

# AVE CAESAR

## DOTAZIONE DEL GIOCO

- 1 plancia di gioco
- 6 bighe
- 6 monete
- 6 set di carte per ogni giocatore (24 carte l'uno)

## SCOPO DEL GIOCO

I giocatori competono in una corsa di bighe nell'antica Roma all'interno del Circo Massimo. Il gioco, per 3/6 partecipanti, vedrà vincitore chi nell'arco di 4 corse avrà totalizzato più punti, assegnati con un sistema uguale a quello previsto per la Formula 1.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- Scegliete uno dei percorsi
- Preparate le bighe e distribuite le carte ad ogni partecipante
- Date il via alla gara
- Fermatevi sotto il loggione imperiale al termine del 1° o del 2° giro
- Stabilite l'ordine di arrivo
- Preparatevi per la prossima gara

## PREPARAZIONE

Scegliete uno dei percorsi; per le partite a 3-4 giocatori vi consigliamo di utilizzare il lato "A" del tabellone iniziando con il percorso bianco in senso orario, per quelle tra 5-6 il lato "B" con iniziando dal percorso giallo, sempre in senso orario.

Ogni gara si svolge su 3 giri e bisogna che ogni giocatore si fermi una volta (quindi al termine del 1° o del 2° giro) sotto il loggione imperiale depositando la sua moneta.

Distribuite quindi ad ogni partecipante una biga con la relativa moneta del proprio colore ed il mazzo di carte appropriato.

Dopo aver mischiato le carte alzate il mazzo e mostrate la carta. Chi ha il numero più alto partirà per primo, Dopo aver risolto gli eventuali spareggi rimischiate il mazzo e pescate le prime 3 carte tenendole segrete agli altri giocatori.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Lo scopo è quello di tagliare il traguardo per primi cercando di percorrere sempre la strada più breve per utilizzare al meglio le carte movimento. Considerate che la somma delle carte vi lascia un margine oscillante tra i 3 ed i 6 punti di movimento in più (il percorso giallo è il più facile ed il blu il più difficile).

Ogni giocatore ha a disposizione tra carte tra le quali scegliere la quantità di movimento desiderata (pari al numero sopra riportato). Il primo giocatore sceglie quale carta utilizzare e muove la sua biga, quindi il secondo e così via. Quando tutti hanno giocato la loro carta, si ripesca in modo da avere sempre tre carte tra cui scegliere.



## REGOLE SUL MOVIMENTO

1. Le bighe devono sempre muovere in avanti, quindi né di lato, né all'indietro. Possono cambiare corsia ogni volta che muovono effettuando lo spostamento in diagonale anziché semplicemente in avanti. Non si possono oltrepassare i muri.
2. Ogni giocatore **deve** giocare una carta spostamento anche se lo spostamento sarebbe svantaggioso. La biga deve muovere obbligatoriamente per il numero di spazi riportati sulla carta, qualora non potesse farlo, nessuna carta verrebbe giocata.
3. Each Ogni spazio può essere occupato soltanto da una singola biga.
4. La biga in testa non può mai giocare la carta numero "6", nel caso avesse solo questa, perderebbe il turno o potrebbe rigiocare soltanto quando qualcuno lo supera. *Eccezione:* se ha in mano soltanto carte di valore "6" e si trova fermo in una strettoia con una sola corsia (fa da "tappo" a tutti gli altri), può giocare la carta "6".
5. I sorpassi possono essere effettuati soltanto se vi è una corsia libera per farlo, non si può attraversare un'altra biga.
6. Una biga non può ma8i attraversare un muro.

## IL LOGGIONE IMPERIALE

Tutte le bighe devono effettuare almeno una sosta sotto il loggione imperiale. Il giocatore si alza in piedi scandendo "Ave Cesare!" e poggia la moneta del suo colore vicino al loggione (per ricordare che ha già fatto la sua sosta).

Per effettuare la sosta sotto il loggione bisogna imboccare la corsia stretta al lato del rettilineo.

Se il giocatore non è riuscito ad effettuare la sosta nel primo giro e viene bloccato nel secondo, deve restare fermo (perdendo turni) finché la corsia non si sblocca.

## FINE DELLA CORSA

La corsa termina non appena la prima biga completa il 3° giro (avendo effettuato le dovute soste sotto il loggione imperiale).

I punteggi, in relazione all'ordine di arrivo, sono i seguenti:

1°	6 punti	4°	2 punti
2°	4 punti	5°	1 punto
3°	3 punti	6°	0 punti

Se la biga dovesse terminare i suoi punti movimento prima di tagliare il traguardo, totalizzerebbe 0 punti.

## CORSA SEGUENTE

Per le corse seguenti si consiglia di utilizzare i seguenti circuiti:

Corsa	3-4 Giocatori (lato A)	5-6 Giocatori (lato B)
1	percorso bianco in senso orario	percorso giallo in senso orario
2	percorso blu in senso orario	percorso rosso in senso orario
3	percorso bianco in senso antiorario	percorso giallo in senso antiorario
4	percorso blu in senso antiorario	percorso rosso in senso antiorario

Il giocatore che ha perso la gara precedente partirà per primo e poi via via gli altri in senso inverso rispetto all'ordine di arrivo. Il vincitore finale sarà il giocatore con il punteggio Massimo dopo 4 gare.

## VARIANTI

**Posizione di partenza:** il vincitore della gara precedente partirà in prima posizione (anziché ultima) e poi via via tutti gli altri.

**Perdita dei turni:** se un giocatore non può muovere perde il turno, ma scarta una delle sue carte e la pone in fondo al mazzo.

**Incidente:** se il giocatore in testa ha soltanto dei "6" la sua biga ha un incidente. Va fuori dal gioco e la biga rimane come ostacolo permanente sulla plancia di gioco (per quella corsa).

**Disonore:** se un giocatore non riesce ad entrare nella corsia della loggia imperiale dovrà continuare muovere normalmente, ma sarà squalificato al termine della gara.