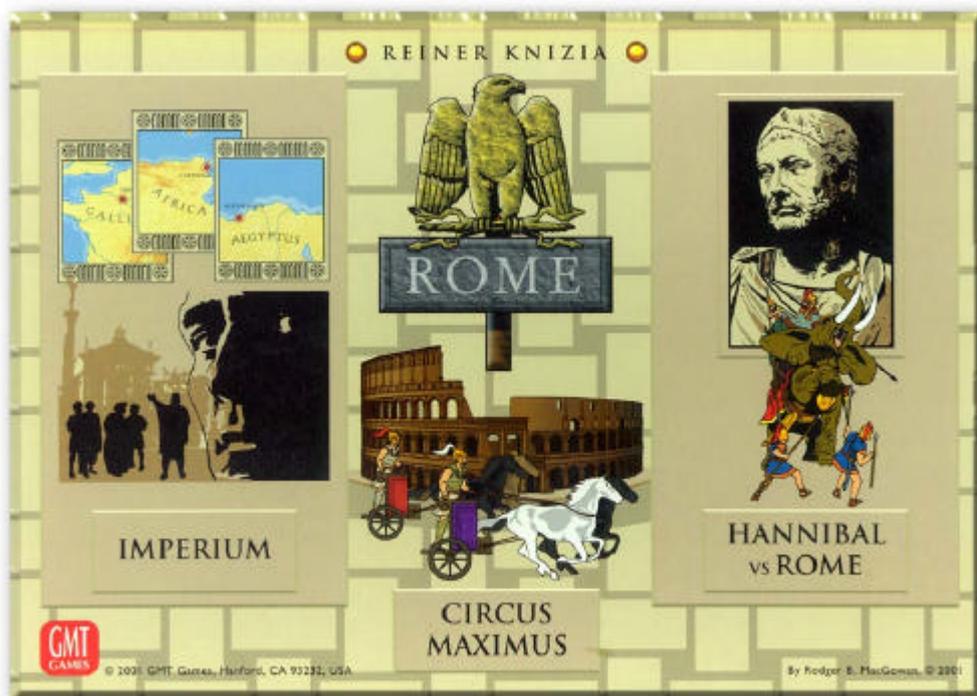


Sperimenta la gloria dell'antica Roma, dai suoi momenti più disperati fino alla gloria del suo potere.

In questa scatola, ti vengono forniti tre giochi che riflettono vari aspetti di Roma; la guerra con Annibale, la corsa di bighe nel Circo Massimo e i poteri politici dell'Impero.



di Reiner Knizia
per 2-5 giocatori dagli 8 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari

Versione 1.0 – Febbraio 2003



<http://www.giochirari.it>
e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Rome" sono detenuti dal legittimo proprietario.

ANNIBALE CONTRO ROMA

Per 2 giocatori – Tempo di Gioco: 10 minuti

Durante la Seconda Guerra Punica, Annibale intraprese la sua rinomata campagna in Italia attraversando i Pirenei e le Alpi con i suoi elefanti. *"Hannibal ad portas"* (Annibale alle porte!) divenne il grido d'allarme a Roma, e la sua vittoria a Cannae nel 216 a.C. iniziò il periodo nero per i romani. Alcuni anni dopo, il generale romano Publius C. Scipio (soprannominato l'Africano), spostò la sua attenzione lontano dall'Italia – verso la Spagna e l'Africa. Nella battaglia di Zama nel 202 a.C., Annibale fu sconfitto e Carthago implorò la pace, per poter riformare il suo potere. Carthago fu poi distrutta completamente durante la Terza Guerra Punica del 149-147 a.C. Se allora Carthago avesse vinto, il mondo di oggi l'avrebbe guardata in modo diverso.

ANNIBALE CONTRO ROMA ripercorre gli avvenimenti di quel tempo. Un giocatore prende le parti di Annibale e dei cartaginesi, l'altro dei romani. La mappa presenta le regioni del Mediterraneo occidentale, divise in più aree. Le Legioni e le Flotte si sposteranno sulla mappa. I conflitti saranno decisi con l'aiuto delle carte. In questo modo, verrà deciso il potere nelle regioni mediterranee.

Materiale

Utilizzate le 10 carte rosse e blu "Hannibal vs. Rome" (con i valori da 1 a 5). Usate i blocchetti di legno più piccoli (11 rossi, 9 blu e 1 verde). Per Annibale contro Roma utilizzate sola la mappa più orientale (NdT: seguite la linea tratteggiata che determina i confini di gioco).

Preparazione

Applicate gli adesivi di "Annibale contro Roma" sui blocchetti di legno. Accertatevi che gli adesivi romani (le navi con le vele rosse e i soldati con gli scudi rossi) siano incollati sui blocchetti rossi, mentre gli adesivi cartaginesi (le navi con le vele blu e i soldati con gli scudi blu) siano incollati sui blocchetti blu. Incollate l'etichetta degli elefanti sul blocchetto verde.

La mappa presenta la regione mediterranea occidentale, divisa in undici zone e cinque rotte di mare collegate alle relative terre.

Un giocatore prende i romani, l'altro i cartaginesi.

Entrambe i giocatori prendono in mano tutte le carte del proprio colore.

I romani iniziano con otto Legioni a Roma, e tre flotte nel tratto di mare che sta tra Roma e la Corsica.

I cartaginesi iniziano con la Legione speciale verde (che rappresenta Annibale) e sei Legioni blu, tutte a Carthago, più tre flotte blu sulla rotta di mare tra Carthago e la Sardinia.



Il piazzamento dei pezzi all'inizio della partita.

La Partita

Il cartaginese inizia la partita. I giocatori si alternano nei turni fino a che uno dei due non vince.

Durante un turno, un giocatore può fare una delle seguenti tre azioni:

- 1) Spostare una delle proprie Legioni o Flotta. Se si incontra una Legione/Flotta avversaria, si avrà un conflitto. Tale conflitto verrà deciso con le carte che i giocatori hanno in mano. I meccanismi di movimento e di conflitto saranno descritti nella sezione seguente.
- 2) Se un giocatore ha perso tutte le sue Flotte, allora può decidere di scartare una sua Legione, indipendentemente da dove si trovi in quel momento, e ricevere immediatamente una Flotta. Una nuova Flotta romana dovrà essere piazzata nel tratto di mare tra Roma e la Corsica, mentre una nuova Flotta cartaginese dovrà essere piazzata nel tratto di mare tra Carthago e la Sardinia. Se nella zona di mare in cui deve entrare una nuova Flotta ci dovesse essere già una Flotta avversaria, ci sarà un conflitto.
- 3) Il giocatore può passare e non fare nulla per quel turno. Se entrambe i giocatori passano consecutivamente, la partita termina in un pareggio.

Una volta che un giocatore ha completato una di queste tre azioni, il suo turno finisce, e comincia quello dell'avversario.

Movimento

In un turno, una Legione può spostarsi da un'area di terra ad una adiacente. Se una regione è unita ad un'altra tramite una rotta di mare che contiene una Flotta amica, quella Legione può spostarsi attraverso il mare verso la terra adiacente.

La Legione cartaginese di Annibale non può muovere sulle tre isole del Mediterraneo.



Una Flotta può muovere senza limitazioni da una rotta di mare ad un'altra.

Esempio: seguiamo i primi tre turni dei romani. Per prima cosa, essi spostano una Legione da Roma a Cannae. Dopo il turno cartaginese, il romano muove un'altra Legione da Roma alla Corsica, usando la sua Flotta. Nel suo terzo turno, il romano sposta la Flotta nella rotta di mare tra Cannae e la Sicilia.

Risolvere i Conflitti

Un conflitto avviene quando un giocatore sposta una Legione in un'area di terra che contiene già una o più Legioni dell'avversario. Il conflitto sarà risolto con le carte.

Entrambe i giocatori scelgono una carta dalla propria mano. Poi, la rivelano contemporaneamente. Il giocatore con la carta più bassa dovrà rimuovere una delle sue Legioni dalla zona disputata e toglierla dal gioco. Le carte utilizzate vengono messe da parte coperte.

Se nell'area disputata rimangono ancora Legioni di entrambe i giocatori, il conflitto continuerà. Ogni giocatore dovrà scegliere una nuova carta e rivelarla nuovamente. Questa procedura verrà ripetuta fino a che nella regione rimarranno solo Legioni di un singolo giocatore.

Quando entrambe i giocatori scelgono una carta dello stesso valore, tutti e due dovranno rimuovere una Legione dall'area disputata. Le carte usate saranno sempre lasciate da parte, coperte.

Esempio: il cartaginese sposta una Legione da Hispania Citerior nella Gallia, dove sono presenti tre Legioni romane. Il conflitto inizia. Il cartaginese rivela una carta di valore "4",

mentre il romano una di valore "3". Così una Legione romana è sconfitta. Il conflitto continua. Simultaneamente, il cartaginese e il romano rivelano questa volta entrambi una carta di valore "5". Il risultato è uno stallo che costa ad entrambe i giocatori la perdita di una Legione. Ora il conflitto termina. In Gallia resta solo una Legione Romana.

Un conflitto può avvenire anche quando un giocatore sposta una Flotta in una rotta di mare già occupata da una o più flotte nemiche. Questi conflitti sono decisi allo stesso modo delle battaglie tra Legioni. Anche qui, il conflitto prosegue fino a che nella rotta di mare contestata restano solo delle Flotte di un giocatore.

Recupero delle Carte

Dopo cinque battaglie, i giocatori avranno utilizzato tutte le carte che avevano in mano all'inizio della partita. Le carte scartate potranno a questo punto essere riprese in mano. In questo modo, entrambe i giocatori avranno nuovamente a disposizione tutte le loro carte.

I giocatori non possono riprendere in mano nessuna delle carte che hanno già usato, anche se un conflitto viene risolto con meno di cinque carte. In questo caso, i giocatori entreranno nel nuovo conflitto con meno di cinque carte.

La Legione di Annibale



Se all'inizio di un conflitto, il giocatore cartaginese ha nella stessa zona di terra contestata sia una Legione blu che quella verde, allora dovrà dichiarare al suo avversario con quale Legione vorrà attaccare. Se per il cartaginese resta nell'area del conflitto solo la Legione di Annibale, allora sarà quella che combatterà automaticamente con il nemico.

Durante la battaglia tra una Legione romana e la Legione di Annibale, aggiungete un punto al valore della carta giocata dal cartaginese. Se il cartaginese perde oppure pareggia (dopo aver aggiunto il punto di bonus), la Legione di Annibale verrà rimossa dal gioco. A condizione che la Legione di Annibale sia vittoriosa o meno, essa potrà essere impiegata più volte, a discrezione del giocatore cartaginese.

Esempio: *il romano sposta una Legione dalla Gallia alla Hispania Citerior, controllata dal cartaginese con la Legione di Annibale e una normale. Il cartaginese decide di impiegare subito la Legione di Annibale. Gioca così una carta di valore "3" contro una romana di valore "4". Il risultato è un pareggio. Sia la Legione di Annibale che una romana devono essere rimosse dal gioco.*

Vincere la Partita

La partita può essere decisa in quattro modi diversi:

1. un giocatore vince immediatamente quando entra con almeno una Legione nella capitale dell'avversario. In questo caso non ci sarà nessun conflitto.

Nota: *la regola è chiara. Se avete tre Legioni nella vostra capitale e il vostro avversario si sposta con una sola Legione in quell'area, sarà lui a vincere.*

2. un giocatore vince al termine del suo turno se ha il dominio delle regioni mediterranee. Per fare questo, il romano deve avere almeno una Legione in tutte le seguenti regioni:

- Sardinia
- Hispania Citerior oppure Mauritania
- Sicilia oppure Cannae

Il cartaginese invece, deve avere almeno una Legione in tutte le seguenti regioni:

- Corsica
- Hispania Citerior oppure Gallia

- Sicilia oppure Cannae

3. un giocatore perde la partita quando non ha più Legioni. Se questa situazione avviene contemporaneamente per entrambe i giocatori, la partita termina con un pareggio.
4. la partita termina in un pareggio se entrambe i giocatori passano consecutivamente.

NOTE

Il gioco è studiato per avere una situazione iniziale bilanciata. I romani hanno una Legione in più e i cartaginesi hanno l'abilità speciale della Legione di Annibale. Questa lieve differenza può creare un ampio numero di esiti. Potete continuare a giocare diverse partite, scambiandovi le parti fino a che un giocatore vince due volte consecutivamente.

COMMENTI: per trionfare, non avrete bisogno di vincere tutti i conflitti. Potreste decidere di giocare per prime le vostre carte più basse per indebolire la mano dell'avversario, e tenere quelle più alte per dopo, per i conflitti più importanti. Ricordate quali carte ha già giocato il vostro avversario, in modo da scegliere il momento più opportuno per usare la vostra forza. Normalmente, la psicologia della carta scelta può determinare la vittoria.

Controllate sempre le varie condizioni di vittoria, e scegliete di conseguenza la vostra strategia. Potrete ritirarvi nell'entroterra, usando le vostre carte più forti per sconfiggere la Flotta nemica, e poi conquistare la sua capitale con comodo dalla Corsica o dalla Sardinia. Potete ritirarvi sulle isole, protetti da una Flotta potente, e attaccare la capitale nemica dalla terra. I romani sanno già che "Navigare necesse est" (Navigare è necessario). Potete occupare le isole, lasciandoci la vostra Flotta, e lottare per il dominio del Mediterraneo in Spagna. Notate che la Sicilia è un obiettivo di entrambe i giocatori per il dominio del Mediterraneo.

IMPERIUM

Per 2-5 giocatori – Tempo di Gioco: 15-20 minuti

IMPERIUM permette ai giocatori di competere per il potere nei panni di una famiglia patrizia di Roma, durante il periodo successivo all'estensione territoriale dell'Impero Romano (1° e 2° secolo). Con pochi obiettivi esterni, le energie politiche si focalizzarono sul controllo dell'Impero esistente. In ogni round, i giocatori usano i "segnalini Influenza" (che rappresentano l'influenza nella politica, nella guerra e nella finanza della propria famiglia) in varie Province, per sistemare i propri membri e allearsi per ottenere le pozioni di maggior profitto (Proconsole, Pretore, Questore), durante il periodo di nomina. Attraverso l'occupazione di queste posizioni di lucro, i giocatori incrementano le loro ricchezze e il loro potere a Roma. In ogni round, il controllo di almeno una Provincia è decisivo. L'obiettivo è quello di avere l'influenza giusta al momento giusto, senza trascurare lo sviluppo a lungo termine.

Materiale

La mappa, 55 carte il cui retro ha la parola "Imperium", tutti e 70 i pezzi cilindrici di legno, i 5 segnalini colorati e il segnalino più grande nero.

Preparazione

La mappa di gioco contiene una Tabella bianca dei Punteggi, numerata da 0 a 50, e presenta l'Impero Romano diviso in otto Province (Africa, Syria, Illyricum, Gallia, Asia, Hispania, Macedonia e Aegyptus) con uno spazio evidenziato per ogni Provincia che ne rappresenta la capitale. Non considerate le Province più piccole utilizzate nel gioco "Annibale contro Roma".

Ogni giocatore sceglie un colore (rosso, arancio, blu, verde oppure viola). Ognuno riceve, nel colore scelto: un segnalino, 14 segnalini Influenza e 11 carte (8 Province, 1 "Bread and Circuses", 1 "Ear of the Emperor" e 1 "Oracle"). Ogni giocatore piazza tutti questi elementi di fronte a se, e sistema il segnalino colorato nella zona '0' sulla Tabella dei Punteggi. Il segnalino nero più grosso sarà piazzato in Africa – la prima provincia in cui si potranno ricevere dei punti. Ora siete pronti ad iniziare.

La Partita

La partita viene giocata in round. Ogni round è diviso in tre sezioni.

- 1) Ogni giocatore sceglie le carte da giocare.
- 2) I giocatori risolvono le carte giocate.
- 3) I giocatori registrano i punteggi.

I punti di ogni giocatore saranno registrati sulla Tabella dei Punteggi. Il giocatore che raggiunge il maggior punteggio alla fine della partita, vince.

Scegliere le Carte

All'inizio di ogni round, tutti i giocatori scelgono simultaneamente le carte da giocare e le piazzano in un mazzo coperto di fronte a loro. Un giocatore deve scegliere tre carte, a meno che abbia meno di tre segnalini Influenza disponibili; nel qual caso dovrà giocare un numero di carte uguale al numero di segnalini Influenza disponibili. Questo è vero anche quando si giocheranno le carte Speciali.

Esempio: se un giocatore ha solo disponibili due segnalini Influenza, dovrà giocare solo due carte di qualunque tipo.

Selezionando una carta Provincia, il giocatore indica che vuole aggiungere dell'Influenza in quella Provincia. Quando le carte sono rivelate, il giocatore aggiungerà uno dei suoi segnalini Influenza in quella Provincia. Un giocatore potrà aggiungere al massimo due segnalini Influenza in una stessa Provincia, durante un round. Per realizzare questo, dovrà giocare la carta "Bread & Circuses" sotto al mazzo delle carte scelte. La carta Provincia che si troverà direttamente sotto la "Bread & Circuses" varrà due segnalini Influenza. Non è possibile per una Provincia ricevere tre segnalini Influenza in uno stesso round.

Carte Speciali

BREAD & CIRCUSES (Pane & Giochi): questa carta ha effetto se viene giocata sotto il mazzo delle carte scelte. In questo caso, permetterà di aggiungere un'Influenza extra alla Provincia indicata dalla carta direttamente sotto ad essa (quando si volterà il mazzo). Dopo il round, questa carta ritornerà nella mano del giocatore.



EAR OF THE EMPEROR (Orecchio dell'Imperatore): quando viene rivelata questa carta, il numero di Province totalizzato nel round corrente sarà incrementato di uno. Per ricordare questo, piazzate la carta sulla mappa. I suoi effetti sono cumulativi (vedere 'Punteggio'). Quindi, se due giocatori utilizzano questa carta nello stesso round, allora nello stesso round si totalizzeranno tre Province. Un giocatore potrà usare questa carta solo una volta per partita; rimuovetela dal gioco dopo l'uso.

ORACLE (Oracolo): questa carta può essere piazzata sopra il mazzo delle carte scelte. Quando viene rivelata, il giocatore riprenderà in mano le restanti carte non ancora scoperte del mazzo. I giocatori che usano questa carta potranno scegliere e rivelare nuovamente le loro carte, dopo che gli avversari avranno già rivelato le loro. Se più di un giocatore utilizza questa carta nel medesimo round, questi sceglieranno e riveleranno le nuove carte simultaneamente. Quando si devono scegliere nuove carte, la carta "Oracle" non conta come carta giocata. Quindi, se un giocatore aveva scelto tre carte, dovrà sceglierne nuovamente tre. Un giocatore, quando sceglie le nuove carte, può aggiungere al mazzo anche le carte "Bread & Circuses" e/o "Ear of the Emperor" (ma non nuovamente la carta "Oracle"). Dopo aver scoperto e risolto le nuove carte, l'"Oracle" dovrà essere rimossa dal gioco.



Rivelare le Carte

Una volta che tutti i giocatori hanno scelto le loro carte da giocare, queste saranno rivelate simultaneamente.

Dopo che tutti i giocatori hanno rivelato le loro carte (inclusa la ri-selezione permessa dal "Oracle"), le rispettive Province verranno occupate con i segnalini Influenza. A turno, ogni giocatore prende i propri segnalini Influenza e li piazza nelle Province scelte. Annunciate ad alta voce ogni Provincia in cui state piazzando un vostro segnalino Influenza, in modo che ogni giocatore segua quello che sta accadendo.

Dopo che tutti i segnalini Influenza sono stati piazzati, le carte Provincia e le carte "Bread & Circuses" ritorneranno in mano ai giocatori. Invece, le carte "Oracle" e "Ear of the Emperor" saranno scartate.

Punteggio

Una volta che tutti i giocatori hanno rivelato le loro carte e sistemato i segnalini Influenza sulla mappa, il punteggio verrà aggiornato. La Provincia che contiene il segnalino nero sarà quella che totalizzerà nel round corrente. Le Province sono totalizzate in base al loro valore:

prima l'Africa (1), poi a seguire Syria (2), Illyricum (3), Gallia (4), Asia (5), Hispania (6), Macedonia (7) e Aegyptus (8). Ogni carta "Ear of the Emperor" utilizzata, farà totalizzare anche la provincia seguente. Se nel round è stata giocata più di una carta "Ear of the Emperor", gli effetti saranno cumulativi.

Esempio: nel round attuale, il segnalino nero si trova in Asia (5). Sono state giocate due carte "Ear of the Emperor", così il punteggio sarà calcolato anche in Hispania (6) e in Macedonia (7).

Per totalizzare una Provincia, contegiate il numero di segnalini Influenza di ogni giocatore che si trovano in tale Provincia. I punti sono assegnati ai giocatori in base al valore della Provincia. Il numero di giocatori che totalizzano in una Provincia è tuttavia limitato ad un massimo del numero di partecipanti alla partita meno uno. Per esempio, in una partita con tre giocatori, i punti saranno assegnati solo al primo e al secondo giocatore che hanno la maggior Influenza nella Provincia. Il terzo giocatore non riceverà nessun punto, anche se aveva piazzato dei segnalini in tale Provincia.

Il giocatore con il maggior numero di segnalini Influenza in una Provincia, riceverà un numero di punti pari al valore più alto indicato nella Provincia. Spostate il segnalino di quel giocatore sulla Tabella dei Punti per aggiornare il suo totale. Il giocatore con il secondo maggior numero di segnalini Influenza in quella Provincia riceverà un numero di punti pari al secondo valore più alto indicato nella Provincia. Il terzo riceverà il terzo valore più alto, e così via.

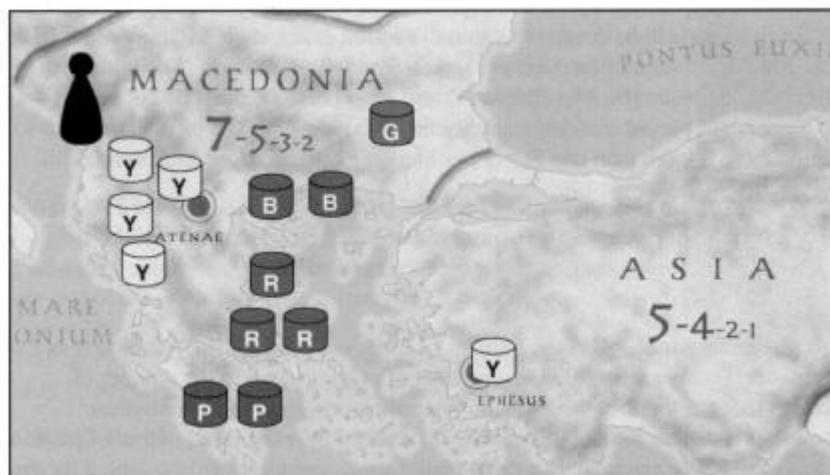
Pareggi

Quando due giocatori sono alla pari con lo stesso numero di segnalini Influenza, riceveranno entrambi il valore più basso di punti tra i due. Inoltre, se c'è un pareggio tra i giocatori che avrebbero dovuto totalizzare il punteggio più basso, essi non riceveranno nulla.

Esempio: i due giocatori alla pari per la maggior Influenza in Macedonia riceveranno entrambi 5 punti.

Se più di due giocatori sono alla pari con lo stesso numero di segnalini Influenza, tutti riceveranno il più basso dei valori che dovrebbero ricevere.

Esempio: in una partita a quattro giocatori, tre di essi sono alla pari per la maggior Influenza in Macedonia. Essi riceveranno un numero di punti pari al terzo valore più alto, cioè 3 punti a testa. Se la partita fosse stata giocata in tre, essi non avrebbero ricevuto nessun punto, perché in questo caso solo due posti possono ricevere dei punti in una Provincia.



Esempio di totalizzazione: la Macedonia deve essere totalizzata. Il giocatore giallo (Y) riceve 7 punti, il rosso (R) ne riceve 5 e il viola (P) e il blu (B) che sono alla pari, ne ricevono 2 a testa. Il verde (G) non riceve nessun punto. Il giallo diventa il Proconsole della Macedonia e totalizza altri 2 punti – uno perché è diventato Proconsole e uno per avere una Provincia adiacente (Asia) in cui egli è già Proconsole.

Proconsoli

Quando un singolo giocatore ha il valore più alto di Influenza in una Provincia, dovrà lasciare un suo segnalino nella capitale per indicare che è il Proconsole. Questo segnalino potrà essere totalizzato nuovamente, in un round successivo. Se c'è già un Proconsole in una Provincia, questo sarà rimosso.

Quando un giocatore piazza un Proconsole, totalizzerà un punto di bonus per questa capitale ed un punto aggiuntivo per ogni Provincia adiacente in cui abbia già un altro Proconsole. Totalizzate ogni Proconsole adiacente fino a che la catena di Proconsoli non si interrompe.

Esempio: un giocatore guadagna il Proconsole in Aegyptus, e possiede già altri Proconsoli in Africa e in Hispania. Egli riceverà 3 punti di bonus.

Progressione delle Province

Una volta che una Provincia è stata totalizzata, tutti i giocatori riprenderanno i loro segnalini Influenza presenti in tale Provincia, eccetto per il Proconsole. Il segnalino nero viene poi spostato alla Provincia successiva, come già descritto. Se la Provincia appena totalizzata è stata Aegyptus (8), il segnalino nero dovrà essere spostato nuovamente in Africa (1). Se nel round sono state giocate una o più carte "Ear of the Emperor", la totalizzazione prosegue.

La Provincia che ha appena ricevuto il segnalino nero sarà la prossima da totalizzare. Una carta "Ear of the Emperor" giocata, verrà scartata. Il segnalino nero verrà piazzato sulla successiva Provincia da totalizzare. Se sono state giocate più carte "Ear of the Emperor", il processo descritto verrà ripetuto fino a che tutte le carte sono rimosse dal gioco.

Una volta che la totalizzazione è stata completata e non restano più carte "Ear of the Emperor" da valutare, il round termina. I giocatori potranno a questo punto riprendere in mano tutte le loro carte Provincia e "Bread & Circuses", e il nuovo round inizierà.

Fine della Partita e Calcolo del Vincitore

Una partita termina alla fine di un round quando entrambe le seguenti due condizioni sono verificate:

- 1) Almeno un giocatore ha 40 o più punti.
- 2) Solo un giocatore ha più punti.

Se due o più giocatori sono alla pari con il maggior numero di punti, la partita continua.

Quando la partita termina, il giocatore con più punti diventa l'Imperatore di Roma. Il numero di punti che un giocatore ha accumulato, rifletterà il livello di potere detenuto:

0 – 19: Patrizio
20 – 29: Senatore
30 +: Console

CIRCUS MAXIMUS

Per 2-5 giocatori – Tempo di Gioco: 45 minuti

La corsa delle bighe era molto popolare a Roma. Il Circus Maximus offriva spazio per 200.000 spettatori che potevano seguire la corsa urlando e applaudendo. Gli aurighi erano divisi in squadre, distinguibili dai propri colori. Alcuni aurighi avevano gareggiato anche in centinaia di corse. Chi di loro raggiungeva più successo, diventava un eroe del popolo. I prezzi per la vittoria erano favolosi.

In CIRCUS MAXIMUS, ogni giocatore controlla una squadra di tre bighe. Tutti i giocatori ricevono cinque carte movimento che dovranno assegnare alle loro bighe, come desiderano. Il primo giocatore a portare tutte e tre le sue bighe oltre il traguardo finale, posto al centro della mappa (la linea oltre gli esagoni più chiari) vincerà la partita e riceverà gli applausi del popolo.

Materiale

Ogni giocatore riceve le carte dello stesso colore, numerate da 1 a 5, e tre bighe di ugual colore. Prima di giocare, applicate ai blocchetti di legno più grandi gli adesivi corrispondenti.

Preparazione

La mappa di gioco presenta il Circus Maximus dell'antica Roma. In un angolo del circuito ci sono quindici spazi esagonali evidenziati. Ogni giocatore piazzerà le proprie carte sul tavolo a faccia in su.

Scegliete a caso il giocatore che dovrà iniziare il primo round di piazzamento delle bighe. In senso orario, ogni giocatore piazzerà poi una delle proprie bighe in un esagono vuoto a sua scelta. L'ultimo giocatore del primo round di piazzamento, sarà il primo a iniziare il secondo. I giocatori, nell'ordine inverso al primo round, piazzeranno così la loro seconda biga. Il terzo round verrà condotto nello stesso ordine del secondo.

La Partita

L'obiettivo di tutti i giocatori è quello di gareggiare con tutte e tre le proprie bighe, in senso anti-orario nel circuito, per un giro.

La partita viene giocata in round. Ogni giocatore può usare tutte e cinque le carte Movimento, allo scopo di spostare tutte e tre le proprie bighe in ogni round. Un giocatore deve decidere quali carte Movimento usare per ogni biga.

L'ordine di gioco in ogni round si basa sulla posizione delle bighe. La biga in testa muoverà sempre per prima.

Ordine di Movimento

Il circuito è diviso in quattro parti: due zone lunghe e dritte e due linee ombreggiate di transito ai lati. Le bighe che occupano la parte del circuito che contiene il giocatore in testa, muoveranno per prime, poi toccherà ai carri dell'area successiva e così via, fino a che tutte le bighe avranno mosso.

Nei percorsi dritti, la biga che è in testa a tutte muoverà per prima. Se delle bighe sono alla pari (ad esempio nel caso delle linee ombreggiate), allora toccherà a muovere per prima la biga più interna al circuito.

Movimento di una Biga

Quando deve muovere un biga, il suo proprietario dovrà decidere quale carta assegnarle.

Il giocatore sceglie una carta sul tavolo che non ha ancora usato e la sposta un po' più avanti (per indicare la scelta). Poi, sposta la biga di un certo numero di spazi pari al valore della carta scelta. La biga può muovere solo negli esagoni vuoti e in una sola direzione, procedendo in linea retta, senza sterzare. Per usare una carta, la biga dovrà utilizzare tutto il valore indicato dalla carta (entrando solo negli spazi vuoti). Il giocatore dovrà scegliere se utilizzare il valore completo della carta oppure non usare nessuna carta. Non potrà usare solo parte del valore di una carta.

Poi, il giocatore potrà scegliere una seconda e forse terza carta, e ripetere il processo. Ad ogni singola biga possono essere applicate al massimo tre carte. La direzione di movimento può cambiare solo da carta a carta. E' permesso anche andare contro mano.

Quando un giocatore ha terminato il movimento della sua biga, il suo turno termina e la carta utilizzata verrà posta coperta. In ogni round, una carta potrà essere usata solo per una biga.

Ora, il giocatore che controlla la biga seguente potrà fare il proprio turno, e così via.

Ad ogni biga dovrà essere assegnata almeno una carta Movimento. Quindi, dovrete tenere almeno una carta per la terza biga che muoverete. Se un giocatore non vuole o non può muovere una delle sue bighe, dovrà comunque coprire una carta, la quale verrà sprecata.

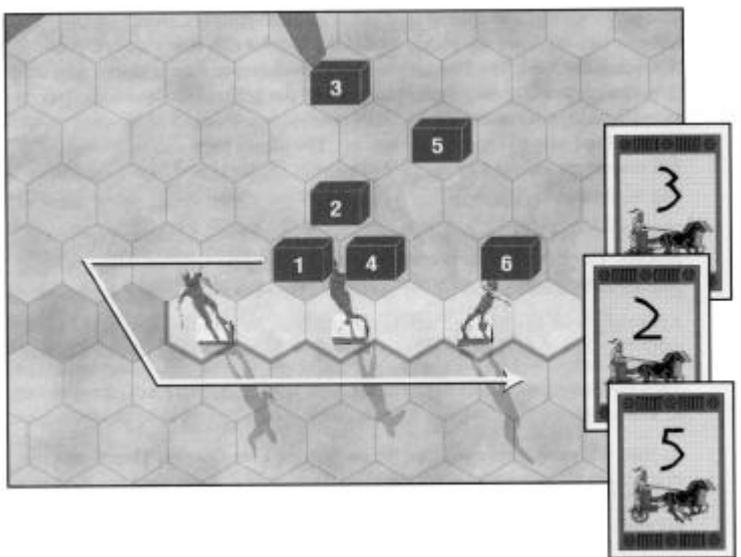
Un Nuovo Round

Una volta che tutti i giocatori hanno spostato le loro bighe, il round termina e ne inizia uno nuovo. Ogni giocatore potrà voltare tutte le proprie carte, riposizionandole in una riga sul tavolo. La prima biga a muovere nel nuovo round sarà quella in testa.

Fine della Partita

L'obiettivo di tutti i giocatori è quello di far correre le proprie bighe in senso anti-orario attorno al circuito e poi oltre le linee più chiare che si trovano al centro della mappa. Notate che le statue sulla linea finale non hanno effetto nel gioco e non bloccano le bighe in quegli spazi.

Negli spazi finali si può entrare solo dal lato più chiaro (dall'alto verso il basso). Una biga non può cambiare direzione per entrare nella linea finale. Quando una biga raggiunge uno degli spazi finali, ogni punto di movimento rimasto viene ignorato (questa è l'unica eccezione alla regola che obbliga ad usare tutto il valore di una carta Movimento); la biga a questo punto non potrà più essere spostata, quindi ad essa non potrà più essere assegnata nessuna carta Movimento.



Esempio: alla biga in testa vengono assegnate le carte '3', '2' e '5'. Le bighe sono numerate in base al loro turno di gioco.

Il primo giocatore che porta tutte e tre le proprie bighe oltre il traguardo, vince la corsa. Gli altri giocatori, se vogliono, possono continuare la gara fino a che tutte le bighe non sono arrivate al traguardo e si possa determinare la classifica di arrivo.

[NdT: una biga che supera il traguardo, resta nell'esagono più chiaro e impedisce alle altre bighe di entrare nello stesso].

Commenti

La vittoria si ha quando la terza biga di un giocatore, e non solo la prima, oltrepassa il traguardo. Se spingete solo la biga che avete in testa, avrete meno punti movimento per le altre. Così, a meno che non avete solo le carte con i valori più bassi, potreste trovarvi la strada bloccata. In altre parole, dovrete giocare le carte di valore più alto per muovere velocemente. Ricordatevelo per tutto il round; resistete alla tentazione di spostare solo la biga che avete in testa.

Il circuito è lungo allo stesso modo per tutte le bighe e tutti i giocatori hanno le stesse carte movimento. La vittoria e la sconfitta sono decise dal tempo perduto per deviare e per sprecare alcune carte.

Provate a spostarvi abilmente, cercando di ostruire i vostri avversari. Decidete con cura il percorso del round successivo e cercate di assicurarvi che le vostre bighe siano sempre tra le prime a partire.

Varianti

Queste varianti sono raccomandate specialmente per le partite a due o tre giocatori.

Direzione di Movimento. Il gioco diventa più difficile se decidete che il movimento delle bighe deve essere eseguito sempre in linea retta, anche quando si usano più carte. Se un giocatore vuole cambiare direzione tra due carte, dovrà scartare una carta aggiuntiva. Il movimento nelle curve è più lento e le carte con i valori più alti potranno essere usate solo nei percorsi dritti.

Due Carte per Biga. Ora, la velocità delle bighe è più considerevole. Una biga che resta indietro, avrà più difficoltà ad accelerare.

