

QUORUM

Come gestire le Province di Roma Imperiale



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 20/10/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Quando abbiamo letto il titolo, **Quorum**, abbiamo subito pensato alla riedizione di un vecchio gioco della Unicopoli (edito nel 1993) che parlava in maniera umoristica della formazione del Governo in Italia (ma che potrebbe oggi essere ristampato mettendo la Francia al suo posto, vista la situazione oltre le Alpi). Poi abbiamo aperto la scatola ed abbiamo capito che il nuovo **Quorum**, edito nel 2025 da **Devir** (e progettato per 2-4 partecipanti da 12 anni in su) è tutta un'altra cosa, anche se entrambi hanno l'ambientazione in comune: Roma.

Nel vecchio si parlava del Parlamento italiano, mentre nel nuovo dovremo gestire le Province conquistate dall'antica Roma.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

All'interno della scatola di **Quorum** troviamo un tabellone circolare con 6 agganci (ad incastro) per altrettante tessere Provincia: Gallia (verde), Hispania (azzurra), Africa (rossa), Macedonia (arancione), Asia (viola) e Germania (gialla).

Ci sono poi due mazzi di carte: il primo (72 carte "Roma" nel formato 63x89 mm) riporta i nomi (e i colori) delle sei province mentre il secondo (14 carte "Divinità") ci mostra gli Dei dell'epoca (Giove, Nettuno, Plutone, Vulcano, Venere, Marte e Minerva), ognuno dei quali può avere un certo impatto sul punteggio finale.

Completano la confezione una quarantina segnalini di legno colorato (per indicare l'influenza dei giocatori nelle diverse Province e i Segnapunti), 12 gettoni Moltiplicatori del punteggio (li vedete al centro del tabellone, nella Foto 1) e le carte "Sommario" in 5 diverse lingue.

Anche il regolamento è offerto in 5 libretti separati: italiano, inglese, spagnolo, ecc.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo è pronto per l’inizio di una partita con quattro giocatori.

Prima di iniziare a giocare a **Quorum** dovremo completare il tabellone aggiungendo le 6 tessere Provincia, i segnalini dei giocatori (uno per colore su ogni tessera), i marcatori per il punteggio (il cui tracciato è sulla parte esterna del tabellone circolare) e 6 gettoni “Moltiplicatore” (uno per Provincia), tutti di valore “2” (come si vede nella Foto 2).

Non resta che rimescolare il mazzo delle carte Roma, darne quattro a tutti e scoprirne altre cinque di fianco al tabellone: solo a quel punto si potranno aggiungere le 14 carte Divinità al mazzo, mescolandolo nuovamente e mettendolo accanto alla fila per la “pesca”.

Da notare che il dorso delle carte non è uguale per tutte: quelle “Roma” hanno sul dorso il nome e il colore della Provincia che rappresentano, mentre le “Divinità” mostrano un Dio seduto sul suo scranno: questo significa che tutti possono vedere che Province avete in mano anche se non sanno cosa è indicato sul lato opposto.



Foto 3 – Esempio di carte “Roma”.

Ognuna delle carte Roma contiene le seguenti informazioni:

- (1) - il tipo di carta (icona in alto a destra): nella Foto 3, per esempio, vediamo l’Intrigo (carta in alto a sinistra con una penna d’oca), Architettura (in alto al centro e in basso a sinistra), Commercio (il vaso della carta in alto a destra), Militare (le due carte in basso a destra);
- (2) – la sua “Forza” (il numero nello scudetto azzurro in alto a sinistra);
- (3) - la Provincia interessata, distinguibile dal colore del gagliardetto: sopra ad esso c’è un ulteriore valore numerico che indica di quanti passi si sposterà il nostro segnalino sul tracciato interno della Provincia (il quale va da “1 a “15”);
- (4) – un disegno che attiene alla categoria indicata: nella foto sono un oratore, un calidarium, delle merci, un anfiteatro, dei legionari, ecc.



Foto 4 – Esempio di carte Dio.

Le carte Divinità di **Quorum** sono molto più semplici: esse mostrano in basso al centro un gagliardetto “jolly” che permette di avanzare il proprio segnalino di una casella in una Provincia a scelta: i due valori accanto a questo simbolo servono a far variare i gettoni Modificatore nelle due Province adiacenti a quella scelta per l’avanzamento. Così Minerva aumenterà il valore di entrambi i Modificatori di +1 punto, Marte aumenta quello a sinistra e diminuisce quello di destra, mentre Nettuno li abbasserà entrambi; ecc.

Il Gioco

Ogni giocatore di **Quorum**, al suo turno, deve per prima cosa prendere una delle carte scoperte accanto al mazzo:

(A) – Se sceglie una carta Roma la aggiunge alla sua mano e poi ne gioca una a scelta in tavola per influenzare la provincia indicata su di essa.



Foto 5 – Esempio di gioco di una carta.

Il nostro esempio ci mostra che il giocatore azzurro ha in mano una carta Africa (rossa), due Hispania (azzurre) e una Asia (viola) e ha giocato la carta azzurra che vedete accanto alla provincia di Macedonia: essa fa avanzare il segnalino Influenza di 2 caselle sulla pista accanto. La carta giocata verrà poi spostata davanti al giocatore a formare la sua Riserva.

Se al suo turno un giocatore vede che ci sono tre o più carte Divinità sulla fila scoperta può chiedere (una sola volta a turno), che tutte le carte vengano scartate e sostituite da cinque nuove. Poi potrà scegliere la sua nuova carta.

(B) - Se invece raccoglie una carta Divinità deve applicare immediatamente i suoi effetti ed aggiungerla comunque alla sua mano, senza poterla più scartare: un giocatore non può avere più di 3 carte Divinità in mano, altrimenti gli sarà quasi impossibile giocare in seguito! Dopo aver applicato gli effetti il giocatore deve giocare anche una carta Roma, con la solita procedura, per averne di nuovo quattro in mano.



Foto 6 – Ecco come si presenta il tabellone centrale a fine partita.

Il gioco a **Quorum** procede in questo modo finché non si arriva al dodicesimo turno, cioè quando tutti avranno 12 carte davanti a loro.

Si passa allora al calcolo dei Punti Vittoria: questa è forse la regola più complicata da capire, alla prima partita, ma ha una sua logica perfettamente studiata.

1 - PROVINCE

Per ogni Provincia in cui sono presenti dei segnalini influenza si calcolano i punti specifici e li si moltiplica per il valore del relativo gettone Moltiplicatore:

- (I) – per l’Africa si contano solo le carte raccolte che hanno forza “1” e si moltiplica il loro numero per il valore del gettone;
- (II) – per l’Asia si contano solo le carte raccolte di forza “2” e si moltiplicano;
- (III) – per la Germania si contano solo le carte Intrigo (quelle con la penna d’oca);
- (IV) – per la Gallia vale solo il numero di carte Militari raccolte;
- (V) – per l’Hispania si contano le carte Commercio (Vaso);
- (VI) – per la Macedonia si contano le carte Architettura.

Attenzione però: solo chi ha la maggiore influenza in una Provincia utilizza il valore del Moltiplicatore, il secondo classificato deve sottrarre 1 punto a quel valore, mentre il terzo toglie 3 ed il quarto 4 punti. Se un giocatore rimane con un moltiplicatore pari a “zero” non ottiene PV da quella Provincia.



Foto 7 – Le carte raccolte da un giocatore a fine partita servono a calcolare il suo punteggio finale.

2 – TIPO DI CARTE

2.1 – MILITARI

(a) – ogni coppia di carte Militari con forza consecutiva (1-2, 3-4, ecc.) vale 5 PV;

(b) – ogni tris di carte Militari consecutive con forza 1-2-3 vale 10 PV;

2.2 – COMMERCIO (si sommano le merci uguali di tutte le carte)

(c) – ogni coppia di prodotti uguali assegna 2 PV;

(d) – ogni tris di prodotti uguali da 4 PV;

(e) – ogni poker di prodotti uguali regala 6 PV;

2.3 – ARCHITETTURA (si contano solo le carte con monumenti “diversi”)

(f) – con 1-2-3-4-5-6 carte diverse si ottengono 1-4-8-12-18-24 PV;

2.4 - INTRIGO

(g) – si moltiplica il numero di carte Intrigo per il numero di carte con Forza “3”.

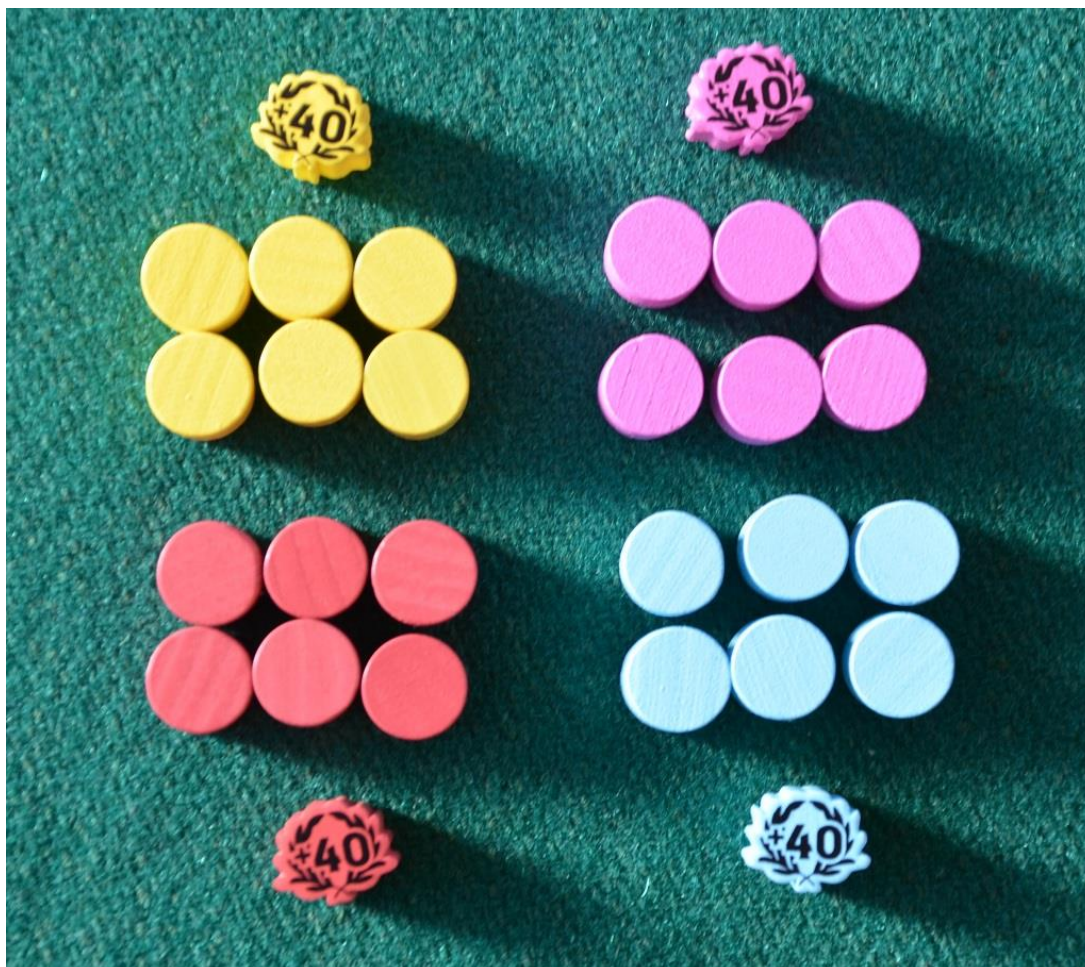


Foto 8 – I segnalini dei giocatori.

Qualche considerazione e suggerimento

Non bisogna dimenticare che a **Quorum** i punti si ottengono solo se si è nelle prime posizioni di ogni Provincia, quindi è inutile cercare di avanzare su tutte e sei sperando di arrivare in testa alla fine: è matematicamente impossibile, quindi concentratevi fin dall'inizio su 2-4 Province e preoccupatevi di giocare soprattutto carte che vi faranno avanzare ma che serviranno anche per i PV finali (secondo il tipo).

Quindi se puntate a fare PV con i militari accertatevi di avere almeno un tris (1-2-3) e una coppia per assicurarvi 15 PV; se volete fare punti con l'Intrigo prendete almeno 3-4 carte e poi mettete in gioco il maggior numero possibile di "Forza 3"; ecc.

Inizialmente ci si preoccupa poco delle Divinità perché tutti sono intenti a costruire la loro Riserva e ad avanzare nelle Province scelte: però verso metà partita (6-7 carte già posate) conviene cominciare a prendere anche qualche Dio, da usare strategicamente per avanzare in una Provincia, ma soprattutto per far crescere il Moltiplicatore in quelle dove si è forti o far scendere quelli degli avversari.



Foto 9 – La scatola di Quorum.

Commento finale

Quorum è un gioco con una meccanica che si spiega rapidamente (prendo una carta-gioco una carta-avanzo il mio segnalino in una Provincia) ma che inganna facilmente i partecipanti: per questo è indispensabile iniziare la spiegazione illustrando i due modi per fare Punti Vittoria.

Una volta chiarito questo punto, e magari dopo aver consigliato di concentrarsi solo su qualche Provincia, e non su tutte, la partita potrà cominciare dando a tutti la possibilità di competere fino alla fine: saranno comunque necessarie almeno due partite di prova, in modo che tutti si rendano conto degli eventuali errori commessi.

Con i suoi 45 minuti di tempo **Quorum** può essere considerato un “riempitivo” in attesa di iniziare una partita più impegnativa o per concludere una serata al club. In ogni caso vale la pena di provarlo più volte e, credeteci, ogni volta sarete costretti a cambiare strategia, soprattutto se le carte iniziali sono un po’ troppo dispersive.

*"Si ringrazia la ditta [**DEVIR**](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*