizens / senators in the latrine.

XV. Alms. The player with the most sesterces gives 2 from his supply to the player with the least sesterces.

XVI. Rich slaves. Slaves who leave the latrine in this turn pay double the amount of sesterces.

Action cards that are acquired with other action cards:

XVII. Rumour mill. Draw 3 action cards. Give any other player 1 sesterce from your supply.



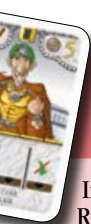
EXPANSION MODULES

The game includes 5 expansion modules:

- Famous Romans (Module 1)
- Latrine upgrades (Module 2)
- Events (Module 3)
- Career ladders (Module 4)
- Favour of the Gods (Module 5)

These extension modules can be used in any combination together with the basic game. However, only experienced Pecunia non olet players should play with more than 2 modules at the same time. The sum of sesterces required to win the basic game should be **extended by 5 sesterces** for each module used.

The effects of expansion modules can contradict the basic rules and take precedence over these. For the modules the following applies: information about the number of rounds or sesterces of Roman cards (e.g. "more than 4 rounds") is to be understood as taking into account all modules being played, unless these instructions contain an explicitly different rule.



MODULE 1 FAMOUS ROMANS

In this module, 18 Roman cards with historic Roman personalities come into play that elicit some especially helpful actions when entering or leaving a latrine.

PREPARATIONS:

After setting up the game, mix any number of famous Romans into the pile of Roman cards.

THE INDIVIDUAL FAMOUS ROMAN CARDS:

Famous Roman cards that can exchange

Roman cards in the queue:

I. Senator Pompey. When Pompey enters a latrine, move all citizens in **this** latrine forward in the queue.

II. Citizen Vergil. When Vergil **enters** a latrine, the queue of this latrine is increased to 7 Roman cards.

III. Roman Livia. When Livia enters the latrine, turn over 5 Roman cards from the draw pile. Place all of the Roman women at the back of the queue and the other cards in the discard pile.

Famous Roman cards that change the discarding rules of Roman cards:

IV. Senator Caesar. Caesar can only then **enter** a latrine if there is no senator in it.

V. Slave Vercingetorix. When Vercingetorix **enters** a latrine, you can at the same time place a second **male** Roman card from the queue on one of the other two seats in this latrine. The general rules must be followed (in each case the foremost Roman card in the queue, no senators next to slaves, etc.).

VI. Senator Brutus. When Brutus **enters** a latrine and cannot be placed on the middle latrine seat, he is then put at the very end of the next player's (clockwise) queue.

VII. Senator Marc Antony. When Marc Antony **enters** a latrine, you may place his card with a citizen or senator on the same latrine seat.

Famous Roman cards that change the length of sitting time of Roman cards:

VIII. Citizen Ovid. When Ovid **enters** the latrine, the number of turn markers on **all** other cards is changed to 3.

IX. Citizen Pliny. When Pliny **enters** the latrine, every **other** player must place 2 turn markers on any Roman cards in his latrine.

X. Senator Crassus. When Crassus **enters** a latrine, all visitors who only pay 1 or 2 sesterces are removed from **this** latrine (without paying).

XI. Citizen Seneca. When Seneca **leaves** your latrine, you may remove one turn marker each from **all other** Roman cards in your latrine.



Famous Roman cards that change the number of sesterces on Roman cards:

XII. Slave Spartacus. When Spartacus leaves your latrine, you will immediately receive 1 sesterce for every other slave in your latrine.

XIII. Citizen Maecenas. When Maecenas leaves your latrine, you will immediately receive 1 sesterce for every other citizen in your latrine.

XIV. Senator Cicero. When Cicero leaves your latrine, you will immediately receive 1 sesterce for every other senator in your latrine.

XV. Roman Cleopatra. When Cleopatra leaves your latrine, you will immediately receive 1 sesterce for every other woman in your latrine.

XVI. Slave Flamma. When Flamma leaves your latrine, you will receive 1 sesterce for every other Roman card in your queue.

XVII. Senator Octavian. When Octavian leaves your latrine, you may place 1 / 2 / 3 of your action cards on the discard pile and receive 1 / 3 / 5 sesterces.

Famous Roman cards that are acquired with other action cards:

XVIII. Roman Agrippina. When Agrippina leaves your latrine, you may draw 2 action cards.



MODULE 2

LATRINE UPGRADES

With this module, 18 items (upgrades) come into play, with which the player can upgrade individual latrine seats. Thus, upgraded latrine seats earn more sesterces or allow helpful actions.

PREPARATIONS:

At the start of the game, the Roman cards and latrine upgrades are shuffled and placed in the middle of the table; 2 Roman cards and 1 latrine upgrade per player. Beginning with the starting player and going clockwise, each player takes either a Roman card or a latrine upgrade. Then one time in counter-clockwise rotation (beginning with the last player) and repeated again in a clockwise direction. In total, each player takes one Roman card for his left latrine seat, one for the right seat and an upgrade for any one of the latrine seats. To complete the preparations, 6 latrine upgrades are placed face-up in the middle of the table; the rest are laid facedown as a stockpile.

ACQUIRING UPGRADES:

When a Roman card with a slave is taken out of a latrine after the removal of the last turn marker, the owner of the latrine can choose to accept the number of sesterces on the Roman card or select one of the 6 latrine upgrades from the cards in the middle of the table. When a latrine upgrade is removed from the table, a new one is taken from the stockpile and turned over so that there are always 6 latrine upgrades lying face-up.

Latrine upgrades may only be placed on unoccupied latrine seats, just vacated or never occupied. Roman cards that come later are placed so the latrine upgrade remains visible. **Only one upgrade per latrine seat may be played.** However, an existing latrine upgrade can be removed in order to allow the placement of a new upgrade.

USE OF UPGRADES:

Latrine upgrades apply only to the **latrine seat** on which they lie. They can be used at any time in your turn, but **every upgrade only once per turn.** However, the use of **several latrine upgrades in the same turn** is allowed. In the game preparations, the special actions of the latrine upgrades are, however, not used.

THE UPGRADES IN DETAIL:

Upgrades that change the discarding rules of Roman cards:

I. Wooden urinal, / II. Marble urinal. / III. Golden urinal. The following applies to these urinals: A second slave/citizen/senator can be placed with a slave/citizen/senator on the same latrine seat. (as with special feature 2)

IV. / V. / VI. “Reserved for” – sign.

Three of these cards are available and they apply one time each for citizens, senators and Roman women. If in your turn the latrine seat with the “Reserved for” – sign is unoccupied, the citizen / senator / Roman woman who is furthest forward in the queue is placed on the vacated seat. But senators shall remain subject to the rule that they are not allowed to sit next to a slave.

VII. Partition. For latrine seats with a partition, the rule does not apply to slaves and senators not being allowed to sit next to each other. For the rest of the seats, special feature 1 remains intact.

Upgrades that change the length of sitting time of Roman cards:

VIII. Wood splinter. Place 1 less turn marker as indicated on the Roman card – but at least one – on each Roman card that is newly placed on the latrine seat with the splinter.

IX. Hourglass. For each Roman card that is newly placed on a latrine seat with an hourglass, **always put 3 turn markers** on it instead of the indicated number.

X. Latrine scrubber. For each new Roman card that is placed on a latrine seat with a latrine scrubber, put 2 turn markers less **only if** 4 or 5 markers are indicated on the Roman card.

Upgrades that change the number of sesterces on Roman cards:

Note: With upgrades XI to XVI, the player receives the sesterces laid on the card(s) when the Romans leave the latrine and thereby pay.

XI. Towel rails. Put 2 sesterces on each new Roman card with a slave that is placed on a latrine seat with a towel rail.

XII. Sprig of lavender. Like XI. Towel rails, but for Roman women.

XIII. Fountain. Like XI. Towel rails, but for citizens.

XIV. Newspaper. Put 1 sesterce on each new Roman card that is placed on a latrine seat with a newspaper.

XV. Little bag of silver. Put 1 sesterce on each new Roman card that is placed on a latrine seat with a bag of silver, **only if** 2 or 3 turn markers are indicated on the Roman card.

XVI. Little bag of gold. Put 2 sesterces on each new Roman card that is placed on a latrine seat with a bag of gold, **only if** 4 or 5 turn markers are indicated on the Roman card.

Upgrades that are acquired with other action cards:

XVII. Mop bucket. If you place a new Roman card on a latrine seat with a mop bucket, draw one action card from the deck.

XVIII. Dustpan. If you – regardless of the reason – remove a Roman card from a latrine seat with a dustpan, draw one action card from the deck.





MODULE 3 EVENTS

With this module, 10 event cards come into play with which events occur at certain times in the game. Players can control when these events occur.

PREPARATIONS:

The event cards are shuffled and placed face-down in the middle of the table. With 2 and 3 players, 2 event cards are dealt face-up next to the stockpile; with 4, 5 and 6 players, 3 event cards. As many turn markers as indicated are placed on the face of each event card. The remaining turn markers form a general stockpile, with which also the game setup is carried out.

WHEN EVENT CARDS TAKE EFFECT:

If a player has to put turn markers on Roman cards, e.g. because Romans entered the latrine or as a result of the “fish poisoning” action card, he **must** take these turn markers from any – also various – event cards. Once all of the turn markers are taken from an event card, it is **immediately** carried out. **Event cards apply to all players.** If more than one event occurs in a round, the active player chooses the order in which the events take place.

Only at the end of the turn are implemented event cards replaced by new ones from the deck and given the corresponding number of turn markers from the general stockpile; there may be cases where all event cards were used and therefore turn markers must be taken from the general stockpile.

Note: In the unlikely event that there are not enough turn markers available, you can quickly use some other material until more turn markers become available.

THE INDIVIDUAL EVENT CARDS:

Events that can exchange Roman cards in the queue:

- I. Slave revolt.** All slaves move all the way forward in the queue.
- II. Bread and games.** Each player puts any slaves from their queue on the discard pile. These do not pay any sesterces.

III. Coliseum. All players draw 3 Roman cards from the stockpile. 1 card is put at the very end of your queue, the other 2 cards you give to the player on your left. From these 2 cards each player places 1 at the very end of their queue and gives 1 to the player on their left. Also the last card is placed at the very end of your queue.

IV. Tumult. All players draw 3 Roman cards from the stockpile. Each player exchanges any number of **these** cards for Roman cards from their own queue. Exchanged cards and those from the stockpile that were not switched out are placed on the discard pile.

Events that change the length of sitting time of Roman cards:

- V. Flower market.** 1 turn marker each is removed from all Roman women in all latrines.
- VI. Campaign.** Each player must either pay 1 sesterce for each citizen in their latrine or remove the citizen from the latrine.

Events that change the number of sesterces on Roman cards:

- VII. Feeding the poor.** Place 1 sesterce on all Roman cards in latrines **and** queues that would pay 1 sesterce. The player gets the sesterces if the Roman leaves the latrine **and** pays thereby.
- VIII. Freeing the slaves.** Place 1 sesterce on all slaves in latrines **and** queues. The player gets the sesterces if the slave leaves the latrine **and** pays thereby.

Events that are acquired with other action cards:

IX. Senate schemes. All players may place any number of action cards from their own hand on the discard pile and draws the same number of action cards from the stockpile.

X. Temple service. All players draw 2 action cards from the stockpile.



MODULE 4 CAREER LADDER



With this module, 6 career ladders come into play. These make it possible to win the game to some extent not only by collecting sesterces but also by reaching other game objectives.

PREPARATIONS:

The career ladder cards are shuffled and one is dealt to each player, who places it face-up next to his latrine. Leftover career ladder cards are placed back in the box. Each player begins as a “bucket carrier” and sets his latrine marker on the top step of the career ladder.

WHEN CAREER LADDERS TAKE EFFECT:

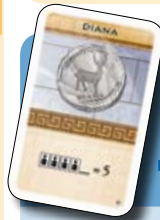
In order to win the game, all steps of the career ladder cards must be climbed **in the specified order**. The next step is achieved when a player – **at any time during his turn** – **pays the amount of sesterces indicated on the left of the card into the supply or fulfils the task given at the step. Then the player moves his latrine marker to this step.** Then the player moves his latrine marker to this step. **Each player can only climb one new step per turn.**

THE INDIVIDUAL CAREER LADDER

CARDS:

All career ladder cards specify which task must be fulfilled to climb the individual steps of the ladder. These tasks are different on each of the 6 career ladder cards. The following applies for all tasks:

- that these can be fulfilled by playing action cards or through the special actions of expansion modules
- that turn markers or sesterces are counted which are placed or removed from Roman cards through the play of action cards or the special actions of expansion modules.



MODULE 5 FAVOUR OF THE GODS



With this module, 7 favour cards come into play. Citizens who leave a latrine make a sacrifice in a temple of a Roman god and thus, for the time being, secure the favour of the god for the player. **Each player always has a favour card available** and allows him a special action.

PREPARATIONS:

When the game begins, the Roman cards and favour cards are shuffled separately; 2 Roman cards and 1 favour card per player are placed face-up in the middle of the table. Beginning with the starting player and going clockwise, each player takes either a Roman card or a favour card. Then one time in counter-clockwise rotation (beginning with the last player) and repeated again in a clockwise direction. **In total**, each player takes one Roman card for his left latrine seat, **one** for the right seat and one favour card. Leftover favour cards are placed face-up in the middle of the table. The special actions of the favour cards cannot be directly used in the game setup.

ACQUIRING FAVOUR CARDS:

Whenever a citizen leaves your latrine during your turn, you may exchange your previous favour card for another one that either belongs to another player or is lying in the middle of the table.

USE OF FAVOUR CARDS:

The special action on a favour card can be used in any of your own turns. A newly acquired favour card may not be used until the next turn.

THE INDIVIDUAL FAVOUR CARDS:

I. Ceres, the goddess of agriculture.

Once per turn, you may draw 1 action card if you place 1 turn marker on any Roman card in your own latrine.

II. Diana, the goddess of hunting. Once per turn, you may immediately fill up your own queue with up to 5 Roman cards.

III. Juno, the goddess of family. Once per turn, you may take 1 or 2 turn markers that are lying on any latrine seat in your latrine and place them on Roman cards **on the other 2 latrine seats**. If thereby a seat becomes empty, the Roman immediately leaves the latrine.

IV. Jupiter, father of the gods. Place 1 additional turn marker and 2 sesterces on each Roman card that is new in your latrine; even several times in your turn. You get the sesterces if the Roman leaves the latrine **and pays**.

V. Mars, the god of war. If a seat in your latrine becomes free, you may choose the subsequent Roman from the first 3 Roman cards in your queue; even several times in your turn.

VI. Minerva, the goddess of wisdom. Once per turn, you may take 1 sesterce and remove one turn marker if you lay one of your action cards on the discard pile.

VII. Venus, the goddess of love. As long as you are holding the card, no player – not even yourself – may play action cards on your latrine.

AUTHORS

Pecunia non olet appeared in 2005 at Goldsieber as the first collaborated game from Christian Fiore and Knut Happel. Since then, a dozen or more games have come along from the two childhood friends. 11 years later, their Latin has indeed faded a bit but the two have freshly renovated the Roman latrines. When they are not being drawn to the gaming table, Christian Fiore manages a graphic design agency in Rheinhessen Schwabsburg and Knut Happel a department of the public prosecutor in Darmstadt.

LOOSSARY

o tempora, o mores! Oh times, Oh customs! - **nomen est omen** The name is an omen. - **quis leget haec?** Who will read it? - **Romani ite domum!** Romans, go home! - **dum spiro spero** As long as I breathe, I hope. - **Lucius et Julia** Lucius and Julia - **manus manum lavat** One hand washes the other. - **noli me tangere!** Don't touch me! - **per noctem ad lucem** Through the night into the light. - **SPQR (senatus populusque romanus)** The Senate and the Roman people.

Authors: Christian Fiore & Knut Happel
www.spielziel.com

Editor: Markus Müller

Illustration and Layout: Christian Fiore
www.fiore-gmbh.de



NORIS-SPIELE © 2016
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de



CHRISTIAN FIORE & KNUT HAPPEL

PECUNIA NON OLET

GELD STINKT NOCH IMMER NICHT

MPORA
MORES!

Quis leg
tore?

i ite
romans eunt
domum

DUM
SPIRO
SPERO

MANUS
MINUM
LOVAT

Lucius
et
Julia



Per noctem
ad lucem



CONTEXTE HISTORIQUE ET OBJECTIF DU JEU

Les empereurs romains ainsi que leurs administrateurs fiscaux se sont toujours montrés très inventifs – notamment lorsqu’il s’agissait de remplir les caisses de l’Etat, régulièrement vides. L’empereur Vespasien finit même par prélever des impôts sur les commodités romaines et balaya les objections de son fils Drusus avec les mots suivants : Pecunia non olet – l’argent n’a pas d’odeur !

En revêtant le rôle de gérant de latrines dans la Rome antique, les joueurs doivent amasser le plus de sesterces possible. Pour cela, il s’agit d’attirer les clients aisés sur ses latrines et d’envoyer les romains moins fortunés à la concurrence. Cependant un gérant de latrines ambitieux ne doit pas seulement se préoccuper de l’aspect pécuniaire, la durée de séjour de ses clients sur ses latrines a également son importance...

MATÉRIEL DE JEU

1 règle du jeu



70 cartes de Romains
(sénateurs, citoyens,
esclaves, romaines)



36 cartes Action
(bande beige)



6 latrines



21 pièces
(10 sesterces)



15 pièces
(5 sesterces)



80 marqueurs
de tour



42 pièces
(1 sesterce)

Nouveautés du jeu :



18 cartes Romains
célèbres (trait doré)
(module 1)



12 cartes Action
(bande rouge
bordeaux)



10 cartes
Événement
(module 3)



6 cartes Echelons de
carrière &
Marqueur de latrines
(module 4)



7 cartes Faveur
(module 5)



18 Accessoires de latrines
(module 2)

Si c’est la première fois que vous jouez à Pecunia non olet, retirez les cartes Action à bande rouge bordeaux et les cartes de Romains « Romains célèbres » aux traits dorés (matériel pour les modules avancés du jeu).

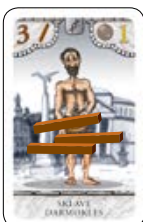
PRÉPARATION DU JEU



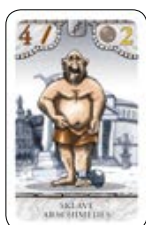
Chaque joueur dépose devant soi une latrine avec ses trois emplacements.

Mélangez les cartes de Romains puis formez une pile de cartes à piocher, faces cachées. Chaque joueur pioche 2 cartes de Romains, puis il dépose une carte au-dessus de l'emplacement de gauche et l'autre carte **au-dessus** de l'emplacement de droite de ses latrines. Tous les joueurs déposent autant de marqueurs de tour sur leur cartes de Romains qu'indiqué par le chiffre figurant en haut à gauche des cartes.

Puis, chaque joueurs pioche 5 cartes de Romains supplémentaires et les dépose **dans l'ordre de la pioche** en rangée horizontale, faces vers le haut, **en dessous** de ses latrines. La première carte est déposée sous le coin inférieur gauche (voir petite marque) de ses latrines. Ceci est le début de sa file d'attente.



Voici à quoi peut ressembler le jeu d'un joueur. Au-dessus des latrines, les romains « trônent » sur les emplacements de latrines, sous les latrines se forme la file de romains attendant leur tour. La carte de romains la plus à gauche constitue le début de la file d'attente. Au cours du jeu, la file d'attente peut contenir plus de 5 cartes.



Mélangez ensuite les cartes Action puis formez une pile de cartes à piocher, faces cachées. Chaque joueur pioche deux cartes Action qu'il tiendra en main. Celui qui a été aux toilettes en dernier, commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur commence, puis on tourne dans **le sens des aiguilles d'une montre**. Le joueur dont c'est le tour, effectue les étapes suivantes :

1. Retirer un marqueur de tour
2. Encaisser les sesterces

3. Remettre une carte sur l'emplacement libéré
4. Piocher une carte Action

1. RETIRER UN MARQUEUR DE TOUR



Le joueur dont c'est le tour retire un marqueur de tour de chaque carte de romains occupant ses latrines et les repose sur la table.

Les marqueurs de tour indiquent le nombre de tours pendant lesquels les romains les romains doivent occuper les latrines. Le chiffre figurant en haut à gauche de chaque carte indique le nombre de marqueurs à déposer sur la carte lors de son entrée dans les latrines. A chaque tour de jeu, un marqueur est retiré.

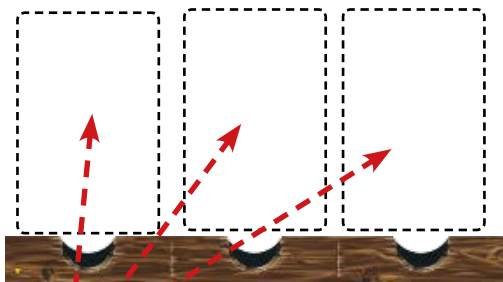
2. ENCAISSER LES SESTERCES



Si tous les marqueurs de tour d'une carte de Romain ont été retirés, le joueur encaisse le nombre de sesterces indiqué en haut à droite de la carte. Le nombre et la valeur des pièces de chaque joueur doit toujours être visible pour les autres joueurs.

Les romains n'ayant plus de marqueurs de tour quittent les latrines. Les cartes retirées sont posées sur la pile de défausse, faces vers le haut.

3. OCCUPER UN EMPLACEMENT LIBÉRÉ AVEC UN NOUVEAU ROMAIN



Le joueur dont c'est le tour **doit** occuper les emplacements de latrines libérés avec des nouvelles cartes de romains. Pour cela, il prend la **première carte de Romains de sa file d'attente** et la dépose sur un emplacement libre. Puis il y dépose le nombre de marqueurs de tour indiqué en haut à gauche de la carte.

Certaines cartes action permettent de modifier l'ordre des romains dans la file d'attente.



PARTICULARITÉ 1 :

Les **sénateurs** ne souhaitent pas être assis à côté d'un esclave. Il est donc interdit de déposer une carte de Romains avec un sénateur à côté d'une carte de Romains sur laquelle figure un esclave.



L'emplacement de latrines au centre ne peut être occupé par le sénateur du début de la file d'attente car il ne peut se situer à côté de l'esclave occupant l'emplacement de droite sur les latrines.

PARTICULARITÉ 2 :

Un emplacement de latrines peut être occupé simultanément par deux **femmes**. Le joueur dont c'est le tour peut donc poser deux romaines sur le même emplacement ou envoyer une romaine de la file d'attente s'asseoir avec une romaine déjà présente.



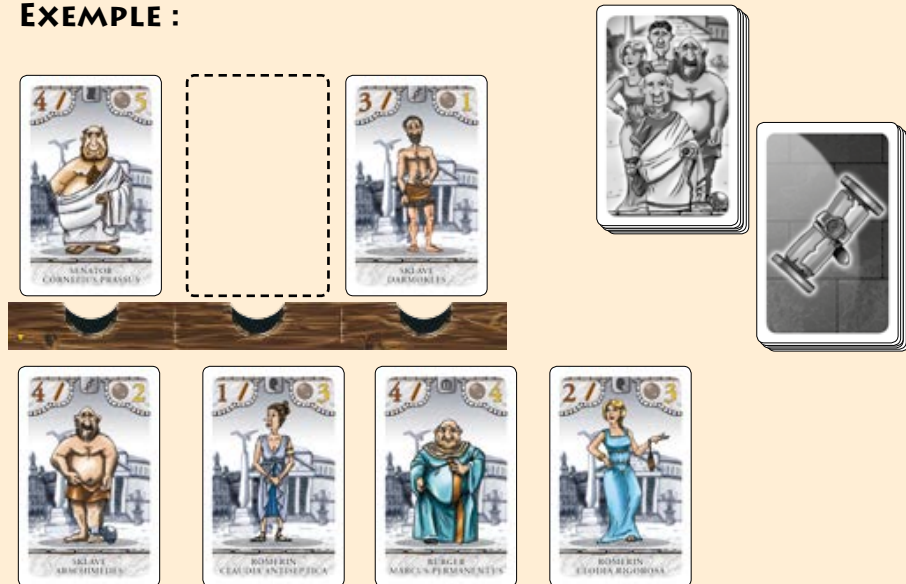
Les deux cartes sont posées l'une au-dessus de l'autre.



De façon générale, le joueur dont c'est le tour doit occuper tous ses emplacements de latrines libres. Seul le fait que les sénateurs ne souhaitent pas être assis à côté des esclaves justifie un emplacement libre. Le joueur n'est **pas obligé** de jouer des cartes action pour pouvoir occuper un emplacement de latrines.



EXEMPLE :



L'emplacement de latrines du centre s'est libéré et doit être à nouveau occupé. Cependant, la première carte de la file d'attente **ne peut** être utilisée car il s'agit d'un esclave qui ne peut être placé à côté du sénateur (emplacement de gauche). Le joueur dont c'est le tour peut laisser cet emplacement vacant (ce qui peut être avantageux) ou avancer une autre carte de romains au début de la file d'attente à l'aide d'une carte action (ce n'est pas obligatoire).

RECONSTITUER SA FILE D'ATTENTE :

Lorsque toutes les cartes de Romains de la file d'attente d'un joueur ont été utilisées, celui-ci pioche **immédiatement** (même si ce n'est pas son tour) 5 nouvelles cartes de Romains et les dépose faces vers le haut dans **l'ordre dans lequel il les a piochées** pour former sa nouvelle file d'attente.

Lorsque la pile de pioche est épuisée, mélangez les cartes de la pile de défausse puis formez une nouvelle pile de pioche.

4. PIOCHER UNE CARTE ACTION

Le joueur dont c'est le tour pioche une carte Action et l'ajoute à ses cartes en main. **Son tour est alors terminé.**

JOUER DES CARTES ACTION

Chaque joueur peut avoir en main autant de cartes action qu'il le souhaite. Le chiffre indiqué au bas des cartes Action indique le nombre de cartes Action identiques présentes dans le jeu.

Un joueur ne peut utiliser ses cartes Action **que pendant son tour**. Il décide du nombre de cartes et du moment pendant son tour pour les utiliser. Ainsi, il peut jouer une carte Action avant de commencer son tour (retirer les marqueurs de tour), jouer 2 autres cartes Action, puis effectuer la prochaine étape de son tour etc.

Les cartes Action jouées sont déposées sur la pile de défausse puis seront utilisées par la suite comme nouvelle pioche.

Voir le détail des cartes Action en page 36.

FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est celui qui obtient le premier le nombre de sesterces convenu au préalable. Recommandation : 2 joueurs - 30 sesterces, 3 joueurs - 25 sesterces et pour 4 à 6 joueurs 20 sesterces.



VARIANTE POUR LA DISTRIBUTION DES CARTES DE ROMAINS EN DÉBUT DE JEU

Si la distribution des 2 premières cartes de Romains par joueur en début de jeu vous semble trop aléatoire, vous pouvez distribuer les cartes comme suit :

Mélangez les cartes de Romains et déposez 2 cartes de Romains par joueur face vers le haut au centre de la table. Le premier joueur, puis les autres dans le sens des aiguilles d'une montre, prend une des cartes de Romains retournées et la pose sur son emplacement de latrines de gauche. Ensuite, chaque joueur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre prend une deuxième carte (le joueur qui commencera la partie prend donc sa deuxième carte le dernier) et la pose sur son emplacement de latrines de droite.



CARTES ACTION

Si vous avez un peu d'expérience à ce jeu, vous pouvez ajouter les cartes Action avec la bande rouge aux autres cartes Action. Le chiffre indiqué au bas des cartes Action indique le nombre de cartes Action identiques présentes dans le jeu.

LES DIFFÉRENTES CARTES ACTION :

Les cartes Action qui permettent de déplacer les romains dans les files d'attente :

I. Voleur de tour. Placez une carte de Romain d'une file d'attente (la vôtre ou celle d'un adversaire) en tout début de la **même** file.

II. Renvoi. Placez une carte de Romain d'une file d'attente (la vôtre ou celle d'un adversaire) à la fin d'une **autre** file.

III. Changement de latrines. Echangez une carte de Romain d'une file d'attente (la vôtre ou celle d'un adversaire) contre une autre carte de Romain d'une **autre** file.

IV. Visite d'état. Piocher trois cartes de Romains, posez une des trois cartes en tout début de votre file d'attente puis défaussez-vous des deux autres.

Les cartes Action qui modifient la durée de « séance » des romains dans les latrines :

V. Villa Dixius. Posez cette carte à côté de vos latrines. Vous pouvez déposer des cartes de Romains au-dessus de cette carte, comme pour les latrines. Lorsque vous enlevez la/les dernière(s) carte(s) de Romain(s) au-dessus de cette carte, celle-ci est également retirée. **Les règles valables pour les cartes de Romains dans les latrines s'appliquent également aux romains sur une carte Action Villa Dixius à l'exception de la particularité 1 (pas de sénateur à côté d'un esclave)**

VI. Bousculade. Retirez au total 2 marqueurs de tour des cartes de Romains de vos latrines.

VII. Bonnes affaires. Retirez 3 marqueurs de tour des cartes de Romains de vos latrines. Donnez à un autre joueur de votre choix un sesterce de votre réserve.

VIII. Ménage de printemps. Retirez 1 marqueur de tour de chaque carte de romain dans vos latrines.

IX. Intoxication alimentaire. Posez 2 marqueurs de tour sur n'importe quelle carte de romain d'une latrine adverse.

X. Comméragé aux latrines. Choisissez un emplacement d'une latrine adverse, occupé par deux romaines. Ajoutez-y des marqueurs de tour de façon à obtenir le même nombre de marqueur sur les deux cartes.

XI. Invasion de rats. Déplacez autant de marqueurs de tour que vous souhaitez d'une carte de Romain sur une ou plusieurs autres cartes dans vos latrines.

XII. Marché aux esclaves/ Assemblée des citoyens / Séance au Sénat / Forum des Romaines. Cette carte existe en quatre exemplaires, valable respectivement pour les esclaves, citoyens, sénateurs et romaines. Toutes les cartes de Romains avec des esclaves / citoyens / sénateurs / romaines d'un joueur sont retirées de ses latrines et de sa file d'attente. Aucun sesterce n'est payé.

XIII. Complot. Chaque joueur choisit une carte de Romain **dans ses latrines** qui quitte les commodités immédiatement, sans payer.

Les cartes Action qui modifient le nombre de sesterces sur les cartes de Romains :

XIV. Impôt spécial. Cette carte existe en trois exemplaires, elle est valable respectivement pour les esclaves, les citoyens et les sénateurs. Tous les joueurs (vous inclus) paient un sesterce pour **chaque** carte de romain avec des esclaves / citoyens / sénateurs présents dans ses latrines dans la réserve.

XV. Aumône. Le joueur détenant le plus de sesterces donne deux sesterces au joueur le plus pauvre en sesterces.

XVI. Esclaves riches. Les esclaves qui quittent les latrines pendant ce tour paient le double de sesterces.

Carte Action permettant d'obtenir d'autres cartes action :

XVII. Rumeurs. Piochez 3 cartes Action. Donnez au joueur de votre choix un sesterce de votre réserve.

MODULES AVANCÉS

Le jeu contient 5 modules avancés :

- Romains célèbres (module 1)
- Accessoires de latrines (module 2)
- Événements (module 3)
- Echelons de carrière (module 4)
- Faveur des dieux (module 5)

Ces modules avancés peuvent être combinés à souhait avec le jeu de base. Toutefois, seuls les joueurs expérimentés avec Pecunia non olet devraient jouer simultanément avec plus de 2 modules. Pour chaque module avancé utilisé, nous recommandons **d'augmenter l'objectif du jeu de 5 sesterces** par rapport au jeu de base.

Les effets des modules avancés peuvent être en contradiction avec les règles de base et ont priorité sur celles-ci. Pour les modules, les indications concernant les nombres de tours ou de sesterces des cartes de Romains (p.ex. « plus de 4 tours ») sont à comprendre dans le contexte de tous les modules en jeu, sauf dans le cas où la présente règle du jeu prévoit expressément une autre règle.



MODULE 1 LES ROMAINS CÉLÈBRES

Ce module introduit 18 cartes de Romains avec des personnalités romaines historiques qui déclenchent des actions particulièrement utiles lorsque celles-ci rentrent ou quittent les latrines.

PRÉPARATION :

Ajoutez autant de cartes de Romains célèbres que souhaité à la pile des cartes de romains et mélangez.

LES DIFFÉRENTES CARTES DE ROMAINS CÉLÈBRES :

Les cartes de Romains célèbres permettent de déplacer les romains dans les files d'attente :

I. Le Sénateur Pompée. Lorsque Pompée entre dans une latrine, tous les citoyens de la

file d'attente de **celle-ci** peuvent passer devant.

II. Le Citoyen Virgile. Lorsque Virgile **entre** dans une latrine, la file d'attente de celle-ci est rallongée jusqu'à 7 cartes de Romains.

III. La Romaine Livia. Lorsque Livia **entre** dans une latrine, retournez 5 cartes de la pioche. Placez toutes les romaines à la fin de votre file d'attente et défaussez-vous des autres cartes.

Les cartes de Romains célèbres qui modifient les règles de placement des cartes de Romains :

IV. Le Sénateur César. César ne peut **entrer** dans une latrine que lorsqu'il n'y a pas de sénateurs dans celle-ci.

V. L'esclave Vercingétorix. Lorsque Vercingétorix **entre** dans une latrine, vous pouvez poser une deuxième carte de romain **masculin** de la file d'attente sur les deux autres emplacements de latrines. Pour cela respectez les règles de base (toujours la première carte de la file d'attente, pas de sénateur à côté d'un esclave etc.).

VI. Le Sénateur Brutus. Lorsque Brutus **entre** dans une latrine et ne peut pas être placé sur l'emplacement de latrines au centre, il est placé tout au bout de la file d'attente du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

VII. Le Sénateur Marc Antoine. Lorsque Marc Antoine **entre** dans une latrine, vous pouvez placer sa carte avec un citoyen ou un sénateur sur le même emplacement de latrines.

Les cartes de Romains célèbres qui modifient la durée de « séance » des romains :

VIII. Le Citoyen Ovide. Lorsqu'Ovide **entre** dans une latrine, le nombre de marqueurs de tour sur **toutes** les autres cartes de romains dans ces latrines est modifié à 3.

IX. Le Citoyen Pline. Lorsque Pline **entre** dans une latrine, tous les **autres** joueurs doivent placer deux marqueurs de tour sur les cartes de romains de leur choix dans leurs latrines.

X. Le Sénateur Crassus. Lorsque Crassus **entre** dans une latrine, tous les visiteurs qui ne payent qu'1 ou 2 sesterces sont retirés de ces latrines (sans payer).

XI. Le Citoyen Sénèque. Lorsque Sénèque **quitte** vos latrines, vous pouvez retirer 1 marqueur de tour de **toutes les autres** cartes de romains dans vos latrines.

Les cartes de Romains célèbres qui modifient le nombre de sesterces sur les cartes de Romains :

XII. L'esclave Spartacus. Lorsque Spartacus **quitte** vos latrines, vous recevez immédiatement 1 sesterce pour chaque autre esclave dans vos latrines.

XIII. Le Citoyen Mécène. Lorsque Mécène **quitte** vos latrines, vous recevez immédiatement 1 sesterce pour chaque autre citoyen dans vos latrines.

XIV. Le Sénateur Cicéron. Lorsque Cicéron **quitte** vos latrines, vous recevez immédiatement 1 sesterce pour chaque autre sénateur dans vos latrines.

XV. La Romaine Cléopâtre. Lorsque Cléopâtre **quitte** vos latrines, vous recevez immédiatement 1 sesterce pour chaque autre romaine dans vos latrines.

XVI. L'esclave Flamma. Lorsque Flamma **quitte** vos latrines, vous recevez 1 sesterce pour chaque romain dans votre file d'attente.

XVII. Le Sénateur Octave. Lorsqu'Octave **quitte** vos latrines, vous pouvez vous défausser de 1 / 2 / 3 de vos cartes Action et recevez 1 / 3 / 5 sesterces.

Les cartes de Romains célèbres permettant d'obtenir des cartes action :

XVIII. La Romaine Agrippine. Lorsqu'Agrippine **quitte** vos latrines, vous pouvez piocher deux cartes Action.

MODULE 2

LES ACCESSOIRES DE LATRINES



Ce module introduit 18 objets (accessoires) dans le jeu permettant aux joueurs d'améliorer les différents emplacements de latrines. Les emplacements de latrines ainsi valorisés rapportent davantage de sesterces ou permettent des actions utiles.

PRÉPARATION :

Mélangez en début de jeu les cartes de Romains et les cartes des Accessoires de latrines puis déposez 2 cartes de Romains et 1 carte Accessoire de latrines par joueur faces vers le haut au centre de la table. Le joueur qui commence, puis les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre, prend une des cartes de Romains ou une carte Accessoire de latrines. Répétez l'opération dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (c'est le dernier joueur qui commence) puis à nouveau une fois dans le sens des aiguilles d'une montre. **En tout**, chaque joueur prend donc une carte de Romains pour son emplacement de latrines de gauche, une carte de Romains pour son emplacement de latrines de droite et une carte Accessoire de latrine pour l'emplacement de son choix. Puis, 6 cartes Accessoires de latrines sont retournées et placées au centre de la table. Le reste des cartes Accessoires, faces cachées, constituent la pile de pioche.

COMMENT OBTENIR DES ACCESSOIRES :

Lorsqu'une carte de Romains avec un **esclave**, n'ayant plus de marqueurs de tour, **est retirée d'une latrine**, le propriétaire de celle-ci peut choisir de recevoir le nombre de sesterces indiqué sur la carte ou de prendre une des 6 cartes Accessoires de latrines disposées au centre de la table. Après le retrait d'une carte Accessoires, une autre carte est piochée et disposée au centre de la table de façon à ce qu'il y ait toujours 6 cartes Accessoires de latrines retournées.

Les accessoires de latrines ne peuvent être placés que sur les emplacements libres, donc les emplacements récemment libérés ou encore vacants. Disposez les cartes de Romains venant occuper les emplacements à accessoires de façon à ce que la carte Accessoire reste visible. **Un seul accessoire est autorisé par emplace-**

ment de latrines. Cependant, vous pouvez retirer un accessoire afin d'en placer un autre.

UTILISATION DES ACCESSOIRES :

Les cartes Accessoires de latrines ne sont valables que pour l'**emplacement de latrines** sur lequel elles sont placées. Elles peuvent être utilisées à n'importe quel moment pendant le tour d'un joueur, **une seule fois par tour**. Toutefois, vous pouvez utiliser **plusieurs accessoires de latrines pendant le même tour**. Lors de la préparation du jeu, les actions spéciales des accessoires de latrines ne sont toutefois pas utilisées.

LES ACCESSOIRES EN DÉTAIL :

Les cartes Accessoires de latrines qui modifient les règles de placement des cartes de Romains :

I. Urinoir en bois. / II. Urinoir en marbre. / III. Urinoir en or. Lorsqu'un de ces urinoirs est présent : A un esclave/citoyen/sénateur sur l'emplacement de latrines vous pouvez ajouter un deuxième esclave/citoyen/sénateur (comme pour la particularité 2).

IV. / V. / VI. Panneau « Réserve pour... ». Cette carte accessoire existe en trois exemplaires dans le jeu. Elle est valable respectivement pour les citoyens, les sénateurs et les romaines. Si pendant **votre tour**, un emplacement de latrines avec le panneau « Réserve pour ... » est libre, placez-y la carte citoyen/ sénateur/ romaine la plus avancée dans la file d'attente. Veillez toujours à ne pas placer un sénateur à côté d'un esclave.

VII. Cloison de séparation. Pour l'emplacement de latrines avec une cloison de séparation la règle selon laquelle un sénateur ne peut pas être placé à côté d'un esclave ne s'applique pas. Pour les autres emplacements de latrines, la particularité 1 reste valable.

Les accessoires de latrines qui modifient la durée de « séance » des romains :

VIII. Echarde. Placez sur chaque carte de Romain posée **nouvellement** sur l'emplacement avec l'écharde un marqueur de tour de moins qu'indiqué sur la carte, mais toujours au moins un.

IX. Sablier. Placez sur chaque carte de Romain posée **nouvellement** sur l'emplacement avec le sablier **3 marqueurs de tour** au lieu du nombre indiqué.

X. Brosse de latrines. Placez sur chaque carte de Romain posée **nouvellement** sur l'emplacement avec la brosse 2 marqueurs de tour de moins si la carte indique 4 ou 5 marqueurs de tour.

Les accessoires qui modifient le nombre de sesterces sur les cartes de Romains :

Précision : Un joueur reçoit les sesterces provenant de la réserve du centre de la table et posés sur les cartes de Romains, pour les accessoires.

XI. Porte-serviette. Posez 2 sesterces sur chaque esclave qui est placé sur un emplacement de latrines avec un porte-serviettes.

XII. Brin de lavande. Comme pour XI. porte-serviette, s'applique également aux romaines.

XIII. Fontaine. Comme XI. porte-serviette, s'applique également aux citoyens.

XIV. Journal. Posez 1 sesterce sur chaque romain qui est placé **nouvellement** sur un emplacement de latrines avec le journal.

XV. Sachet argenté. Posez 1 sesterce sur chaque romain qui est placé **nouvellement** sur un emplacement de latrines avec le sachet argenté, **si** le nombre de marqueurs de tour indiqué sur la carte est de 2 ou 3.

XVI. Sachet doré. Posez 2 sesterces sur chaque romain qui est placé sur un emplacement de latrines avec le sachet doré, **si** le nombre de marqueurs de tour indiqué sur la carte est de 4 ou 5.

Les accessoires permettant d'obtenir des cartes action :

XVII. Seau. Lorsque vous placez un romain sur un emplacement de latrines avec le seau, piochez 1 carte action.

XVIII. Balayette. Lorsque vous retirez – quelle que soit la raison – une carte de romain de l'emplacement de latrines avec la balayette, piochez 1 carte action.





MODULE 3 ÉVÉNEMENTS

Ce module introduit 10 cartes Événement dans le jeu déclenchant au cours du jeu des événements. Les joueurs peuvent influencer le déclenchement de l'événement.

PRÉPARATION :

Mélangez les cartes Événement et formez une pile de pioche, faces vers le bas. Pour 2 ou 3 joueurs, 2 cartes Événement sont retournées à côté de la pioche, pour 4, 5 et 6 joueurs 3 cartes Événement. Disposez autant de marqueurs de tour sur chaque carte Événement retournée qu'indiqué sur la carte. Le reste des marqueurs de tours est disposé sur la table pour la suite du jeu.

LES CARTES ÉVÉNEMENT

PRENNENT EFFET :

Lorsqu'un joueur doit placer des marqueurs de tour sur des cartes de Romains - p.ex. parce qu'un romain entre dans une latrine ou suite à la carte Action « intoxication alimentaire » - il **doit** retirer ces marqueurs de tour d'une/ plusieurs cartes Événement de son choix. Lorsque tous les marqueurs de tour ont été retirés d'une carte Événement, celle-ci prend effet **immédiatement**. Une carte Événement s'applique à tous les joueurs. Si plusieurs événements sont déclenchés au cours du même tour, le joueur dont c'est le tour décide dans quel ordre les événements sont effectués.

Ce n'est qu'à la fin de chaque tour que les cartes Événement utilisées sont remplacées par d'autres de la pioche et pourvues du nombre indiqué de marqueurs de tour de la réserve disposée sur la table. Il peut arriver que toutes les cartes Événement aient été épuisées et qu'il faille prendre les marqueurs de tour dans la réserve disposée sur la table.

Précision : S'il n'y a plus assez de marqueurs de tour au cours du jeu (ce qui est assez improbable), utilisez d'autres objets en remplacement.

LES DIFFÉRENTES CARTES

ÉVÉNEMENT :

Les événements permettant de déplacer les romains dans les files d'attente :

I. Révolte d'esclaves. Tous les esclaves se déplacent en début de file d'attente.

II. Pain et jeux. Chaque joueur dépose un esclave de son choix de sa file d'attente sur la pile de défausse. Celui-ci ne paie pas de sesterces.

III. Le Colisée. Chaque joueur pioche trois cartes de Romains. Placez 1 carte à la fin de votre file d'attente, donnez 2 cartes à votre voisin de gauche. Parmi ces 2 cartes, placez 1 à la fin de votre file d'attente et donnez la carte restante à votre voisin de gauche. La dernière carte est également placée en fin de file.

IV. Tumulte. Chaque joueur pioche trois cartes de Romains. Chaque joueur échange autant de ces cartes qu'il souhaite avec des cartes de sa file d'attente. Les cartes échangées et les cartes piochées, non échangées sont déposées sur la pile de défausse.

Les événements qui modifient la durée de « séance » des romains :

V. Marché aux fleurs. Retirez 1 marqueur de tour de toutes les romaines dans toutes les latrines.

VI. Campagne militaire. Chaque joueur doit payer 1 sesterce pour chaque citoyen dans ses latrines ou les retirer des latrines.

Les événements qui modifient le nombre de sesterces sur les cartes de Romains :

VII. Repas pour les pauvres. Placez 1 sesterce sur chaque Romain dans les latrines et **files d'attente** qui doit payer 1 sesterce. Les joueurs reçoivent le sesterce lorsque le romain quitte les latrines et **paie son dû**.

VIII. Affranchissement d'esclaves. Placez 1 sesterce sur chaque esclave dans les latrines et **files d'attente**. Les joueurs reçoivent le sesterce lorsque l'esclave quitte les latrines et **paie son dû**.

Les événements permettant d'obtenir des cartes action :

IX. Intrigues au Sénat. Tous les joueurs peuvent se défausser d'autant de cartes Action qu'ils le souhaitent et piocher ensuite autant de nouvelles cartes.

X. Service du temple. Tous les joueurs piochent deux cartes action.



MODULE 4 ÉCHELONS DE CARRIÈRE



Ce module introduit 6 cartes Echelons de carrière dans le jeu. Grâce à ces cartes, la victoire du jeu ne dépend pas uniquement du nombre de sesterces amassés mais aussi d'autres objectifs de jeu.

PRÉPARATION :

Mélangez les cartes Echelons de carrière et distribuez 1 carte par joueur. Chaque joueur dispose sa carte, face découverte, à côté de ses latrines. Les Echelons de carrière restantes sont replacées dans la boîte de jeu. Chaque joueur débute comme « porteur de seau » et place son marqueur de latrines sur le premier échelon de carrière.

QUAND LES CARTES PRENNENT-ELLES EFFET :

Pour gagner la partie, il s'agit de graver tous les échelons de carrière **dans l'ordre**. L'échelon suivant peut être atteint par un joueur en **payant le montant** indiqué à gauche sur la carte **au cours de son tour ou en effectuant la mission figurant sur la carte**. Alors, le joueur peut déplacer son marqueur de latrines sur cet échelon. **Par tour, un seul échelon peut être gravi.**

LES DIFFÉRENTES CARTES ÉCHELONS DE CARRIÈRE :

Sur toutes les cartes Echelons figurent des missions à effectuer pour graver les différents échelons de carrière. Ces missions ne sont pas identiques pour toutes les cartes.

Pour toutes les missions s'appliquent les règles suivantes :

- les missions peuvent également être remplies en jouant des cartes action ou grâce aux actions spéciales des modules avancés du jeu
- les marqueurs de tour ou pièces de sesterces placées sur ou retirées des cartes de Romains en jouant des cartes Action ou via les actions spéciales des modules avancés du jeu sont également comptabilisés.



MODULE 5 LA FAVEUR DES DIEUX

Ce module introduit 7 cartes Faveur dans le jeu. Les citoyens quittant une latrine offrent un sacrifice à une divinité romaine au temple en assurant ainsi au joueur la faveur de celle-ci pendant un certain temps. **A tout moment, chaque joueur a à sa disposition une carte Faveur** lui permettant d'effectuer une action spéciale.

PRÉPARATION :

En début de jeu, mélangez séparément les cartes de Romains et les cartes Faveur. Disposez 2 cartes de Romains et 1 carte Faveur par joueur face découverte au centre de la table. Le joueur qui commence, puis les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre, prend une des cartes de Romains **ou** une carte Faveur. Répétez l'opération dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (c'est le dernier joueur qui commence) puis à nouveau une fois dans le sens des aiguilles d'une montre. **En tout**, chaque joueur prend donc une carte de Romains pour son emplacement de latrines de gauche, une carte de Romains pour son emplacement de latrines de droite et **une** carte Faveur. Le reste des cartes Faveur est disposé face découverte au centre de la table. L'action spéciale des cartes Faveur ne peut être utilisée lors de la préparation du jeu.

COMMENT OBTENIR DES CARTES FAVEUR :

A chaque fois qu'un **citoyen** quitte les latrines d'un joueur au cours de **son tour**, le joueur **peut** échanger sa carte Faveur avec une autre carte Faveur d'un des autres joueurs ou du centre de la table.

UTILISATION DES CARTES FAVEUR :

Un joueur peut utiliser l'action spéciale de sa carte Faveur à chacun de ses tours. Une carte Faveur nouvellement obtenue ne peut être jouée qu'au tour suivant.

LES DIFFÉRENTES CARTES FAVEUR :

I. Cérès, la déesse de l'agriculture. Pendant votre tour, vous pouvez piocher 1 carte Action si vous placez 1 marqueur de tour sur une carte de Romain dans vos latrines.

II. Diane, la déesse de la chasse. Pendant votre tour, vous pouvez immédiatement étoffer votre fille d'attente jusqu'à obtenir 5 cartes de Romains.

III. Junon, la déesse de la famille. Pendant votre tour, vous pouvez déplacer 1 ou 2 marqueurs de tour d'une carte de Romain sur une des deux autres cartes de Romains dans vos latrines. S'il ne reste plus de marqueurs sur une carte, ce romain quitte immédiatement les latrines.

IV. Jupiter, le père des dieux. Pendant votre tour vous pouvez placer, même à plusieurs reprises, 1 marqueur de tour supplémentaire et 2 sesterces sur chaque Romain arrivant dans vos latrines. Vous recevez les sesterces lorsque le romain quitte les latrines et **paie son dû**.

V. Mars, le dieu de la guerre. Lorsqu'un emplacement de latrines se libère dans vos latrines, vous pouvez choisir le romain suivant, même à plusieurs reprises, parmi les trois premières cartes de romains de votre file d'attente.

VI. Minerve, la déesse de la sagesse. Pendant votre tour vous pouvez prendre 1 sesterce et retirer un marqueur de tour, si vous vous défaussez d'une de vos cartes action.

VII. Venus, la déesse de l'amour. Tant que vous êtes en possession de cette carte, aucun joueur (vous inclus) ne peut jouer de cartes action sur vos latrines.

AUTEURS

En 2005, **Pecunia non olet** est paru chez Goldsieber. C'était le premier jeu de société conçu par Christian Fiore et Knut Happel. Depuis, une bonne douzaine d'autres jeux créés par les deux amis de jeunesse ont vu le jour. 11 ans plus tard, leurs connaissances du latin se sont quelque peu estompées ce qui ne les a toutefois pas empêchés d'entreprendre la rénovation des latrines romaines. S'ils ne sont pas en train de jouer, Christian Fiore dirige une agence de graphisme à Schwabsburg en Hesse rhénane et Knut Happel gère un service du ministère public à Darmstadt en Hesse du Sud (Allemagne).

GLOSSAIRE

o tempora, o mores! Quelle époque, quelles mœurs ! – **nomen est omen** Le nom est un présage. – **quis leget haec?** Qui lira ceci ? – **Romani ite domum!** Romains, rentrez chez vous ! – **dum spiro spero** Tant que je respire, j'espère. – **Lucius et Julia** Lucius et Julia – **manus manum lavat** Une main lave l'autre. – **noli me tangere!** Ne me touche pas ! – **per noctem ad lucem** A travers la nuit vers la lumière. – **SPQR (senatus populusque romanus)** Le sénat et le peuple romain

Auteurs: Christian Fiore & Knut Happel
www.spielziel.com

Rédaction: Markus Müller

Illustration et mise en page: Christian Fiore
www.fiore-gmbh.de



NORIS-SPIELE © 2016
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de



CHRISTIAN FIORE & KNUT HAPPEL

PECUNIA NON OLET

GELD STINKT NOCH IMMER NICHT

ΜΠΟΡΩ
ΜΟΡΕΣ!

Quis leg
tore?

i ite
rom nes eunt
domum

DUM
SPIRO
SPERO

MANUS
MINUM
LOVAT

Lucius
et
Julia



Per noctem
ad lucem



RETROSCENA E OBIETTIVO DEL GIOCO

Gli imperatori romani e gli esattori delle tasse avevano sempre una grande inventiva - soprattutto quando si trattava di riempire le casse dello stato sempre vuote. L'imperatore Vespasiano decise persino di far pagare ai cittadini romani una tassa sugli orinato e giustificò questa decisione nei confronti del figlio Druso con queste parole: Pecunia non olet – Il denaro non puzza!

Nel ruolo di gestori di latrine pubbliche nell'Antica Roma i giocatori devono cercare di guadagnare il maggior numero di sesterzi. A tal fine devono attirare nelle proprie latrine i clienti più danarosi, lasciando alla concorrenza soltanto i pochi romani generosi. Per gli abili gestori delle latrine romane non è solo il pagamento ad essere importante, ma anche quanto tempo i loro clienti restano nelle latrine.

MATERIALE DI GIOCO

1 libretto di istruzioni

Gioco di base:



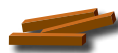
70 carte Romani
(senatori, cittadini, schiavi, romane)



36 carte azione
(bordura beige)



6 latrine



80 conta-giro



21 monete
(da 10 sesterzi)



15 monete
(da 5 sesterzi)



42 monete
(da 1 sesterzo)

Novità del gioco:



18 carte romani famosi (linea dorata)
(modulo 1)



12 carte azione
(bordura rosso scuro)



10 carte evento
(modulo 3)



6 scale carriera e coni di marcatura
(modulo 4)



7 carte favore degli Dei
(modulo 5)



18 ampliamenti delle latrine
(modulo 2)

Se giocate per la prima volta a Pecunia non olet togliete dal rispettivo mazzo le carte azione con la bordura rosso scuro e le carte "Romani famosi" con la linea dorata. Il materiale non utilizzato dei moduli d'estensione viene rimesso nella scatola.

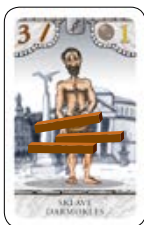
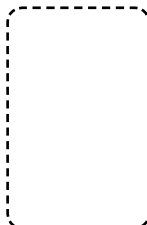
PREPARAZIONE



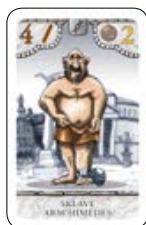
Ogni giocatore pone davanti a sé una latrina a tre posti.

Si mischiano le carte romano che vengono messe a lato capovolte come mazzo da cui pescare le carte. Ogni giocatore pesca 2 carte romano dal mazzo e pone una carta sul posto sinistro e una carta sul posto destro **sopra** la sua latrina. Tutti i giocatori pongono sulle carte romano il numero di conta-giri corrispondente al numero indicato sulle carte in alto a sinistra.

Ogni giocatore preleva 5 carte romano dal mazzo e le pone girate **nella sequenza pescata** in una fila **sotto** la propria latrina. La carta romano pescata per prima viene posta sulla marcatura sull'angolo sinistro della latrina. Questo è l'inizio della coda per accedere alle latrine.



Questo potrebbe essere lo schema di gioco davanti a un giocatore. Sopra la latrina “siedono” i romani che hanno un posto latrina; le carte romano sotto la latrina formano una fila d'attesa. La carta romano a sinistra rappresenta l'inizio della fila. Durante il gioco una fila d'attesa può essere formata da più di 5 carte romano.



Si mischiano ora le carte azione che vengono messe a lato capovolte come mazzo da cui pescare successivamente. Ogni giocatore pesca due carte azione e le tiene in mano. Primo di mano è il giocatore che è stato per ultimo sulla toilette.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il primo di mano inizia, quindi il turno passa al giocatore **successivo in senso orario**. Chi è di turno (il cosiddetto giocatore di mano) procede nel seguente modo:

1. Rimuovere il conta-giro
2. Incassare i sesterzi
3. Occupare nuovamente la latrina
4. Pescare una carta azione

1. RIMUOVERE IL CONTA-GIRO



Il giocatore di mano prende un conta-giro da ogni carta romano nella sua latrina e lo rimette nella riserva.

I conta-giro indicano i giri che un romano deve ancora sedere nella latrina. Il numero in alto a sinistra sulle carte romano indica quanti conta-giro devono essere posti inizialmente sulla carta. Ad ogni giro viene poi rimosso un conta-giro.

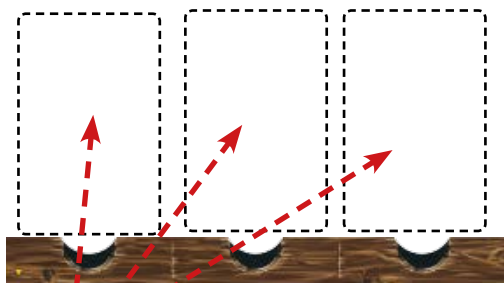
2. INCASSARE I SESTERZI



Se su una carta romano non c'è più nessun conta-giro, il giocatore di mano incassa il numero di sesterzi indicato in alto a destra sulla carta romano. Il numero e il valore delle proprie monete deve essere sempre visibile per tutti i giocatori.

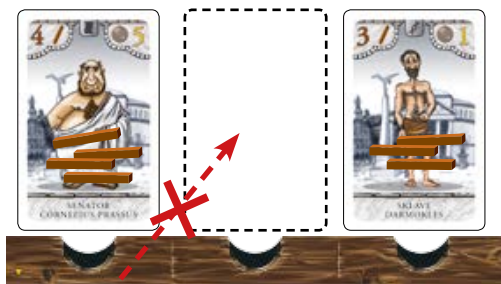
I romani senza conta-giro escono dalla latrina e vengono rimossi dalla latrina subito dopo aver incassato i sesterzi. Le carte dei romani tolte vengono raccolte in un mazzo di carte già giocate con le facce rivolte verso l'alto.

3. OCCUPARE NUOVAMENTE LE LATRINE



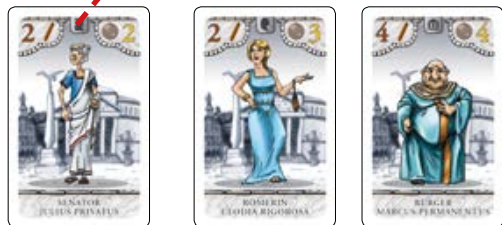
Il giocatore di mano **deve** occupare nuovamente con carte romano le latrine divenute libere. Prende la carta romano **all'inizio della sua fila d'attesa** e la pone su un posto libero nella sua latrina. Su questa carta romano viene posto il numero di conta-giri indicato in alto a sinistra.

Con determinate carte azione è possibile cambiare la sequenza delle carte romano nella fila d'attesa dei giocatori.



PARTICOLARITÀ 1:

I **senatori** non vogliono sedere accanto agli schiavi. Pertanto in una latrina non è possibile collocare una carta romano con la figura di un senatore accanto a una carta romano con la figura di uno schiavo.

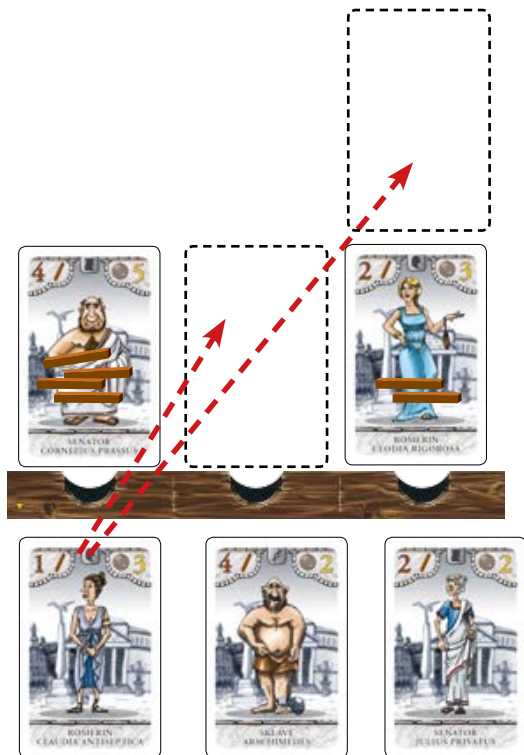


Il posto latrina al centro non può essere occupato con il senatore all'inizio della fila d'attesa, poiché quest'ultimo non può sedere accanto allo schiavo sul posto latrina a destra.

PARTICOLARITÀ 2:

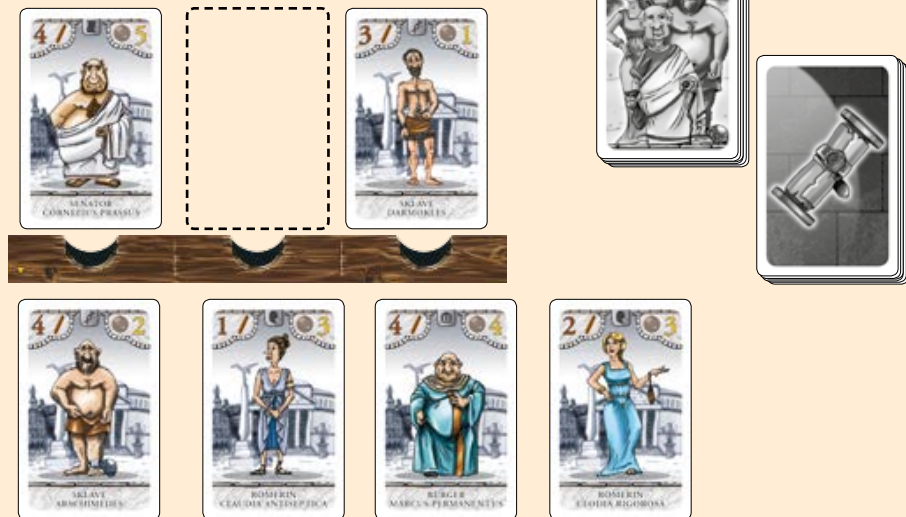
È possibile collocare due **donne** su un posto latrina. Il giocatore di mano può pertanto occupare di nuovo un posto libero contemporaneamente con due romane o aggiungere una romana della fila d'attesa a una romana già presente.

Le due carte vengono sovrapposte.



Di regola il giocatore di mano deve occupare nuovamente tutti i posti liberi nella sua latrina. Dei posti possono restare liberi solo perché i senatori non vogliono sedere accanto agli schiavi. Il giocatore di mano **non** è obbligato a giocare delle carte azione per poter occupare un posto latrina.

ESEMPIO:



Il posto latrina al centro è (divenuto) libero e deve essere occupato nuovamente. **Non** è tuttavia consentito utilizzare la prima carta romano nella fila d'attesa. Si tratta di uno schiavo che non può essere posto accanto al senatore (posto latrina a sinistra). Il giocatore di mano può lasciare libero questo posto (cosa che può costituire un vantaggio) oppure, tramite una carta azione, mettere al primo posto nella fila d'attesa un'altra carta romano adeguata (ma non è obbligato a farlo).

AGGIUNGERE CARTE ALLA FILA D'ATTESA:

Se tutte le carte romano della fila d'attesa di un giocatore sono state utilizzate, questo giocatore pescherà **subito** (anche se non è di turno) 5 nuove carte romano dal mazzo e le collocherà girate verso l'alto **nella sequenza in cui le ha pescate** creando la sua nuova fila d'attesa. Se il mazzo delle carte romano da pescare è esaurito, il mazzo delle carte giocate viene mescolato e viene utilizzato come nuovo mazzo di carte da pescare capovolto.

4. PESCARRE UNA CARTA AZIONE

Il giocatore di mano pesca una carta azione dal mazzo e la unisce alle carte che ha in mano. **Il suo turno è ora terminato.**

GIOCARE LE CARTE AZIONE

Ogni giocatore può tenere in mano un numero a piacere di carte azione. Il numero a destra in basso sulle carte azione indica quante volte la rispettiva carta è presente nel gioco.

Le carte azione possono essere giocate soltanto **quando si è di turno**. Il giocatore di mano decide quante carte azione vuole giocare e in che momento del suo turno. Quindi potrebbe, ad esempio, giocare una carta azione, poi iniziare il proprio turno di gioco (rimuovere il contagiri), giocare altre 2 carte azione, continuare il suo turno di gioco, e così via.

Le carte azione giocate vengono raccolte in un mazzo di carte giocate con le facce rivolte verso l'alto. Se il mazzo della carte azione da pescare è esaurito, il mazzo delle carte giocate viene mescolato e utilizzato come nuovo mazzo di carte da pescare capovolto.

Nota: a pagina 50 si trova una descrizione dettagliata delle carte azione.

FINE DEL GIOCO

Vince il gioco colui che ha guadagnato per primo un numero di sesterzi stabilito in precedenza. Si consigliano 30 sesterzi con 2 giocatori, 25 sesterzi con 3 giocatori e 20 sesterzi con 4 - 6 giocatori.



VARIANTE DI DISTRIBUZIONE DELLE CARTE ROMANO ALL'INIZIO DEL GIOCO

Chi ritiene che la distribuzione delle prime 2 carte romano per giocatore all'inizio del gioco sia lasciata troppo al caso, le può distribuire come segue:

Si mescolano le carte romano e, per ogni giocatore, si pongono 2 carte romano con la faccia rivolta verso l'alto al centro del tavolo. Partendo dal primo di mano e procedendo in senso orario ogni giocatore prende una delle carte romano scoperte al centro del tavolo e la pone sul suo posto latrina a sinistra. Successivamente ogni giocatore prende in senso antiorario una seconda carta romano (quindi il primo di mano per ultimo) e la pone sul suo posto latrina a destra.



CARTE AZIONE

Con un po' d'esperienza di gioco è possibile mescolare insieme alle altre carte azione anche le carte azione con la bordura rosso scuro. Su ogni carta azione è indicato in basso a destra quante volte sono presenti nel gioco.

LE SINGOLE CARTE AZIONE:

Carte azione che possono essere scambiate con carte romano nella fila d'attesa:

I. Saltare la coda. Ponete una carta romano davanti a tutte le altre carte **della stessa fila d'attesa** (propria o degli avversari).

II. Espulsione. Ponete una carta romano presa da una fila d'attesa (propria o degli avversari) dietro a tutte le altre in **un'altra** fila d'attesa.

III. Cambio di latrina. Sostituite una carta romano presa da una fila d'attesa (propria o degli avversari) con una qualsiasi carta romano presa da **un'altra** fila d'attesa.

IV. Visita ufficiale. Pescate 3 carte romano dal mazzo di riserva, ponete una carta a scelta davanti alle altre nella vostra fila d'attesa, e ponete le altre due carte sul mazzo di carte giocate.

Carte azione che comportano il cambiamento del tempo di seduta delle carte romano:

V. Villa Dixius. Ponete questa carta accanto alla vostra latrina. Sopra questa carta potete collocare carte romano come sopra un posto latrina. La carta viene tolta quando si rimuove(ono) l'ultima(e) carta(e) romano posta(e) sopra. **Le regole in queste istruzioni di gioco che si riferiscono a carte romano nelle latrine, valgono sempre anche per le carte romano su una carta azione Villa Dixius. La particolarità 1 (senatori non accanto a schiavi) non vale in questo caso.**

VI. Grande fretta. Rimuovete in totale 2 conta-giri da carte romano a vostra scelta nella vostra latrina.

VII. Buoni affari. Rimuovete 3 conta-giri da carte romano a vostra scelta nella vostra latrina. Date a uno degli altri giocatori a vostra scelta 1 sesterzo preso dalla vostra riserva.

VIII. Pulizie di primavera. Rimuovete 1 conta-giri da ogni carta romano nella vostra latrina.

IX. Avvelenamento di pesci. Ponete 2 conta-giri su una carta romano a vostra scelta in una latrina dell'avversario.

X. Pettegolezzi da latrina. Scegliete un posto latrina avversario su cui si trovano 2 carte romano con la figura di romane. Aggiungete più conta-giri possibile fino a quando su entrambe le carte romano si trova lo stesso numero di conta-giri.

XI. Epidemia di topi. Distribuite tutti i conta-giri possibili da una carta romano su una o più carte romano nella vostra latrina.

XII. Mercato degli schiavi / assemblea di cittadini / assemblea di senatori / forum di donne. Questa carta è disponibile quattro volte e vale rispettivamente una volta per schiavi, cittadini, senatori e romane. Tutte le carte romano con schiavi / cittadini / senatori / romane **di un giocatore** sono tolte dalla sua latrina e della sua fila d'attesa. I sesterzi non vengono pagati.

XIII. Congiura. Ogni giocatore sceglie una carta romano **nella sua latrina** che esce subito dalla latrina senza pagare.

Carte azione che cambiano il numero di sesterzi delle carte romano:

XIV. Tassa speciale. Questa carta è presente tre volte nel mazzo e vale rispettivamente una volta per schiavi, cittadini e senatori. Tutti i giocatori (anche voi) mettono 1 sesterzo nella riserva per **ogni** carta romano con schiavi / cittadini / senatori nella latrina.

XV. Elemosine. Il giocatore con il maggior numero di sesterzi consegna 2 sesterzi della sua riserva al giocatore con il minor numero di sesterzi.

XVI. Schiavi ricchi. Gli schiavi che escono dalla latrina in questa mano pagano un numero doppio di sesterzi.

Carta azione che consente di ricevere altre carte azione:

XVII. Pettegolezzi. Pescate 3 carte azione. Date a uno degli altri giocatori a vostra scelta 1 sesterzo preso dalla vostra riserva.

MODULI D'ESTENSIONE

- Il gioco comprende 5 moduli d'estensione:
- Romani famosi (modulo 1)
 - Schede di ampliamento latrine (modulo 2)
 - Eventi (modulo 3)
 - Scale carriera (modulo 4)
 - Favore degli Dei (modulo 5)

Questi moduli d'estensione possono essere utilizzati insieme al gioco di base in qualsiasi combinazione. Tuttavia soltanto giocatori esperti di Pecunia non olet dovrebbero giocare contemporaneamente con più di 2 moduli. Per ogni modulo utilizzato si dovrebbe aumentare di **5 sesterzi l'ammontare definito come termine per il gioco di base**.

Gli effetti dei moduli di estensione possono essere in contraddizione con le regole base e hanno priorità su di esse. Per questi moduli vale la regola che i valori indicati per il numero di conta-giri e sesterzi delle carte romano (p.es. "più di 4 giri") deve essere inteso per tutti i moduli in gioco, a meno che queste istruzioni non contengano esplicitamente un'altra regola.



MODULO 1 ROMANI FAMOSI

Con questo modulo entrano in gioco 18 carte romano raffiguranti personalità storiche romane che, entrando o uscendo da una latrina, danno origine ad azioni particolarmente utili.

PREPARAZIONE:

Dopo aver preparato il gioco inserite un numero a piacere di romani famosi nel mazzo delle carte romano.

LE SINGOLE CARTE DI ROMANI FAMOSI:

Carte di romani famosi che prendono il posto di carte romano nelle file d'attesa:

I. Senatore Pompeo. Quando Pompeo entra in una latrina, tutti i cittadini nella fila d'attesa di questa latrina avanzano nella fila.

II. Cittadino Virgilio. Quando Virgilio entra in una latrina si aggiungono 7 carte romano alla fila d'attesa di questa latrina.

III. Romana Livia. Quando Livia entra nella latrina, girate 5 carte romano della riserva. Mettete tutte le romane in fondo alla vostra fila d'attesa e le altre carte sul mazzo di carte giocate.

Carte di romani famosi che comportano il cambiamento del numero di sesterzi delle carte romano:

IV. Senatore Cesare. Cesare può entrare in una latrina soltanto se nella latrina non c'è nessun senatore.

V. Schiavo Vercingetorige. Quando Vercingetorige entra nella latrina, potete porre una **seconda carta con la figura di un romano maschio** rispettivamente sugli altri due posti latrina di questa latrina prelevandola dalla fila d'attesa. Ciò deve avvenire in base alle regole generali (rispettivamente la carta romano più avanti nella fila d'attesa, nessun senatore deve essere accanto o nelle vicinanze di uno schiavo, ecc.)

VI. Senatore Bruto. Quando Bruto entra in una latrina e non può essere seduto sul posto centrale della latrina, viene posto alla fine della fila d'attesa del giocatore successivo in senso orario.

VII. Senatore Marco Antonio. Quando Marco Antonio entra nella latrina, potete collocare la sua carta sullo stesso posto latrina di un cittadino o di un senatore.

Carte di romani famosi che comportano il cambiamento del tempo di seduta delle carte romano:

VIII. Cittadino Ovidio. Quando Ovidio entra nella latrina il numero di conta-giri su tutte le altre carte romano in questa latrina viene cambiato a 3 conta-giri.

IX. Cittadino Plinio. Quando Plinio entra nella latrina ogni altro giocatore deve porre 2 conta-giri su carte romano a sua scelta nella propria latrina.

X. Senatore Crasso. Quando Crasso entra in una latrina, tutti i visitatori che pagano soltanto 1 o 2 sesterzi vengono tolti da **questa** latrina (senza pagare)

XI. Cittadino Seneca. Quando Seneca esce dalla vostra latrina potete togliere rispettivamente 1 conta-giri da **tutte le altre** carte romano nella vostra latrina.

Carte di romani famosi che comportano il cambiamento del numero di sesterzi delle carte romano:

XII. Schiavo Spartaco. Quando Spartaco esce dalla vostra latrina, ricevete subito 1 sesterzo per ogni altro schiavo nella vostra latrina.

XIII. Cittadino Mecenate. Quando Mecenate esce dalla vostra latrina, ricevete subito 1 sesterzo per ogni altro cittadino nella vostra latrina.

XIV. Senatore Cicerone. Quando Cicerone esce dalla vostra latrina, ricevete subito 1 sesterzo per ogni altro senatore nella vostra latrina.

XV. Romana Cleopatra. Quando Cleopatra esce dalla vostra latrina, ricevete subito 1 sesterzo per ogni altra romana nella vostra latrina.

XVI. Schiava Flamma. Quando Flamma esce dalla vostra latrina, ricevete 1 sesterzo per ogni carta romano nella vostra fila d'attesa.

XVII. Senatore Ottaviano. Quando Ottaviano esce dalla vostra latrina, potete porre 1 / 2 / 3 delle vostre carte azione sul mazzo di carte giocate e riceve 1 / 3 / 5 sesterzi.

Carta romani famosi che consente di ricevere carte azione:

XVIII. Romana Agrippina. Quando Agrippina esce dalla vostra latrina, potete pescare 2 carte azione.

MODULO 2

SCHEDE DI AMPLIAMENTO LATRINE



Con questo modulo entrano in gioco 18 oggetti (schede di ampliamento) con cui i giocatori possono ampliare i singoli posti latrina. I posti latrina migliorati in questo modo consentono di guadagnare più sesterzi e di utilizzare carte azione utili.

PREPARAZIONE:

All'inizio del gioco le carte romano e le schede di ampliamento latrine sono mescolate e per ogni giocatore si pongono al centro del tavolo 2 carte romano e 1 scheda di ampliamento latrina con la faccia rivolta verso l'alto. Partendo dal primo di mano e procedendo in senso orario ogni giocatore prende una delle carte romano o una scheda di ampliamento latrina. Questa procedura viene ripetuta una volta in senso antiorario (iniziando con l'ultimo giocatore) e ancora una volta in senso orario. **In totale** ogni giocatore prende una carta romano per il suo posto latrina a sinistra, una carta romano per il suo posto latrina a destra e una scheda di ampliamento latrina per un posto latrina a sua scelta. Al termine della preparazione 6 schede di ampliamento latrine vengono poste al centro del tavolo con la faccia rivolta verso l'alto e le altre vengono messe a lato capovolte come mazzo di riserva.

COME OTTENERE LE SCHEDE DI AMPLIAMENTO:

Quando, dopo aver rimosso l'ultimo conta-giri, una carta romano con la figura di uno schiavo **viene tolta da una latrina**, il proprietario di questa latrina può decidere se incassare il numero di sesterzi indicato sulla carta romano o scegliere una delle 6 schede di ampliamento latrina dalla scorta al centro del tavolo. Per ogni scheda di ampliamento latrina presa, viene scoperta una nuova scheda in modo tale che sul tavolo ci siano sempre 6 schede di ampliamento latrina con la faccia rivolta verso l'alto.

Le schede di ampliamento latrina possono essere poste soltanto su posti latrina liberi, ovvero appena liberati o ancora liberi. Le carte romano che si aggiungono successivamente vengono posizionate in modo tale che la scheda di ampliamento latrina continui ad essere visibile. **Per ogni posto latrina si può posizionare**

solo una scheda di ampliamento. È tuttavia possibile togliere una scheda di ampliamento latrina già posizionata per poter posizionare una nuova scheda di ampliamento latrina.

UTILIZZO DELLE SCHEDE DI AMPLIAMENTO:

Le schede di ampliamento sono valide soltanto per il **posto latrina** su cui sono collocate. Possono essere utilizzate in qualsiasi momento durante il proprio turno, ma **ogni scheda di ampliamento latrina può essere utilizzata solo una volta per ogni mano.** È tuttavia possibile utilizzare anche **più schede di ampliamento latrina nella stessa mano.** Durante la preparazione del gioco le azioni speciali delle schede di ampliamento latrina non vengono però utilizzate.

GLI AMPLIAMENTI IN DETTAGLIO:

Ampliamenti che comportano il cambiamento delle regole di giocata delle carte romano:

I. Orinatoio in legno. / II. Orinatoio in marmo. / III. Orinatoio d'oro. Per questi orinatoi vale la regola: ad uno schiavo/cittadino/senatore sul posto latrina si può aggiungere uno secondo schiavo/cittadino/senatore (come per la particolarità 2).

IV. / V. / VI. Cartello "Riservato per ..." Questo ampliamento delle latrine è presente tre volte nel gioco e vale rispettivamente una volta per cittadini, senatori e romane. Se nella **propria mano di gioco** il posto latrina con il cartello "Riservato per ..." è libero, il cittadino / senatore / la romana che occupa la posizione più avanzata nella fila d'attesa, viene posto sul posto divenuto libero. Per i senatori continua a valere la regola che non possono sedere accanto a uno schiavo.

VII. Parete divisoria. Per il posto latrina con la parete divisoria non vale la regola che schiavi e senatori non possono sedere uno accanto all'altro. La particolarità 1 continua tuttavia ad essere valida per gli altri posti latrina.

Schede di ampliamento che comportano il cambiamento del tempo di seduta delle carte romano:

VIII. Scheggia di legno. Su ogni **nuova** carta romano che viene posta sul posto latrina con la scheggia di legno, collocate 1 conta-giri in meno rispetto al numero indicato sulla carta romano, tuttavia almeno 1.

IX. Clessidra. Su ogni **nuova** carta romano che viene posta sul posto latrina con la clessidra, collocate sempre **3 conta-giri** indipendentemente dal numero indicato sulla carta romano.

X. Spazzola pulisci-latrina. Su ogni **nuova** carta romano che viene posta sul posto latrina con la spazzola pulisci-latrina, collocate 2 conta-giri in meno **se** sulla carta romano viene indicato il numero di 4 o 5 conta-giri.

Schede di ampliamento che comportano il cambiamento del numero id sesterzi delle carte romano:

Nota: il giocatore riceve il numero di sesterzi indicato sulle schede di ampliamento da XI a XVI quando il romano esce dalla latrina e paga.

XI. Porta asciugamani. Ponete 2 sesterzi su ogni **nuova** carta romano con la figura di uno schiavo che viene posta sul posto latrina con il porta asciugamani.

XII. Rametto di lavanda. Come per XI. Porta asciugamani, ma per romane.

XIII. Fontana. Come per XI. Porta asciugamani, ma per cittadini.

XIV. Giornale. Collocate 1 sesterzo su ogni **nuova** carta romano che viene posta sul posto latrina con il giornale.

XV. Sacchetto d'argento. Su ogni **nuova** carta romano che viene posta sul posto latrina con il sacchetto d'argento, collocate 1 sesterzo **se** sulla carta romano sono indicati 2 o 3 conta-giri.

XVI. Sacchetto d'oro. Su ogni **nuova** carta romano che viene posta sul posto latrina con il sacchetto d'oro, collocate 2 sesterzi **se** sulla carta romano sono indicati 4 o 5 conta-giri.

Scheda ampliamento latrina che consente di ricevere altre carte azione:

XVII. Secchio di pulizia. Se ponete una **nuova** carta romano sul posto latrina con il secchio di pulizia pescate una carta azione dalla riserva.

XVIII. Paletta. Quando, indipendentemente dal motivo, togliete una carta romano da un posto latrina con la paletta, pescate 1 carta azione dalla riserva.



MODULO 3 EVENTI

Con questo modulo entrano in gioco le 10 carte evento con cui, in determinati momenti del gioco, è possibile suscitare eventi. I giocatori possono influire sul momento in cui si verificano questi eventi.

PREPARAZIONE:

Si mischiano le carte evento che vengono messe capovolte al centro del tavolo come mazzo di riserva. Con 2 e 3 giocatori 2 carte evento vengono sistemate con la faccia verso l'alto vicino al mazzo di riserva, con 4, 5 e 6 giocatori le carte evento sono 3. Su ognuna delle carte evento girate verso l'alto si pone il numero di conta-giri corrispondente a quello indicato. I conta-giri restanti costituiscono una riserva generale con cui è possibile eseguire anche la preparazione del gioco.

FUNZIONE DELLE CARTE EVENTO:

Se un giocatore deve porre dei conta-giri sulle carte romano, ad esempio perché i romani entrano nella latrina o a seguito della carta azione "Avvelenamento di pesci", **deve** togliere questi conta-giri da carte evento a sua scelta, anche diverse. Se tutti i conta-giri sono stati rimossi da una carta evento, l'evento viene eseguito **immediatamente**. **Le carte evento sono valide per tutti i giocatori**. Se in una mano viene creato più di un evento, è il giocatore di mano a decidere la sequenza con cui eseguire gli eventi.

Solo alla fine della mano di gioco le carte evento eseguite vengono sostituite con carte nuove prelevate dalla scorta e coperte con il relativo numero di conta-giri prelevati dalla riserva generale; può succedere pertanto che le carte evento siano state eseguite e che si devono quindi prelevare conta-giri dalla riserva generale.

Nota: nel caso improbabile in cui il numero di conta-giri disponibili non fosse sufficiente ci si dovrebbe procurare altro materiale nel giro di breve tempo.

LE SINGOLE CARTE EVENTO:

Eventi con cui vengono sostituite carte romano nella fila d'attesa:

I. Rivolta di schiavi. Tutti gli schiavi avanzano alla testa della fila d'attesa.

II. Pane e giochi circensi. Ogni giocatore pone uno schiavo a sua scelta preso dalla propria fila d'attesa sul mazzo di carte giocate. Non paga nessun sesterzo.

III. Colosseo. Tutti i giocatori estraggono 3 carte romano dal mazzo di riserva. Pongono 1 carta alla fine della loro fila d'attesa e passano 2 carte al loro vicino di sinistra. Di queste 2 carte ogni giocatore ne pone 1 alla fine della propria fila d'attesa e ne dà 1 al proprio vicino di sinistra. Anche l'ultima carta viene posta alla fine della propria fila d'attesa.

IV. Tumulto. Tutti i giocatori pescano 3 carte romano dal mazzo di riserva. Ogni giocatore scambia un numero a piacere di **queste carte** con carte romano prese dalla propria fila d'attesa. Le carte scambiate e le carte prese dal mazzo di riserva, che non devono essere scambiate, vengono poste sul mazzo di carte giocate.

Eventi che comportano il cambiamento del tempo di seduta delle carte romano:

V. Mercato dei fiori. Da tutte le romane in tutte le latrine viene tolto 1 conta-giri.

VI. Campagna militare. Ogni giocatore deve pagare 1 sesterzo per ogni cittadino nella propria latrina oppure togliere il cittadino dalla latrina.

Eventi che comportano il cambiamento del numero di sesterzi delle carte romano:

VII. Cucina dei poveri. Ponete 1 sesterzo su tutte le carte romano nelle latrine e **nelle file d'attesa** che dovrebbero pagare 1 sesterzo. I giocatori ricevono i sesterzi quando il romano esce dalla latrina e **paga**.

VIII. Liberazione di schiavi. Ponete 1 sesterzo su tutti gli schiavi nelle latrine e **nelle file d'attesa**. I giocatori ricevono i sesterzi se lo schiavo esce dalla latrina e **paga**.

Eventi che consentono di ricevere altre carte azione:

IX. Intrighi del Senato. Tutti i giocatori possono mettere sul mazzo di carte giocate un numero a piacere di carte azione che hanno in mano e prelevare lo stesso numero di carte azione dal mazzo di riserva.

X. Servizio al Tempio. Tutti i giocatori estraggono 2 carte azione dal mazzo di riserva.



MODULO 4 SCALA CARRIERA



Con questo modulo entrano in gioco 6 carte scala carriera. Queste carte consentono talvolta di conseguire la vittoria non solo raccogliendo sesterzi, ma anche raggiungendo altri obiettivi di gioco.

PREPARAZIONE:

Si mischiano le carte scala carriera e a ogni giocatore viene assegnata una carta che ognuno pone girata verso l'alto vicino alla propria latrina. Le carte carriera restanti vengono messe nuovamente nella scatola. Ogni giocatore inizia come "portatore di secchi" e pone il suo marcatore di latrina sul gradino più alto della scala carriera.

FUNZIONE DELLE CARTE CARRIERA:

Per vincere il gioco si devono salire tutti i gradini della carta scala carriera **nella sequenza indicata**. Il giocatore raggiunge il gradino superiore **versando nella riserva, in un qualsiasi momento durante il proprio turno, l'ammontare di sesterzi indicato a sinistra sulla carta oppure eseguendo il compito indicato sul relativo gradino**. Dopodiché il giocatore spinge il proprio marcatore di latrina su questo gradino. **Per ogni mano di gioco ogni giocatore può salire soltanto un nuovo gradino.**

LE SINGOLE CARTE DELLA SCALA CARRIERA

Su tutte le carte scala carriera è indicato quale compito deve essere eseguito per salire sui singoli gradini della scala carriera. Ognuna delle 6 scale carriera presenta compiti diversi. Per tutti i compiti vale quanto segue:

- questi compiti possono essere eseguiti anche giocando carte azione oppure attraverso le azioni speciali dei moduli di estensione,

- vengono contati anche i conta-giri o i sesterzi che sono stati collocati o rimossi da carte romano giocando carte azione oppure eseguendo le azioni particolari dei moduli d'estensione.



MODULO 5 FAVORE DEGLI DEI

Con questo modulo entrano in gioco 7 carte favore degli Dei. I cittadini che escono da una latrina portano un'offerta nel tempio di una divinità romana e assicurano così al giocatore il favore di questa divinità per il periodo di tempo successivo. **Ogni giocatore ha sempre a disposizione una carta favore degli Dei** che gli consente una particolare azione.

PREPARAZIONE:

All'inizio del gioco il mazzo di carte romano e il mazzo di carte favore degli Dei sono mescolati separatamente e per ogni giocatore si pone al centro del tavolo 2 carte romano e 1 carta favore degli Dei con la faccia rivolta verso l'alto. Partendo dal primo di mano e procedendo in senso orario ogni giocatore prende una delle carte romano o una carta favore degli Dei. Questa procedura viene ripetuta una volta in senso antiorario (iniziando con l'ultimo giocatore) e ancora una volta in senso orario. **In totale** ogni giocatore prende una carta romano per il suo posto latrina a sinistra, una carta romano per il suo posto latrina a destra e **una** carta favore degli Dei. Le carte favore degli Dei restanti vengono poste girate verso l'alto al centro del tavolo. Non si può usufruire dell'azione particolare delle carte favore degli Dei direttamente durante la preparazione del gioco.

OTTENERE LE CARTE FAVORE DEGLI DEI:

Sempre quando **durante la propria mano di gioco un cittadino esce** dalla propria latrina, il giocatore **può** sostituire la carta favore degli Dei sinora in suo possesso con un'altra carta favore degli Dei che è in possesso di un altro giocatore oppure si trova al centro del tavolo.

UTILIZZO DELLE CARTE FAVORE DEGLI DEI

È possibile usufruire dell'azione particolare della carta favore degli Dei ogni volta che si è di mano. Una nuova carta favore degli Dei ricevuta può essere utilizzata solo durante la prossima mano.

LE SINGOLE CARTE FAVORE DEGLI DEI:

I. Cerere, la Dea dell'agricoltura. In una mano potete pescare una volta 1 carta azione, se ponete 1 conta-giri su una qualsiasi carta romano nella vostra latrina.

II. Diana, la Dea della caccia. In una mano potete aggiungere subito una volta 5 carte romano alla vostra fila d'attesa.

III. Giunone, la Dea della famiglia. In una mano potete togliere una volta 1 o 2 conta-giri che si trovano su una carta romano su un qualsiasi posto latrina nella vostra latrina, e collocarli su carte romano **sugli altri due posti latrina**. Se così facendo un posto resta libero, il romano esce subito dalla latrina.

IV. Giove, il Padre degli Dei. Ponete, anche più volte in una mano, 1 conta-giri e 2 sesterzi addizionali su ogni carta romano che entra nella vostra latrina. Riceverete i sesterzi quando il romano **esce dalla latrina e paga**.

V. Marte, il Dio della guerra. Quando si libera un posto latrina nella vostra latrina, potete scegliere anche più volte in una mano il romano successivo tra le prime 3 carte romano nella vostra fila d'attesa.

VI. Minerva, la Dea della saggezza. In una mano potete prendere una volta 1 sesterzo e rimuovere un conta-giri se ponete 1 della vostre carte azione sul mazzo di carte giocate.

VII. Venere, la Dea della bellezza. Finché siete in possesso di questa carta nessun giocatore, nemmeno voi, può giocare carte azione sulla vostra latrina.

AUTORI

Pecunia non olet fu il primo gioco comune di Christian Fiore e Knut Happel apparso nel 2005 nella serie Goldsieber. Da allora alla serie si sono aggiunti più di una dozzina di giochi realizzati dai due compagni d'infanzia. 11 anni dopo il gioco ha perso un po' la sua attrattiva, e pertanto i due hanno rinnovato le latrine romane. Quando non si occupano della creazione di nuovi giochi, Christian Fiore gestisce uno studio grafico a Schwabsburg nella Renania-Palatinato, e Knut Happel una sezione della Procura di stato a Darmstadt in Germania.

GLOSSARIO

o tempora, o mores! Che tempi, che costumi! – **nomen est omen** Il nome è un presagio. – **quis leget haec?** chi lo leggerà? – **Romani ite domum!** Romani, andate a casa! – **dum spiro spero** finché respiro, c'è speranza. – **Lucius et Julia** Lucio e Giulia – **manus manum lavat** una mano lava l'altra. – **noli me tangere!** Non mi toccare! – **per noctem ad lucem** giungere alla luce attraverso la notte. – **SPQR (senatus populusque romanus)** Il Senato e il popolo romano

Autori: Christian Fiore e Knut Happel
www.spielziel.com

Redazione: Markus Müller

Illustrazione e impaginazione: Christian Fiore
www.fiore-gmbh.de



NORIS-SPIELE © 2016
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

