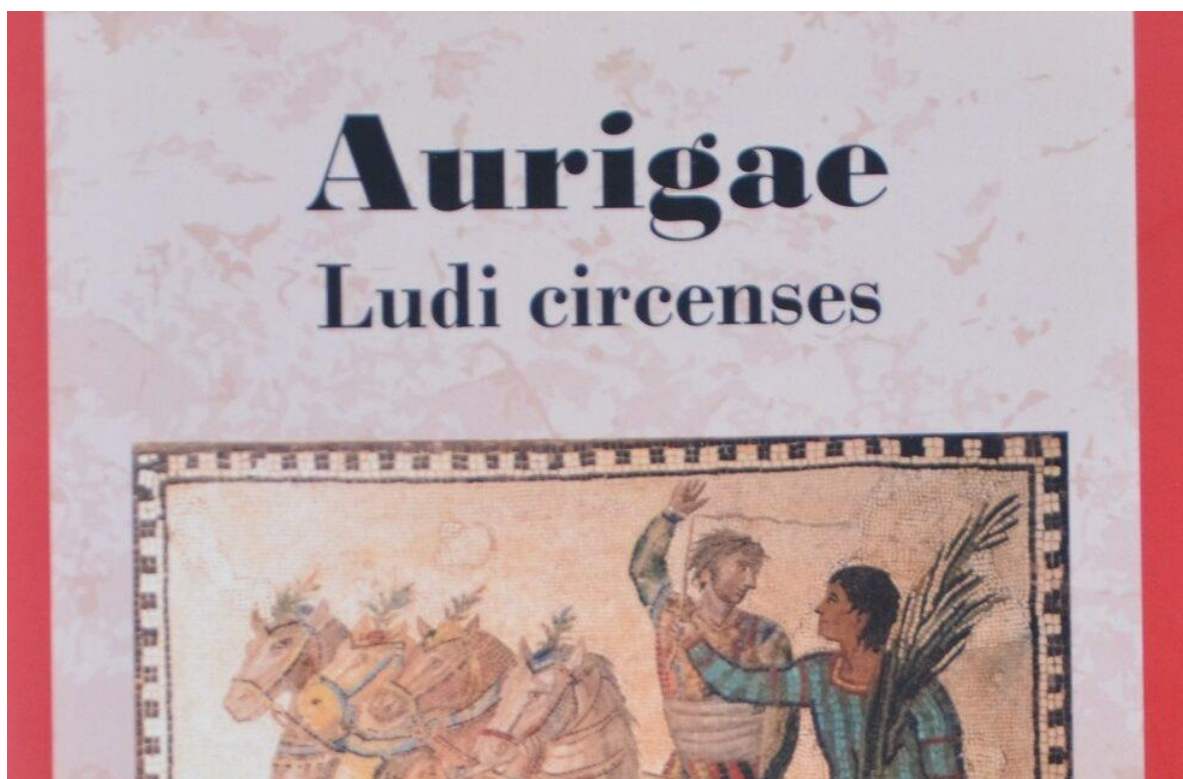


AURIGAE: LUDI CIRCENSIS

Una “feroce” corsa di quadrighe nell’antica Roma



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 11/03/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

I lettori più giovani probabilmente avranno sentito parlare del film Ben Hur (1959) e della spettacolare scena della corsa delle quadrighe: ma “noi” veterani (e con “noi” intendo l’autore del gioco, Aldo Ghetti, lo scrivente e i nostri coetanei) lo abbiamo certamente visto più volte perché quella scena era davvero spettacolare.



Foto 1 – Un fotogramma del film, con Charlton Heston, nei panni di ben Hur, a destra.

Aurigae, creato da Aldo e dalla figlia Giada, è dedicato a chiunque voglia simulare una corsa di quadrighe in un anfiteatro romano: edito da **White Line**, una casa editrice (e studio grafico) di Faenza, è consigliato a giocatori da 12 anni in su e può durare da 60 a 120 minuti a seconda del numero di giri che si vogliono fare e... dai tempi che ci mettono i partecipanti a studiare la mossa più “cattiva” possibile.

Come nel film (ma anche come nella realtà del Circo Massimo di 2000 anni fa), è infatti possibile contrastare gli avversari prendendoli a frustate oppure cercando di danneggiare il loro carro.

Unboxing



Foto 2 – I componenti.

La confezione di **Aurigae** è costituita da una pochette di cartone all'interno della quale troviamo un libretto di 42 pagine: al centro del libretto ci sono gli inserti in cartoncino per ritagliare le carte da

gioco (quattro serie nei colori giallo, verde, rosso e blu) e una fustella pre-tagliata con le quadrighe e i necessari marcatori. Un tabellone (600x980 mm) con una griglia di grandi esagoni (60 mm) completa la dotazione “base”.

Esiste anche un “kit 3D” che vi permette di utilizzare dei dadi speciali e delle miniature per le quadrighe (da colorare se volete) in modo da rendere le vostre corse ancora più realistiche. Alcune foto di questa recensione vi mostreranno quelle di Aldo che abbiamo utilizzato durante una corsa.

Prima di iniziare dovete però procurarvi uno o più dadi a sei facce (D6) perché serviranno in certe situazioni e non sono compresi nella confezione.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Una immagine ... a volo d’uccello sul Circo Massimo, con le quadrighe già schierate nelle postazioni di partenza, pronte a partire al galoppo.

Preparare una corsa di **Aurigae** è piuttosto rapido: basta disporre di un tavolo sufficientemente grande, sorteggiare l’ordine di partenza e parcheggiare le quadrighe sull’apposita griglia, posizionare i marcatori sui tracciati della postazione personale (stampate sul tabellone) e mollare le briglie ai cavalli per lanciarli sulla pista.

Per muovere le nostre quadrighe si utilizzano delle carte: ogni giocatore ne riceve 29 nel colore da lui scelto (bianco, verde, rosso o blu) così suddivise:

- 8 carte di “Livello I” (che permettono di spostarsi di un solo esagono);
- 8 carte di “Livello II” (che fanno muovere il carro di 2 esagoni);
- 6 carte di “Livello III” (movimento di 3 esagoni);

- 1 carta di “Livello “IV” (con la quale il carro avanza in linea retta di 4 esagoni);
- 6 carte “Azione Speciale” (che vedremo più avanti)

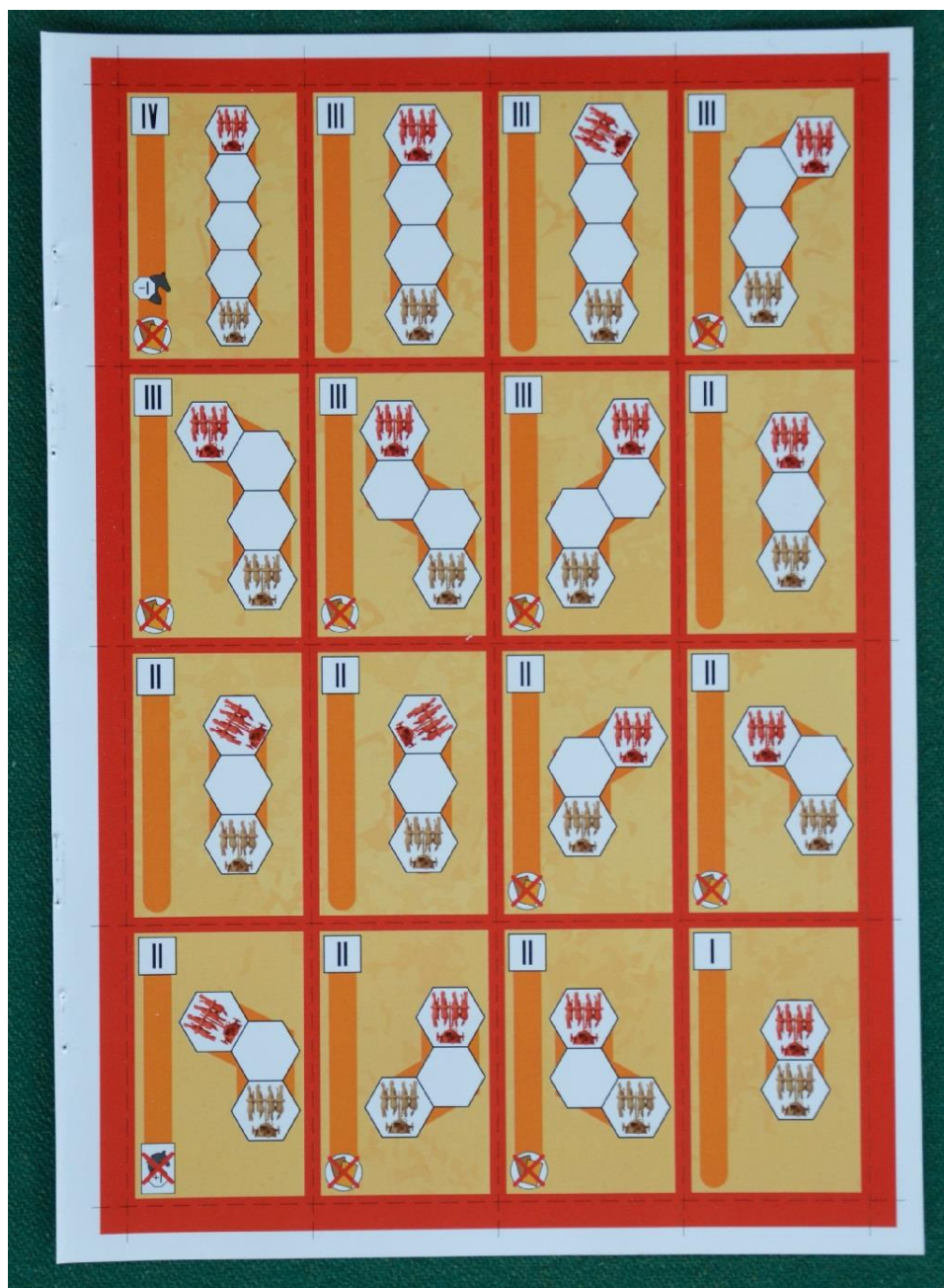


Foto 4 – In questa foto si vedono le carte dei Livelli II-III e IV.

I giocatori terranno sempre TUTTE le carte in mano e ne utilizzeranno una a turno: naturalmente, come in ogni gioco sulle corse che si rispetti, non potranno usarle indiscriminatamente, ma seguendo delle regole ben precise. Qualcuno ha osservato che è un po' scomodo dover sfogliare ad ogni turno tutte le carte alla ricerca di quella giusta e che probabilmente una tabella riassuntiva di tutte le mosse disponibili avrebbe potuto essere utile. Concordiamo ma osserviamo che dopo la prima partita le cose si semplificano e poi... basta tenere le carte sul tavolo, divise per tipo, per ridurre questo “disagio” al minimo.

Prima di iniziare la corsa è necessario posizionare i segnalini “Marcatore” nell’area “personale”:

- la tessera quadrata dovrà essere messa sulla casella “0” del tracciato più a destra (quello che indica il livello di velocità del carro);
- il gettone ottagonale si metterà sulla casella “IV” del tracciato centrale (che indica la “resistenza dei cavalli”);
- il dischetto infine si posizionerà sulla casella “III” del tracciato di sinistra (che indica se un carro ha subito dei danni).



Foto 5 - L'area personale del giocatore “verde” con tutti i marcatori posizionati al loro posto subito prima della partenza.

Due tessere speciali serviranno infine a tener conto dei giri effettuati e di chi è di turno.

Il Gioco

Una partita ad **Aurigae** può durare un numero variabile di giri, a scelta dei partecipanti: gli autori tuttavia suggeriscono 3 giri per le prove iniziali (prima partita), 5 per una gara veloce e 7 per una competizione “pro” fra giocatori scafati, ma in questo caso preparatevi a passare circa due ore di “battaglia” fra giocatori assatanati.

Ognuno sceglie una carta “velocità” che può essere accompagnata da una carta “Azione Speciale” con funzione “offensiva” o “difensiva” (come vedremo più avanti). La carta giocata fa spostare la quadriga del numero di esagoni indicato e, secondo la mossa scelta, potrà essere girata per effettuare un cambio di direzione.



Foto 6 – Esempio preso durante una corsa: le carte in basso sono quelle della quadriga verde.

In generale si può salire o scendere “gratis” di un Livello di velocità ad ogni turno (da “I” a “II”, da “IV” a “III”, ecc.) ma se avete bisogno di un’accelerazione o di una frenata più decise potete saltare un livello, frustando adeguatamente i vostri cavalli, ma rischiando al tempo stesso di affaticarli eccessivamente. Ed è proprio qui che interviene il dado “D6”: con un risultato di “5-6” il cavallo si affatica e il marcatore ottagonale deve scendere di un livello, riducendo la velocità massima dei cavalli. Così se la mia quadriga è, per esempio, a livello “III”, non potrà usare (per ora) la carta da “IV”, ecc.

Giocando ad **Aurigae** si può affiancare una carta “Azione Speciale” a quella della velocità per attaccare un avversario (o per difendersi). Torniamo per un attimo alla Foto 6, dove abbiamo visto che il giocatore Verde ha giocato, oltre alla carta Velocità III, un attacco di “speronamento”.



Foto 7 – Ecco la situazione dopo la mossa del carro verde: il carro del giocatore bianco è sotto attacco.

Dopo aver percorso i tre spazi che previsti dalla prima carta la quadriga supera il suo avversario ed è nella posizione giusta per attaccare il carro: il giocatore bianco, se non ha in mano una carta “difesa da attacco al carro” subirà severe penalità, fra cui l’annullamento della sua carta e l’azzeramento della velocità. Ed è qui che si vede la “cattiveria” del gioco perché i giocatori si succedono sempre in senso orario e il primo cambia di una posizione ad ogni turno.

Quindi non solo bisogna programmare al meglio la propria mossa, ma anche, in base alla posizione nell’ordine di turno, è necessario provare ad immaginare cosa potrebbe succedere quando qualcuno muove prima e può affiancarci.

Fortunatamente non tutte le mosse permettono di utilizzare le carte “Azione Speciale”: in generale tutte quelle che fanno curvare o cambiare corsia hanno una piccola icona in basso a sinistra che impedisce l’uso di carte speciali.



Foto 8 – Questa foto mostra le sei carte speciali ed alcune di quelle per la velocità a “Livello I”.

Guardate per esempio alla foto 8 qui sopra: giocando una delle due carte in alto a destra non sarà possibile usare carte speciali. La carta a destra della seconda fila è un “Bluff”: i giocatori la usano insieme ad una carta velocità perché gli avversari sospettino un attacco e si regolino di conseguenza.

La carta successiva (ruota) è un attacco di speronamento al carro nemico, mentre quella dopo è la relativa “difesa”; la successiva indica una frustata all’auriga nemico che potrà proteggersi con la quarta carta.

Infine la prima carta a sinistra della quarta fila dice che un cavallo “affaticato” può recuperare un livello, purché abbia giocato una carta velocità adeguata (alcune infatti impediscono l’uso di questo bonus).



Foto 9 – Dopo il terzo giro si cominciano a delineare le posizioni, ma nulla può essere dato per scontato perché è da questo momento ogni auriga inizierà a prendere dei rischi per recuperare.

Superata la bagarre iniziale (tutti i cavalli di **Aurigae** partono affiancati e cercheranno di guadagnare la miglior posizione per affrontare all'interno la prima curva e ostacolare gli avversari) inizia la gara vera e propria: nessuno può permettersi il lusso di rilassarsi troppo perché, come abbiamo già detto, i turni si susseguono in senso orario e non secondo la posizione delle quadrighe sul campo.

Questo, vogliamo sottolinearlo molto bene, fa nascere situazioni davvero intricate dove un auriga maldestro può trovarsi in grande difficoltà ed essere scavalcato da tutti, passando magari dalla prima all'ultima posizione.

Guardate l'esempio qui sotto



Foto 10 – Esempio di passaggio ad una curva: la posizione dei carri all’inizio...

Come vedete i cavalli si trovano vicini a una curva e i giocatori hanno preparato per loro le carte (che abbiamo messo sul tavolo solo per spiegare meglio l’esempio).

Il primo a muovere è il blu, che si sposta nella casella alla sua sinistra, girandosi di un lato; tocca poi al verde che avanza di una casella e poi si sposta a sinistra, cambiando direzione; il rosso (terzo), avendo sentore di un grande ingolfamento, decide di andare dritto e cambiare semplicemente direzione; il bianco (ultimo in questo turno) immaginando che il blu gli avrebbe tagliato la strada decide di allargarsi verso destra per evitare di essere coinvolto in uno scontro in cui avrebbe avuto al peggio.

Nel turno successivo il bianco è il primo a muovere ma la sua strada è completamente bloccata ed è dunque costretto a frenare i cavalli, così si ritroverà buon ultimo dietro agli altri, come vedete nella foto qui sotto.



Foto 11 - ... e alla fine della virata.

Questo esempio ci mostra che in una corsa di **Aurigae** nessuno può mai essere sicuro di superare indenne la sua mossa se non considera preventivamente la sua posizione nel turno e le possibili alternative a disposizione del suo carro e di quelli avversari.

Nelle curve poi ci sono ovviamente delle restrizioni: non si possono superare le due caselle più interne ad alta velocità, se non rischiando di danneggiare seriamente il carro (più è alta la differenza di velocità e più si rischia).

Tuttavia ogni auriga sa che prima o poi verrà il momento di forzare un po' per riuscire a superare gli avversari e guadagnare un buon vantaggio: la difficoltà sta nello stabilire “quando” è arrivato quel momento. Notate che subire il primo danno al carro non dà alcun malus particolare, ma non è possibile effettuare riparazioni durante la corsa, quindi una quadriga danneggiata sarà senz'altro attaccata dagli avversari appena possibile per metterla definitivamente fuori combattimento.



Foto 12 – Il sole cala all’orizzonte mentre la quadriga del vincitore taglia trionfante il traguardo dell’ultimo giro, accolta dalle urla della folla.

Vince chi taglia prima il traguardo, senza che gli altri possano terminare il loro turno.

Qualche considerazione finale.

La “Storia” ci ha tramandato racconti di corse rimaste famose a Roma e di campioni osannati dalla folla come succede oggi, per esempio, con i più famosi piloti di Formula 1: le corse dei carri (bighe o quadrighe) non davano solo fama e gloria agli aurighi migliori, ma anche un fiume di soldi.

Così è rimasto famoso Flavio Scorpo (che otteneva anche 15 sacchi d’oro a corsa), morto in un incidente di corsa ma che, pare, sia stato proprio l’ispiratore della corsa di Ben Hur; oppure Gaio Apuleio Diocle (portoghese) specialista di gare in rimonta che gli permisero di vincere quasi la metà delle oltre 4.000 corse a cui partecipò; o Fuscus, probabilmente uno schiavo di origine africana che correva (e vinceva) all’epoca dell’imperatore Traiano; e molti altri.

Tornando al nostro **Aurigae** possiamo anche noi provare a imitare questi grandi campioni restando comodamente seduti a tavola e senza correre i rischi degli atleti romani i quali, tra le altre cose, correvano con le redini allacciate al corpo per avere le mani libere, ma con il rischio, nel caso il loro carro fosse travolto, di essere trascinati dai cavalli lungo l’arena o restare infilzati in qualche pezzo di legno rimasto sul percorso (per questo tutti gli aurighi avevano un coltello nella cintura con cui tagliavano le redini in caso di incidente).

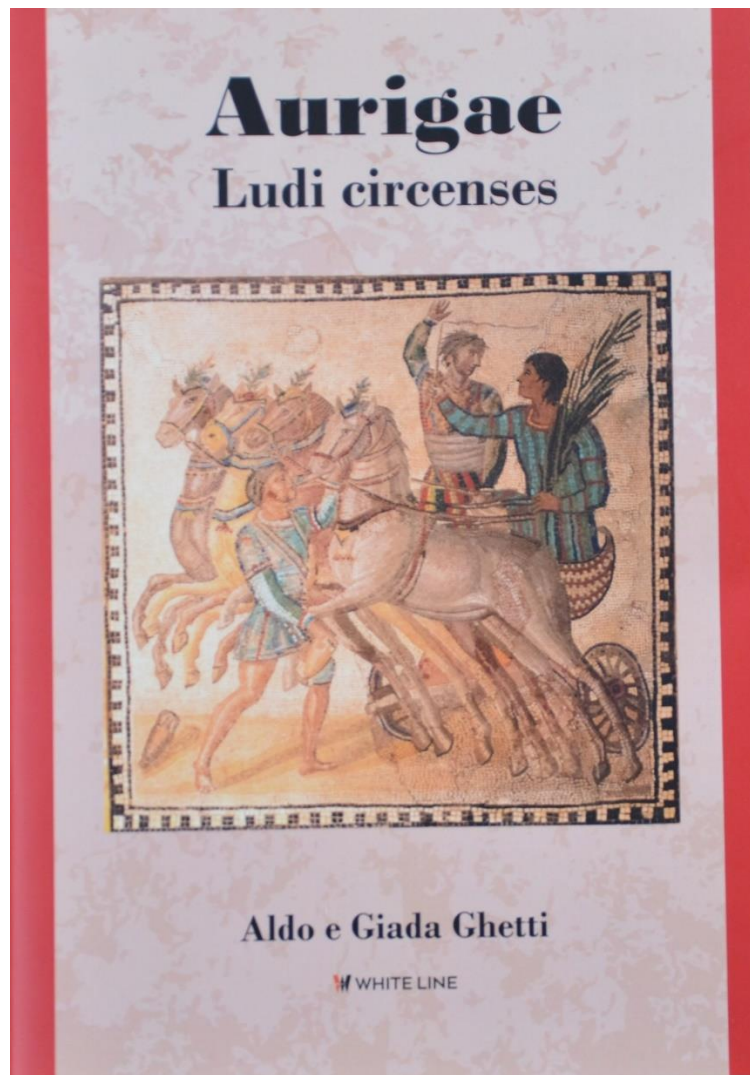


Foto 13 – La copertina del gioco.

Il gioco è divertente e i partecipanti saranno sempre molto coinvolti per l'intera corsa, soprattutto a causa della regola sulla successione dei turni che li costringe a cercare di “prevedere” cosa faranno i carri che giocheranno prima ancora di decidere la loro mossa. A volte si generano situazioni talmente intrecciate che poi è difficile saltarci fuori senza subire qualche danno, cose che ovviamente costringono l'auriga a stare molto più attento nei turni successivi.

Organizzare un vero e proprio “Campionato” richiede un certo impegno e, possibilmente, gli stessi avversari perché è l'espressione più “cattiva” del gioco: pur di non farsi sorpassare da chi ci precede nella classifica generale saremo infatti disposti alle più basse nefandezze, compreso rallentare al massimo la nostra quadriga per aspettare di essere doppiati e, a quel punto, ostacolare con ogni mezzo il concorrente più diretto. Cosa poco sportiva ma ammessa dalle regole... anche se all'epoca non sarebbe stata molto tollerata dalla folla (anche se storicamente risulta che a volte ci siano state delle “combines” del genere), per cui vi proponiamo una variante a fine articolo.

Che dire in definitiva di **Aurigae**? Che è davvero un buon gioco e che se riuscite a mettere le mani sulla versione 3D lo diventa ancora di più. L'unico “neo” è la manipolazione continua delle carte “Velocità” che inizialmente spiazzano un po' i giocatori perché devono sempre scorrerle tutte in cerca della mossa giusta: ci si fa l'abitudine già dopo la prima gara, ma forse una plancia personale con l'elenco di tutte le combinazioni sarebbe stata utile.

Ma ora, scusate, devo proprio andare: mi attendono al Circo Massimo per la prossima gara e, come Campione in carica, non posso mancare!

"Si ringrazia Aldo Ghetti per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"

Come abbiamo visto, partecipando ad un “campionato” può succedere che un giocatore ormai tagliato fuori dalla lotta per la vittoria in una corsa rallenti volontariamente la sua quadriga per diventare il vero “kingmaker” della gara decidendo di ostacolare apposta chi lo precede nella classifica generale e cercando anzi di danneggiarlo il più possibile o addirittura costringerlo a ritirarsi per la rottura del carro.



Foto 14 – le curve sono sempre il momento più delicato della corsa, ma anche quello in cui si possono ostacolare al massimo gli avversari. Notate la bellezza delle miniature (che però vengono fornite con un kit a parte e sono da dipingere).

Le regole lo permettono ma non è una situazione molto realistica per cui, dopo alcune prove pratiche, abbiamo deciso di adottare nei nostri test la seguente “variante”:

VARIANTE

V1 – Si considera che una quadriga molto in ritardo stia per essere “doppiata” quando si trova a soli 4 esagoni (o meno) davanti al giocatore che conduce la corsa.

V2 – Dal momento in cui si verifica questa situazione la quadriga può solo giocare carte che la facciano andare dritta (di almeno un esagono) o verso l’esterno della pista.

V3 – Sono vietate tutte le mosse speciali (di Livello I) che la lascino sul posto.

In questo modo chi resta indietro è meno incentivato a rallentare e comunque può ancora cercare di ostacolare gli avversari che stanno per doppiarlo, se lo desidera, ma le sue mosse saranno più prevedibili e le altre quadrighe potranno evitare attacchi pericolosi, pur essendo costretti a cercare mosse “sicure” che causeranno un certo rallentamento.

Infine un consiglio: nelle prime partite con nuovi giocatori adottate un’altra “variante” e permettete ai giocatori di “difendersi” dagli attacchi (frustate o speronamenti) con la carta giusta e senza ulteriori lanci di dado. In questo modo eviterete mugugni sulla “cattiva sorte” e, soprattutto, darete un’accelerata al gioco.