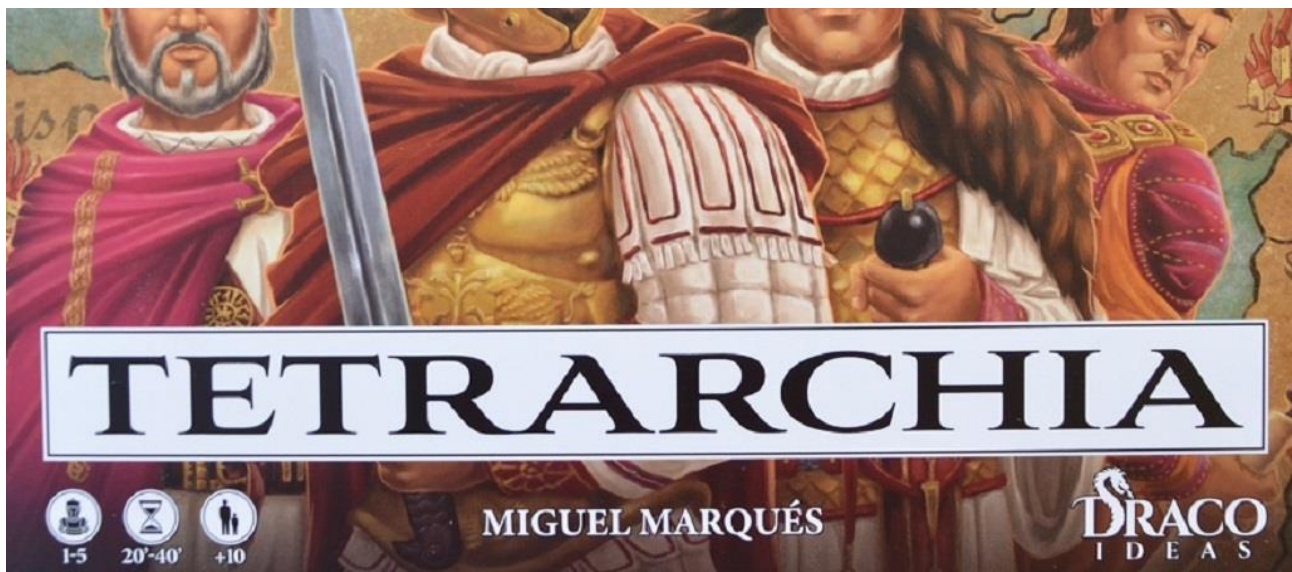


TETRARCHIA

L'Impero Romano è attaccato dai Barbari.



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 10/11/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Nel Marzo del 2025 vi avevamo presentato un gioco di strategia collaborativo edito dalla casa editrice spagnola Draco Ideas: **Hispania** che ci era piaciuto molto ([potete trovare la nostra recensione qui](#)).

[Giochix.it](#) però ci fornisce ora la quarta edizione di [Tetrarchia](#), un gioco molto simile all'altro, nella meccanica di base, ma che allarga il "campo" di battaglia all'intero Impero Romano: pensato per 1-5 giocatori dell'età di 10 anni o più, ha una durata di circa 45 minuti.

Questa nuova edizione include anche materiali e regole dell'espansione "Dux".

Attenzione: come Hispania anche questo non è un wargame, ma un gioco di strategia piuttosto intrigante, adatto a tutti i giocatori con un po' di esperienza.

Vediamo perché.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatola di **Tetrarchia** ha le stesse dimensioni di Hispania, ma la mappa (divisa in sei Province, con 6 località ciascuna) è grande la metà: ci sono poi diversi segnalini per indicare i quattro “imperatori” che danno il nome al gioco (colorati di giallo, verde, rosso e blu) e le loro guarnigioni (5 dischetti con gli stessi colori).

Il nemico è rappresentato da 21 dischetti grigi (ad indicare il malcontento della popolazione) e 21 neri (dove nascono le insurrezioni vere e proprie): poi ci sono 3 Generali (di colore nero) che cercano di guidare i barbari alla conquista di Roma.

Chi ha provato Hispania avrà già “captato” che in **Tetrarchia** non si passa automaticamente alla rivolta, ma c’è una fase di... mugugni che con una buona strategia si può domare per evitare conseguenze più gravi.

Infine ci sono i pezzi speciali: un Dux, un Vicarius e tre flotte romane (bianchi), un Generale Goto e una flotta pirata (neri): completano la dotazione i soliti due dadi “D6”: uno bianco con i numeri romani ed uno nero con i numeri arabi.



Foto 2 – I pezzi speciali.

La confezione contiene anche due regolamenti: uno in inglese e uno in spagnolo, ma le scatole distribuite da Giochix.it hanno anche la traduzione in italiano.

Preparazione (Set-Up)

Prima di iniziare a giocare a **Tetrarchia** bisogna decidere il livello di difficoltà che si desidera: il regolamento ne indica 3 di base (verde, giallo, rosso), ognuno dei quali usa quattro diversi parametri: numero di guarnigioni romane (da 5 per il livello facile, verde, 4 per il giallo e 3 per il rosso); numero di flotte (rispettivamente 3-2-1); numero di tiri di dado addizionale per le rivolte (0-1-2); numero iniziale dei generali Barbari (0-1-2).

I giocatori possono scegliere una qualsiasi “miscela” di questi parametri (sono infatti possibili ben 81 combinazioni) scegliendoli dalle 3 colonne per avere un grado di difficoltà variabile, ma vi consigliamo di iniziare a giocare con tutti i parametri “verdi” per imparare la meccanica del gioco senza doverti troppo preoccupare dell’esito della partita. A livello tutto “rosso” poi è quasi impossibile riuscire a vincere (ma a volte ci si riesce... dopo parecchie prove e con un pizzico di fortuna).



Foto 3 – Setup a livello giallo, con 2 flotte romane, 4 guarnigioni, 1 esercito barbaro.

Per le partite che sono servite a stendere le basi di questa recensione decidemmo di utilizzare il livello “giallo” (intermedio) per avere l’opportunità di annotare tutte le osservazioni e il parere dei vari partecipanti senza doverci sempre e solo concentrare al massimo sulle mosse del turno, e/o pensare a quelle del successivo.

Iniziamo allora piazzando i nostri quattro imperatori sulle caselle della mappa che hanno il loro colore, poi lanciamo il dado nero una volta per ciascuna Provincia e mettiamo un dischetto nero (insurrezione) nella casella con il numero uscito.

Un ultimo lancio serve a determinare l’ingresso del primo esercito barbaro rappresentato da un segnalino nero che, nel nostro esempio, sfortunatamente partiva proprio dalla casella dell’Imperatore Giallo, che infatti non appare nella foto e fu costretto a partire da Roma.



Foto 4 – Il tabellone del gioco.

È bene, prima di cominciare a spiegare **Tetrarchia**, dare anche un'occhiata più da vicino al tabellone che (come vedete nella Foto 3 qui sopra) contiene 7 aree: l'Italia (al centro, con Roma evidenziata da 4 colori) e il resto del Mondo conosciuto, diviso in sei Province (con i numeri romani da I a VI su uno scudetto bianco).

Ogni area contiene inoltre 6 diverse località, indicate da cerchietti (con un nome) fra loro collegati tramite strade, in modo da formare una griglia: notare che alcune strade (quelle che attraversano territori montuosi) sono evidenziate con due barrette, ad indicare non solo un movimento più lento, ma anche la possibilità che i barbari non riescano ad attraversarle o che le rivolte non si propaghino attraverso esse.

Tutte le località sul mare hanno anche un tratto grigio sul cerchietto, ad indicare che si tratta di porti.

Ad ogni provincia è collegato cerchietto dal bordo beige con l'icona di un generale barbaro: quelli sono gli obiettivi che dovremo raggiungere per vincere la partita, ma sono anche le "basi" da cui partiranno, durante il gioco, i nuovi eserciti barbari.

Ognuno di essi seguirà poi un percorso ben definito (evidenziato da una fila di piccole frecce nere): tutti portano alla Città Eterna (d'altra parte "tutte le strade portano a Roma", no?) e se un esercito barbaro raggiunge Roma... i giocatori hanno perso la partita

Il Gioco

In alto a sinistra, sempre sul tabellone, è indicata la sequenza di gioco: prima si attiva l'imperatore verde (che esegue le sue azioni) seguito da un'azione barbara, poi tocca al giallo (e di nuovo al barbaro), al rosso (e ancora al barbaro) e al blu (con l'ultima azione del barbaro). Tutti gli imperatori sono sempre in gioco, indipendentemente dal numero dei partecipanti, visto che si può giocare in solitario, in due (con 2 colori a testa), in tre o in quattro.

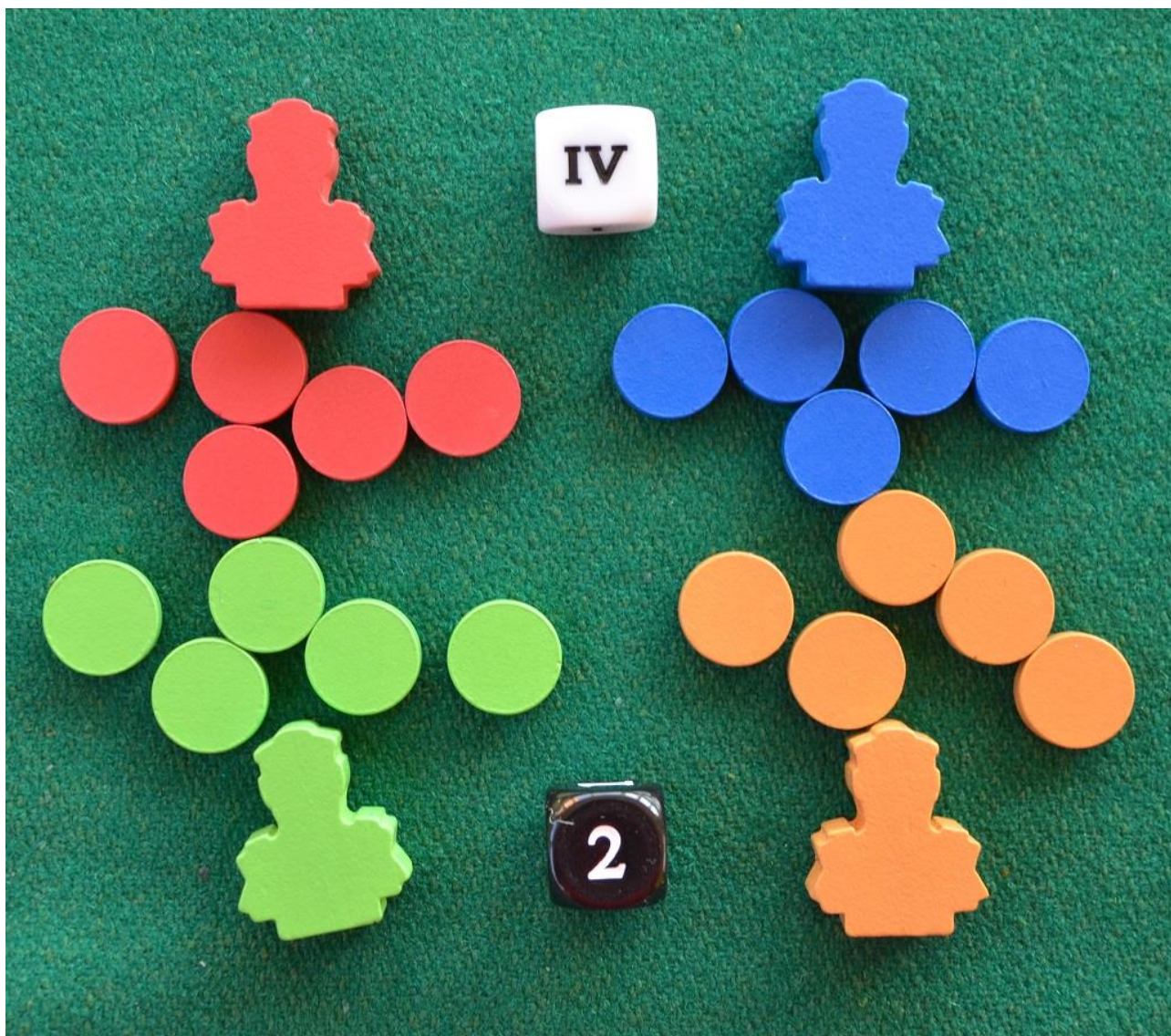


Foto 5 – I segnalini dei Giocatori: il numero dei dischetti colorati (le guarnigioni) varia a seconda del grado di difficoltà scelto.

Tetrarchia è un gioco collaborativo, quindi prima di iniziare un round i partecipanti dovranno discutere la strategia da utilizzare e trovare il miglior modo per sfruttare al massimo i loro turni, soprattutto sulla base di quello che sta succedendo nelle Province in rivolta: lasciare che i dischetti neri si moltiplichino significa infatti avvicinarsi alla sconfitta.

Ogni Imperatore ha a disposizione 6 IP (Punti Imperiali) che può spendere per eseguire una o più delle seguenti azioni:

- (a) – muovere da una località all'altra: spendendo 1 IP può muovere su un tratto di strada normale, con 2 IP può attraversare una montagna. Se però nella località di arrivo c'è già una rivolta il costo aumenta di 1 IP;
- (b) – pagando 1 IP potrà muovere da un porto ad una nave in quella sezione del mare e dalla nave ad un altro porto di quella stessa sezione: per esempio da Macedonia a Cyrenaica (nel Mediterraneo Orientale). È possibile anche spostarsi via mare utilizzando 2-3 navi, pagando 1 IP per ognuna di esse: per esempio andando da Macedonia a Belgica, passando dal Mediterraneo Orientale, da quello Occidentale e dall'Atlantico (se ci sono 3 flotte in gioco, naturalmente);
- (c) – pagando 1 IP si può spostare una nave da un mare all'altro;
- (d) – pagando 1 IP potrà posare un dischetto "Guarnigione" in una località libera;
- (e) – pagando 1 IP potrà eliminare un dischetto grigio (malcontento) o trasformarne uno nero in grigio;
- (f) – pagando 2 IP potrà eliminare un dischetto nero (Rivolta);
- (g) – infine pagando 1-2 IP potrà attaccare un esercito nemico che si trova su una località adiacente (e collegata).



Foto 6 – Roma è un po' in crisi: la Grecia è quasi tutta in rivolta e due armate barbariche hanno invaso la Gallia e minacciano di raggiungere rapidamente Roma. In compenso 4 delle sei Province sono già state messe in sicurezza (ognuna ha infatti una guarnigione colorata).

Come abbiamo detto, dopo il turno di un imperatore romano tocca sempre ai Barbari, i quali seguono la seguente procedura:

- (I) – si verifica se una rivolta si estende: ogni dischetto grigio adiacente ad uno nero viene sostituito da uno nero: se però il collegamento è attraverso una montagna questa azione non è automatica e bisogna lanciare un dado; con 1-2-3 non succede nulla, mentre con 4-5-6 la rivolta si propaga;

(II) – poi si lanciano due dadi D6: il bianco indica la Provincia e il nero la località: se quest’ultima è vuota vi si piazza un dischetto grigio (per ora la popolazione si limita a mugugnare); se c’è una guarnigione romana non succede nulla; se c’è già un dischetto grigio lo si trasforma in nero; se infine c’è un dischetto nero le cose si complicano (per i Romani) perché si scatena un sollevamento generale;

(III) – nel malaugurato caso che ci sia un “Sollevamento” tutte le località collegate a quella in cui è avvenuto vanno in rivolta (lanciando sempre il dado se il collegamento è attraverso le montagne) e poi si verifica se entra in gioco un nuovo esercito barbaro. Si lancia il dado bianco e si mette un nuovo Generale nero sull’ingresso di quella Provincia (se è libero).

(IV) – infine tutti gli eserciti barbari avanzano di una località, seguendo le frecce indicate sul tabellone, avvicinandosi sempre più a Roma: se non possono avanzare perché sulla località successiva c’è un Imperatore inizia una battaglia.



Foto 7 – Esempio di una battaglia iniziata dall’Imperatore blu in Grecia.

Le battaglie a **Tetrarchia** hanno una loro gestione particolare e la procedura cambia leggermente a seconda di chi effettua l’attacco. Nel caso di un attacco Romano (come nell’esempio della Foto 7) ecco come si eseguono i conteggi:

(1) – il giocatore indica un esercito nemico collegato alla località da cui viene effettuato l’attacco (nel nostro esempio dalla Dalmazia alla Macedonia) e paga il costo in IP (1 IP perché il collegamento non è di montagna);

(2) – il Romano lancia il dado bianco e somma al risultato il numero di guarnigioni del suo colore collegate alla località da cui parte l'attacco (nel nostro caso il dado è un "5" cui si aggiunge +3 per i tre dischetti blu, per un totale di 8 PF);

(3) – il Barbaro lancia il dado nero ed aggiunge il numero di dischetti neri collegati alla sua località (nel nostro caso 2+2).

(4) – Chi ottiene il numero più alto vince la battaglia: se è il Romano a vincere l'esercito nemico viene eliminato insieme ai dischetti neri, con l'Imperatore che avanza nella località appena conquistata. Se è il Barbaro l'Imperatore viene eliminato (tornerà in gioco nel round successivo) insieme con tutte le guarnigioni del suo colore nella Provincia. In caso di pareggio non succede nulla.

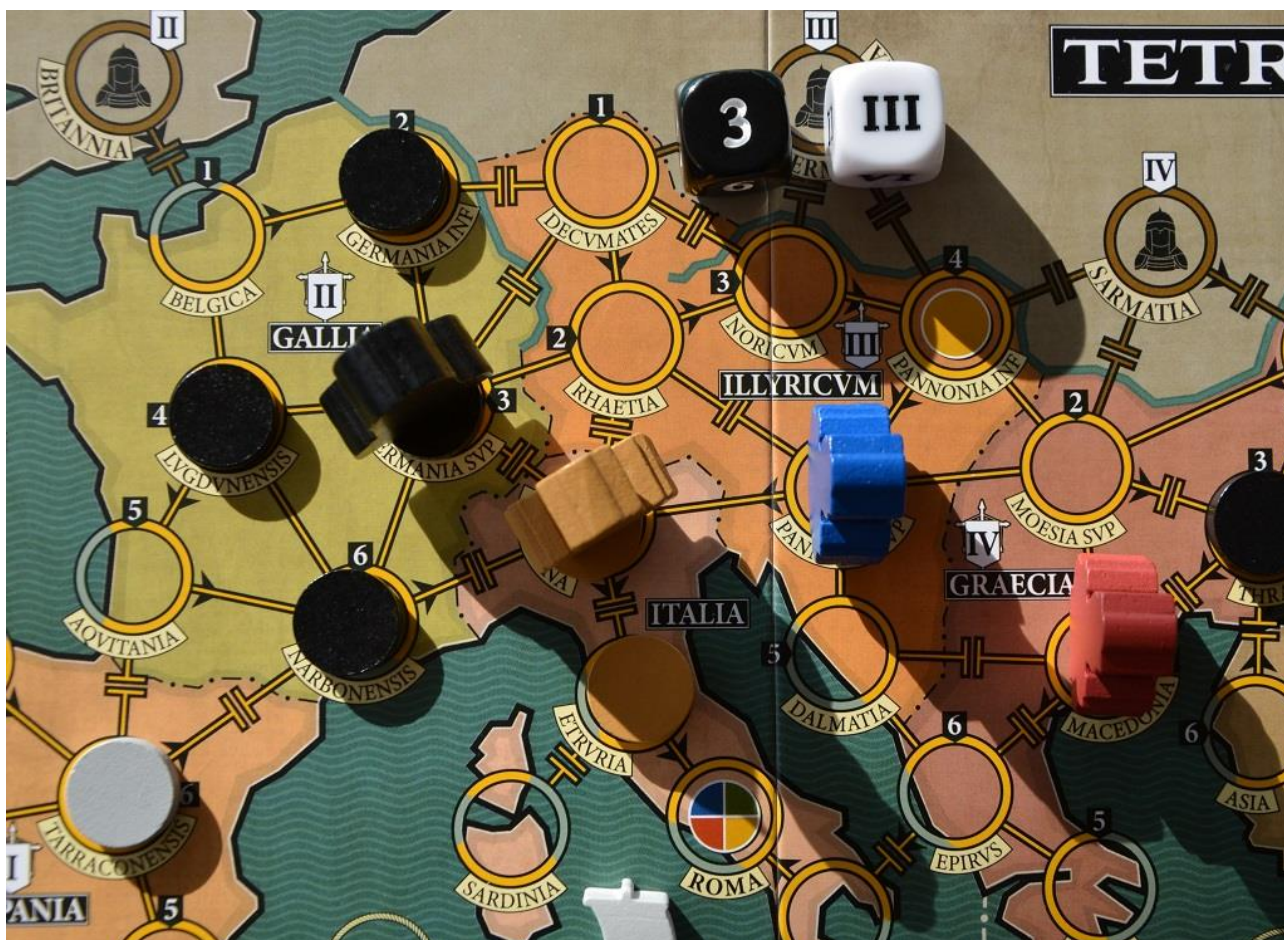


Foto 8 – Esempio di attacco dei Barbari in direzione di Roma.

Se un esercito barbaro, durante la fase di movimento, si trova davanti un Imperatore romano (come nell'esempio della Foto 8 qui sopra) deve attaccarlo, ed in questo caso si procede come segue:

(A) – Il Barbaro lancia il dado nero e aggiunge il numero di rivolte a lui collegate (nel nostro esempio abbiamo $3+4 = 7$ PF);

(B) – Il Romano lancia il dado bianco ed aggiunge il numero di guarnigioni (nel nostro esempio ottiene $3 + 2 + 1 = 6$. Roma aggiunge sempre un +1 se collegata ad altri dischetti del colore dell'Imperatore ingaggiato).

(C) - Nel nostro esempio c'è però un secondo Imperatore, venuto a dare man forte al suo collega, il che significa che il risultato del romano viene raddoppiato.

(D) – L'esercito sconfitto viene eliminato e si procede come abbiamo già visto.

La partita a **Tetrarchia** può finire in tre modi:

- (1) – se i Romani non possono mettere un dischetto nero sul tabellone perché la riserva si è esaurita, allora la partita è persa: le orde barbariche hanno avuto la meglio;
- (2) – se un esercito barbaro entra a Roma... inizia il saccheggio e i giocatori hanno perso di nuovo;
- (3) – se invece le sei località d'ingresso delle Province sono occupate da una guarnigione romana la partita è vinta... congratulazioni!

Notate che per occupare una località d'ingresso si spendono 2 IP per muovere un imperatore su quella casella e 2 IP per piazzarvi una guarnigione: queste guarnigioni non potranno mai essere eliminate e nessun nuovo esercito barbaro potrà entrare in seguito da quelle località.

Qualche considerazione e suggerimento

Ma il consiglio più importante per giocare a **Tetrarchia** è quello di discutere con attenzione le mosse dei vari Imperatori all'inizio di ogni round, tenendo sempre ben presente come sia fin troppo facile che le rivolte si propaghino se non si tengono sempre sotto controllo.



Foto 9 – Roma è riuscita a contenere le invasioni Barbariche e si prospettano tempi felici ... per lo meno fino alla prossima partita.

Considerate che servono almeno un paio di partite di prova (a livello facile) per imparare la meccanica, che non è proprio così banale, ed è molto importante, prima di agire, studiare attentamente la situazione nell'area del tabellone dove si trova l'imperatore che controlliamo: a volte l'attacco diretto a un esercito nemico potrebbe non essere la soluzione migliore, anche se una vittoria spazzerebbe via tante rivolte, perché nelle altre località le cose potrebbero precipitare con una catena di dischetti grigi che passano al nero.

Roma va sempre protetta, quindi ricordate che i Barbari fanno 4 avanzamenti in un round (uno dopo ogni imperatore): fate bene i conti e agite di conseguenza. Se un esercito barbaro sta avvicinandosi troppo sbarrategli la strada con un Imperatore che ha già delle guarnigioni collegate a Roma, e raddoppiate la difesa con un secondo Imperatore, poi eliminate l'invasore.

Non dimenticate di tenere almeno 1-2 dischetti colorati per Imperatore: per mettere in sicurezza le province infatti bisogna andarci sopra e posare una Guarnigione, quindi se le avete spese tutte non potrete eseguire quell'azione. A questo proposito è bene sottolineare che i vostri dischetti tornano a casa solo se eliminati dopo una battaglia, quindi... occhio!



Foto 10 – La scatola di Tetrarchia.

Studiate bene le Province da mettere in sicurezza, decidendo in anticipo da quali cominciare, in modo da eliminare tutti i dischetti neri prima di avanzare nella località di ingresso: solitamente si tratta di un compito “in fasi successive”: un Imperatore fa pulizia e un altro va a chiudere la Provincia... sperando che nel frattempo non sia scoppiata una nuova rivolta che costringerà i giocatori a ricominciare.

Utilizzate al meglio le flotte che possono fare arrivare rapidamente un imperatore in un'area da difendere o da bonificare: in particolare se c'è una minaccia a Roma e occorre raddoppiare la difesa.

Il pericolo più grosso a **Tetrarchia** viene dai dischetti neri (Rivolte) perché all'inizio di ogni fase barbarica trasformano in rivolta tutti i grigi adiacenti: se non riuscite ad eliminare quelli più pericolosi provate a trasformarli semplicemente in grigi e il pericolo sarà scongiurato, almeno per quella fase.

Commento finale

A noi **Tetrarchia** è piaciuto molto e per vari motivi, iniziando dalla relativa lunghezza delle partite: a livello intermedio è difficile superare i 45 minuti e spesso abbiamo fatto due partite nella stessa sessione.

Il gioco è, a nostro avviso, un passo più avanti del fratello (Hispania), non solo per il suo concetto più strategico, ma soprattutto perché la programmazione delle varie azioni deve esser davvero studiata molto bene, dando ad ogni imperatore una sua area di influenza perché tenga sotto controllo le rivolte distruggendo i dischi neri e tenendosi vicino alla casella d'ingresso per andare ad occuparla appena possibile.

Se poi avete fatto parecchie partite, aumentando ogni volta il grado di difficoltà, e cominciate a vincerne la maggior parte beh ... è tempo di utilizzare le 6 varianti che sono state incluse nell'ultima parte del regolamento. In realtà ci sono anche quattro scenari "Storici" che abbiamo provato e che ci sono sembrati più che adeguati.