

CAESAR: SIZE ROME IN 15 MINUTES (Ave Cesare)

La guerra civile fra Cesare e Pompeo in 20 minuti



Introduzione

Nel 2017 il primo numero della rivista italiana [IO GIOCO](#) pubblicò in inserto un gioco di Paolo Mori chiamato “Guerra Lampo”, dedicato alla seconda guerra mondiale: si chiedeva ai due avversari di ottenere il successo in cinque diversi teatri di guerra.

Non era un wargame, nonostante l’ambientazione, e piacque all’editore inglese PSC Games che nel 2019 ne pubblicò una versione rivista e corretta, seguita da una espansione (Nippon) che ampliava il gioco facendo entrare in campo anche il Giappone e trasportando la guerra... negli Stati Uniti.

Nel 2022 Paolo Mori e PSC Games hanno aggiunto un nuovo volume a questa mini serie, ambientandola nell’antica Roma durante la Guerra Civile che vide Cesare e Pompeo battersi per la supremazia. Ed è grazie a [Giochix.it](#) che [Ave Cesare](#) (questo è il titolo del gioco) è disponibile anche in italiano.

Ci siamo permessi di abbassare l’età dei giocatori a 12 anni o più (scrivere 14 sulla scatola spesso è un escamotage degli editori per evitare controlli più approfonditi su materiali e componenti in base alle normative europee): l’abbiamo provato senza problemi anche con ragazzini di 10-11 anni.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatola di **Ave Cesare** contiene un tabellone (298x400 mm) montato su cartone robusto, 32 gettoni “Influenza” (16 rossi per Cesare e 16 blu per Pompeo), 24 gettoni “Controllo” (12 rossi e 12 blu), 30 segnalini Bonus (12 dei quali “speciali”), 10 tessere “Comando” (solo per il gioco in Solitario), due schermi di cartoncino e due sacchetti di stoffa con le immagini dei grandi rivali della Roma antica.

I materiali sono di buona fattura, il cartone utilizzato è di grande spessore, quindi molto robusto, e non abbiamo mai avuto problemi nell’utilizzo durante i test che abbiamo fatto.

Il gioco

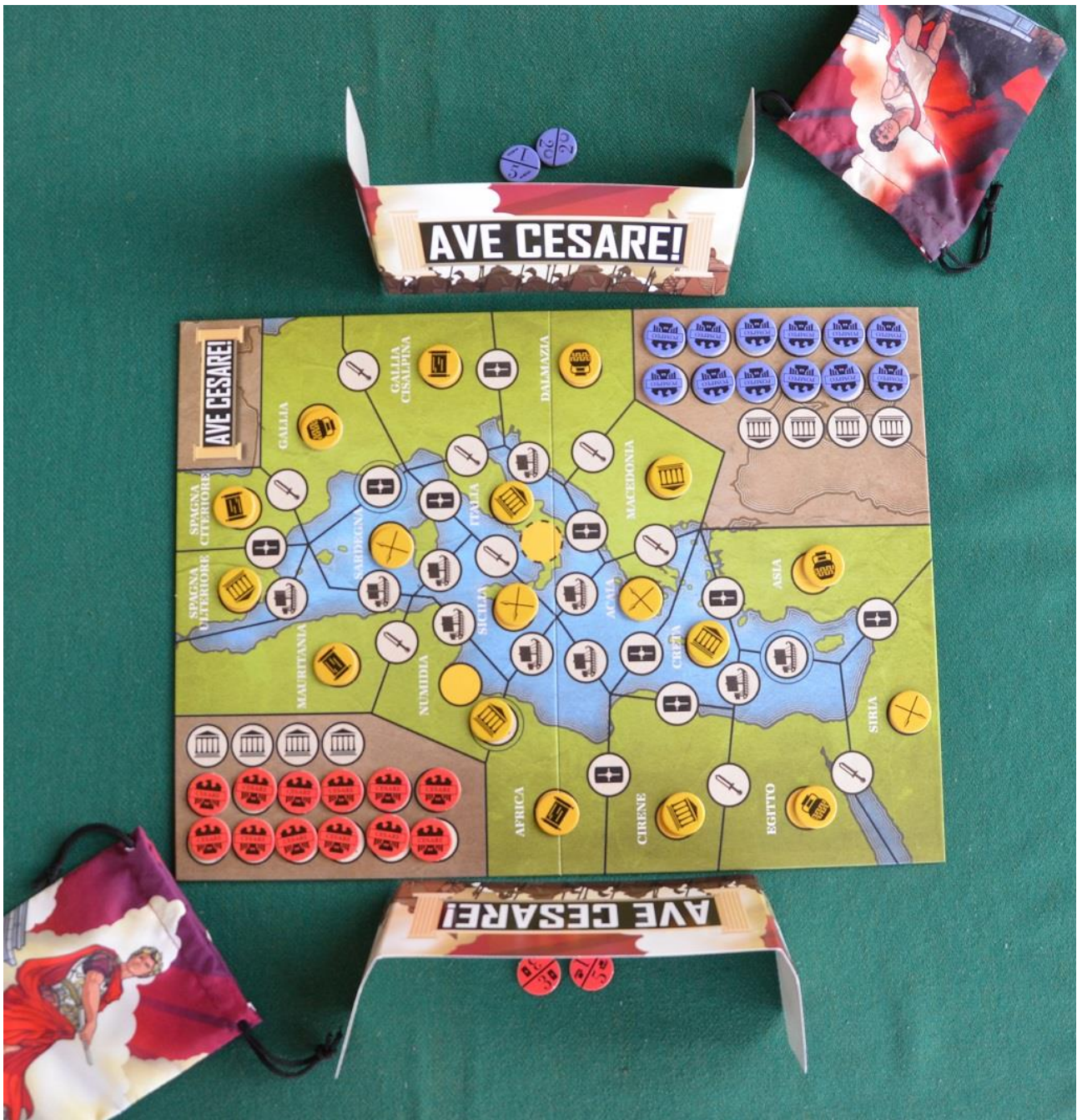


Foto 3 – Ecco come si presenta il tavolo all’inizio della partita.

La Foto 3 qui sopra ci mostra il tavolo di **Ave Cesare** dopo il setup, con tutti i gettoni “Bonus” già piazzati nelle varie Province. I giocatori, a turno, mettono uno dei loro segnalini influenza sulla mappa, in corrispondenza di un cerchio con lo stesso simbolo e facendo attenzione che la riga che divide a metà il gettone sia allineata con il confine scelto.

Ogni segnalino “Influenza” è infatti diviso a metà e mostra due diversi valori (variabili da “0” a “6”) ed ha un piccolo simbolo (spada, scudo, nave) che indica appunto in quali caselle è possibile posarlo: la “Corona d’alloro” (guardate la Foto 4 qui sotto) è un Jolly e quei gettoni possono dunque essere utilizzati in qualsiasi confine al posto degli altri. Terminata la posa si pesca un gettone dal sacchetto per ripristinare la scorta dietro allo schermo.

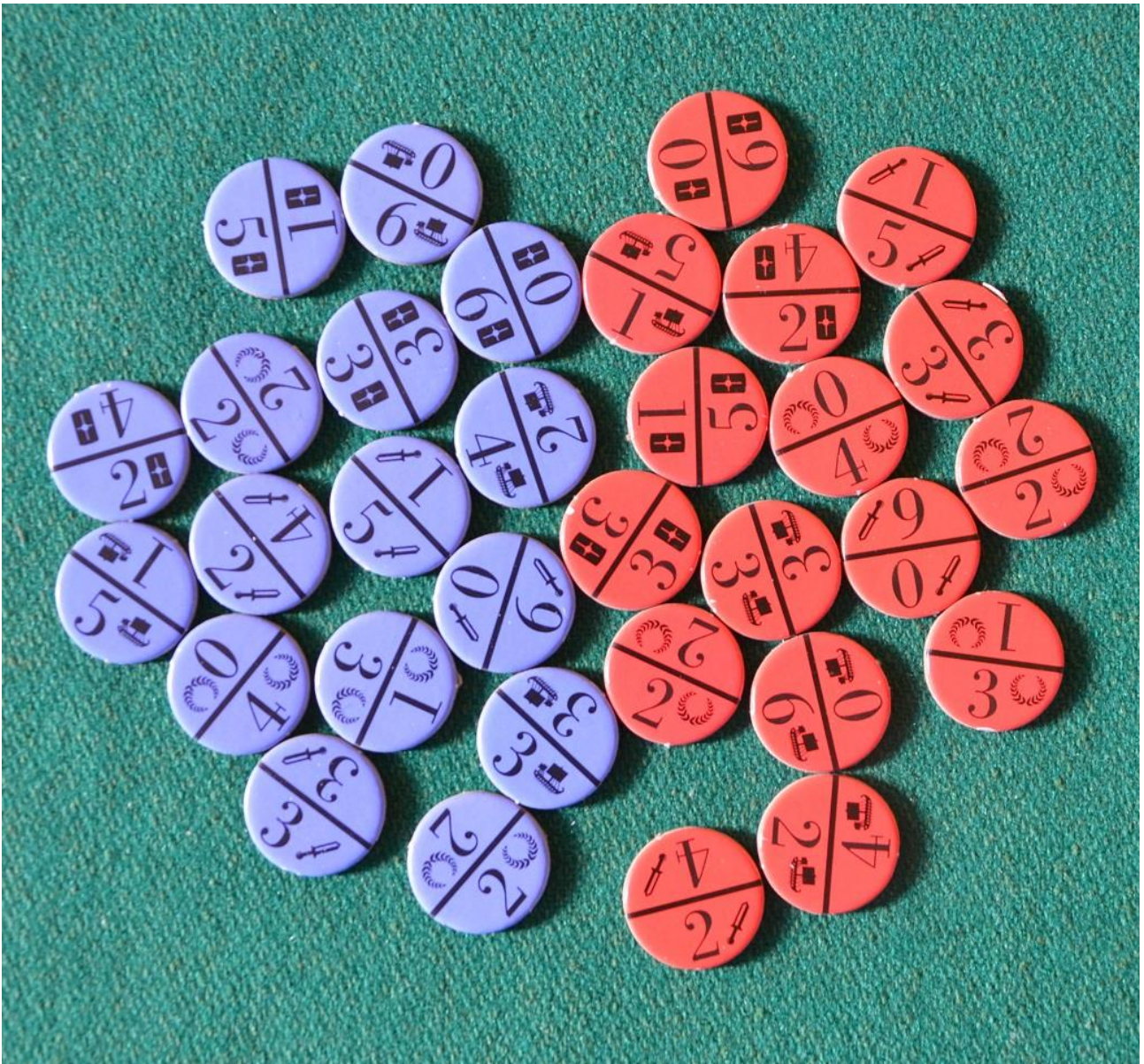


Foto 4 – I gettoni “Influenza”.

Lo scopo di queste “manovre” è quello di avere la maggiore influenza nelle singole Province (ovvero il valore più alto, sommando quello dei i gettoni presenti) quando tutti i confini sono stati riempiti: il giocatore che copre col suo gettone l’ultimo confine libero raccoglie il bonus, poi i due avversari sommano i punti “Influenza” e chi ottiene il totale più alto può mettere sul cerchietto giallo un suo gettone “Controllo”.

Se una Provincia appena conquistata è adiacente ad un’altra della stessa fazione (conquistata precedentemente) il giocatore posa un altro “Controllo” sul confine fra le due, coprendo il gettone che vi si trova. Chi conquista l’Italia, come abbiamo visto, dopo aver raccolto il gettone “Foro” che si trova su Roma posa DUE Controlli (su Roma e sul cerchietto tratteggiato sulla mappa).



Foto 5 – I Gettoni Bonus.

I gettoni Bonus di **Ave Cesare** sono piuttosto interessanti perché permettono a chi li cattura di eseguire le azioni speciali che vi descriviamo qui di seguito:

- (1) - **Tattica** (simbolo del papiro): il giocatore che lo raccoglie pesca come al solito un gettone dal sacchetto, poi gioca immediatamente un turno supplementare;
- (2) – **Prosperità** (anfora): chi lo prende aumenta per sempre di uno il numero di gettoni da tenere dietro lo schermo, quindi alla fine del turno in corso ne pesca due;
- (3) – **Forza Militare** (due lance incrociate): si utilizza per “neutralizzare” un segnalino avversario, girandolo sul dorso. I gettoni “influenza” girati in questo modo da quel momento valgono “0/0” mentre un “Controllo” viene annullato;
- (4) – **Senato** (foro): sono i gettoni più ambiti perché quando vengono conquistati si posano nell’apposito spazio del proprio lato di tabellone e vi si mettono sotto dei “controlli”, accelerando così la strada verso la vittoria. Sotto al primo “Senato” si mette un solo Controllo, due sotto al secondo, tre sotto al terzo, ecc.

Lo scopo del gioco è quello di esaurire per primi tutti i gettoni “Controllo”: chi ci riesce vince immediatamente la partita.



Foto 6 – I gettoni “Bonus Speciale”.

Dopo un paio di partite di prova i giocatori di **Ave Cesare** sono caldamente invitati ad aggiungere a quelle di base le regole chiamate “Espansioni di Roma”, con le quali è possibile utilizzare i gettoni supplementari “Veleno” (li vedete nella fila in alto della Foto 6 qui sopra) o i “Centurioni” (fila in basso), oppure, come abbiamo fatto noi fin dalla terza partita, entrambe le opzioni.

I gettoni speciali scelti vengono aggiunti al mix iniziale dopo averne tolto (a caso) un pari numero di quelli base: poi si effettua la normale distribuzione sul tabellone. Gli effetti sono:

(5) – Veleno (calice fumante): servono ad eliminare un gettone avversario, preso a caso dietro allo schermo. Si tratta di una vera iattura perché riduce le possibili scelte dei turni successivi: inoltre se viene tolto ad un giocatore l’ultimo gettone disponibile è la sconfitta immediata. Quindi se siete stati derubati di un gettone correte a cercarne un altro nelle regioni con l’anfora perché diventa una necessità... vitale;

(6) – Centurione (elmo piumato): chi prende uno di questi gettoni può subito scegliere un gettone influenza speciale (li vedete nella foto 7 qui sotto) invece di pescare dal sacchetto. Inutile dire che questi gettoni sono più potenti di quelli base...



Foto 7 – I gettoni “Influenza dei Centurioni”.

La terza “espansione” si chiama “Controllo dei Confini” e richiede l’uso contemporaneo dei gettoni “veleno” e “centurione”: in questa variante i segnalini tolti dal pool di base non vengono eliminati, ma messi accanto al tabellone. Quando un giocatore posa un gettone “Influenza” su uno dei tre confini con doppio cerchio può metterlo a faccia in giù (quindi diventa di valore “0/0”) e scegliere uno dei bonus messi da parte, risolvendolo immediatamente.

Le ultime tre pagine del regolamento di **Ave Cesare** sono dedicate al gioco in solitario, per il quale si utilizzano le 10 tessere “Comando” cui avevamo accennato parlando dei componenti. Il nostro avversario sarà ovviamente Crasso (era il terzo Triumviro, ed il principale finanziatore, a capo di Roma con Cesare e Pompeo): per prima cosa dobbiamo decidere il livello di difficoltà (facile, normale, difficile) e prendere le tessere corrispondenti (numero e tipo sono indicati sul regolamento).

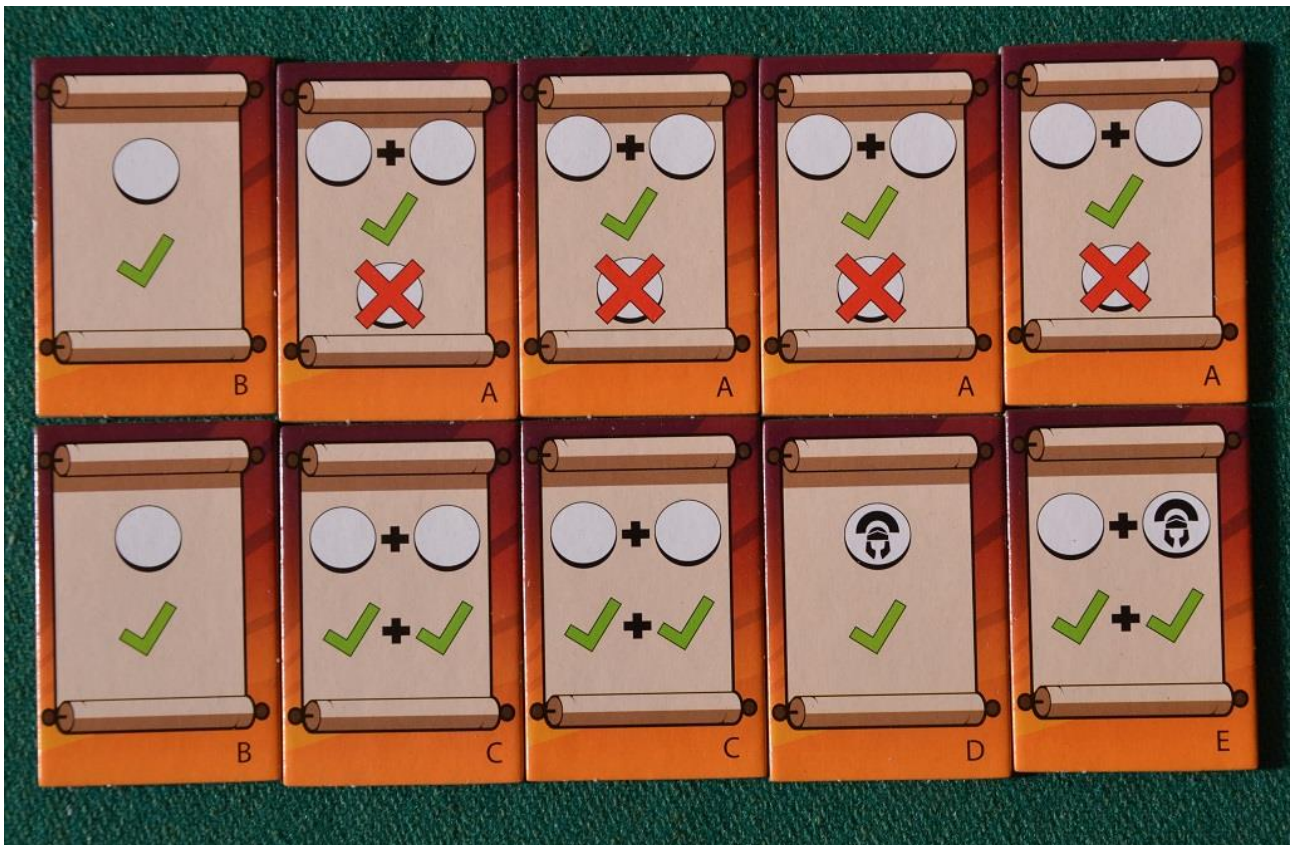


Foto 8 – Le tessere “Comando” per il gioco in solitario.

I turni si svolgono normalmente, con Crasso che gira una tessera Comando e prende il numero di gettoni “Influenza” indicato nella fila in alto (notare che le tessere “D” e “E” si usano solo con le espansioni): poi esegue la sua specifica sequenza di gioco:

- (1) - posa un gettone influenza secondo le priorità indicate sul regolamento;
- (2) – risolve eventuali conteggi in una Provincia chiusa (vincendo anche i pareggi);
- (3) – utilizza l’eventuale gettone “Bonus” della Provincia appena chiusa, applicando però solo gli effetti di Senato e Veleno (Gli altri gettoni si mettono da parte).

Qualche considerazione e suggerimento

Come abbiamo premesso **Ave Cesare** non è un gioco molto complesso e quindi può essere praticato da tutti, anche perché le partite non durano mai più di mezz’ora. Tuttavia va affrontato “cum grano salis” prima di eseguire una posa, per evitare di regalare dei vantaggi al proprio avversario come, per esempio, coprire il penultimo confine di una Provincia lasciando così all’altro giocatore la possibilità di “chiudere” quell’area, intascando subito il gettone bonus e lottando più facilmente per la maggioranza.

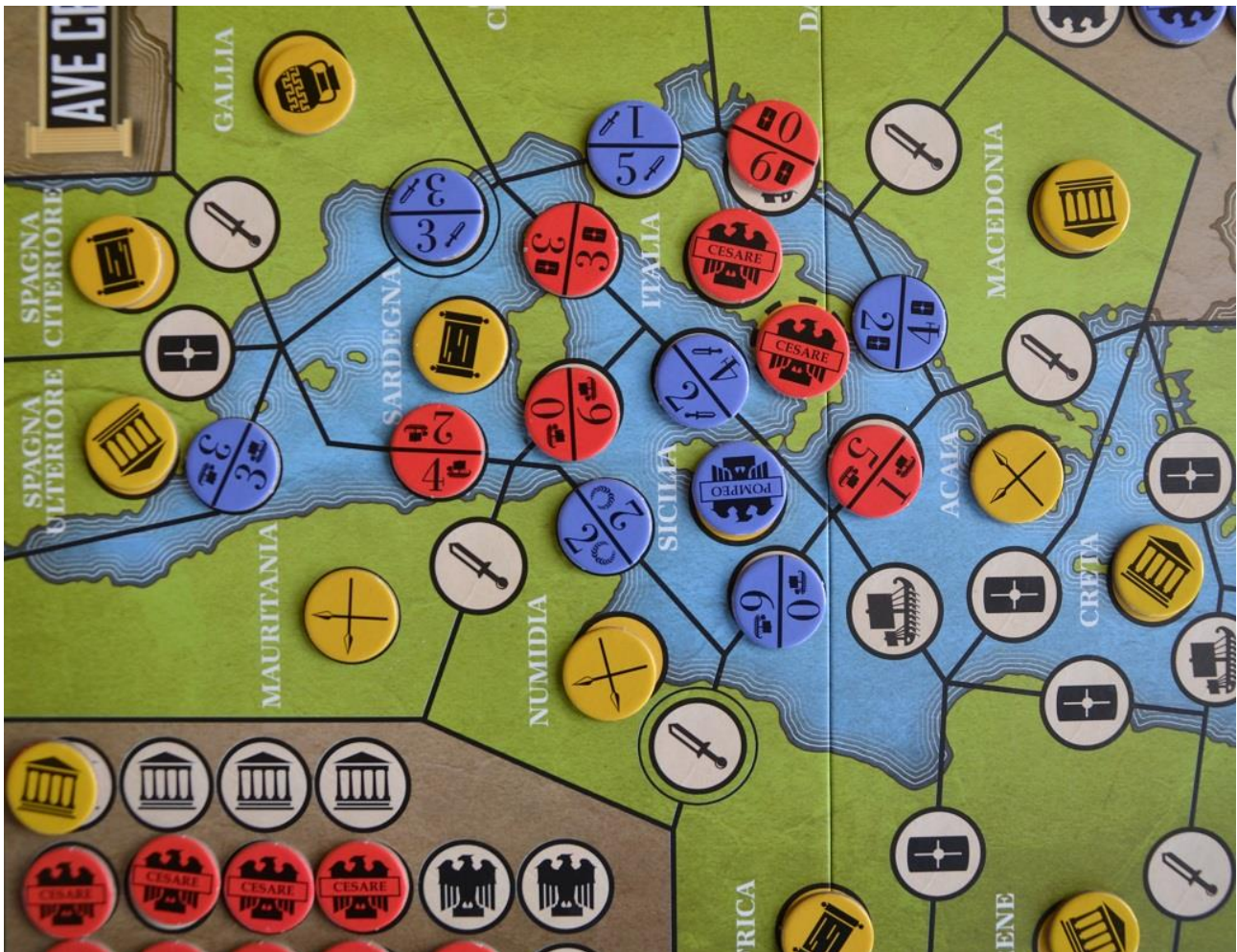


Foto 9 – Situazione sul campo prima della mossa di Cesare.

Attenzione anche (e soprattutto) all’effetto “cascata” che potrebbe rendere micidiale un’azione del nemico. Per chiarire cosa significa aiutiamoci con un esempio. La Foto 9 qui sopra mostra il centro del tabellone subito dopo la mossa di Cesare: ha posizionato “Nave” 2/4 al confine fra Sardegna e Mauritania, chiudendo il confine della prima Provincia ed assumendone dunque il controllo. Poiché l’Italia (adiacente) è già sotto il controllo di Cesare il giocatore aggiunge un gettone sul confine, sovrapponendolo al suo 3/3.

Il Bonus conquistato gli permette inoltre di eseguire un secondo turno: dopo averci pensato un attimo, il giocatore “rosso” decide di posare un gettone “Influenza” (spada o alloro) sul confine fra Numidia e Mauritania. Cesare ha il primo tipo e lo posa, modificando ulteriormente la partita a suo vantaggio.



Foto 10 – Situazione sul campo dopo aver posato un gettone Militare.

La Foto 10 ci mostra la nuova situazione sul campo: con il gettone “0/6” Cesare ha chiuso la Mauritania (il rosso ha un totale di 4 punti contro i 3 del blu) incassando il gettone bonus (Forza Militare) e mettendo al suo posto un “Controllo” rosso. Poiché la Mauritania è adiacente alla Sardegna (già sotto il suo controllo) il giocatore può posare un altro “Controllo” sul confine, sovrapponendolo al suo “2/4”.

Come si vede **Ave Cesare** si presta a colpi di mano di questo tipo fino all’ultimo turno, quindi se siete MOLTO in svantaggio non disperate. Per continuare il nostro esempio, Pompeo può ora chiudere la Spagna Ulteriore (scudo o alloro) oppure la Numidia (spada o alloro). In generale il vaso e le lance sono piuttosto utili all’inizio (per avere più gettoni Influenza dietro lo schermo oppure per neutralizzare qualche fastidioso qualche gettone avversario), ma da metà partita in poi noi preferiamo dedicarci ai papiri (per fare un turno extra) ed al foro (per mettere via 2-5 gettoni controllo).

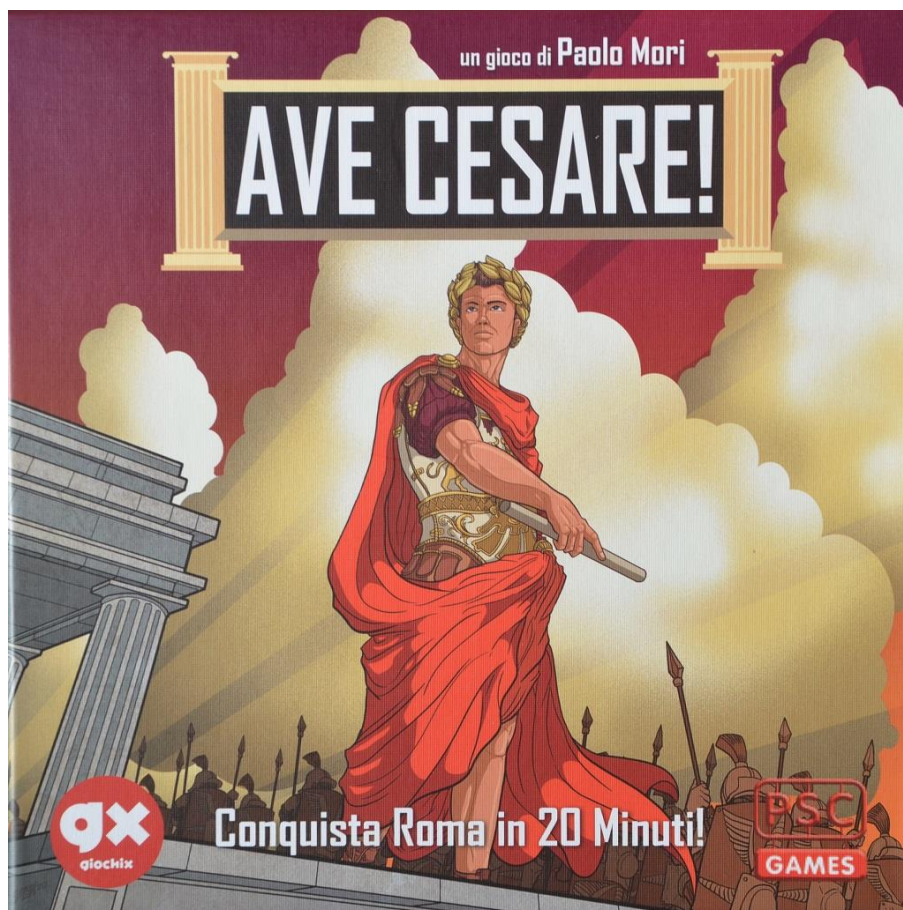


Foto 11 – La scatola di Ave Cesare.

Il gioco prende tutto il suo “sapore” se si usano le espansioni: diventa sicuramente più cattivo (grazie al “veleno”) ma costringe a qualche sforzo extra dei propri neuroni (chi ha perso un gettone, per esempio, deve correre a prendere un vaso al più presto, ma l’avversario lo sa bene e può contrastarlo) e quindi il conflitto è più intenso. Per questo vi consigliamo di fare un paio di partite di prova col gioco base e poi di applicare subito tutte le espansioni.

Commento finale

Aperto per la prima volta la scatola di **Ave Cesare** ci aspettavamo un ulteriore adattamento di “Guerra Lampo” ad un conflitto dell’Antichità, ma abbiamo avuto la piacevole sorpresa di trovare molte innovazioni. Naturalmente ai nostri tavoli si sono sprecati i commenti comparativi fra questo gioco ed il suo... papà, con i partigiani della seconda guerra mondiale chiaramente schierati su una sponda e tutti gli altri dalla parte opposta, ma come al solito qui è soprattutto il solito “campanilismo” che interviene.

Noi crediamo infatti che entrambi i giochi abbiano il loro posto sui nostri tavoli: è vero che Guerra Lampo ha portato una interessante innovazione nei giochi di strategia ad ambientazione storica, ma **Ave Cesare** è probabilmente un po’ più immediato da imparare anche per quei giocatori che non amano troppo i titoli più complessi, e poi volete mettere avere la fra le mani il destino di Roma?

"Si ringrazia la ditta GIOCHIX.it per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"