

THE END OF THE TRIUMVIRATE

Johannes Ackva and Max Gabrian

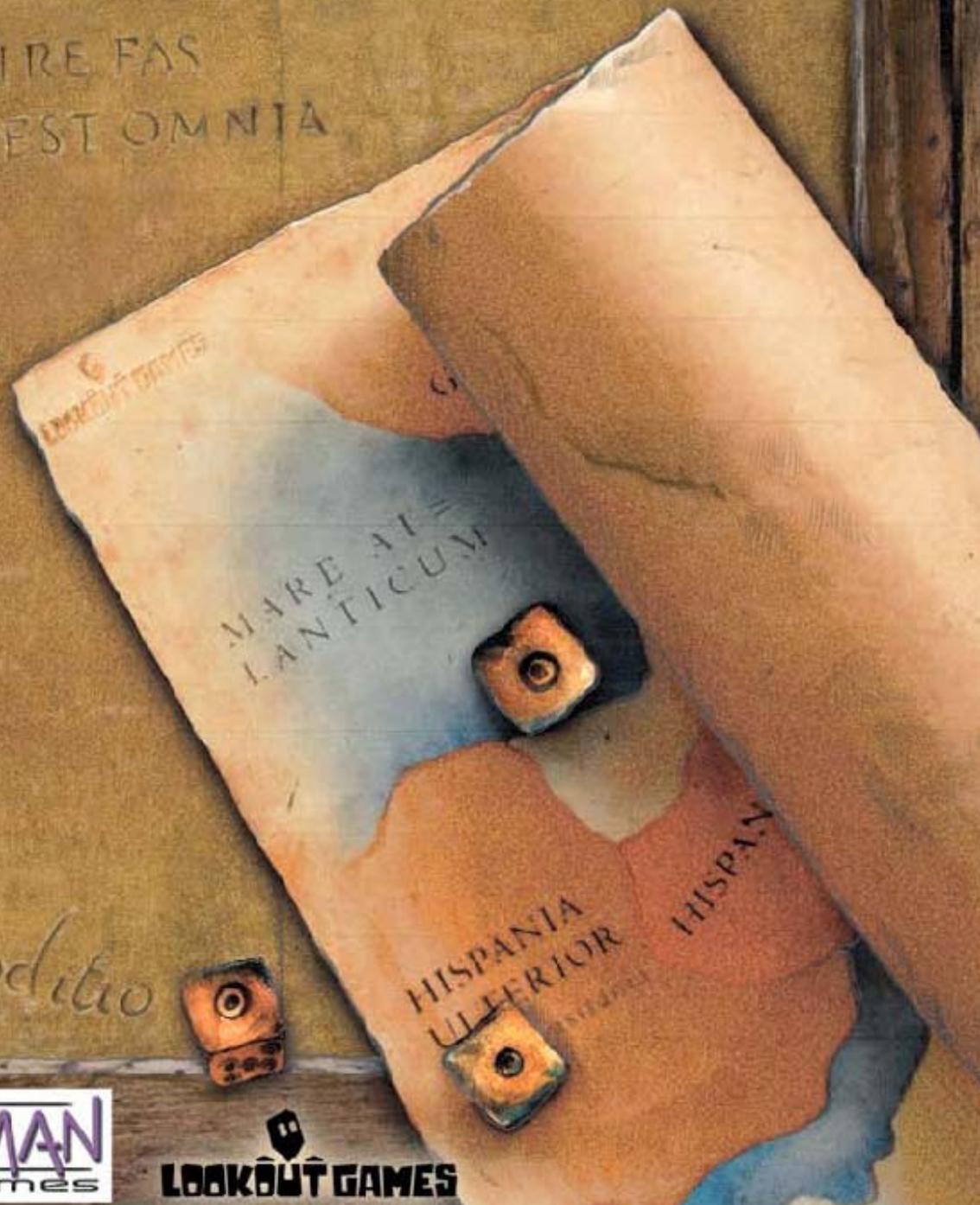
NEC SCIRE FAS
EST OMNIA



proditio

Z-MAN
games

LOOKOUT GAMES



INDICE

INTRODUZIONE	3
BREVE PANORAMICA	4
Preparazione del Gioco	4
Svolgimento del Gioco	5
LE TRE FASI: DETTAGLI	6
I. Rifornimenti	6
II. Movimento	7
III. Azioni	9
ELEGIO – ELEZIONE DEL CONSOLE	10
FINE DEL GIOCO	10
DOMANDE FREQUENTI	10
PARTITE CON 2 GIOCATORI PREPARAZIONE E REGOLE SPECIALI	11
CONTESTO STORICO	12
Il Primo Secolo A.C.	12
Campagna elettorale ed elezione del Console	13
Conquista delle province ed egemonia militare	13
Cariche pubbliche e capacità di persuasione	14

Contenuto della Scatola

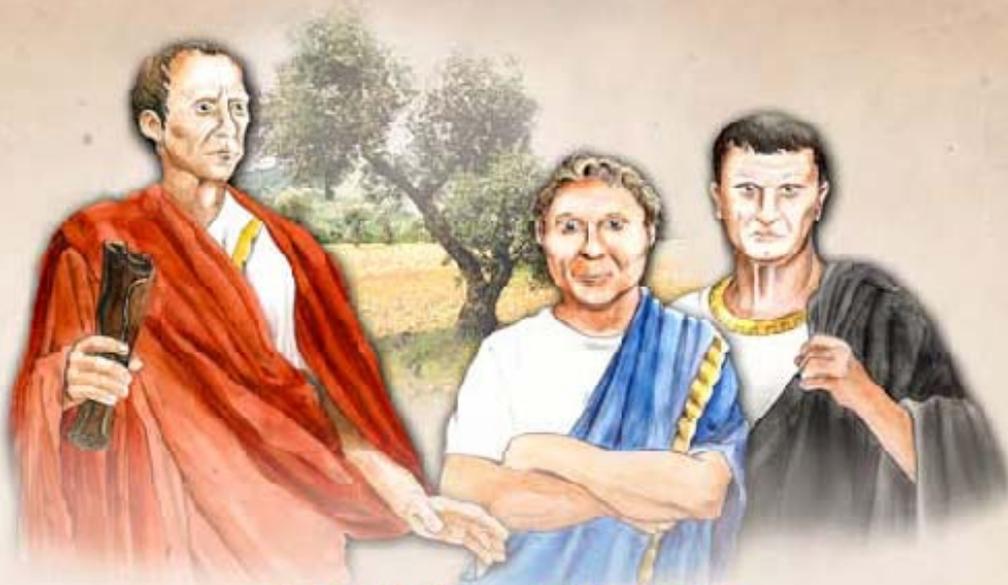
Componenti comuni:

1 manuale, 1 tabellone, 60 cubetti legione marroni, 11 cittadini gialli, 15 monete d'oro, 6 funzionari pubblici, 1 segnalino "Tempus Fugit", 1 carta compenso, I (fronte) e II (retro), 1 carta fuga, 3 carte console, 1 sacchetto nero per le battaglie

Per ciascun giocatore (rosso, blu, nero):

1 carta riepilogo, 1 segnalino personaggio, 2 segnalini competenze e 8 armi (entrambi rappresentati da cubetti di legno), 9 governatori





THE END OF THE TRIUMVIRATE

INTRODUZIONE

E' l'anno 56 A.C. La Repubblica di Roma è dilaniata da una guerra civile. Lo storico concilio di tre uomini, il primo Triumvirato tra Cesare, Pompeo e Crasso non ha potuto essere rinnovato alla conferenza di Lucca, e un aspro conflitto è esploso tra i tre rivali¹.

Ora i tre pretendenti stanno cercando di eliminarsi l'un l'altro. Per ottenere la supremazia su tutto l'impero, sfruttano le loro province, si spostano con le loro Legioni, e provano a persuadere il Senato e la gente di Roma a concedergli il comando. Ma per ottenere il potere, essi devono inoltre mostrare abilità politiche o militari – o preferibilmente entrambe! Percorsi diversi conducono alla meta finale, il potere assoluto. Perché anche quando c'è un'alleanza occasionale per ridimensionare un rivale particolarmente potente, alla fine, soltanto uno di loro può vincere.

Possa Giove sorriderli!

In questo gioco assumerai il controllo di un generale e politico Romano, qui chiamato "Personaggio": Cesare (rosso), Pompeo (blu), o Crasso (nero).

Esistono tre modi per raggiungere la vittoria:

- Essere eletto due volte Console dai cittadini di Roma ("vittoria politica").
- Conquistare un certo numero di province ("vittoria militare").
- Raggiungere un livello di eccellenza sia in abilità politica sia in abilità militare ("vittoria di abilità").

Il gioco si svolge nell'arco temporale di qualche anno, alla fine di ciascun anno viene eletto un Console – per questo motivo, il gioco termina dopo un massimo di 4 anni. Il giocatore che sceglierà una strategia politica avrà bisogno di tempo, mentre un giocatore che crede nella potenza delle proprie Legioni spesso agirà in fretta, e la vittoria di abilità sarà raggiungibile soltanto mediante una strategia a lungo termine.

¹ (A questo punto, il gioco non segue i fatti realmente accaduti – i tre rinnovarono il Triumvirato, vedi "Contesto Storico").



Starting set-up for the game with three Characters

Legenda

-  *Personaggio*
-  *Governatore*
-  *Segnalino Abilità/Armi*
-  *Cittadino*
-  *Funzionario Pubblico*
-  *Petra Calendario*
-  *Legione*

Breve Panoramica

Preparazione del Gioco

All'inizio del gioco, ciascuno dei tre giocatori controlla 5 province della Repubblica di Roma, nelle quali è piazzato un Governatore.

Ci sono tre differenti tipologie di province, riconoscibili dal loro colore di sfondo:



politica (giallo), militare (marrone), e abilità (rossastro). In ciascuna provincia sono piazzate due Legioni, e in una di queste province c'è

un Funzionario Pubblico che aumenta la produzione di rifornimenti in quella provincia.

Ciascun giocatore è rappresentato da un Segnalino Personaggio (il parallelepipedo di legno) che all'inizio del gioco viene piazzato in una specifica provincia.

Nel Foro (il cerchio nell'angolo in alto a destra del tabellone) ciascun giocatore parte con 2 Cittadini. Questi vengono piazzati nelle rispettive sezioni del Foro. I rimanenti cittadini vengono piazzati nella sezione "Alti" ('altri') anche detta sezione neutrale. Inoltre ciascun giocatore mette 2 cubi del proprio colore nel sacchetto nero per le battaglie.

Nell'angolo inferiore sinistro del tabellone, si trova il percorso delle abilità.

Ogni giocatore piazza due cubetti del proprio colore nella casella "I" dei percorsi delle abilità, uno in quello della politica ed uno in quello militare.



Tutti i segnalini ed i pezzi sono distribuiti sul tabellone come mostrato nella figura a pag.4. E' particolarmente importante



che la posizione del Governatore (all'interno o all'esterno del box di rifornimento) sia corretta! E' inoltre necessario piazzare il Governatore sopra il segnalino "B", dove presente un Funzionario Pubblico. Ciascun giocatore a questo punto prende le sue 6 Armi ed i 4 Governatori rimasti e li pone davanti a sé. Durante la partita le monete d'oro guadagnate e non ancora spese dovranno essere posizionate insieme con essi.

Cesare comincia a giocare per primo.

La procedura appena descritta è valida nel caso di tre giocatori (partita standard). La preparazione del gioco per partite con due giocatori è descritta a pag.11

Svolgimento del gioco:

Durante lo svolgimento della partita (che si svolge in più anni) i giocatori giocano sempre nello stesso ordine: Cesare inizia per primo, poi è il turno di Pompeo ed alla fine gioca Crasso. Quando Crasso ha terminato il proprio turno si ricomincia con Cesare. Questo ordine rimane invariato per tutta la partita. Solitamente i giocatori sono passivi durante il turno degli avversari, quindi

hanno il tempo per pensare alle proprie mosse future.

Ciascun turno consiste in tre fasi distinte:

Durante la Fase dei Rifornimenti (I) le province del giocatore producono rifornimenti (Monete d'oro e/o Legioni). Inoltre, il giocatore in turno riceve rifornimenti da Roma: Oro e/o Legioni.

Durante la Fase di Movimento (II) il giocatore sposta il proprio Personaggio attraverso province e zone di mare per raccogliere l'oro prodotto durante la fase dei rifornimenti, per spostare le Legioni nelle proprie province o per invadere e conquistare le province avversarie.

L'ultima Fase è quella delle Azioni (III) in cui il giocatore può attuare un certo numero di azioni, quali persuadere i cittadini nel foro, produrre armi, o aumentare le proprie abilità politiche e/o militari.

Il turno si conclude muovendo la Pietra Calendario ("Tempus Fugit") di una casella verso "Elegio". Se è stata raggiunta la casella Elegio, il normale svolgimento della partita viene brevemente interrotto e si procede all'elezione del Console.

Dopo l'elezione del Console il segnalino "Tempus Fugit" viene riposizionato sulla casella VIII (tre giocatori) / VII (due giocatori), tre cittadini vengono tolti dalla sezione del foro del nuovo Console e spostati nella sezione neutrale ed il gioco riprende normalmente.

E' possibile raggiungere la vittoria in tre modi differenti, ed il gioco termina immediatamente quando una delle seguenti condizioni viene raggiunta:

a) Vittoria Politica:

un giocatore già eletto console, viene eletto per la seconda volta oppure possiede 6 cittadini nella sua sezione del Foro



b) Vittoria Militare: un giocatore conquista la sua nona provincia

c) Vittoria di Abilità: un giocatore raggiunge un livello di abilità pari a "VII" nei due percorsi politico e militare

LE TRE FASI: DETTAGLI

Ciascun turno si compone di tre fasi che si susseguono nel seguente ordine:

- I. Rifornimenti
- II. Movimento
- III. Azioni

I. Rifornimenti

All'inizio del proprio turno, il giocatore attivo riceve rifornimenti:

1. Il giocatore attivo² (colui il cui turno è appena iniziato; all'inizio del gioco, Cesare) cambia la posizione dei governatori di tutte le proprie province: ciascun governatore viene spostato fuori dal box di rifornimento (se prima ne era dentro) oppure viene spostato dentro il box di rifornimento (se prima ne era fuori). ECCEZIONE: nella province dove è presente un Funzionario Pubblico il Governatore non viene mosso e rimane sopra il segnalino "B". Il box di rifornimento rimane sempre vuoto.
2. In tutte le province dove il box di Rifornimento è vuoto e visibile (perché il Governatore è posizionato fuori di esso), il giocatore attivo riceve i rifornimenti.

In base al tipo di provincia (riconoscibile dal colore di sfondo e dal box di rifornimento) può ricevere 2 monete d'Oro (provincia politica), 2 Legioni (provincia militare) oppure 1 moneta d'Oro ed 1 Legione (provincia di abilità), da posizionare nella provincia stessa. In questo modo ogni provincia produrrà rifornimenti ogni due turni.

Se il Personaggio si trova in una provincia di abilità od in una politica durante la produzione di rifornimenti, le monete d'oro vengono incamerate direttamente dal giocatore e messe nella sua riserva (insieme ai Governatori ed alle Armi non utilizzate).

3. Il Personaggio riceverà inoltre rifornimenti da Roma – egli può decidere di prendere 2 Ori, 2 Legioni o 1 Oro ed una Legione. Questi rifornimenti possono essere posizionati in una qualsiasi delle sue province, insieme o separatamente.

Le monete d'oro e le Legioni sono limitate: se non ce ne sono disponibili, il giocatore non riceve nulla. Il giocatore può decidere quali rifornimenti ricevere e quali no. State attenti!

C'è un limite anche al numero di Legioni presenti in una provincia (non c'è limite alla quantità di monete d'oro). Alla fine di ogni turno il numero di Legioni in ogni singola provincia non può superare le 6 unità. Quelle in eccesso vengono eliminate.



II: Movimento

Un giocatore può muovere per raccogliere le monete d'Oro, per spostare le Legioni, ovvero per conquistare le province nemiche.

Il movimento ha luogo soltanto attraverso il Personaggio. Legioni e Funzionari Pubblici possono essere mossi insieme al Personaggio ma non da soli. Il giocatore di turno ha a disposizione 4 punti movimento durante il suo turno. Ciascun movimento del Personaggio in un'area adiacente costa 1 punto movimento, indipendentemente da chi controlla quella provincia.

Le aree vengono considerate adiacenti se hanno un confine in comune oppure se sono connesse mediante una freccia. Questo è il caso dell'Italia con la Sicilia, ecc. E' possibile attraversare zone di mare ma non terminare il movimento in una di esse. Ogni area di mare costa 1 punto movimento. Le Legioni possono essere spostate insieme al Personaggio senza costi aggiuntivi in termini di punti movimento.

ECCEZIONE: Se il Personaggio attraversa una o due zone di mare senza Legioni al seguito, spende un punto movimento in meno rispetto al numero di aree attraversate (e per le quali avrebbe speso un punto ciascuna).

Per esempio, se un Personaggio parte dall'Africa Nova senza Legioni e attraversa entrambe le zone del Mare Mediterraneo e sbarca in Asia il costo del suo movimento sarà 2 punti anziché 3.

Il Funzionario Pubblico può sempre essere spostato con il Personaggio senza costi movimento aggiuntivi. Il Funzionario può essere lasciato in una qualsiasi provincia contrallata dal giocatore. Se un Funzionario viene lasciato in una provincia, il relativo Governatore viene immediatamente spostato sopra il segnalino "B". Il box dei rifornimenti rimarrà vuoto ed il prossimo turno la provincia produrrà rifornimenti. Comunque, non è obbligatorio posizionare un Funzionario in una provincia. Il Personaggio può portare con sé quanti Funzionari vuole.

Quando un Personaggio entra in una provincia in cui è presente dell'oro, se ne appropria immediatamente e lo mette nella sua riserva.

E' possibile entrare in una provincia nemica soltanto se si ha almeno una Legione al seguito.

Sono consentiti più attacchi (battaglie) in uno stesso turno se il Personaggio ha sufficienti punti movimento.

La battaglia si svolge nel modo seguente:

1. **Estrazione delle Armi:** si estraggono 3 cubetti armi dal sacchetto nero. Soltanto se uno tra l'Attaccante ed il Difensore ha meno di 3 Legioni in battaglia viene estratto un numero inferiore di cubetti armi. Il numero di armi estratte è pari al minor numero di legioni tra i due. Per esempio, se il difensore possiede solo 2 legioni nella sua provincia, soltanto due cubetti verranno estratti, sebbene l'attaccante abbia con sé 4 legioni.
2. **Effetto delle Armi:** per ciascuna arma estratta del colore dell'attaccante, 1 legione del difensore viene eliminata e viceversa. Le armi di altri colori non hanno effetti e vengono rimesse nel sacchetto nero senza estrarre altre armi in loro sostituzione. Le armi utilizzate per eliminare legioni all'avversario vengono rimesse nella riserva del giocatore.
3. **Bonus Personaggio:** quando un giocatore difende una provincia nella quale è presente il proprio Personaggio, elimina due legioni dell'attaccante. Se l'attaccante non ha 2 legioni il difensore gli toglie quelle che ha.
4. **Battaglia:** attaccante e difensore eliminano lo stesso numero di legioni, fino al punto che rimarrà un solo giocatore (o nessuno dei due) con delle legioni.
5. **Risultato della Battaglia:** se le legioni rimaste appartengono all'attaccante, la provincia è stata conquistata. Al contrario, anche se tutte le legioni del difensore sono state eliminate, l'attacco è fallito.

2 L'uso del pronome maschile deriva dal fatto che Cesare, Pompeo, e Crasso erano tutti maschi.

I possibili risultati della battaglia sono i seguenti:

L'attacco è fallito:

il giocatore che attacca riporta indietro il suo Personaggio (e tutti gli eventuali Funzionari) nella provincia da cui ha sferrato l'attacco. Questa mossa non comporta costi in termini di punti movimento.

La provincia è stata conquistata:

l'attaccante sostituisce il Governatore con uno del suo colore mentre la posizione del Governatore resta la stessa (in relazione al box di rifornimento).

Il giocatore che ha perduto la provincia riceve la Carta Compenso I e usufruisce immediatamente dei suoi effetti, per esempio mette un'arma del suo colore nel sacchetto.

Se possiede già una Carta Compenso I, riceve una Carta Compenso II, e ne usufruisce. In sostanza è sufficiente girare la Carta Compenso I dall'altro lato. Questi può aumentare la sua abilità militare o politica di un livello. Se il giocatore che ha perso la provincia possiede già una Carta Compenso II, egli ne riceve un'altra e ne usufruisce.

Se nella provincia è presente un Funzionario, questo rimane nella provincia e passa sotto il controllo dell'invasore. Il difensore, che ha perso il proprio Funzionario, può mettere una propria arma nel sacchetto nero, come ricompensa addizionale. Se, però, non ha cubetti arma a disposizione perché sono già tutti dentro il sacchetto, non riceve alcun ulteriore ricompensa.

Fuga:

se il Personaggio del difensore era nella provincia appena persa, questi deve fuggire. Il giocatore riceve la Carta Escape e ne applica immediatamente gli effetti. Egli si sposta in una provincia da lui controllata senza spendere punti movimento. Perde un livello di abilità dove era leader. Il significato di questa frase è spiegato dettagliatamente nella sezione "III: Azione".

Gli effetti della Carta Escape vanno applicati prima di quelli delle carte Compenso.

Un giocatore che controlla una sola provincia non può essere attaccato. Un Personaggio può sempre usare tutti i suoi punti movimento, indipendentemente dall'esito delle battaglie. Pertanto, è possibile combattere fino a quattro battaglie nello stesso turno.

Pompeo muove attraverso il mare con quattro legioni e un Funzionario prima in Macedonia (per prendere un'altra legione). Questo costa 3 punti movimento. Quindi invade l'Achea controllata da Cesare, con il suo quarto e ultimo punto movimento



III: Azioni

Il giocatore in turno può eseguire fino a 3 azioni. In ciascun turno la prima azione costa 1 moneta d'oro, la seconda 2 e la terza 3. Per cui effettuare 3 azioni costa 6 monete d'oro. Non è consentito effettuare più di tre azioni per turno. Il tipo di azioni che un giocatore può effettuare dipende dal tipo di provincia in cui si trova il suo Personaggio. L'oro da pagare per effettuare un'azione deve provenire dalle riserve del giocatore e non dalle province.

Possibilità di azioni in una provincia politica:

- Il personaggio aumenta la sua abilità politica. Egli sposta il suo cubetto di una casella sul percorso giallo.
- Il personaggio persuade i Cittadini nel Foro. Egli sposta un cittadino dall'area neutrale del foro nella sua sezione. Oppure può togliere un cittadino dalla sezione di un avversario e metterla nella zona neutra. L'azione di "persuasione" costa due ori aggiuntivi se il Personaggio non è leader** nell'abilità politica.

Possibilità di azioni in una provincia militare:

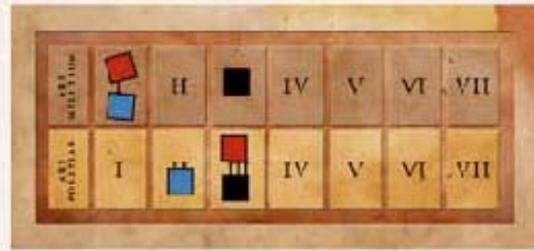
- Il personaggio aumenta la sua abilità militare. Egli sposta il suo cubetto di una casella sul percorso marrone.
- Il Personaggio produce armi mettendo due cubetti armi nel sacchetto nero. L'azione "Produrre Armi" costa 2 ori aggiuntivi se il personaggio non è leader nella disciplina militare.

Possibilità di azioni in una provincia di abilità:

- Il personaggio incrementa la sua abilità politica. Egli sposta il suo cubetto di una casella sul percorso giallo.
- Il personaggio aumenta la sua abilità militare. Egli sposta il suo cubetto di una casella sul percorso marrone.

** essere "Leader" significa che in un percorso il proprio segnalino è più avanti rispetto a quelli degli avversari. E' possibile che due personaggi conducano insieme in una determinato percorso di abilità purché un personaggio si trovi ad un livello inferiore rispetto agli altri due. Pertanto, all'inizio del gioco, con tutti i personaggi a livello I, nessuno è leader. Quando un personaggio raggiunge il VII livello sarà sempre leader.

Actions and the competence tracks



Questo esempio descrive alcune delle opzioni a disposizione dei giocatori partendo dalla situazione mostrata in figura.

In questo esempio, Cesare e Crasso conducono insieme in politica, e Crasso conduce da solo nell'abilità militare.

Poniamo che Cesare si trovi in una provincia di abilità. Egli può aumentare la propria competenza politica per 1 moneta d'oro (prima azione) e condurre da solo in questa abilità. In questo modo, però, Cesare non ottiene un beneficio immediato. Per raggiungere Crasso e condurre insieme in politica, Cesare deve spendere almeno 5 ori aggiuntivi (per la seconda e la terza azione). I costi per aumentare sono indipendenti da chi conduce nei percorsi di abilità.

Pompeo si trova in una provincia militare e sfortunatamente possiede soltanto 3 ori. Con la sua prima azione spende 1 oro e aumenta la sua abilità militare fino al secondo livello, e gli rimangono 2 ori per aumentarla ancora al livello 3. Ma se egli ha la necessità di inserire le proprie armi nel sacchetto nero, potrà farlo al costo di 3 ori e non potrà usufruire di altre azioni (1 oro per effettuare la prima azione e 2 ori per produrre armi perché egli non guida la classifica di abilità militare).

Crasso si trova in una provincia politica. Possiede molto denaro ed essendo leader nell'abilità politica, può semplicemente utilizzare 6 ori per effettuare 3 azioni e persuadere tre Cittadini a supportarlo nel Foro (senza costi aggiuntivi).

Dopo aver fatto le proprie azioni il turno finisce ed il segnalino "Tempus Fugit" viene spostato avanti di una casella verso "Elegio".

Lo spostamento di tale segnalino indica agli altri giocatori che il proprio turno è terminato. Quando la casella ELEGIO è raggiunta, un nuovo Console deve essere eletto. Se la casella ELEGIO non è stata raggiunta, si continua con un nuovo turno di gioco.

Limite al numero di Legioni

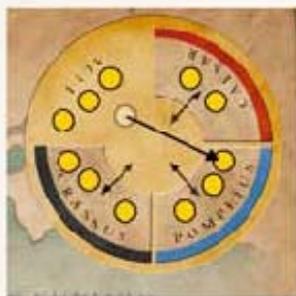
Se alla fine di un turno, il numero di legioni presenti in una provincia supera le 6 unità, bisogna rimuovere quelle in eccesso.

ELEGIO – ELEZIONE DI UN NUOVO CONSOLE

Il giocatore che ha il maggior numero di Cittadini nella propria sezione del Foro viene eletto Console. In caso di pareggio tra più giocatori, colui che ha giocato prima tra questi, vince e diventa Console.

Pompeo ottiene l'appoggio di un nuovo cittadino. Ora Cassio e Pompeo sono in parità, ma poiché Cassio ha giocato prima sarà lui ad essere eletto Console.

Forum



Se il nuovo Console era stato già eletto in precedenza, il giocatore vince la partita ed il gioco termina immediatamente (vedi più avanti Fine del Gioco).

Se, invece, viene eletto per la prima volta egli riceve una carta Console così come un nuovo Funzionario che può posizionare in una qualsiasi delle sue province (come se lo posizionasse durante la sua fase movimento). Il numero dei Funzionari in gioco aumenta.

Dopo l'elezione del console inizia un nuovo anno. Tre cittadini vengono spostati dalla sua sezione del Foro nella sezione neutrale. Se, durante il corso della partita, un giocatore che è già stato eletto Console in precedenza possiede 6 cittadini nella sua sezione del Foro, vince la partita ed il gioco termina immediatamente.

Finalmente, il giocatore sposta il segnalino "Tempu Fugit" alla casella iniziale per indicare che un nuovo anno è cominciato. Tale casella varia in funzione del numero dei giocatori: VIII nelle partite a 3 giocatori, VII nelle partite con 2. A questo punto si passa al turno successivo.

FINE DEL GIOCO

Un giocatore vince la partita se raggiunge una delle seguenti condizioni:

- Vittoria Politica:** un giocatore è eletto Console per la seconda volta ovvero possiede già una carta Console e ha 6 cittadini nella sua sezione del Foro.
- Vittoria Militare:** un giocatore controlla 9 province (ed ha piazzato tutti i suoi Governatori).
- Vittoria di Abilità:** un giocatore raggiunge il livello VII in entrambe le competenze, politica e militare.

DOMANDE FREQUENTI

D) Cosa succede se tutti i giocatori raggiungono il livello VII in una abilità?

R) Diventano tutti "leader"

D) Cosa accade se si perdono tre o quattro province di seguito?

R) Un giocatore che perde una provincia e già possiede una Carta Compenso II, ne riceve un'altra.

D) Quali effetti si applicano prima: Fuga o Compenso?

R) Dopo un attacco andato a buon fine, la carta "Fuga" viene consegnata al giocatore sconfitto prima della carta Compenso (I o II). Ciò risulta molto importante per le abilità del Personaggio.



■ Legioni

✕ Non utilizzate

PARTITE CON DUE GIOCATORI: Preparazione del gioco e Regole Speciali

Lo svolgimento del gioco è simile a quello con tre giocatori, tranne che per alcune cose.

Cesare (rosso) inizia la partita con 5 province mentre Pompeo (blu) inizia con 6 (vedi figura in alto). La partita si svolge alternando i turni dei giocatori.

La durata di un anno è di 7 turni anziché 8, di conseguenza il segnalino "Tempus Fugit" viene posizionato nella casella VII all'inizio di ogni nuovo anno.

Crasso e le quattro province Asia, Siria, Egitto, Cirenaica non vengono usati.

15 Legioni e 3 monete d'Oro sono rimossi dal gioco, riducendo così le risorse disponibili per la partita.

Nel Foro ci sono soltanto 9 Cittadini, di cui, inizialmente, 2 sono piazzati nelle sezioni di Cesare e Pompeo ed i restanti 5 si trovano nella sezione neutra.

Ciascun giocatore inserisce 2 armi del proprio colore nel sacchetto nero, aggiungendo anche 2 armi del colore di Crasso, che vengono considerate neutrali (non sortiscono alcun effetto) e vengono prontamente reinserite nel sacchetto se estratte durante una battaglia.

CONTESTO STORICO

Ne "La Fine del Triumvirato", come in qualsiasi altro gioco storico, hai la possibilità di cambiare il corso degli eventi.

Lo Scenario – Il primo secolo A.C.

Intorno alla metà del primo secolo A.C., quando ebbero luogo gli eventi in cui è ambientato il gioco, la Repubblica di Roma era caratterizzata da tumulti e cambiamenti. La vittoria ottenuta su Cartagine nel secondo secolo A.C. consegnò definitivamente ai romani l'egemonia del Mediterraneo, mentre i conflitti sociali minacciavano la coesione della società romana dall'interno: i Patrizi, uomini ricchi e nobili, approfittavano dell'ascesa di Roma a potenza mondiale, mentre i Plebei, la gran parte dei cittadini, continuavano a vivere in condizioni di povertà, sebbene i loro servizi come legionari contribuirono pesantemente al successo di Roma sui campi di battaglia.

I Gracchi, due fratelli aristocratici a favore della plebe, provarono a colmare questa disparità attraverso riforme politiche. Essi usarono la carica di tribuno della plebe ed il "veto" per curare gli interessi della plebe.

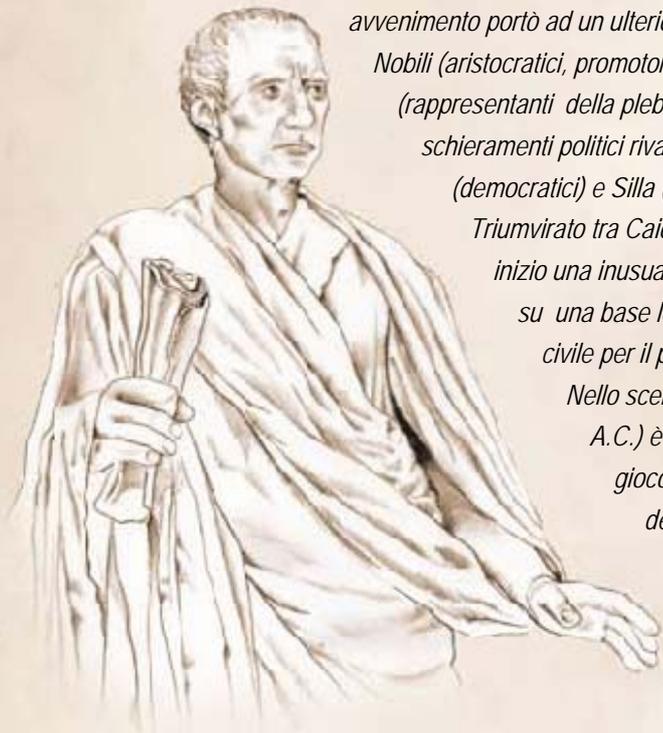
L'assassinio di entrambi i fratelli dimostrò l'incapacità della Repubblica di risolvere questi problemi. Questo avvenimento portò ad un'ulteriore polarizzazione della società che sfociò nella guerra civile: i Nobili (aristocratici, promotori di un senato fortemente aristocratico) e i Democratici (rappresentanti della plebe, promotori di istituzioni più popolari) formarono due schieramenti politici rivali. Questi "partiti" posero le basi per la Guerra Civile tra Mario (democratici) e Silla (aristocratici) all'inizio del primo secolo A.C. Con il primo Triumvirato tra Caio Giulio Cesare, Pompeo Magno e Marco Licinio Crasso ebbe inizio una inusuale stabilità politica, sebbene il Triumvirato non fosse fondato su una base legale. Il suo fallimento ebbe come conseguenza la guerra civile per il potere assoluto di un solo uomo.

Nello scenario per tre giocatori il fallimento dell'incontro di Lucca (56 A.C.) è stato scelto come evento di fine del Triumvirato e di inizio del gioco, anche se storicamente non corretto: la conferenza di Lucca decretò il rinnovo del Triumvirato. Ma pochi anni più tardi, dopo che Crasso morì durante la conduzione di una campagna contro i Parti in Asia Minore, il conflitto latente tra Cesare e Pompeo scoppiò definitivamente.

La lotta tra Cesare ed il Senato sulla smobilitazione delle sue legioni condusse il Senato a dare incarico a Pompeo di difendere la Repubblica da Cesare (49 A.C.). Questi reagì attraversando il Rubicone (la cui riva delimitava il confine del territorio romano che non doveva essere attraversato con truppe al seguito) e con la sua leggendaria frase: "Alea acta est" ("Il dado è tratto"). Questa è la base di partenza per le partite a due giocatori.

Caio Giulio Cesare (100 – 44 A.C.)

Cesare discendeva dalla aristocratica famiglia Giulia. Dopo la morte del dittatore Silla, Cesare cominciò la sua carriera politica, dopo aver già ricoperto alcuni incarichi militari. Le sue abilità politiche furono la sua vera forza all'interno del Triumvirato



Campagna elettorale ed elezione del Console

La carica di Console, ricoperta contemporaneamente da due Consoli per un anno (principio di collegialità e controllo), era la più alta carica politica della Repubblica di Roma. Essa aveva una componente militare (il Console era come un comandante in capo dell'esercito), politica (poteri legislativi) e religiosa (culti) e quindi era una carica molto potente.

Perciò l'elezione del Console da parte dei Cittadini romani era un obiettivo importante per i Romani ambiziosi. Il Foro romano, fulcro delle attività, fu un'importante arena politica per i candidati. Nel gioco questa situazione è riprodotta attraverso una zona speciale dove i cittadini supportano i propri candidati. Alla fine dell'anno il giocatore con il maggior numero di sostenitori sarà scelto come Console durante l'Elezione ("Elegio"). I reali poteri del Console, ed il fatto che dovrebbero essere eletti due Consoli ogni anno, non sono stati inseriti nel gioco per ragioni di complessità. Tuttavia l'elezione a Console conferisce grande potenza politica ad un Personaggio e una seconda elezione, che nella realtà era possibile soltanto dopo 10 anni, è segno di una netta supremazia politica – la Vittoria Politica.

Conquista di province ed egemonia militare

Come luoghi di amministrazione dell'Impero Romano, le province erano un'importante base di potere. Controllate da un Governatore, spesso da un precedente Console o da un altro alto ufficiale, lo sfruttamento delle province garantiva benefici sia a livello militare sia a livello finanziario: schieramento di legioni così come riscossione di tributi. Pertanto, il controllo del maggior numero possibile di province era un importante obiettivo nella lotta tra i rivali, perché era l'unico modo per garantirsi continuità di rifornimenti a livello militare e finanziario.

Inoltre, una amministrazione efficiente era un grande vantaggio contro la corruzione, che nel gioco è riprodotta attraverso i Funzionari che raddoppiano la produzione di rifornimenti delle province.

Le province differivano l'una dall'altra, in funzione dei cittadini e del livello sociale raggiunto, e quindi fornivano differenti tipi di rifornimenti così come nel gioco permettono ai giocatori diversi tipi di azioni.

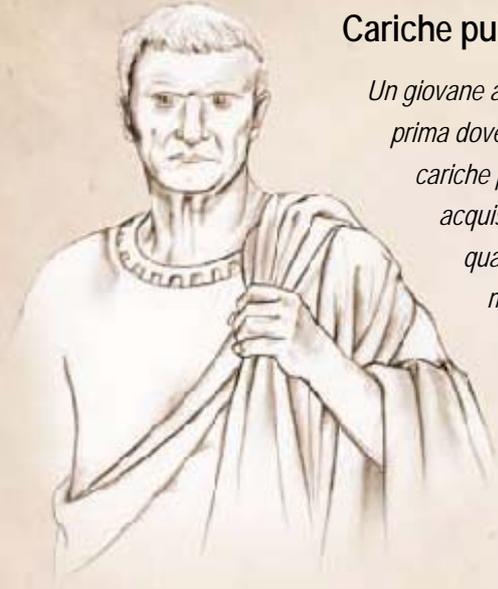
Nel gioco la lotta per il controllo delle province assume esclusivamente connotati militari (battaglie), mentre la storia ci dice che fattori politici, così come la scelta dei governatori, giocarono un ruolo importante. Il controllo di un gran numero di province dimostra una netta supremazia militare – Vittoria Militare.



Gneo Pompeo Magno (106 – 48 A.C.)

Pompeo, il cui padre fu eletto console nel 89 A.C., fu sostenitore di Silla durante la guerra civile tra Silla e Mario.

Pompeo brillò più come generale, che come politico. Ciò sarebbe dovuto cambiare con la sua partecipazione al Triumvirato.



Cariche pubbliche e capacità di persuasione

Un giovane aristocratico romano che aspirava ad ottenere prestigio, ricchezza e potere prima doveva percorrere una carriera abbastanza delineata e ricoprire diverse cariche pubbliche prima di diventare Console. Durante questo periodo avrebbe acquisito importanti competenze in campo politico e militare. A differenza di quanto accade oggi, in quel periodo non esisteva una netta distinzione tra militari e politici, ed infatti essi erano strettamente collegati. Questa connessione è insita nella carica di Console, che ha compiti politici, quali la presentazione di nuove leggi in Senato, ed è allo stesso tempo un leader militare. Nel gioco i personaggi agiscono, come i veri romani, sia in campo militare sia in campo politico. In ambedue le discipline essi avevano la possibilità di aumentare le proprie abilità, situazione riprodotta con i percorsi di abilità politica e militare. Nelle così dette Province di abilità, i giocatori hanno la possibilità di aumentare le proprie competenze in entrambe le discipline, cosa che potrebbe essere giustificata dalla possibilità di ricoprire cariche diverse. Il raggiungimento bilanciato di competenze straordinarie è una delle possibilità di vittoria – Vittoria di abilità.

Marco Licinio Crasso (115 – 53 A.C.)

Crasso si arricchì durante la guerra civile in conseguenza delle epurazioni politiche che ne seguirono. Egli riuscì a moltiplicare i propri beni, diventando molto ricco.

Nonostante ciò non riuscì a soddisfare le proprie ambizioni politiche e militari, per cui l'alleanza con Cesare e Pompeo gli offrì una nuova possibilità.

Crediti

Johannes:

un ringraziamento alla mia famiglia per il loro supporto, specialmente a mio fratello Dominik. Un ringraziamento a Michael Fuchs, Adrian Schoch, il forum Spielbox ed il gruppo di gioco di Mainzer Spielkreis. Ulteriori ringraziamenti vanno a chi mi ha incoraggiato il mio interesse per i giochi e la loro ideazione e sviluppo.

Max:

grazie alla mia famiglia, a Dieter, Marita e Clara Gabrian per il loro supporto, e a tutte le persone del mio centro sociale che sono stati obbligati a fare i playtester, in special modo a Margaretha Kühneweg e ai miei cugini Jonathan e Karl.

Volgiamo inoltre ringraziare tutti i playtester, in particolar modo Sebastian, Jan e Gunnard, Gerard Mulder, Marianne Herwig, Peter Eggert, Michael Schramm, Sasha "Eggi" Eckert, Georg Wild, Harald Groß-Chowanietz, Simon Demele, Michael, Prössel, Max Holl, e i Mainzer Spielkreis.

Grazie a Edit Mazan e alla famiglia Thordsen per la loro ospitalità a Göttingen e a Dorsten vicino Essen, a Gerhard H. Kuhlmann per la completezza delle informazioni storiche, e a Heinrich Hintenberger per il tutto il suo lavoro sulla grafica e sul prototipo.

Produzione e pubblicazione: Felix Girke, Thomas Hageleit

Felix: grazie Thomas

Thomas: grazie Felix

Grafica: Andrea Boekhoff alla *redline design*, Emden

Traduzione a cura di: Shiny

Per materiale addizionale, supporto e informazioni visitate

<http://www.das-ende-des-triumvirats.de>



© 2005-2006 by Lookout Games, Germany

Publicato 2006 da Z-Man Games, Mahopac, NY, USA dietro licenza della Lookout Games.

www.zmangames.com

Nota sul Copyright

La presente traduzione è un'opera amatoriale creata con lo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere e, pertanto, non si vuole infrangere alcun copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari.



<http://www.goblins.net>