

IMPERIVM ROMANVM

Nel 31 a.C. con la battaglia di Azio il periodo repubblicano di Roma è definitivamente tramontato. Ottaviano Augusto ha fondato l'Impero e ha governato per 41 lunghi anni, ma alla sua morte nel 14 d.C. la lotta per il potere si è nuovamente aperta. Le famiglie più antiche ed illustri si giocano le sorti dell'impero: alcune si battono per la prosperità, altre tramano invece nell'ombra e cospirano per la distruzione. In "IMPERIVM ROMANVM" ogni giocatore impersona un generale esponente di una famiglia dell'antica Roma. Spetterà solo a lui decidere da che parte stare, quali decisioni prendere pubblicamente e/o quali piani ordire in assoluta segretezza...

1. Contenuto del gioco

108 Carte (54 leale e 54 traditore):

- Milizia X5 (1), Milizia X3 (4), Milizia X2 (7), Milizia X1 (9)
- Religione X5 (1), Religione X3 (3), Religione X2 (6), Religione X1 (8)
- Impero X5 (1), Impero X3 (2), Impero X2 (5), Impero X1 (7)

Componenti:

- 20 x Monete valore 10
- 20 x Monete valore 5
- 40 x Monete valore 1
- 20 x Potere valore 10
- 20 x Potere valore 5
- 40 x Potere valore 1
- 32 x Pedine di ogni colore
- 1 x Pedone esercito di ogni colore
- 1 x Segnalino morale popolazione
- 1 x Segnalino sicurezza confini
- 1 x Segnalino dominazione imperiale
- 1 dado a 20 facce

2. Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve:

- Tutte le pedine e il pedone esercito del proprio colore.
- 10 segnalini monete e 10 segnalini potere.
- 5 carte.

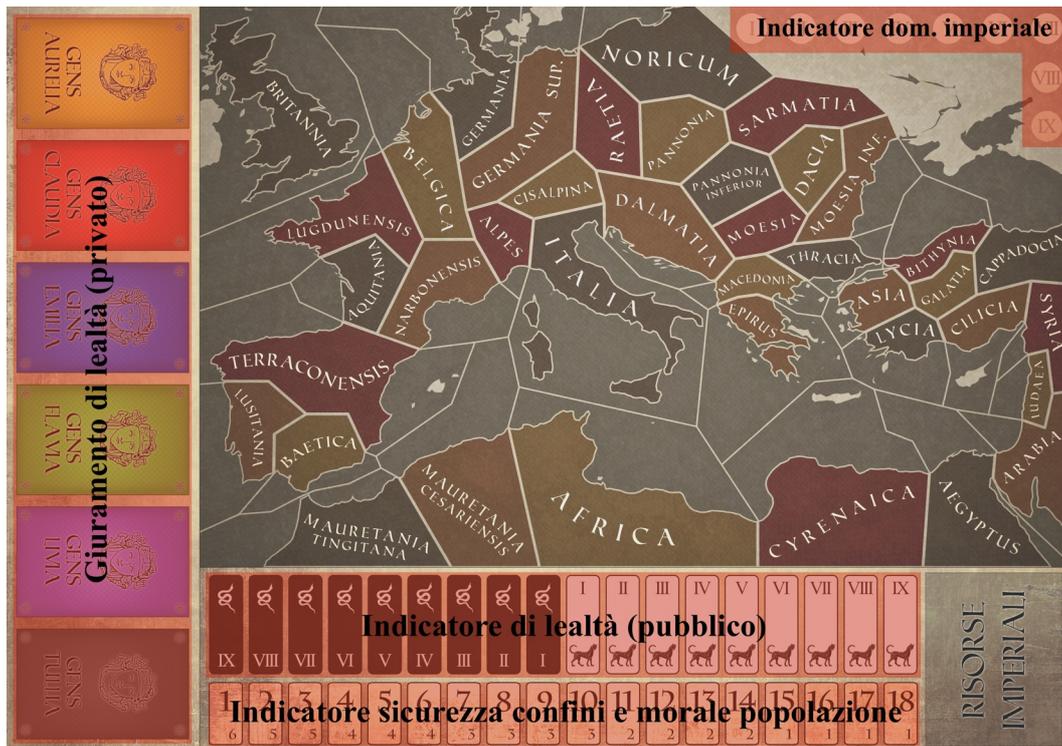


Fig.1: Plancia di gioco

A turno ogni generale posiziona un segnalino del proprio colore su una provincia libera per prenderne il controllo, eccezion fatta per l'Italia, che spetta di diritto all'imperatore e va dunque lasciata libera. Ogni provincia costa un segnalino potere o una moneta, che il giocatore deve immediatamente spendere (riporre nella riserva) per acquisirne il controllo. Si prosegue finchè tutte le province sono state occupate.

Il primo imperatore è il giocatore con il controllo sul minor numero di province, che si trovi alla sinistra di un giocatore che ne controlli un numero maggiore; egli prende il controllo dell'Italia pagando il solito segnalino potere e qui posiziona il proprio esercito. Ogni altro generale posiziona il proprio esercito su una delle province da lui controllate.

10 monete e 10 segnalini potere rappresentano le risorse pubbliche iniziali dell'impero. Vengono pertanto posizionate nell'apposito spazio sulla plancia di gioco.

Ogni generale posiziona il proprio segnalino sull'indicatore di lealtà all'impero nella prima casella con il simbolo della lupa: I grado di lealtà all'impero.

Viene posizionato il segnalino "morale della popolazione" sulla casella contrassegnata dal numero "10".

Viene posizionato il segnalino “sicurezza dei confini” sulla casella contrassegnata dal numero “10”.

Il mazzo di carte viene posizionato a fianco della plancia di gioco; accanto ad esso durante la partita si formerà la pila degli scarti composta da tutte le carte giocate e scartate. Quando il mazzo si esaurisce, se ne formerà uno nuovo utilizzando quello costituito dalla pila degli scarti, dopo averlo mescolato.



Fig2: Nell'ordine, carte di tipo: Impero, Milizia, Religione e il retro delle stesse.

3. Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge durante 9 dominazioni imperiali. Termina quando il nono imperatore avrà giocato il suo turno, oppure qualora una insurrezione popolare o un attacco dei barbari dovesse decretare la fine precoce dell'impero. Il primo generale a giocare è quello alla sinistra dell'imperatore. Il gioco prosegue in senso orario in modo che il primo imperatore sia l'ultimo a giocare il primo turno, all'inizio del quale egli posizionerà il segnalino "dominazione imperiale" sulla prima casella.

Ogni turno di un **generale** è costituito dalle seguenti fasi, ognuna delle quali può essere giocata oppure no, a sola discrezione del giocatore, e solo nella sequenza indicata:

1. uscire dalle prigioni (solo generale prigioniero → 3.6a)
2. successione dell'impero (→ 3.1)
3. conquista nuove province (→ 3.2)
4. riscossione tributi province (→ 3.3)
5. donazione risorse all'impero (→ 3.4)

Il turno dell'**imperatore** consiste di:

1. avanzamento indicatore dominazione imperiale
2. giuramento segreto di lealtà (→ 3.5)
3. incarcerazione traditore (→ 3.6)
4. conquista nuove province (→ 3.2)
5. riscossione tributi province (→ 3.3)
6. donazione risorse all'impero (→ 3.4)

Al termine del turno dell'imperatore, si determina il verificarsi di:

- insurrezione popolare (→ 3.7)
- attacco dei barbari (→ 3.7)

3.1 Successione dell'impero

Affinchè un imperatore possa essere depresso, egli deve avere giocato almeno un turno da imperatore. Se questa condizione è verificata, all'inizio del proprio turno, un generale può avanzare la richiesta di successione dell'impero. Per farlo gioca innanzitutto una carta "impero" scartandola nella pila degli scarti. Tutti i generali, compreso l'attuale imperatore ma ad esclusione di un eventuale generale prigioniero, giocano coperte quante carte desiderano formando un piccolo mazzo. Ogni giocatore con almeno una carta nella propria mano è costretto a giocare questa fase. A questo punto il mazzo viene mescolato in modo che risulti anonima la giocata di ognuno, infine si scoprono le carte e si determina se vi sarà o meno una successione: questo avviene nel caso in cui la somma dei valori delle carte "impero" risulti maggiore

della somma dei valori delle carte “milizia” e “religione”.

La successione può avvenire per via pacifica: qualora la somma dei valori delle carte “impero” di tipo leale risultasse maggiore della somma dei valori delle carte “impero” di tipo traditore; oppure per mezzo di una congiura: qualora si verificasse il caso contrario. Dopo aver verificato quest'ultima cosa, le carte di questo mazzo vengono scartate nella pila degli scarti.

3.1a Successione pacifica

L'imperatore decide il suo successore scegliendo tra i generali che risultino pubblicamente leali all'impero. Egli non può scegliere se stesso. Se non vi fossero generali leali all'impero non si darà luogo ad alcuna successione.

3.1b Congiura

Partecipano alla congiura tutti i generali tranne l'attuale imperatore e l'eventuale prigioniero. Ognuno di essi offre segretamente, tenendolo nel pugno, un ammontare in segnalini potere e/o monete per divenire imperatore, che hanno lo stesso valore al fine di questa operazione. Contemporaneamente si scoprono queste offerte. Il generale con l'offerta più alta diviene imperatore, questa offerta diviene proprietà dell'impero (risorse pubbliche). Tutte le altre offerte vengono scartate e rimesse nella riserva. Il vecchio imperatore cede tutte le carte in suo possesso al nuovo imperatore. In caso di parità, tra i generali con l'offerta più alta, diviene imperatore colui che ha giocato il proprio turno per ultimo (per “giocato” si intende che abbia concluso il suo turno, pertanto il generale che ha dato inizio alla successione è l'ultimo ad avere diritto a diventare imperatore in caso di parità). Un eventuale generale prigioniero tornerà in libertà in questa fase senza aggiornare il proprio indicatore di lealtà.

3.2 Conquista di nuove province

Per poter giocare questa fase, un giocatore pone coperta una carta nello spazio dedicato alla “sicurezza dei confini”, dopodiché può decidere di conquistare una o più nuove province adiacenti alla provincia nella quale si trovi il proprio esercito; per dichiarare una battaglia egli gioca una carta “milizia” scoperta; il valore indicato su questa carta rappresenta la forza di attacco di base, decurtato di uno per ogni provincia che si intenda attraversare: questo capita quando il proprio esercito debba dapprima spostarsi per poter raggiungere la provincia che intende attaccare. Non è consentito dichiarare una battaglia con un attacco base inferiore a uno. L'esercito potrà anche attraversare province controllate da altri generali terzi, ma in questo caso è richiesto un loro esplicito assenso. L'attaccante può decidere inoltre di giocare un numero a sua discrezione di carte “milizia” coperte il cui valore si sommerà alla forza di attacco di base a rappresentare la forza totale di attacco.

A questo punto il generale difensore ha l'opportunità, se vuole, di pescare delle carte (vedi: effettuare una “donazione all'impero”). In seguito, al fine di difendere la provincia, giocherà un numero a sua discrezione di carte “milizia” che costituiranno la sua forza difensiva. Scoprendo le carte dell'attaccante si determina

se l'attacco è andato a buon fine; questo avviene quando il valore di attacco è superiore al valore di difesa. In tal caso l'esercito attaccante si sposta nella provincia occupata. L'attaccante sostituisce il segnalino del difensore (che viene rimosso) sulla plancia di gioco con uno dei propri presi dalla riserva. Nel caso in cui la provincia sconfitta contenesse l'esercito del difensore, questo sarà costretto a ritirarsi nella più vicina provincia sotto il proprio controllo (non necessariamente adiacente). Un generale che controlli una sola provincia non può essere attaccato.

Ogni battaglia influisce sulla posizione pubblica di lealtà all'impero del generale attaccante: egli sposta il proprio indicatore verso destra di una casella per ogni carta giocata nella battaglia (sia dall'attacco che dalla difesa) indicante il simbolo "leale", e verso sinistra per ogni carta giocata indicante il simbolo "traditore".

3.2a Marcia su Roma (prendere il potere per via militare)

Un generale può cercare di diventare imperatore prendendo la capitale con la forza: questo avviene automaticamente quando si conquista la provincia Italica: valgono le stesse regole delle normali battaglie. L'imperatore che difende la capitale, potrà usare tutte le risorse dell'impero oltre alle sue, acquisendo nuove carte (pur pescandole una sola volta); in questo caso, monete e segnalini potere, sia privati che imperiali, verranno scartati e rimessi nella riserva. Non si applica alcuna limitazione di successione: non importa se il vecchio imperatore abbia o meno giocato il suo turno da imperatore: un generale può sempre e comunque tentare una marcia su Roma. Quando diventa imperatore in questo modo, un generale non potrà conquistare altre province fino al termine del suo turno, non potrà riscuotere tributi, né effettuare donazioni all'impero. Il segnalino dominazione imperiale avanza subito e viene effettuato il giuramento di lealtà. Vengono immediatamente verificate insurrezioni popolari e attacchi dei barbari dai confini. Se si è arrivati alla nona dominazione imperiale la partita termina.

3.3 Riscossione tributi

Per poter giocare questa fase, un giocatore pone coperta una carta nello spazio dedicato al "morale della popolazione", dopodiché può decidere di riscuotere tributi a sua discrezione da uno o più territori che controlla, egli riceve una moneta o un segnalino potere per provincia. L'indicatore "morale della popolazione" decrementa di un numero pari al numero di risorse ricevute, ma il generale potrà giocare, solo immediatamente dopo aver ricevuto le risorse, carte "religione" per incrementare questo indicatore: la religione si sa... è l'oppio dei popoli! Non è possibile giocare carte "religione" qualora non fosse stato riscosso almeno un tributo.

3.4 Donazione risorse all'impero

Un generale può decidere di donare parte delle proprie risorse private all'impero. Per fare questo, decide immediatamente l'ammontare della sua donazione (in monete e segnalini potere) e la pone nell'apposito spazio sulla plancia di gioco. Questo gli dà diritto a pescare un numero di carte pari al numero di monete

donate più una carta bonus, egli potrà conservarne nella sua mano un numero pari ai segnalini potere donati, scartando le altre nella pila degli scarti.

3.5 Giuramento di lealtà all'impero

Quando l'imperatore inizia il proprio turno, prende una pedina del suo colore dalla riserva e la pone sopra le carte relative alla sua famiglia nella sezione "giuramento di lealtà" della plancia di gioco, poi a turno tutti gli altri generali sono chiamati a compiere un giuramento di lealtà all'impero. Come vedremo però, questa è solo un'operazione di facciata, poiché ogni generale in segreto potrà anche decidere di tenere una posizione ostile all'impero. Ognuno di essi posiziona una carta della propria mano, coperta sull'indicatore della famiglia di appartenenza (lato sx della plancia di gioco); i mazzetti di carte che si formeranno nel corso del gioco, rimarranno qui fino al termine della partita. Essi, rappresentano la posizione privata di lealtà o di tradimento rispetto all'impero, a seconda del simbolo riportato sulle carte, e indipendentemente dal tipo ("religione", "milizia", "impero") e dal valore numerico. Solo nel caso in cui un giocatore non possedesse carte, egli viene esonerato da questa operazione; altrimenti è costretto a giocare questa fase, posizionando una delle proprie carte. Al termine della partita, ogni generale, scoprendo queste carte, aggiornerà la posizione del proprio indicatore pubblico di lealtà all'impero, spostandolo verso destra di tante caselle quante sono le carte leali, e verso sinistra di quante sono quelle traditore.

3.6 Incarcerazione traditore

Tutti gli imperatori tranne il nono (l'ultimo) possono decidere di incarcerare un generale il cui indicatore pubblico di lealtà all'impero si trovi su una casella traditore (nera col serpente). Se vi era già un generale prigioniero, viene liberato, egli rimette il proprio pedone esercito su una provincia da lui controllata. Il pedone esercito del nuovo generale incarcerato viene rimosso dalla plancia di gioco.

3.6a Turno del generale prigioniero

Un generale che si trovi incarcerato all'inizio del proprio turno, può decidere di uscire di prigione in due diversi modi:

1. per intercessione del clero: egli gioca carte religione per un valore totale pari al proprio grado di tradimento (vedi indicatore pubblico di lealtà all'impero).
2. pentendosi del proprio tradimento: egli posiziona il proprio indicatore pubblico di lealtà all'impero sul corrispettivo leale rispetto alla casella tradimento sul quale si trova (es.: se viene incarcerato con 7 gradi di tradimento, egli esce posizionandosi a 7 gradi di lealtà).

Qualora decidesse di rimanere in prigione egli non potrà giocare il proprio turno, ma in questo caso avrà diritto a vedere le carte giuramento di lealtà coperte dell'imperatore.

3.7 Insurrezione popolare e attacco dei barbari

Questa è la fase conclusiva del turno dell'imperatore: per prima cosa si scoprono le carte coperte relative al "morale della popolazione", per ogni carta leale l'indicatore relativo avanza di uno, per ogni carta traditore arretra di uno. La stessa cosa viene fatta con le carte relative alla "sicurezza dei confini", dopodichè l'imperatore lancia un d20 e confronta il risultato con gli indicatori "morale della popolazione" e "sicurezza dei confini" (il lancio è uno solo e va confrontato con entrambi gli indicatori). Un risultato di 19 o 20 evita sempre qualunque problema per l'impero, sommossa popolare o attacco di barbari che sia.

Se il risultato è maggiore del livello indicato dal segnalino "morale della popolazione", la popolazione insorge. Per placare l'insurrezione occorre un numero di monete pari al numero dei giocatori moltiplicato per il coefficiente riportato nella casella corrispondente al risultato ottenuto (in basso a dx in ogni casella, valori da 1 a 6). Ogni generale prepara in segreto la sua offerta in monete tenendole nel pugno. Le offerte si svelano contemporaneamente. Se l'ammontare necessario viene superato, la sommossa è placata e le offerte finiscono nella riserva. In caso contrario il tesoro pubblico dell'impero è costretto a mettere la differenza. Se le monete non sono sufficienti, l'imperatore stesso è costretto a donare per la causa un quantitativo sufficiente di monete in suo possesso, e, ove non sufficienti, tutte le proprie carte "religione": al fine di questa operazione, ogni punto delle carte "religione" è considerato una moneta. Se anche al termine di questa operazione l'insurrezione non è stata placata, l'impero decade e i traditori vincono la partita (fine del gioco, conteggio punti).

Se il risultato è maggiore del livello indicato dal segnalino "sicurezza dei confini", i barbari attaccano l'impero. Per fare fronte alla minaccia occorre un numero di segnalini potere pari al numero dei giocatori moltiplicato per il coefficiente riportato nella casella corrispondente al risultato ottenuto (in basso a dx in ogni casella). Ogni generale prepara in segreto la sua offerta in segnalini potere tenendoli nel pugno. Le offerte si svelano contemporaneamente. Se l'ammontare necessario viene superato, i barbari sono respinti e le offerte finiscono nella riserva. In caso contrario il potere pubblico dell'impero è costretto a mettere la differenza. Se i segnalini potere non sono sufficienti, l'imperatore stesso è costretto a donare per la causa un quantitativo sufficiente di segnalini potere in suo possesso, e, ove non sufficienti, tutte le proprie carte "milizia": al fine di questa operazione, ogni punto delle carte "milizia" è considerato come un segnalino potere. Se anche al termine di questa operazione i barbari non sono stati vinti, l'impero decade e i traditori vincono la partita (fine del gioco, conteggio punti).

4. Fine del gioco

Il turno del nono imperatore, è l'ultimo ad essere giocato. Se al termine di esso, l'impero supera indenne rivolte popolari e attacchi dei barbari sui confini, l'impero prospera (vedi punto 4.2) altrimenti (potrebbe anche non arrivare al nono imperatore), decade (vedi punto 4.1).

4.1 L'impero decade (i traditori vincono la partita)

I traditori hanno vinto: Per prima cosa si scoprono le carte lealtà e si aggiornano gli indicatori pubblici di lealtà all'impero, stabilendone la reale identità. Durante questa operazione non viene considerato il limite dei nove livelli presenti sulla plancia ma si continua a sommare anche oltre se necessario. Al termine di questa operazione tutti i giocatori che risulteranno leali all'impero avranno perso: il loro punteggio è zero. Tutti i giocatori che risulteranno traditori dell'impero, sommano al loro grado di tradimento, cinque punti per ogni pedina posta sulle proprie carte famiglia, due punti per ogni provincia controllata, un punto per ogni carta di tipo traditore rimasta nella propria mano e un punto per ogni tre monete o segnalini potere posseduti. Il vincitore è colui che avrà ottenuto il punteggio più alto.

4.2 L'impero prospera (i lealisti vincono la partita)

I lealisti hanno vinto: Per prima cosa si scoprono le carte lealtà e si aggiornano gli indicatori pubblici di lealtà all'impero, stabilendone la reale identità. Durante questa operazione non viene considerato il limite dei nove livelli presenti sulla plancia ma si continua a sommare anche oltre se necessario. Al termine di questa operazione tutti i giocatori che risulteranno traditori dell'impero avranno perso: il loro punteggio è zero. Tutti i giocatori che risulteranno leali dell'impero, sommano al loro grado di lealtà, cinque punti per ogni pedina posta sulle proprie carte famiglia, due punti per ogni provincia controllata, un punto per ogni carta di tipo leale rimasta nella propria mano e un punto per ogni tre monete o segnalini potere posseduti. Il vincitore è colui che avrà ottenuto il punteggio più alto.

5. Appendice 1: Province e relativi confini

01. Britannia (3) – Lugdunensis, Belgica, Germania
02. Lugdunensis (5) – Terraconensis, Aquitania, Narbonensis, Belgica, Britannia
03. Terraconensis (6) – Lusitania, Baetica, Mauretania Ces., Narbonensis, Aquitania, Lugdunensis
04. Lusitania (3) – Mauretania Tin., Baetica, Terraconensis
05. Mauretania Tin. (3) – Mauretania Ces., Baetica, Lusitania
06. Aquitania (3) – Terraconensis, Narbonensis, Lugdunensis
07. Baetica (4) – Mauretania Tin., Mauretania Ces., Terraconensis, Lusitania
08. Belgica (6) – Narbonensis, Alpes, Germania Sup, Germania, Britannia, Lugdunensis,
09. Narbonensis (7) – Terraconensis, Mauretania Ces., Italia, Alpes, Belgica, Lugdunensis, Aquitania
10. Mauretania Ces. (6) – Africa, Italia, Narbonensis, Terraconensis, Baetica, Mauretania Tin.
11. Germania (3) – Germania Sup., Britannia, Belgica
12. Germania Sup. (6) – Alpes, Cisalpina, Raetia, Noricum, Germania, Belgica
13. Alpes (5) – Narbonensis, Italia, Cisalpina, Germania Sup., Belgica
14. Cisalpina (5) – Italia, Dalmatia, Raetia, Germania Sup., Alpes
15. Italia (8) – Africa, Epirus, Macedonia, Dalmatia, Cisalpina, Alpes, Narbonensis, Mauretania Ces.
16. Africa (4) – Cyrenaica, Epirus, Italia, Mauretania Ces.
17. Raetia (5) – Dalmatia, Pannonia, Noricum, Germania Sup., Cisalpina
18. Dalmatia (7) – Italia, Macedonia, Moesia, Pannonia Inf, Pannonia, Raetia, Cisalpina
19. Macedonia (6) – Epirus, Asia, Thracia, Moesia, Dalmatia, Italia
20. Epirus (6) – Africa, Cyrenaica, Lycia, Asia, Macedonia, Italia
21. Cyrenaica (4) – Aegyptus, Lycia, Epirus, Africa
22. Noricum (4) – Raetia, Pannonia, Sarmatia, Germania Sup.
23. Pannonia (5) – Dalmatia, Pannonia Inf., Sarmatia, Noricum, Raetia
24. Pannonia Inf. (5) – Moesia, Dacia, Sarmatia, Pannonia, Dalmatia
25. Moesia (6) – Macedonia, Thracia, Moesia Inf., Dacia, Pannonia Inf., Dalmatia
26. Thracia (5) – Asia, Bithynia, Moesia Inf., Moesia, Macedonia
27. Asia (6) – Lycia, Galatia, Bithynia, Thracia, Macedonia, Epirus
28. Lycia (6) – Cyrenaica, Aegyptus, Cilicia, Galatia, Asia, Epirus
29. Aegyptus (4) – Arabia, Cilicia, Lycia, Cyrenacia
30. Sarmatia (5) – Pannonia Inf., Dacia, Moesia Inf., Noricum, Pannonia
31. Dacia (4) – Moesia, Moesia Inf., Sarmatia, Pannonia Inf.
32. Moesia Inf. (5) – Thracia, Bithynia, Sarmatia, Dacia, Moesia
33. Bithynia (5) – Galatia, Cappadocia, Moesia Inf., Thracia, Asia
34. Galatia (5) – Lycia, Cilicia, Cappadocia, Bithynia, Asia
35. Cilicia (7) – Aegyptus, Arabia, Iudaea, Syria, Cappadocia, Galatia, Lycia
36. Arabia (4) – Aegyptus, Syria, Iudaea, Cilicia
37. Cappadocia (5) – Cilicia, Syria, Moesia Inf., Bithynia, Galatia
38. Syria (4) – Iudaea, Arabia, Cappadocia, Cilicia
39. Iudaea (3) – Arabia, Syria, Cilicia