

Caesar's Empire

Tutte le strade portano a Roma! Vogliamo scommettere?



Introduzione

L'immagine in primo piano sulla copertina della scatola de l'*Impero di Cesare* (il generale romano che studia la cartina della Gallia) avrà suscitato immediatamente il ricordo dei fumetti di Goscinny e Uderzo, ma se vi resta qualche dubbio basta guardare in basso a sinistra sulla scatola, e troverete la scritta "*Asterix*". E' esatto, l'ambientazione del gioco ci trasporta all'epoca della Roma Antica e ci permette di percorrere le strade dell'Impero per raccogliere risorse e Punti Vittoria (PV) nelle più remote città del mondo antico.



Foto 1 – Gli irriducibili Galli di Asterix.

Poco importa se l'estensione imperiale prevista dal gioco è in realtà quella raggiunta dall'imperatore Traiano 150 anni circa dopo Cesare ed ancor meno se i riferimenti ad Asterix riguardano soltanto i disegni e le miniature dei soldati romani in marcia dietro al loro Centurione (e chi conosce il fumetto o ha visto i cartoni animati capirà subito di cosa parliamo), quello che ci interessa è sapere se si tratta di un gioco divertente. Lo è!

L'Impero di Cesare stato ideato e prodotto in Francia (da Holy Grail Games), ma grazie ad **Asmodée Italia** ora possiamo trovarlo anche nel Bel Paese: non pensate però ad un "wargame" (seppur blando) che ci permetta di vendicare le prese in giro di René Goscinny e Albert Uderzo (chi ha tutta la collezione dei cartonati di Asterix, magari in lingua originale, come chi scrive, sa bene quante botte si prendono ogni volta i poveri legionari di stanza attorno al villaggio degli "irriducibili galli"): **L'Impero di Cesare** è infatti un gioco di percorso e piazzamento per 2-5 giocatori di 10 anni o più, a livello medio-facile e della durata di poco più di mezz'ora.

Unboxing



Foto 2 – I componenti del gioco.

È stato comunque con una certa "ansia" che abbiamo aperto la scatola di **Impero di Cesare**, timorosi di trovarci di fronte ad una mossa puramente di marketing e che nulla aveva a che fare con il nostro fumetto preferito.

Fortunatamente la componentistica è stata al livello delle aspettative, soprattutto grazie alle miniature di plastica colorata che riproducono una tipica "pattuglia" romana in esplorazione

Un centurione panciuto e due reclute che, nel fumetto, passano il loro tempo a guardarsi attorno impauriti, temendo di fare un brutto incontro (per esempio Obelix a caccia di cinghiali nella foresta).



Un centurione panciuto e due reclute che, nel fumetto, passano il loro tempo a guardarsi attorno impauriti, temendo di fare un brutto incontro (per esempio Obelix a caccia di cinghiali nella foresta).

Le “pattuglie” (che il testo chiama “Strade”, un termine che però non userò più in questo articolo!) servono a tracciare il cammino che da Roma arriverà a tutte le Città dell’Impero.

Queste ultime sono rappresentate sul tabellone da tessere di vario formato e valore: in ogni “regione” dell’Impero ad inizio partita verranno piazzate città con la stessa “forma” dei disegni stampati sul tabellone.

Foto 3 – Le pattuglie romane.[/caption]

Ci sono poi i gettoni “Risorsa”, i quali costituiscono il fattore più importante per accumulare Punti Vittoria (PV): ad inizio partita se ne mette (a caso) uno in ogni città, nell’apposito cerchietto stampato su ogni tessera.

Completano la scatola di **Impero di Cesare** il tabellone “double face” (si userà il “Lato A” per giocare in 4-5 ed il “Lato B” per giocare in 2-3), le cinque plance dei giocatori, di cui parleremo più in dettaglio fra poco, e cinque gettoni per segnare i PV.

I componenti sono molto buoni e perfettamente adatti al gioco: l’unico “neo” è che sul tabellone c’è qualche stradina più corta delle altre e una pattuglia ci sta davvero molto stretta.

Preparazione (Set-Up)



Foto 4 – Il tabellone posizionato sul lato per 4-5 partecipanti.

Prima di iniziare è bene dare un'occhiatina al tabellone di gioco di **Impero di Cesare**: come vedete nella foto qui sopra abbiamo Roma al centro dell'Impero e 40 città che si estendono dalla Penisola Iberica all'Asia e all'Egitto: esse sono state divise in sette province ed su ognuna di esse si poseranno le tessere con la stessa forma di quella stampata.

Su ogni tessera verrà posto infine, come abbiamo anticipato, un gettone risorsa: grano, legno, olive, uva, olio, vino, spezie, gemma e moneta.

I giocatori ricevono una plancia personale ed un sacchetto con tutte le “pattuglie” di plastica che hanno lo stesso colore della plancia. I marcatori “segnapunti” vengono infine posizionati sulla casella “zero” del tracciato dei PV. Siamo pronti a partire.

Il Gioco

Prima di lanciarcì alla conquista dell'Impero però è bene fare una breve sosta per dare un'occhiata più da vicino alla nostra plancia.



Foto 5 – La plancia dei giocatori durante la partita.

Come vedete dalla foto qui sopra, alla destra del personaggio (in questo esempio si tratta di Garovirus) c'è una griglia con 4 file di 8 cerchietti: essa serve a raccogliere le risorse durante la partita, posizionandole a partire dalla prima casella in basso a sinistra. Ogni nuovo tipo di risorsa deve essere messo su un cerchietto alla destra dei precedenti, mentre se ne prenderemo altre di un tipo già in stock dovremo posizionarle in verticale, sulla terza, seconda e prima riga.

Nel nostro esempio il giocatore ha già raccolto olive ed uva, poi ha deciso di prendere di nuovo le stesse risorse, probabilmente per una sua strategia “in verticale”. I numerini a sinistra della griglia indicano infatti i PV che il giocatore riceverà per ogni risorsa in verticale: 0 PV per la prima, 2 PV per la seconda, 10 per la terza e 20 per la quarta (ricordo che si possono sovrapporre solo risorse dello stesso tipo).



Foto 6 – Tutte le risorse del gioco.

Andando invece in “orizzontale”, se il giocatore ha una sola risorsa riceve 0 PV; con due diverse otterrà 2 PV; con 3-4-5-6-7-8 avrà invece 5-9-14-20-32-46 PV. Da questo si deduce che la caccia alle risorse è piuttosto importante in **Impero di Cesare**.

Nella parte bassa della plancia vediamo infine un tracciato per le monete: una sola moneta non dà PV; due monete a fine partita garantiscono 4 PV; con 3-4-5-6-7-8 monete si possono ottenere 9-16-25-36-49-64 PV... ma non illudetevi: nelle nostre partite (oltre la dozzina) nessuno è mai arrivato a fare neppure i 49 PV con le monete.

Ci siamo un po' dilungati con la spiegazione mentre i nostri giocatori fremono di impazienza, quindi diamo pure il via alla competizione: il primo giocatore decide dove piazzare la sua pattuglia iniziale: c'è solo una regola da seguire, e cioè che ogni pattuglia deve occupare una strada collegata a Roma e tutte le sezioni della strada devono essere occupate da pattuglie (di qualsiasi colore). È ovvio che il primo giocatore deve per forza scegliere una strada che esce da Roma, ma i suoi avversari potranno in seguito decidere se scegliere una nuova strada che esce dalla Città Eterna oppure se prolungare una via iniziata da un concorrente.



Foto 7 – Esempio di Calcolo dei Punti Strada.

Ogni pattuglia piazzata in questo modo assegna 1 PV a tutte le pattuglie che occupano quella strada (andando indietro fino a Roma). Prendiamo, per esempio, la situazione illustrata nella Foto 7 qui sopra: è il turno del giocatore “verde”, il quale deve posare in campo la sua seconda pattuglia. Può scegliere di continuare a marciare sulla strada dopo al pattuglia blu (ed in questo caso andranno 2 PV al verde e 1 PV a blu, rosso e giallo), oppure se prolungare quella del rosso (1 PV a verde, rosso e giallo), o infine se continuare gli altri tre percorsi che escono da Roma (1 PV a entrambi i giocatori in tutti i casi). È ammesso posare le pattuglie soltanto su strade che arrivano ad una città non ancora esplorata: in tal caso il giocatore incamera sia la tessera città che la risorsa da lei contenuta.

C'è però un'eccezione: se la città raggiunta contiene una moneta (anziché una risorsa) i Punti Strada vengono raddoppiati. Torniamo di nuovo al nostro esempio e supponiamo che il Verde abbia deciso di muovere verso la Penisola Iberica, raggiungendo una città da “3” che contiene una moneta: in questo caso il Verde riceverebbe 4 PV (avendo due pattuglie), mentre a Giallo, Rosso e Blu andrebbero 2 PV (perché hanno una sola pattuglia)



Foto 8 – Esempio di tessere città delle province di Roma (in alto), Gallia (al centro) e Asia (in basso). Notare i valori diversi (con i numeri romani).

Il quarto modo per guadagnare PV è collezionare il maggior numero di tessere città: per acquisirle basta portare per primi una pattuglia adiacente ad una nuova città e prelevare dalla mappa la tessera (e la risorsa che vi si trova sopra). La foto 8 vi mostra alcuni esempi di tessere città che, come vedete, hanno valore diverso: una volta conquistate dovrete girare la tessera sul retro (per mostrare i PV acquisiti) e metterla accanto alla vostra plancia: attenzione però, solo una tessera per Provincia sarà conteggiata a fine partita (naturalmente quella di valore più alto).

La partita a **Impero di Cesare** termina quando anche l'ultima città sul tabellone è stata raggiunta da una pattuglia. Si procede col conteggio dei PV e si dichiara vincitore chi ottiene il totale più alto.



Foto 9 – Come si presenta il tavolo al termine di una partita: tutte le città sono state raggiunte ed i partecipanti hanno accumulato tessere e gettoni risorsa.

Qualche considerazione e suggerimento

Impero di Cesare è un gioco piuttosto facile da imparare, ma deve essere praticato con attenzione, scegliendo una strategia di base e tenendola sempre ben presente per tutta la partita. In generale raccogliere le monete ha un senso quando se ne possono accumulare almeno 5 (25 PV) per compensare la mancanza dei PV delle risorse che non avremo potuto raccogliere: vi ricordo infatti che ci sono solo 40 città da visitare e quindi, se si gioca in cinque, si raccoglieranno solo 10 gettoni a testa. Con questa strategia e con 5 risorse diverse si arriverà allora ad un totale di $25 + 14 = 39$ PV. Diventa fondamentale a questo punto, per avere chances di vittoria, avere raccolto le tessere città di valore più alto.

Andare a caccia delle città di valore 6-8 significa fare tanti PV e ridurre di molto la necessità di ottenere 8 risorse diverse: sempre in una partita a cinque il valore medio dei PV con le città si aggira attorno ai 20-30 PV (ricordate che per ogni Provincia si può usare una sola tessera, e nel corso della partita è quasi impossibile avere solo tessere diverse) quindi diventa necessario ottenere almeno 6 risorse diverse (36 PV) oppure almeno un paio di “triple” della stessa risorsa (10 PV ciascuna).



Foto 10 – Plancia personale a fine partita: si capisce bene che la strategia seguita dal giocatore è stata quella della caccia alle risorse.

Resta infine la strategia più seguita dalla maggioranza dei giocatori, magari a partire dalla terza partita, quando si sono sperimentate anche le altre: la raccolta delle risorse. In questo caso bisogna però cercare di arrivare come minimo a sette diverse (49 PV), anche perché difficilmente gli avversari vi permetteranno di raccogliere quella che vi manca per arrivare ad otto (solitamente si coalizzeranno per portarvela via a tutti i costi).

Naturalmente funzionano bene anche strategie “miste” (risorse/monete o risorse/città o città/monete) purché vengano programmate accuratamente e non ci si disperda poi durante la partita.

Il gioco più “cattivo” è quello con cinque partecipanti: le strade si riempiono rapidamente, città e risorse spariscono fin troppo in fretta e bisogna quindi fare delle scelte molto attente ad ogni turno. Giocare in “quattro” è probabilmente la soluzione più interessante, con un numero di tessere e risorse sufficiente a dare a tutti chances alternative. In due o tre si cambia mappa e spariscono due serie di città: le tessere di Roma e della Grecia infatti devono essere tolte; si tolgono anche un gettone per tipo di risorsa e due monete. Le partite in tre sono state molto competitive e divertenti, mentre in due il gioco non ci è sembrato all'altezza delle altre scelte.

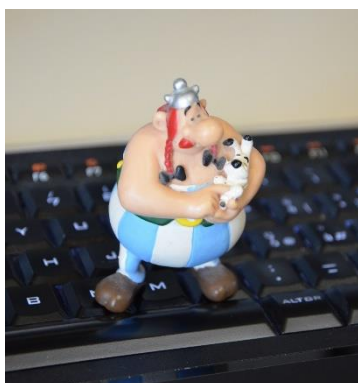


Foto 11 – La scatola di Impero di Cesare.

Commento finale

Prima di chiudere dobbiamo farvi una confessione: quando, aperta la scatola, abbiamo visto le stradine sul tabellone e tutti i segnalini colorati ci siamo guardati in faccia esclamando insieme: “Ecco un’altra variante di Ticket to Ride”. Chi scrive ha TUTTE le scatole della serie Ticket to Ride, quindi non sarebbe stato certamente un... dramma aggiungere un altro derivato, tuttavia la cosa avrebbe guastato l’attesa per l’ambientazione “Asterix”.

Fortunatamente, come abbiamo cercato di raccontarvi, le cose sono assai diverse: la meccanica è davvero molto semplice e ci si può quindi concentrare esclusivamente sulla scelta delle nuove strade da percorrere con le proprie pattuglie (una o due alla volta, visto che alcuni collegamenti chiedono due pezzi per essere attivati).



Resta un pizzico di delusione per la scarsa “immersione” nella saga degli irriducibili Galli: sarebbe stato bello se al posto delle tessere città avessimo potuto utilizzare delle “capanne galliche” di plastica, per esempio, ma comprendiamo che il costo sarebbe stato eccessivo, quindi ci consoliamo andando a rivedere, sul tabellone, le coste della Bretagna: troveremo un disegno con Asterix, Obelix e Idefix, e questo... ci consola.

A questo punto avrete capito che lo scrivente è un vero “fan” della serie Asterix a fumetti quindi ... prima di chiudere, non mi resta che salutare uno dei pupazzetti di Obelix che ho sempre accanto al PC.

*"Si ringrazia la ditta **Asmodée Italia** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*