

## **ROME**

di Pietro Cremona

Tipo : Gioco da tavolo

Editore : GMT Games (USA)

Autore : Reiner Knizia

Anno : 2002

Giocatori : da 2 a 5

Età : da 9 anni in su

Durata : 15/60 minuti (a seconda del gioco)

Prezzo : ????

Reiner Knizia colpisce ancora, e questa volta la collaborazione con l'americana GMT (più famosa per i suoi eccellenti wargames che per i giochi da tavolo) fa nascere un gioco graficamente molto bello, indirizzato però alle famiglie o ai ragazzi.

La scatola contiene in realtà TRE GIOCHI :

- su un lato del tabellone, che raffigura l'area Mediterranea ai tempi dell'antica Roma, si giocano HANNIBAL vs ROME (un wargame facile per due giocatori) ed IMPERIUM (un gioco di politica e conquista per 2-5 giocatori)
- sull'altro lato è raffigurato invece uno splendido Circo Massimo, con migliaia di spettatori, e serve per giocare a CIRCUS MAXIMUS, una corsa di quadrighe per 2-5 partecipanti

Premesso che CIRCUS MAXIMUS da solo varrebbe l'acquisto di questa scatola (mentre gli altri potremmo considerarli un piacevole "BONUS") andiamo ad esaminare più da vicino di cosa si tratta.

HANNIBAL vs ROME potrebbe essere proficuamente utilizzato da qualche "vecchio grognard" dei wargames per iniziare i propri figli o dei neofiti a questo hobby : l'ambientazione è la seconda guerra punica, quando Annibale, sconfitti i Romani a Canne, fu ad un passo dalla presa di Roma. Il gioco utilizza una ventina di pedine di legno (rosse per i romani e blu/verdi per i cartaginesi) sulle quali bisogna attaccare delle etichette adesive che raffigurano guerrieri (le armate di terra) e triremi (le flotte). Ogni giocatore riceve anche 5 carte con valore progressivo da 1 a 5.

Si gioca in DUE utilizzando solo la parte occidentale della mappa (Italia, Spagna, Nord Africa) e la vittoria va a chi per primo conquista la Capitale nemica oppure si impadronisce di un certo numero di province. Ad ogni turno un Generale può spostare una sua unità (flotta o armata) da una provincia ad un'altra adiacente : se due o più pedine nemiche terminano la mossa nella stessa provincia generano una battaglia che deve essere risolta utilizzando una delle carte a disposizione. Le carte vengono giocate coperte e contemporaneamente : quando vengono girate il giocatore col valore più basso deve eliminare una sua pedina. La battaglia procede alla stessa maniera fino a che la provincia non resta nelle mani di un solo esercito. Le carte giocate vengono scartate provvisoriamente, e ritornano tutte in mano al giocatore soltanto quando questi le avrà utilizzate tutte e cinque : è chiaro dunque che chi gioca subito le carte più forti sa di essere costretto poi a subire un contrattacco più tardi che non potrà respingere facilmente.

Si tratta, come si vede, di un semplicissimo gioco "introduttivo" che porta via non più di 10-15 minuti a partita e può servire soprattutto per avvicinare ai wargames i più piccoli.

Più complesso invece è IMPERIUM : qui si affrontano da 2 a 5 giocatori, sull'intera mappa (dalla Spagna all'Asia, dalla Gallia all'Egitto) in rappresentanza delle più potenti famiglie patrizie della Roma Antica.

Il gioco utilizza un mazzo di 55 carte (diviso in mazzetti da 11 carte per giocatore), una settantina di pedine di legno e 5 pedoni segnapunti colorati. Un pedone NERO viene piazzato sulla mappa, partendo dalla Provincia più "povera" (l'Africa) per spostarsi poi pian-piano turno verso quelle più ricche (fino all'Egitto). Ogni Provincia assegna infatti un certo numero di punti a chi avrà ottenuto la maggiore "influenza" su di essa : i punti assegnati variano a seconda del numero di giocatori, ma l'ultimo non otterrà mai alcun punto in qualsiasi caso.

All'inizio di ogni round tutti i partecipanti giocano TRE carte : ognuna di esse rappresenta una provincia (su cui verrà posto un segnalino di "influenza") oppure una delle tre carte speciali consentite :

- bread & circuses (che pena leggere in inglese il classico "panem et circensis") che permette di piazzare un secondo segnalino di influenza nella stessa provincia
- ear of emperor che aumenta di "1" il numero di Province che verranno conteggiate (due carte = due province in più, ecc.) : si può usare però solo una volta per partita.
- oracle che permette non solo di riprendersi in mano le carte appena giocate (ma non ancora mostrate) ma anche di rigiocare per ultimi e DOPO aver visto le carte degli avversari : anche oracle si può giocare una sola volta per partita.

Dopo aver girato e visto tutte le carte giocate si piazzano le pedine "influenza" nelle relative province e si procede al calcolo dei punti, guardando per prima cosa dove si trova il pedone NERO ed assegnando il punteggio massimo a chi ha più "influenza", il punteggio subito inferiore a chi ha il secondo posto , ecc. Chi ha il peggior punteggio "influenza" nella provincia non prende mai punti. Se erano state giocate delle carte "ear of emperor" si ripete il calcolo anche per le province aggiuntive.

Se in una provincia vince un solo giocatore (cioè non ci sono pareggi) egli deve lasciare un suo segnalino nella capitale con il compito di Proconsole, cosa che gli permetterà in seguito di ricevere punti supplementari .

Terminato il calcolo dei punti il round si chiude, il pedone NERO avanza nella provincia successiva (se era già arrivato all'Egitto, che è l'ultima, riparte dall'Africa), tutte le carte vengono riprese in mano (scartando eventuali "oracle" ed "ear of emperor" che possono essere utilizzate una sola volta nella partita) e si ricomincia. Il gioco termina quando, calcolati i punteggi del round in corso, uno dei partecipanti raggiunge o supera i 40 punti.

Si tratta in definitiva di un gioco alla portata di tutti e molto divertente anche se praticato fra giocatori esperti, magari approfittando di un'oretta libera fra un torneo e l'altro alle conventions.

Il terzo gioco, CIRCUS MAXIMUS, è sicuramente il più divertente : si affrontano infatti da 2 a 5 impresari di quadrighe da corsa, ognuno dei quali ha a disposizione 3 equipaggi. Il tabellone viene girato sul lato del CIRCO MASSIMO per rivelare il classico "ovale", all'interno del quale si affronteranno le nostre quadrighe, costituite da blocchetti colorati di legno sui quali dovranno essere applicate apposite etichette adesive con le figurine degli atleti e dei cavalli.

Anche qui il motore del gioco è costituito da mazzetti di cinque carte per giocatore, numerate da 1 a 5. Ogni partecipante, a turno, piazza una delle sue quadrighe sul terreno : quando tutti gli equipaggi sono in campo la corsa ha inizio.

Parte per prima la quadriga più avanti (nel senso di marcia : in caso di parità quella più all'interno della pista) ed il suo "impresario" può assegnarle da 1 a 3 carte, spostando di conseguenza il segnalino in avanti o lateralmente (ma sempre in una sola direzione per ogni carta giocata) di tante caselle quante ne indica il numero stampato sulla carta. Si passa poi alla seconda quadriga ripetendo lo stesso processo fino a che tutte le carte non sono state giocate e tutti gli equipaggi non hanno mosso. E' **OBBLIGATORIO** giocare almeno una carta su ogni quadriga, ma l'uso delle due restanti carte è libero e strategicamente indispensabile (inoltre le carte non usate sono inutilizzabili)

Vince il giocatore che porta per primo al traguardo la sua **TERZA** quadriga dopo aver percorso un intero giro di pista.

Raccontato così il gioco sembra talmente semplice da potersi considerare "banale" e quindi non interessante, ma in realtà quel che conta, per vincere, è mantenere le proprie quadrighe abbastanza "compatte", restare sulle corsie più interne del percorso (che sono comunque quelle più affollate) ed ostacolare il più possibile il movimento degli avversari.

Sapendo infatti che si può muovere in una sola direzione per carta giocata, e sapendo che ci sono due curve che fanno invertire la marcia di 180° vi lascio immaginare il "caos" che si genera in pista all'avvicinarsi della curva, quando più che correre veloci si pensa a come ostacolare efficacemente gli avversari per costringerli a spostarsi verso l'esterno (allungando il percorso e sprestando preziosi punti di movimento).

Nei rettilinei le carte da "4" o da "5" sono le più importanti, ma non è detto che debbano essere assegnate ai vostri leaders, perché è la biga che arriva terza a determinare la vittoria, quindi è bene che le quadrighe più attardate recuperino in fretta. Le carte da "1" e da "2" diventano invece fondamentali per i sorpassi : si usano infatti per spostarsi **DI POCO** da una corsia all'altra e vengono poi solitamente combinate con carte di valore più alto per i sorpassi.

Il tempo necessario per una partita varia dai 30 minuti (in tre giocatori) ai 55-60 minuti (quando ci sono tutti e cinque) ma la "partecipazione" al gioco è tale che spesso si riparte per la rivincita subito dopo la conclusione di una corsa, fino a passare ol'ineitera serata a seguire le proprie quadrighe.

## PROFILO

### PRO

- + Componenti e grafica di ottima qualità
- + Possibilità di avere tre giochi in una sola confezione e con vari gradi di difficoltà
- + Regolamento semplice da capire, ben scritto e con esempi chiarificatori
- + Partite veloci ed interattive
- + La fortuna è praticamente inesistente : certo non è facile indovinare cosa sta pensando l'avversario ...
- + Ottimo anche per i più piccoli , per una serata al club o per coinvolgere qualche donna (specialmente nella corsa delle quadrighe)

### CONTRO

- per chi è abituato a comprare i giochi GMT a scatola chiusa (soprattutto i wargames)
- ROME potrebbe essere una delusione : questo è un gioco da famiglia stile tedesco (inventore tedesco e fabbricazione in Germania, con componenti alla tedesca)
- chi poi ama solo i giochi complessi e strategici è meglio rivolga le sue attenzioni altrove

### VOTI

Presentazione: 8

Testo: 8

Giocabilità : 8

Voto totale: 80%

L'impressione : adatto a tutti ed in particolare al pubblico più giovane, con serie possibilità di coinvolgere anche un pubblico femminile ( componenti sono davvero attrattivi)