

FORUM TRAJANUM

Antica Roma: Costruzione del Forum e della Colonna Traiana



Introduzione

Forum Trajanum fa riferimento al regno di **Marcus Ulpius Traianus**, il primo Imperatore dell'Antica Roma ad essere nato in Provincia (la sua famiglia, pur essendo di origina itlica, viveva infatti in Baetica, una zona della penisola iberica che oggi potremmo identificare con l'Andalusia). Essendo stato adottato dall'Imperatore Nerva (quest'ultimo fu spinto, seppure a malincuore, soprattutto dal fatto che non si sentiva più sicuro nemmeno della Guardia Pretoriana e quindi aveva bisogno di avere accanto un eccellente generale molto amato dall'esercito) gli succedette alla sua morte ereditando un impero tutto sommato piuttosto tranquillo.

Fu proprio lui, in seguito, a conquistare la **Dacia** ed il **Regno dei Parti**, e sotto Traiano l'Impero Romano raggiunse la sua massima espansione, al punto che gli fu assegnato il nome di “**Optimus Princeps**” (il migliore degli imperatori) per le sue capacità militari, politiche ed amministrative. Ancora oggi svetta nel centro di Roma, vicino al foro omonimo, la colonna commemorativa da lui fatta erigere dopo la conquista della Dacia e che narra tutte le sue gesta militari.

E proprio colonna e foro sono il “pretesto” per quest'ultima opera di **Stefen Feld: Forum Trajanum** è un gioco edito da Hutch (distribuito in Italia da **dV Giochi** ed illustrato dall'ormai celebre **Michael Menzel**), per 2-4 partecipanti di età minima di 12 anni e con una durata media di 120 minuti (in quattro).



I componenti del gioco.

Unboxing

Aprendo la classica scatola quadrata di Forum Trajanum troviamo sei plance di cartone fustellato, un sacchetto di segnalini di legno ed un mazzo di carte. La base della scatola contiene due pareti di sostegno (per il tabellone e le plance personali) ed un divisorio: così tutti i segnalini e le carte troveranno posto sul fondo lasciando libero accesso ai pezzi più ingombranti.

Dopo aver staccato tutti gli elementi dalla loro fustella bisognerà fare attenzione a dividere i componenti in maniera da facilitare poi il set-up, utilizzando i sacchettiini trasparenti in dotazione ed eventualmente anche qualche altro sacchetto supplementare.

I materiali sono robusti e di buona fattura, compresi i meeples da utilizzare come lavoratori, ma abbiamo qualche piccola riserva sui marcatori di legno colorato (un set per giocatore) perché sono molto piccoli e non sempre agevoli da manipolare, ed alcuni, per lo meno nella nostra confezione, difettosi (legno tagliato male o storto): nulla che disturbi la partita, naturalmente, ma anche l'estetica vuole la sua parte.



Come si presenta il tavolo dopo il set-up.

Preparazione (Set-Up)

Per giocare a Forum Trajanum occorre un tavolo rettangolare grande perché anche se il tabellone è di dimensioni standard, le plance personali sono piuttosto ingombranti e, come si vede nella foto, occupano molto spazio.

La preparazione del gioco è abbastanza laboriosa perché si devono piazzare sul tabellone due serie di tessere “edificio” (grandi e piccole), ognuna delle quali dovrà essere suddivisa in due gruppi separati (faccia grigia e faccia colorata) ed ogni gruppo in quattro diverse pile (una per ogni colore o per ogni tipo diverso di edifici grigi).

Al centro del tabellone troveranno posto, a seconda del numero dei partecipanti, da 3 a 5 piccole plance “Forum” (di 3x4 caselle in quattro diversi colori) mentre sulla sinistra si dividono le 24 carte “strada” in tre mazzetti da 8 (uno per ogni “ciclo”): ad esse si affiancano 3 carte “Traiano” (da considerare come obiettivi parziali per ognuno dei tre cicli di cui è composta la partita) prese a caso da un secondo mazzo.

Dopo aver creato delle “riserve” per le monete ed i segnalini di legno colorato (costruttori, assistenti, tribuni e quattro tipi di lavoratori nei colori giallo, verde, rosso e blu) si posizionano i marcatori dei giocatori in quattro diverse piste (Punti Vittoria, Basilica, Mercato e Libreria) ed il primo pezzo della colonna Traiana (il basamento) nell'apposita casella, mentre gli altri due tronconi (colonna e capitello) si mettono sul secondo e terzo mazzetto delle carte “strada” per ricordare quando devono essere aggiunti alla “costruzione”.

Ognuno deve poi preparare la sua plancia personale (che simboleggia una Colonia di cui il giocatore è governatore) ed è soprattutto qui che una buona separazione dei pezzi può davvero

semplificare la vita. Le plance sono stampate su entrambe le facce: quella superiore si usa per le prime 2-3 partite mentre l'altra verrà adottata dopo aver imparato il gioco: la differenza sta nella diversa disposizione delle "icone strada" nella faccia "B" (le "A" sono tutte uguali).



La faccia "A" della plancia personale dopo il set-up.

Con l'aiuto della foto qui sopra vediamo come verrà utilizzata questa plancia che è in effetti il cuore del gioco. La maggior parte dello spazio è occupata da una griglia di 6x6 caselle quadrate (la città) con le colonne e le righe caratterizzate dalle stesse icone bianche e nere che simboleggiano le strade e che ritroveremo nelle carte. Sulla griglia vengono dapprima poste quattro tessere "gru" (negli angoli) e poi viene completamente coperta dalle tessere "inviato" (come si vede nella foto), con l'ultima tessera piazzata nella parte in basso a destra (il porto). Le quattro caselle con i templi non devono essere mai coperte.

Ci sono anche tre tessere in ogni dotazione che, per essere più facilmente riconoscibili, hanno sul retro una figura femminile: una di esse viene presa a caso all'inizio della partita, girata e piazzata nella parte sinistra della plancia (che rappresenta il quartiere dei “cittadini romani” veri e propri, con i loro privilegi) mentre le altre due finiscono nei due angoli della griglia rimasti vuoti. Le prime due righe del quartiere sono destinate ai “patrizi” (simboleggiati da una colonna), le due seguenti ai mercanti (una borsa di denaro) e le ultime agli artigiani (martelli incrociati). La tessera presa viene girata e collocata in una delle due righe della categoria scoperta (nella foto, per esempio, si tratta di un artigiano).

Nella parte alta della plancia è simbolizzata la strada che dalla Colonia porta a Roma, della lunghezza di 17 caselle: una barretta lunga 7 caselle si piazza all'estrema sinistra della strada e servirà per conteggiare una parte dei Punti Vittoria (PV).

Ogni giocatore prende un segnalino “Costruttore” (grigio), un “Assistente” (marrone), un “Tribuno” (bianco) ed 1 moneta.

Finalmente, dopo circa 20-25 minuti, siamo pronti e ad un cenno dell'imperatore si può partire.



Le carte “Strada”: nome e disegno centrale sono soprattutto un “decoro”, mentre quel che conta sono i simboli bianchi e neri nella parte bassa.

Il Gioco: prima parte

Una partita a **Forum Trajanum** consiste di tre “Cicli”, ognuno dei quali è composto da quattro round, cadenzati dalla posa sul tabellone di due carte “Strada”, ciascuna delle quali mostra un simbolo sulla parte bassa.

I giocatori utilizzano questi simboli per localizzare le rispettive strade sulla loro plancia e per scegliere (senza guardarle) una tessera “inviato” per ciascuna di esse. Dopo averle esaminate (per capire che cosa offrono queste tessere e quale delle due possa effettivamente servire alla propria strategia) ne devono scegliere una e passare l'altra, coperta, al giocatore di destra.

Tutti guardano ora le tessere ricevute e, di nuovo, sarà necessario decidere quale delle due usare: in questa fase però è possibile utilizzare entrambe le tessere, purché si paghi la seconda con due “Tribuni” (meeple bianchi) da prelevare dalla propria riserva per rimetterli in quella comune.



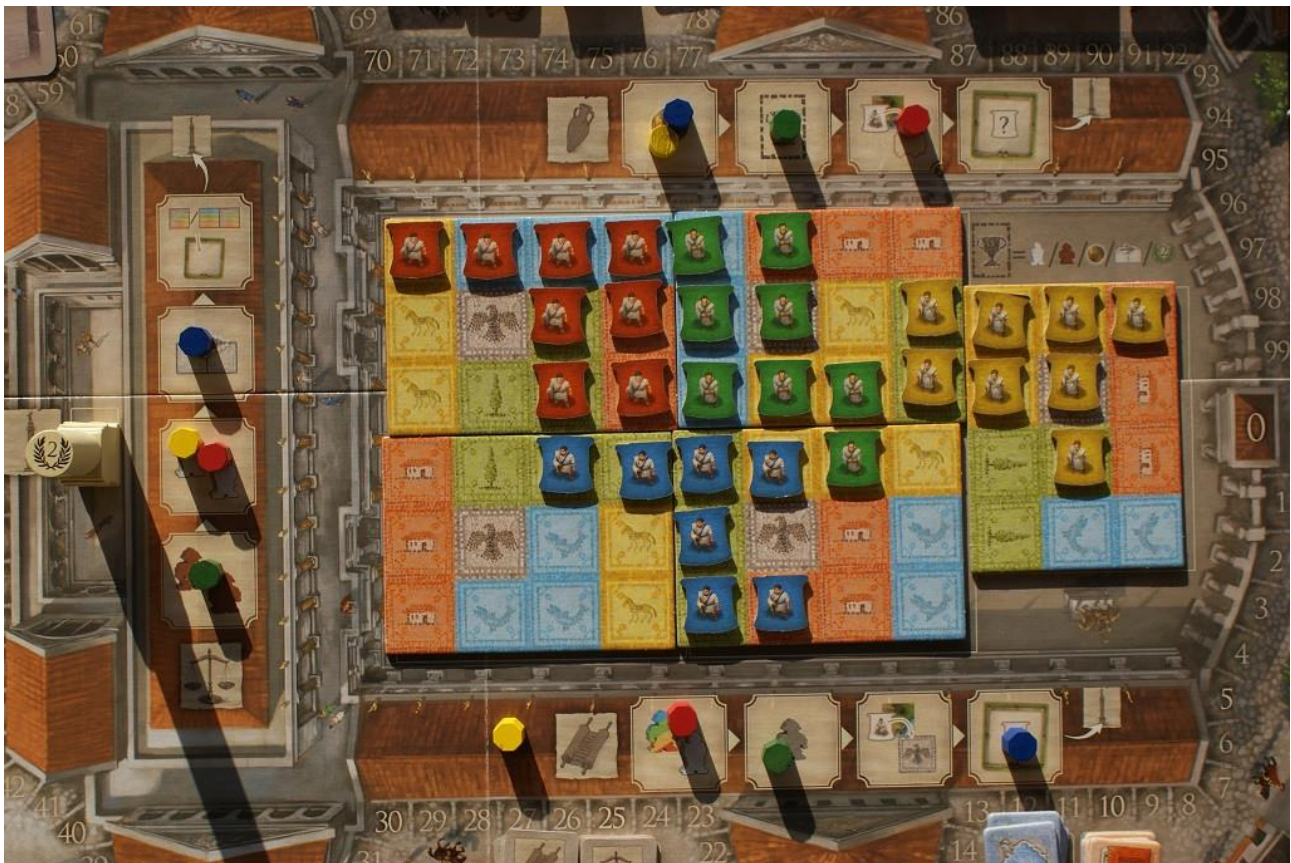
Le tessere inviate di tre dei quattro colori: sul “retro” sono tutte uguali, come abbiamo già visto nella foto 3, e si differenziano solo per il colore di base.

Questa scelta di tessere un po’ “al buio” serve ovviamente a dare una certa variabilità alle partite, ma i giocatori, dopo la prima partita di prova, non le prenderanno mai veramente a caso: in base ai loro “progetti” dovranno infatti cercare di liberare delle caselle ben precise in modo da permettere poi la posa degli edifici più grandi oppure per preparare lo spazio in modo da rispettare in seguito le richieste delle carte “Traiano”: se infatti, per fare un esempio, la carta di quel ciclo richiede che ci siano tre edifici di colore diverso, uno sopra l’altro nella stessa colonna, bisognerà per prima cosa cominciare a sgombrare tre spazi da una colonna sulla plancia per poi riempirla con gli edifici giusti.

Dopo aver deciso se usare una o due tessere i giocatori, a turno, la/le rivelano e possono “incassare” quanto offerto: lavoratori di uno o due colori, assistenti, costruttori, tribuni, denaro, spostamenti della barretta dei PV sulla plancia o una combinazione di essi. Notiamo che in ogni set di “inviati” sono presenti anche altre sei tessere “cittadino romano” che possono essere aggiunte nella parte sinistra della plancia per ottenere ulteriori benefici. Altre ancora potrebbero arrivare dal giocatore di sinistra, ma prima di piazzarle sulla plancia bisogna fare i conti con il loro costo, come vedremo fra poco.

Infine il giocatore può “costruire” un palazzo: non è un’azione obbligatoria, ma è comunque fortemente raccomandata, non solo per riempire la propria plancia e cercare di ottenere i bonus delle carte “traiano”, ma anche e soprattutto perché, dopo aver costruito un edificio colorato, si può mandare uno dei propri inviati a Roma ed occupare una casella del Foro che abbia lo stesso colore.

Come si può vedere dalla foto qui sotto più inviati si mandano a Roma e maggiore è lo spazio occupato all'interno del Foro: anticipiamo fin da ora che alla fine di ogni ciclo vengono fatti due conteggi nel Foro per assegnare dei PV a tutti i giocatori, per cui avere un buon numero di inviati a Roma, possibilmente adiacenti, è sempre positivo



Il Foro Traiano durante una partita, con tutti gli inviati che ... discutono il futuro di Roma.

Una delle particolarità specifiche del Foro è che se un giocatore comincia ad occupare le caselle di un'area colorata tutti gli avversari che vogliono usare quello stesso colore devono mettere i loro inviati nell'area iniziata: solo dopo che questa è stata completata se ne può aprire un'altra. Chi possiede un cittadino "Patrizio" può invece posare liberamente i suoi inviati dove gli pare, rispettando sempre il colore, ma non l'area.

Per acquistare un edificio bisogna pagare con dei "lavoratori" del suo colore, come indicato qui di seguito.

- I. Edificio singolo di colore "grigio": serve un "Costruttore" (meeple grigio)
- II. Edificio doppio "grigio/colorato": occorrono un "Costruttore" ed un "lavoratore" di quel colore
- III. Edificio singolo e "colorato": occorre un "Lavoratore" dello stesso colore
- IV. Edificio doppio e "colorato": servono DUE lavoratori di quel colore.

È evidente che durante la partita prima o poi i giocatori si troveranno a dover decidere un acquisto senza avere i lavoratori del colore giusto, ed è qui che intervengono gli assistenti: giocando infatti uno di questi insieme ad un lavoratore qualsiasi lo si potrà "trasformare" nel colore necessario a soddisfare la richiesta di costruzione.



I segnalini colorati dei lavoratori: al centro gli “Assistenti” di colore marrone e, sulla destra, i “Costruttori” di colore grigio.

Nella seconda parte di questa recensione vedremo più in dettaglio le funzioni di ogni edificio grigio e dei cittadini romani. In questa sezione è sufficiente ricordare che gli edifici grigi servono a fare avanzare i marcatori nelle diverse piste del tabellone, per ottenere bonus extra, mentre quelli colorati, come abbiamo visto, aggiungono inviati al Foro di Roma.

Quando le otto carte “strada” del primo mazzetto sono esaurite il ciclo finisce, si effettua un conteggio parziale dei punti (lo vedremo più in dettaglio nella seconda parte) e poi si riparte con il secondo mazzetto, aggiungendo un pezzo alla colonna Traiana in costruzione. Stesso discorso per il terzo ciclo.

Il gioco finisce dopo avere conteggiato i PV al termine del terzo ciclo (cioè dopo il dodicesimo turno di gioco) e la vittoria è assegnata a chi ha più PV.

Seconda parte: alcuni dettagli e calcolo dei PV

Come avviene quasi sempre con i giochi di Stefan Feld anche in **Forum Trajanum** ci sono dei sotto-giochi che devono essere comunque utilizzati per poter avanzare più in fretta nel calcolo dei PV. L'autore non obbliga mai nessuno a seguire tutte le strade delle sue opere, ma in pratica, se si vuole vincere la partita, è necessario seguire una strategia di base e fare qualche “capatina” anche sulle altre piste.



La zona del tabellone chiamata “Libreria” caratterizzata dal disegno di un papiro.

Vediamo dunque innanzitutto a cosa servono gli edifici “grigi”, i quali si riconoscono in base a quattro diversi simboli:

- A. **Libreria** (simboleggiata da un papiro): il marcatore della pista omonima avanzerà di una casella ed offrirà ad ogni avanzamento i seguenti bonus (vedere anche la foto qui sopra): 1 lavoratore a scelta e un tribuno (prima casella); 1 costruttore (seconda casella); possibilità di piazzare subito un inviato nel Forum in una casella “Aquila”; possibilità di prelevare una tessera “inviato” dalla plancia personale ed utilizzarne subito l’effetto.
- B. **Basilica** (bilancia): 2 assistenti (prima casella); 2 Tribuni; spostamento della barretta di una casella a destra sulla strada per Roma; esecuzione di un’azione “costruzione” addizionale.
- C. **Mercato** (anfora): 1 moneta; scelta di un bonus fra quelli indicati sul tabellone (1 tribuno, oppure 1 assistente, o 1 moneta, o 2 PV o un avanzamento della barretta); piazzamento di un inviato al Forum in una casella qualunque (aquile escluse); possibilità di prelevare una tessera “inviato” dalla plancia personale ed utilizzarne subito l’effetto.
- D. **Colonna Traiana** (colonna): si riceve una quantità di PV pari al valore della colonna (3 nel primo ciclo, 2 e 1 nei successivi) moltiplicato per il numero di cittadini romani attivi nella propria plancia. Così se, per esempio, possediamo 2 cittadini e siamo nel secondo ciclo faremo $2 \times 2 = 4$ PV.



La zona del Mercato.

Sempre a proposito dei Cittadini Romani, l'area di loro competenza è divisa in 6 righe e due colonne e quindi ci sono a disposizione 12 caselle: premesso che nelle nostre partite non abbiamo mai avuto nessun giocatore che ne abbia utilizzate più di 3-5, bisogna ricordare che ogni tessera messa in quest'area non potrà ovviamente andare al Foro di Roma e che a fine ciclo ogni cittadino romano costa una moneta (per il mantenimento).

Ecco comunque quali sono i vantaggi che questi cittadini possono dare, facendo notare che il primo di ogni riga assegna effettivamente un vantaggio importante e permanente, mentre il secondo regala solo un bonus extra e attiva il moltiplicatore x 3 nel calcolo dei PV:

1. **Patrizi I** (prima riga): si ignorano le restrizioni sulla posa degli inviati nel foro di Roma (quindi se un colore è già iniziato il giocatore può posare il suo inviato su un'altra area con lo stesso colore) e durante il punteggio del Foro si contano anche gli inviati che si trovano adiacenti "in diagonale" alle caselle con l'Aquila. Nel momento in cui viene posata una tessera nella seconda casella il giocatore può mandare subito un inviato al Foro.
2. **Patrizi II** (seconda riga): permettono di prendere due Bonus dal tabellone (anziché uno solo), quando richiesto da una pista o da una tessera. Nella seconda casella si ottiene invece un bonus immediato e gratuito.
3. **Mercante I** (terza riga): girare la barretta sulla strada per Roma sul lato B (che offre un punteggio migliorato) e da quel momento ogni avanzamento ricevuto fa muovere sulla successiva casella con un cipresso (anziché di una sola casella). Nella seconda casella Mercante I si ottiene una moneta (o un tribuno, a scelta)
4. **Mercante II** (quarta riga): permette di scambiare, una volta a turno, una moneta, un tribuno o un assistente per una moneta, un tribuno o un assistente, a scelta. La seconda casella invece permette di avere una moneta o un assistente gratis
5. **Artigiano I** (quinta riga): due volte a turno è possibile scambiare un Assistente per avere un Lavoratore di un colore a scelta. La seconda casella assegna un lavoratore a scelta

6. **Artigiano II** (sesta riga): una volta a turno è possibile scambiare un Assistente per un Costruttore. Nella seconda riga si ottiene direttamente un Costruttore



La plancia personale durante una partita: in particolare si nota che sulla sinistra sono stati giocati due Cittadini Romani: un Patrizio e un Mercante.

Da quanto abbiamo scritto si vede che i vantaggi “diretti” di questi cittadini non sembrano poi così forti da giustificare una installazione “a tappeto”: forse è vero, ma in realtà essi hanno anche un’altra funzione durante la fase di conteggio dei PV alla fine di ogni ciclo.

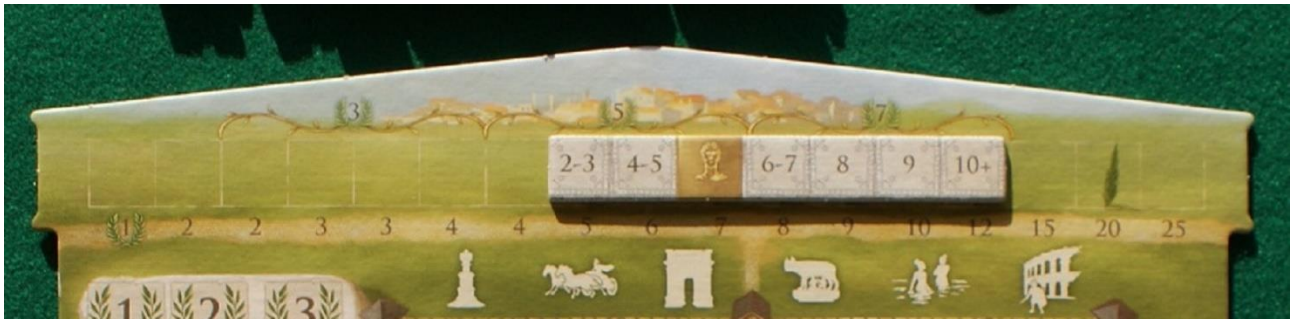
Infatti i giocatori moltiplicano il numero degli edifici grigi all'interno della griglia per il valore della colonna occupata dai Cittadini: così, per fare un esempio, nella nostra foto vediamo che il giocatore guadagnerà 2 PV nella prima riga (1 grigio ed un patrizio nella colonna dei 2 PV), 1 PV nella seconda (1 edificio e nessun cittadino, quindi si considera la colonna da 1 PV), 4 PV nella terza (2 edifici ed il mercante nella colonna 2 PV), 0 nella quarta, 1 PV nella quinta e 0 PV nella sesta, per un totale di 8 PV. Ecco perché quando si costruiscono gli edifici grigi bisogna sempre dare un’occhiata a dove sono installati i cittadini ... e viceversa.



La zona con la colonna Traiana e le carte Traiano[/caption]

Continuando a parlare di PV, abbiamo già anticipato che al termine di ogni ciclo viene effettuato un calcolo che tiene conto di vari fattori:

- Per prima cosa si paga una moneta per il “mantenimento” di ogni cittadino romano già installato. Se non si hanno monete a sufficienza uno o più cittadini si disattivano (girarli sul dorso)
- Poi si verificano le gru: se sono visibili (cioè sono stati tolti i segnalini che le coprivano) assegnano 3-2-1 PV (a seconda se siamo nel primo, secondo o terzo ciclo) per ogni edificio del loro colore già installato sulla plancia. Fatto il calcolo le gru si girano ed esauriscono così il loro compito.
- In seguito si calcolano i punti della Colonia, moltiplicando il numero degli edifici diversi di ogni riga per il valore della colonna “coperta” dai cittadini (abbiamo appena visto un esempio di questo calcolo)
- Si passa poi al Foro di Roma e si assegna 1 PV ad ogni tessera inviato adiacente ortogonalmente ad ogni casella “Aquila” (chi ha il Patrizio I riceve 1 PV anche in diagonale) e 2 PV per ogni tessera “sopra” un' Aquila.
- Si considera ora la più grande area coperta dagli inviati di ogni giocatore (contando le caselle adiacenti) e si verifica questo numero sulla barretta dei PV (vedere la foto seguente per un esempio).
- Infine, sempre utilizzando la barretta, si guarda se e quante volte abbiamo soddisfatto la richiesta della carta Traiano di quel ciclo e per ogni combinazione si guadagnano i punti indicati sopra alla “testa” della barretta (vedere foto qui sotto).



La barretta dei PV piazzata sulla strada per Roma: si verifica sulla barretta il numero di caselle del foro collegate fra loro e si trova il punteggio ottenuto nella riga sottostante: per esempio con 6-7 caselle del nostro colore otterremo 8 PV. La posizione della “testa” garantisce inoltre 5 PV per ogni combinazione corretta sulla base della carta “Traiano” di quel ciclo.

Siamo arrivati alla fine ... speriamo di non avervi troppo confusi, ma questo è in effetti lo scopo di ogni gioco di Stefan Feld e **Forum Trajanum** non fa eccezione: costringere i giocatori a provare varie strategie esplorando le possibilità che lui ha considerato ed attuato.

All'autore tedesco piace effettuare dei calcoli matematici piuttosto complessi per creare la base di ogni suo nuovo gioco e quando i numeri finalmente gli danno ragione “riveste” le sue opere con un’ambientazione suggerita probabilmente più dalle mode del momento che da un suo particolare desiderio. Sembra anzi che dopo aver spiegato ai suoi editori la meccanica e lo scopo finale di ogni nuova opera poi lo lasci libero di “abbigliarlo” come preferisce.

In ogni caso questo non è probabilmente il miglior gioco di Feld, al momento, ma è senz'altro molto interessante perché costringe i partecipanti a mantenere alta l’attenzione fino all'ultimo turno.



La scatola del gioco

Ovviamente si tratta di un'opera dedicata soprattutto ai giocatori più esperti perché la necessità di utilizzare le varie piste costringe ad uno sforzo di programmazione abbastanza impegnativo, ma riteniamo che dopo un paio di prove possa essere apprezzato anche da tanti altri giocatori.

"Si ringrazia la ditta [dV GIOCHI \(Da Vinci\)](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"