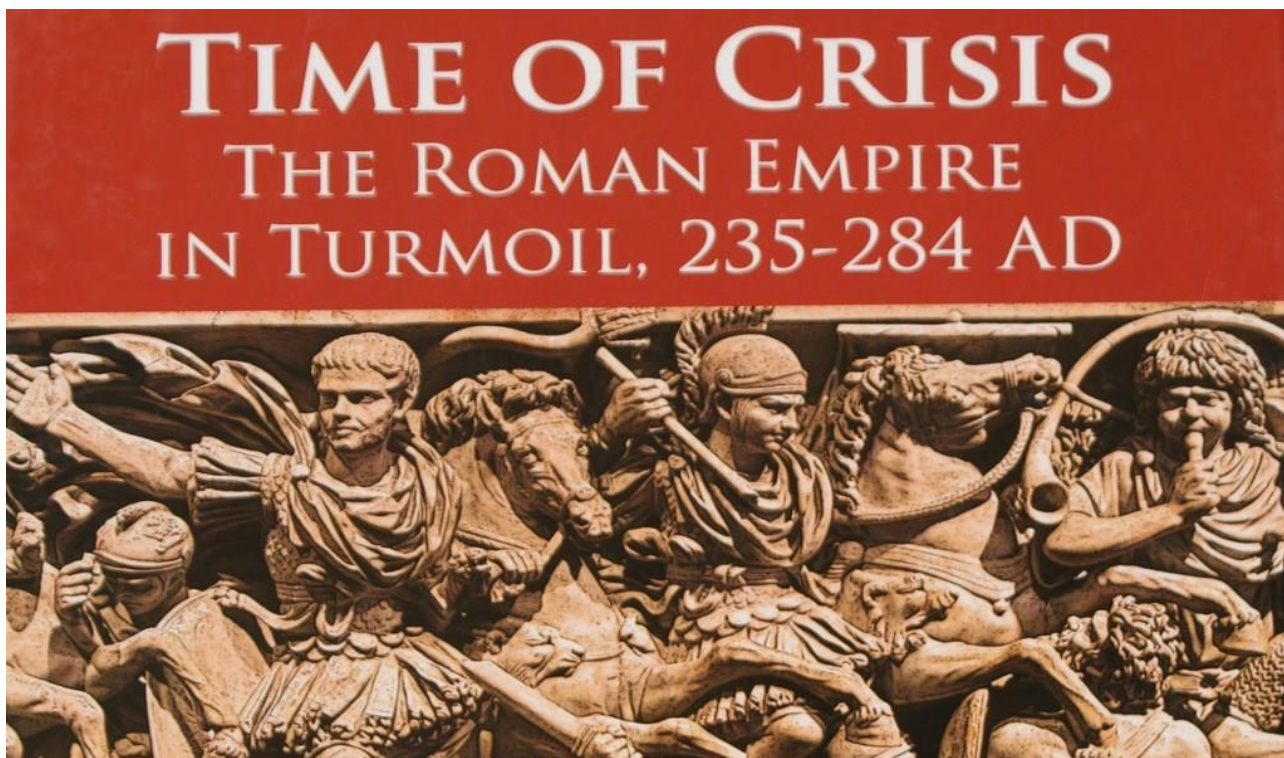


TIME OF CRISIS: THE ROMAN EMPIRE In TURMOIL, 235-284 AD

L'Impero Romano e la crisi del III° Secolo



Introduzione

Time of Crisis: con il termine “Crisi del III° secolo” si vuole indicare il periodo storico (235-284 DC) durante il quale l’Impero Romano fu a lungo sull’orlo del collasso, sballottato fra invasioni barbariche e lotte interne che arrivarono fino alla secessione (come la nascita del Regno di Palmira e la creazione dell’Impero delle Gallie). Gli storici tendono a dare la colpa di questa crisi al fatto che, dopo tanti secoli, Roma non riusciva più ad espandersi ma era anzi costretta a difendersi sempre più tenacemente: le imponenti mura Adriane costruite attorno alla città eterna ed ancor oggi ben visibili, rendono tangibili le “paure” dell’epoca anche agli uomini del ventunesimo secolo.

L’economia romana era sempre stata basata sul binomio “politica” ed “esercito”: le Legioni conquistavano il mondo e le popolazioni vinte provvedevano a pagare i tributi. Non avendo più spinte espansionistiche l’esercito diventò addirittura un “peso” per l’economia di Roma: era formato da 500.000 soldati professionisti a fronte di una popolazione di poco più di 50 milioni di abitanti (in tutto l’Impero). Le legioni, essendo ormai composte da tante etnie diverse, divennero anche una costante minaccia per l’Imperatore stesso. Solo con la vittoria di Claudio contro i Goti e la riconquista di Palmira e della Gallia da parte di Aureliano l’Impero riprese forza anche se da allora il Senato fu escluso definitivamente dal comando militare, passato ormai ai Praefecti Equiti.

È in questo contesto che la GMT ha pubblicato Time of Crisis: The Roman Empire in Turmoil, 235-284 AD, un gioco di strategia per 2-4 partecipanti i quali, da Governatori di una Provincia dell’Impero, cercheranno di impegnarsi a prendere al più presto il controllo dell’Italia (per essere proclamati Imperatore) mantenendo nello stesso tempo sufficienti legioni in allerta per difendersi dalle sempre più frequenti invasioni barbariche e dalle manie di grandezza dei loro vicini

Unboxing

I componenti di Time of Crisis sono, come sempre, all'altezza della qualità GMT: una splendida mappa, dei "counters" fustellati singolarmente, carte di buona fattura (anche se i disegni non sono così... ispirati), accessori per facilitare il gioco o riassumere le fasi. Nulla da dire su questo argomento, se non consigliare come sempre di proteggere le carte dall'usura o dal sudore con delle bustine trasparenti



I component.

Preparazione (Set-Up)

Il set-up è piuttosto semplice: l'unica operazione di una qualche complessità è infatti la divisione delle carte "influenza"

- per colore (quelle "militari" sono rosse, le "civili" sono gialle e le "senatoriali" azzurre),
- per tipo (in base al "valore" di ognuna, variabile da "1" a "4").

Per un totale di 12 diversi tipi: tutte le carte con lo stesso colore e lo stesso valore sono uguali. Basterà quindi a fine partita avere un poco di metodo (esempio: riporle in sacchetti separati) per facilitare la preparazione delle sessioni successive.



Le carte influenza “Militari”.

Come si vede anche nella foto qui sopra le carte di valore “1” non hanno alcun “bonus” particolare, mentre tutte le altre, oltre al valore più alto, danno anche qualche vantaggio: la carta da “2”, per esempio, mostra un accampamento romano (castra) che riduce di “1” gli eventuali colpi ricevuti in battaglia; la numero “3” (Flanking Maneuver) permette di ritirare una volta i dadi in battaglia e la numero “4” (Praetorian Guard) favorisce i tentativi di conquista del trono di imperatore in Italia.

Il mazzo delle carte “Evento” di Time of Crisis deve essere invece mescolato e messo accanto al tabellone: come vedremo fa poco ogni giocatore lancerà due dadi all’inizio del suo turno ed un risultato di “7” lo costringerà a girare la prima carta coperta di questo mazzo attivando degli eventi (quasi sempre poco gradevoli).



Le carte Evento.

La prima carta a destra, per esempio, mostra una imboscata (Raiding Parties) ed aumenta di fatto la possibilità che nuove orde barbariche attacchino le province imperiali; la carta al centro (Ludi Saeculares) costringe l’Imperatore in carica a scartare una delle sue carte, ricevendo in cambio dei Punti Vittoria (PV); la prima carta a sinistra mostra l’Imperatore Diocleziano (colui che riuscì a riportare una pace stabile nell’Impero) e quando verrà scoperta farà terminare la partita. Per questo motivo all’inizio essa viene mescolata con altre tre carte e poi tutte e quattro sono messe sotto al mazzo.

Ogni giocatore riceve 9 carte influenza di valore “1” (tre per ogni colore) e tutte le tessere del suo colore (Legioni, Milizie, Leader, Governatori). Da notare che i Leader ed i Governatori sono numerati da 1 a 5 e questo sarà il loro “costo” (da pagare con Punti Influenza) per essere attivati e resi disponibili. Però ogni giocatore ha inizialmente a disposizione un Leader ed un Governatore gratuiti (scritta “At Start”).



Il tabellone dopo il set-up.

Il Gioco

In ordine di turno i giocatori iniziano la partita di Time of Crisis piazzando il loro Governatore “At Start” su una Provincia dell’Impero Romano di loro scelta: esso verrà posizionato sulla casella “1” dell’apposita pista ed indicherà i Punti Politici (PP) che quella Provincia garantirà al suo possessore. Subito dopo verrà schierato nella Capitale della Provincia il Generale “At Start” insieme ad una Legione ed una unità della Milizia. Questo sarà il nucleo iniziale dell’esercito a disposizione del giocatore: da notare che Leader e Legioni potranno in seguito muovere e combattere anche in campo aperto, mentre le Milizie resteranno sempre ferme nella Capitale.



Ecco come si presenta la guarnigione iniziale della provincia Hispania dopo che il Governatore si sarà installato.

Questa fase è molto “delicata” perché è qui che si gettano le basi per la futura strategia dei diversi giocatori ma soprattutto vengono decise le “mosse” iniziali di tutti: se due Governatori di diverso colore sono piazzati in Province adiacenti c’è infatti il rischio che entrino in rotta di collisione fin dalle prime fasi della partita. Avere una Provincia “cuscinetto” nel mezzo permette invece di utilizzare un po’ di Diplomazia per decider quali siano le zone di influenza di ognuno senza dover per forza combattere subito (cosa che indebolirebbe entrambi i contendenti e inviterebbe gli avversari ad approfittarne bassamente). Per fare un esempio se un Governatore si è già installato in Hiberia è consigliabile piazzare in Egitto o in Pannonia, e non in Gallia o Africa.

A questo punto ogni giocatore sceglie segretamente 5 delle nove carte Influenza da “1” a formare la sua mano iniziale e posa le ultime quattro sulla casella “Available Pile” della sua plancia personale: esse costituiranno il suo mazzetto della “pesca. Sulla plancia si trovano anche il riassunto della sequenza di gioco, le spiegazioni per l’utilizzo delle varie carte, le indicazioni sul come calcolare i PV ed acquistare nuove carte, ecc.

 AVAILABLE PILE		 AVAILABLE LEADERS		 DISCARD PILE	
LEGACY <u>End of Turn Province</u> +1 per governed province <u>Improvement</u> +1 for each improvement in a province you govern <u>Emperor</u> +support level of Italia minus number of Pretender provinces <u>Pretender</u> +1 per marked province, if no other Pretenders <u>Each Occurrence</u> Win Battle +2 plus an additional +1 per Barbarian counter removed <u>At Game End</u> # Turns Emperor +10, +6, +3, or 0 depending on standing		MILITARY ACTIONS <u>Recruit General</u> Red points equal to printed cost on the selected counter. <u>Add Legion to Army</u> Red points equal to the number of Legions in the army after adding the Legion. Army must be located in a province you govern. <u>Create Army</u> 1 Red point plus a General counter from your Available Leaders box. General and full-strength legion must be placed in a province that you govern. <u>Train Legions</u> 1 Red point, flip one reduced strength Legion under your command back to its full strength side. <u>Move Army</u> 1 Red point to move an army to an adjacent region. <u>Initiate Battle</u> 1 Red point to attack another army in the same region. Roll dice and inflict hits simultaneously. Each six rolled grants a bonus roll. Armies involved in battle cannot perform the Move Army or Initiate Battle actions until owner's next turn. Hits inflicted on your forces must be taken in this order: Militia, Barbarians, then Legions. <u>Disperse Mob</u> 1 Red point. Subtract one support from the province and remove Mob counters equal to the number of units in the army.		TURN SEQUENCE Upkeep Phase Remove your Quaestor and Castra markers. Crisis Phase Roll 2d6 and resolve the result on the Crisis table. Take Actions Phase Play cards and spend influence points to perform actions. Support Check Phase -1 support in each of your provinces containing a Rival Emperor, active barbarians or an enemy army in the capital. If Emperor, -1 support to Italia if a Pretender or Rival Emperor is on the map. Expand Pretender Empire Phase Provinces you govern with a support level of 3+ adjacent to your Pretender Empire join it. Gain Legacy Phase Gain Legacy for governed provinces, improvements, being Pretender and/or Emperor. Buy/Trash Cards Phase You may discard unplayed cards from your hand before buying/trashing cards. End of Turn Phase Flip inactive barbarians in your provinces to their active side. Add one Mob counter to each of your provinces with Mobs. Refill your hand to five cards.	
BUY/TRASH CARDS <u>Buy a Card</u> Points equal to the card's cost plus the number of cards you have already bought this turn. Card cost is the card's value if its value is less than or equal to the number of provinces you govern; otherwise the cost is twice the card's value. <u>Trash a Card</u> Three points to trash one card from your discard pile.		SENATE ACTIONS <u>Recall Governor</u> Blue points equal to printed cost on the selected counter. <u>Place Governor</u> Blue points equal to number of dice rolled, plus a Governor counter from your Available Leaders box. Gain a vote for each 2+ (1+ if targeting Neutral faction). Each six rolled grants a bonus roll. Votes required equal double target province's support level, modified by forces in the provincial capital. One attempt per province per player turn. <u>Recall Governor</u> 2 Blue points. Move Governor from map to Available Leaders box. Replace with Neutral governor.		POPULACE ACTIONS <u>Increase Support Level</u> Yellow points equal to the value of the next higher space on the support track to move your Governor to that space. This action cannot be performed in Italia. <u>Place Militia</u> 2 Yellow points. Place a Militia in the capital of a province you govern that does not already contain a Militia and is free of enemy units. <u>Hold Games</u> 2 Yellow points. Remove one Mob counter in a province you govern. <u>Build an Improvement</u> 3 Yellow points. You may build in a province you govern that does not contain a Mob, Barbarians, Rival Emperors or armies commanded by other players in the provincial capital. <u>Limes</u> - Flip invading barbarians; <u>Amphitheatre</u> - Mobs don't grow; <u>Basilica</u> - One additional die when performing Place Governor in Italia.	

© 2017 GMT Games LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232 • www.GMTGames.com

La plancia dei giocatori: in alto a destra e sinistra le caselle per le carte e, al centro, quella per i Leader e Governatori acquisiti durante la partita.

Passiamo alla sequenza di gioco: per prima cosa il giocatore di turno deve tirare due dadi e consultare l’avvenimento previsto sulla tabella degli Eventi (stampata in alto a destra, sul tabellone) in corrispondenza di ogni risultato:

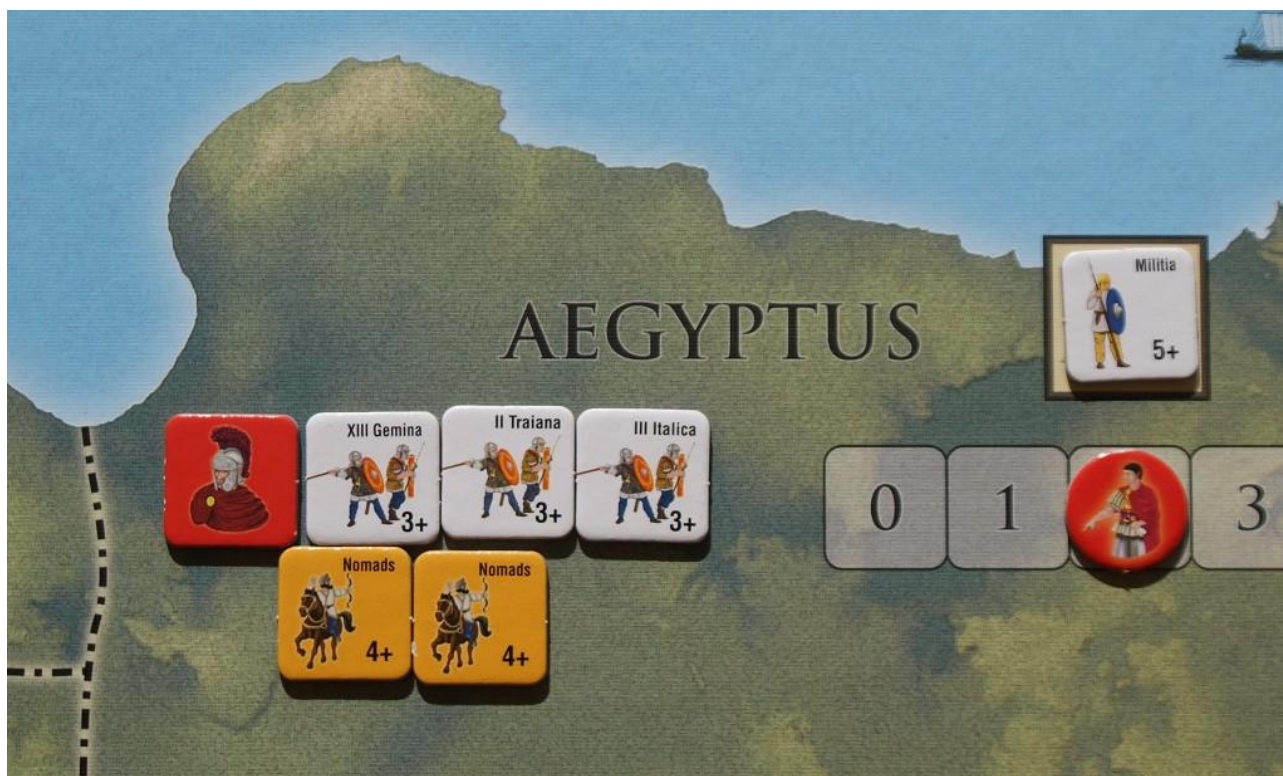
- Ira Deorum (valore dadi = 2): fa attivare una unità di ogni popolazione barbara
- Pax Deorum (12): tutti i giocatori aggiungono una carta alla loro mano (e dunque giocano quel turno con sei carte)
- Evento (7): si gira la prima carta del mazzo degli eventi e si esegue quanto indicato
- Invasione Barbarica: si attiva la popolazione indicata dal risultato



I dadi hanno indicato che sono stati attivati i Nomadi.

Vediamo in pratica, con un esempio, come funziona l'attivazione di una tribù barbara:

Il lancio dei dadi (11) ha indicato che saranno attivati i Nomadi (evitate per favore facili battute iniziando a cantare "Io Vagabondo"...): una nuova unità di questo tipo viene girata (nel nostro esempio è la terza tessera nell'area). Il giocatore deve subito tirare di nuovo un dado nero ed uno bianco: se il valore del dado nero è uguale o inferiore al numero di unità barbare attive esse devono attaccare la regione indicata dal dado bianco. Tornando al nostro esempio il dado nero sulla destra indica un "2" e quindi due unità devono attaccare la regione "4" (dado bianco) che corrisponde all'Egitto. Il giocatore deve dunque spostare le unità attivate dentro la regione indicata. Continuando sempre con il nostro esempio ecco nella foto qui sotto come si presenterà la situazione in Egitto dopo aver completato questa fase e prima che il giocatore "rosso" effettui la sua mossa.



La situazione in Egitto dopo l'attacco dei Nomadi.

A questo punto il giocatore di turno rivela ed utilizza le carte della sua mano per eseguire le relative azioni.

Azioni Militari:

1. Reclutare un Generale (pagando "X" PI di carte rosse, in base al numero del Generale Scelto) per metterlo nella casella "Available" della propria plancia
2. Reclutare una nuova legione (pagando 1 PI rosso per la prima, 2 per la seconda, ecc.)
3. Creare un nuovo Esercito (pagando 1 PI rosso e mettendo in campo una legione agli ordini di un Generale, purché quest'ultimo sia stato precedentemente reclutato e disponibile nella casella "Available" della propria plancia)
4. Sanare una Legione (pagando 1 PI rosso per ogni unità indebolita da riportare a piena forza girando la relativa tessera)
5. Muovere un Esercito (pagando 1 PI rosso per ogni provincia o zona di mare attraversata)
6. Iniziare una battaglia se un Esercito si ferma in una provincia con unità nemiche (pagando 1 PI rosso)
7. Disperdere i rivoltosi in una provincia (pagando 1 PI rosso e riducendo di 1 Punto Politico il Governatore)

Azioni Senatoriali

- i. Creare un Governatore (pagando "X" PI di carte azzurre, in base al numero del Governatore scelto) per metterlo nella casella "Available" della propria plancia
- ii. Insediare un Governatore in una nuova provincia. Per farlo è necessario avere un numero di "voti" pari al doppio del livello in PP della provincia scelta, aggiungendo 1 voto per ogni legione presente e togliendo 1 voto per ogni unità nemica. Per ogni PI delle carte azzurre giocate si lancia 1D6 e si ottengono i voti in base al risultato.
- iii. Richiamare un Governatore (pagando 2 PI con una o più carte azzurre)

Azioni Popolari

- I. Aumentare i PP di una Provincia pagando un numero di PI (con carte gialle) pari al valore della nuova casella da raggiungere (se, per esempio, un Governatore è sul valore “2” per andare a “3” deve pagare 3 PI gialli)
- II. Creare una Milizia in una Capitale (pagando 2 PI con carte gialle)
- III. Eliminare una tessera Mob (pagando 2 PI con carte gialle)
- IV. Acquistare un edificio (costano tutti 3 PI di carte gialle ed hanno funzioni diverse): gli Anfiteatri impediscono di aggiungere Mob alla Provincia; le Basiliche aggiungono 1 D6 al lancio per creare un nuovo Governatore; i Fortini rendono inattivi i Barbari appena arrivati in una Provincia a seguito di una nuova invasione.

Il giocatore può usare parte o tutte le carte della sua mano e, alla fine del turno può anche scartare quelle che gli restano ancora da giocare.



La pista dei Punti Vittoria: I segnalini tondi (legacy) vengono aggiornati alla fine di ogni turno, quelli quadrati (Emperor Turns) solo dal giocatore che ha attualmente un suo governatore in Italia.

A questo punto controlla quanti Punti Vittoria (chiamati nel gioco Punti Legacy) riceve e sposta il segnalino sull'apposita pista: nel caso che uno dei suoi governatori sia stato eletto Imperatore (cioè il governatore dell'Italia) riceverà anche dei Punti Emperor.

Successivamente il giocatore di turno somma i PP dei Governatori del suo colore ed usando quel totale può acquistare nuove carte (da piazzare nel mazzo degli scarti, come in un qualsiasi gioco di deck-building) o scartarne alcune definitivamente (al costo di 3 PP). Naturalmente, come succede in altri giochi di questo tipo, è bene cercare di acquistare il prima possibile le carte di più alto valore (2-3-4) ed eliminare in fretta quelle di valore “1” che appesantiscono il mazzo. Quando le carte disponibili sono esaurite si riprendono gli scarti e, dopo averle mescolate, si rimetteranno le carte nella casella “disponibili”: è vero che in Time of Crisis i giocatori possono sempre SCEGLIERE le

carte da aggiungere alla propria mano (contrariamente agli altri giochi del genere) ma devono comunque esaurire il mazzo della pesca prima di poter rimescolare gli scarti. Ecco perché avere troppi "1" rallenta il turnover del mazzo e diminuisce le possibilità del giocatore.

Da notare che le carte di valore 2-3-4 possono essere acquistate al valore nominale solo se si posseggono 2-3-4 Governatori, altrimenti il costo di acquisto è raddoppiato (4-6-8 PI)

A fine turno il giocatore deve aggiungere un segnalino "Mob" (rivoltosi) in ogni provincia sotto il suo controllo che già ne contenga almeno uno. Deve poi riattivare tutte le unità barbare ancora presenti nei suoi territori (e quindi nel turno successivo dovrà di nuovo combattere con loro) ed infine ripescare carte dal mazzo per ripristinare la sua mano di cinque.

La partita può terminare in due modi:

1. se il giocatore che controlla l'attuale Imperatore raggiunge i 60 PV (40 nel gioco breve)
2. se viene scoperta la carta Evento "Diocleziano".

Il giocatore con più Punti Emperor riceve 10 PV extra, da sommare a quelli già ottenuti; agli avversari andranno rispettivamente 6-3-0 PV.

Naturalmente chi ha il totale più alto vince la partita e può indossare la corona di lauro

Qualche ulteriore esempio e le considerazioni finali

Fin dalle prime partite è estremamente chiaro a tutti i giocatori che la prima cosa da fare è prendere al più presto il controllo di una seconda Provincia



Il tabellone con tutte le Province dell'Impero.

La “mossa” preferita dai giocatori nei nostri play test è stata quella di iniziare con 3 carte azzurre e due gialle: si gioca una carta azzurra per creare il Governatore da “1” e metterlo nella casella “Available” mentre le altre due serviranno a prendere possesso di una Provincia adiacente (i Governatori neutrali valgono 1 PP, quindi con 2 carte azzurre il controllo è automatico). Le due carte gialle vengono invece usate per portare uno dei due Governatori (quello originale o il nuovo) al valore 2 PP.

Variante di questa mossa è quella di usare due carte rosse invece delle gialle, in modo da arruolare il Leader da “1” (al costo di 1 PI rosso) e piazzarlo in campo con una Legione nella nuova Provincia (1 PI rosso): non si sa mai!

È sempre consigliabile fare quattro chiacchiere con i giocatori “confinanti” per dividersi pacificamente il territorio, almeno nei primi turni, senza pestarsi i piedi: una cosa che abbiamo potuto verificare durante i nostri play test è stata proprio che se due giocatori iniziano a combattersi fin dai primi turni quasi certamente perderanno la partita perché i loro avversari non sprecheranno turni preziosi ad armarsi ed a combattere ma consolideranno prima i loro domini.

I combattimenti non sono frequentissimi, per lo meno nella prima parte della partita, ma sono molto importanti perché permettono di strappare il controllo militare ad un avversario per poi installare in quella Provincia un proprio Governatore.



Disputa fra eserciti contrapposti nella Provincia della Gallia.

Proviamo a seguire insieme un esempio di combattimento: nella foto qui sopra vediamo un tentativo di conquista della Gallia da parte dell’Imperatore Azzurro, il quale è entrato in quel territorio dall’Italia con 3 Legioni e 2 unità di Federati Allemani. Il giocatore Verde difende la sua Provincia con 3 Legioni, 1 Milizia ed 1 unità di Federati Franchi. Il giocatore azzurro tira cinque dadi; tre per le legioni (che colpiscono con 3 o più) e due per i Federati (colpiscono con 4 o più) ed ottiene 2-4-

5-3-3, il che significa che sono andati a segno solo due colpi delle Legioni. Il Verde risponde con 4-6-3-4-4: questo significa che le tre legioni ed i Federati hanno colpito, ma poiché c'è un "6" il dado viene tirato nuovamente ed ottiene un "4", per un totale di 5 colpi (se avesse ottenuto un altro "6" avrebbe marcato un colpo e tirato di nuovo il dado, e così via). L'Azzurro elimina i due Federati e riduce tutte e tre le Legioni. Il Verde elimina il Federato e la Milizia.

Chi ha ottenuto più colpi in una battaglia è dichiarato vincitore ed il suo avversario deve ritirarsi: in caso di parità di colpi (o se entrambi gli eserciti sono eliminati in combattimento) non c'è vincitore. Al vincitore vengono subito assegnati 2 PV più 1 PV extra per ogni unità barbara eliminata.

Ma come hanno fatto i due Generali ad avere delle unità Barbare al loro servizio? Una delle carte disponibili per l'acquisto (Foederati) permette di trasformare eventuali unità barbare in una Provincia controllata (o adiacenti) in alleati di Roma e quindi di inglobarle nel proprio esercito.



I counters per i Rivoltosi (Mobs)

Le Mobs (counters che rappresentano masse di cittadini e/o schiavi in sommossa) sono particolarmente fastidiose: esse vengono "appiopate" agli avversari usando apposite carte ed il loro scopo è di ridurre i PP della Provincia presa di mira, sia per fargli avere meno punti per l'acquisto di nuove carte, ma anche e soprattutto per poter più facilmente tentare di impadronirsi della Provincia. La loro prerogativa è infatti quella di ridurre di 1 PP il Governatore per ogni Mob presente in una Provincia alla fine del turno: ovvio che per ogni Governatore sarà prioritario cercare di eliminare al più presto (militarmente o con le carte popolari) questi rivoltosi.

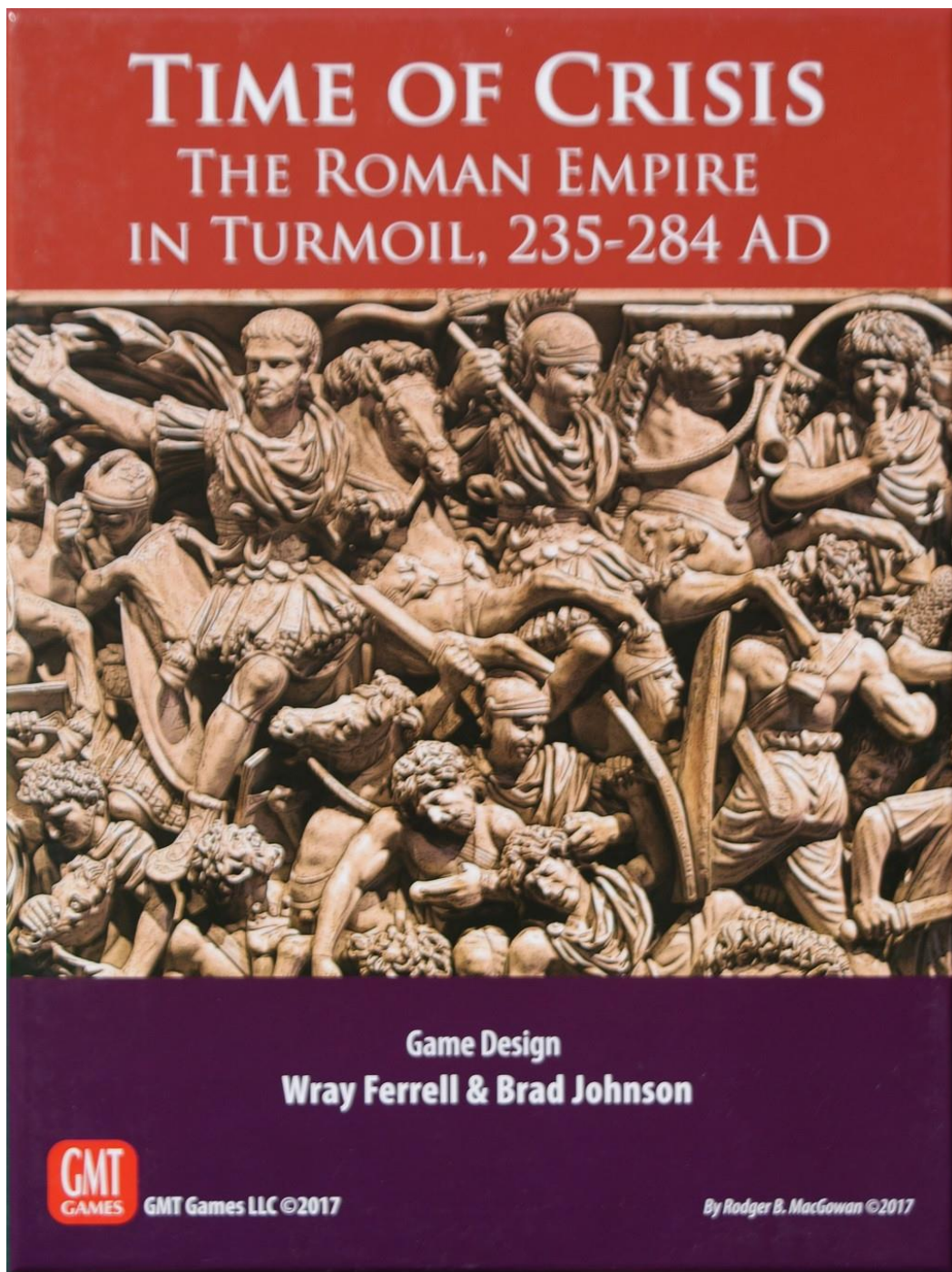
La cosa più "complicata" da comprendere è come diventare Imperatori e come fare Punti Emperor: purtroppo le Regole non lo dicono e lo si scopre solo da un esempio, anche se ci si può comunque arrivare con un po' di logica. Per essere Imperatori bisogna controllare il Governatore dell'Italia. Essere imperatori è un grande onore, ma comporta anche parecchi rischi, perché gli avversari sicuramente faranno di tutto per buttarvi giù dal trono.

L'Imperatore accumula PV (Legacy) esattamente come tutti gli altri, ma in più ottiene ad ogni turno 1 PV per ogni PP del Governatore d'Italia e guadagna anche 1 Punto Emperor per ogni turno in cui resta Imperatore, purché non ci siano in campo Rivali o Pretendenti.

I "Pretendenti" sono quei giocatori che giocano l'apposita carta "Pretender": essi marcheranno le proprie province con appositi segnalini e guadagneranno ad ogni turno un numero di PV extra pari alla somma di questi "segnalini".

Gli eventuali “Rivali” entrano invece in gioco con le carte Evento

Non è lo scopo di questa recensione entrare in ulteriori dettagli che non farebbero che annoiare i lettori, ma ci auguriamo di essere riusciti a dare un’idea abbastanza chiara del funzionamento di Time of Crisis. Il gioco sembra fatto apposta per vivaci serate al club o per “veri amici” pronti a battersi fino all’ultima legione pur di arrivare alla corona di Imperatore dell’Impero Romano. Ed è quindi soprattutto a loro che lo consigliamo vivamente.



La scatola di Time of Crisis.