



QUO VADIS?

di Reiner Knizia

per 3-5 giocatori dai 12 anni in su, durata circa 45 minuti

Traduzione in italiano by Manu – La Tana dei Goblin <http://www.goblins.net>
per GamesBusters (<http://www.gamesbusters.com>)

Componenti di gioco

- 40 segnalini ottagonali dei Senatori (8 per ciascuno dei 5 colori)
- 62 pedine Allori tonde (18 x I, 8 x II, 6 x II con Cesare, 15 x III, 9 x IV, 6 x V)
- 1 tabellone di gioco (vedi sotto per descrizione)
- 1 pedina tonda “Cesare”
- 2 sacchette di tela
- Regolamento

Il tabellone (fare riferimento all'illustrazione in prima pagina nel regolamento originale)

Lungo il lato sinistro del tabellone sono riportati gli spazi per tenere le pedine Alloro suddivise per valore (I, II, III, IV, V). La parte principale del tabellone riporta una serie di uffici (*Gremium*), percorsi (*Weg*) e spazi per gli allori (*Lorbeerplätze*).

Vi sono uffici composti di 1, 3 o 5 posizioni, uniti fra loro dai vari percorsi. I percorsi non sono degli spazi a sé stanti, ma solo collegamenti fra gli uffici. Ciò significa che un giocatore muoverà direttamente un proprio segnalino da un ufficio ad un altro che sia adiacente lungo un percorso.

Lungo i percorsi del tabellone, sono presenti degli spazi per gli allori, a forma di rombo, ad eccezione di quei percorsi che escono da un ufficio composto da una sola posizione (quelli che da un ufficio di questo tipo portano ad un altro di qualsiasi tipo che sia più vicino alla parte alta del tabellone, dove c'è il Senato).

Idea di gioco

Nella storia dell'impero romano, le cariche più prestigiose furono possedute per molto tempo dalle famiglie più antiche. Mutevoli alleanze e rivalità segnavano la vita in ogni epoca. Tutte le strade portavano a Roma, ma passavano per la fama e l'influenza.

Il tabellone mostra le principali cariche dell'antica Roma, rappresentate da uffici composti da una, tre o cinque posizioni. Ciascun giocatore rappresenta una famiglia patrizia che tenta di insediare i suoi otto membri negli uffici più prestigiosi. Nel corso del gioco, i membri delle varie famiglie vengono utilizzati a partire dalle cariche più basse (le più lontane dal Senato sul tabellone) nel tentativo di salire verso l'alto.

I membri delle famiglie che desiderano lasciare un ufficio da tre o cinque posizioni nel corso della loro ascesa, hanno bisogno del consenso e del supporto degli altri. Ma come spesso accade, l'ascesa al potere logora i personaggi e nel corso del gioco alcune promesse potrebbero essere “dimenticate”.

Ma anche Cesare ha il suo peso nel gioco. Molti dei percorsi fra i diversi uffici riportano degli spazi (rombi) per gli allori: durante la sua ascesa, ogni membro delle famiglie dei giocatori dovrà anche cercare di acquisire quanti più allori possibile.

Quando infine il Senato, il più alto ufficio della Roma imperiale, è occupato da cinque senatori, il gioco termina. Il vincitore è il giocatore che ha più allori e che sia riuscito a portare almeno un membro della sua famiglia al Senato.

Gloria victis – onore ai vinti!

Preparazione

Per comodità, tutti i segnalini di legno ottagonali saranno chiamati “Senatori”, sebbene solo i cinque che alla fine del gioco si troveranno al Senato avranno effettivamente questo titolo. Il tabellone viene posto al centro del tavolo e ogni giocatore prende e pone davanti a sé gli **8 Senatori** del proprio colore. I pezzi restanti vengono rimessi nella scatola.

Tutte le pedine Allori con il simbolo “I” vengono messe nell’apposito spazio più grande che si trova a sinistra del tabellone di gioco. Le restanti pedine Allori (II-V) vengono voltate, mescolate e suddivise in pile che vanno poste nell’altro spazio che si trova a sinistra del tabellone, formando così la riserva coperta. Da questa riserva, vengono pescate **10 pedine Allori** che vanno messe, sempre coperte, sui corrispondenti spazi a forma di rombo che si trovano sui percorsi del tabellone. Dopo aver posizionato tutte e dieci queste pedine, esse vanno voltate a faccia in su, in modo che i numeri romani siano visibili a tutti. A questo punto, la pedina Cesare viene messa nello spazio Allori che si trova direttamente sotto il Senato.

Svolgimento del gioco

Si scelga un primo giocatore. Il gioco procede in senso orario. Il giocatore di turno, sceglie ed effettua **una delle tre possibili azioni**:

- **Aggiungere un senatore**
- **Muovere un senatore**
- **Spostare Cesare**

Nell’esecuzione delle azioni le seguenti regole si applicano in ogni caso. E’ possibile muovere o aggiungere solo i propri senatori. Un senatore non può mai retrocedere, ovvero muovere verso la parte bassa del tabellone (quella più lontana dal Senato). I vari uffici non possono essere saltati, neanche se tutte le posizioni dell’ufficio verso il quale si dovrebbe muovere sono occupate.

Da un ufficio è possibile seguire uno qualsiasi dei percorsi che vanno verso l’alto (il Senato), lo spazio occupato da un senatore non ha alcuna importanza a riguardo.

Aggiungere un senatore

Con questa azione, il giocatore può mettere in campo uno dei suoi senatori non ancora sul tabellone, che viene posizionato in **un qualsiasi spazio libero di uno dei quattro uffici più in basso**.

Muovere un senatore

Se un senatore si trova in un **ufficio da una sola posizione**, il giocatore può muoverlo lungo il percorso che lo porta all’ufficio di livello immediatamente superiore (più vicino al Senato), ad una sola condizione: che vi sia almeno uno spazio libero nell’ufficio verso il quale si muove.

Se un giocatore vuole far avanzare un proprio senatore che si trovi in un **ufficio da tre posizioni**, deve avere il **consenso di un altro senatore** (ovvero il giocatore che lo controlla), che naturalmente deve far parte di quello stesso ufficio. Questo può essere anche un altro dei suoi stessi senatori, oppure uno controllato da un altro giocatore. Se un ufficio da tre posizioni è attualmente occupato da un solo senatore, questo non può essere mosso avanti, mancando l’appoggio di un altro senatore.

Se un giocatore vuole far avanzare un proprio senatore che si trovi in un **ufficio da cinque posizioni**, deve avere il **consenso di esattamente altri due senatori** (ovvero i giocatori che li controllano), che naturalmente devono far parte di quello stesso ufficio. Questi possono essere del suo stesso colore, oppure possono appartenere ad uno o due altri giocatori. Ovviamente è anche possibile che uno appartenga allo stesso giocatore di turno e l’altro ad un avversario. Se un ufficio da cinque posizioni è attualmente occupato da uno o due senatori soltanto, nessuno può essere mosso in avanti, mancando l’appoggio di due altri senatori.

Esempio (vedi illustrazione a pag. 4 del regolamento originale). Il rosso si trova in un ufficio di una sola posizione, quindi può muovere liberamente verso l’ufficio di livello più alto segnato dalla freccia. Se il blu vuole muovere dall’ufficio a tre posizioni in cui si trova, ha invece bisogno del consenso del giocatore rosso o di quello nero. Se il nero vuole muovere dall’ufficio a cinque posizioni in cui si trova, ha bisogno del consenso di due altri senatori: poiché in quello stesso ufficio ci sono altri due senatori del suo stesso colore, il nero si dà il consenso e può muovere avanti.

Normalmente, un giocatore non avrà consenso a muovere un proprio Senatore senza concedere qualcosa in cambio. Occorre quindi negoziare e accordarsi con gli altri se non si ha la possibilità di darsi da soli questo consenso quando occorre. Maggiori dettagli sui negoziati sono riportati più avanti in questo regolamento.

Quando un senatore muove lasciando un ufficio da tre o da cinque posizioni, il percorso che segue per raggiungere il nuovo ufficio contiene uno spazio Allori. In questo caso, il giocatore prende la pedina Alloro dallo spazio in cui si trova sul percorso e la pone, coperta, davanti a sé assieme alle altre eventualmente già prese. Immediatamente dopo, il giocatore pesca a caso una nuova pedina Alloro dalla riserva coperta e la pone, a faccia in su, nello spazio del percorso ora libero. Ogni giocatore tiene segreto il numero totale di allori che ha conquistato (non le pedine), tenendo le relative pedine coperte di fronte a sé.

Quando il consenso a muovere un senatore proviene da uno o due giocatori diversi, ciascuno di essi prende per ogni consenso dato, una delle pedine Alloro di valore "I" che sono scoperte nello spazio apposito a sinistra del tabellone. Se più giocatori del necessario si offrono di dare il proprio consenso al movimento, spetta al giocatore di turno decidere chi fra loro avrà diritto alla ricompensa. Tuttavia, nel corso del gioco, queste ricompense saranno pagate solo finché la riserva delle pedine Alloro di valore "I" non si esaurisce, dopo di che nessuno riceve più nulla per il proprio consenso.

Esempio (vedi illustrazione a pag. 5 del regolamento originale). Il blu ha ottenuto il consenso del giocatore rosso per avanzare all'ufficio di livello superiore. Prende quindi la pedina Alloro di valore "III" che si trova sul percorso, che viene ora sostituita da una pedina di valore "V" pescata a caso dalla riserva coperta. Per il suo consenso, il giocatore rosso riceve una pedina Alloro di valore "I".

Spostare Cesare

Cesare può essere spostato su un qualsiasi altro spazio per gli Allori a forma di rombo, come azione alternativa alle due precedentemente descritte nel proprio turno. Le sei pedine Alloro di valore "II" che mostrano in aggiunta l'effigie di Cesare costituiscono un'eccezione: quando un senatore nel movimento verso un ufficio di livello più alto prende una di queste pedine Alloro, guadagna la possibilità aggiuntiva di spostare Cesare.

Cesare causa due effetti

Innanzitutto, la presenza di Cesare fa in modo che lungo il percorso sul quale si trova la pedina il movimento di un senatore non necessita di alcun consenso da parte degli altri che si trovano nell'ufficio sottostante.

In secondo luogo, la pedina Cesare copre la pedina Alloro che si trova nello stesso spazio, che è quindi come se non esistesse. In altre parole, lungo questo percorso nessuno guadagna pedine Alloro finché Cesare è presente, né i Senatori che si muovono, né quelli che danno il loro consenso al movimento.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena al Senato, che è l'ufficio di più alto livello sul tabellone di gioco, è occupato da cinque senatori. **Il vincitore è il giocatore che ha il maggiore valore totale di pedine Alloro, fra quelli che abbiano almeno un senatore nel Senato.** Se un giocatore al termine della partita non ha senatori nel Senato, non viene considerato ai fini della vittoria, neanche se è quello che ha collezionato il maggior valore totale di allori.

In caso di parità per il maggior valore totale di allori, vince il giocatore che per primo ha portato uno dei suoi senatori nel Senato. A questo scopo, durante il gioco, gli spazi del senato vengono occupati in ordine, da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso, in modo che sia chiaro ed evidente in che ordine i senatori vi sono entrati. Questo è il solo caso in cui lo spazio occupato da un senatore in un ufficio ha importanza.

Esempi di negoziazione

Di seguito sono riportati alcuni esempi di negoziati possibili fra giocatori per ottenere il consenso all'ascesa di un proprio senatore da parte di un altro appartenente ad un avversario. Naturalmente le offerte di negoziato possono essere rifiutate. Se il giocatore di turno vuole muovere un senatore ed ha bisogno dell'appoggio di altri, i negoziati devono essere discussi equamente fra i vari giocatori e, se non si giunge ad un accordo, dovrà scegliere un'altra azione fra spostare Cesare o aggiungere un nuovo senatore in gioco.

In tutti gli esempi che seguono, si suppone che il giocatore nero dia consenso al movimento di un senatore del giocatore rosso da un ufficio a tre posizioni, se:

1. Promesse: il rosso promette di dare analogo consenso al nero per un suo futuro tentativo di movimento.

2. Pagamento in allori: il rosso paga al nero una pedina Alloro (che deve aver già guadagnato in precedenza). In questo caso, il giocatore nero guadagna questa pedina Alloro in aggiunta alla pedina di valore "I" che ottiene comunque per il suo consenso.
3. Movimento di Cesare: il rosso sposta la pedina di Cesare ovunque il giocatore nero desideri. In questo caso si suppone che nel movimento verso l'ufficio di più alto livello, il rosso guadagni una delle speciali pedine Alloro di valore "II" che dà diritto allo spostamento aggiuntivo di Cesare.
4. Pacchetto di offerte: il rosso promette di dare a sua volta consenso in futuro per un movimento del nero, in aggiunta promette che non darà tale consenso per una volta ad un eventuale movimento del giocatore bianco, e inoltre paga al nero una pedina Alloro di valore "I". Simili richieste potrebbero arrivare, ad esempio, qualora il rosso intendesse muovere verso un ufficio particolarmente importante, o magari se nel percorso va a guadagnare una pedina Alloro di valore "V" e cose simili.
5. Divisione dei guadagni: il giocatore rosso e quello nero si dividono equamente le pedine Alloro guadagnate con il movimento. Così, se ad esempio il rosso raccoglie una pedina di valore "III" ed il nero viene ricompensato con una di valore "I" per il consenso, il totale di 4 punti Alloro dovrà essere suddiviso fra i due giocatori. Per effettuare tale suddivisione, è quindi consentito il cambio di taglio delle pedine Allori, ricorrendo a quelle che i due giocatori possiedono.

E' possibile negoziare su qualsiasi cosa. *"Mi paghi un Alloro se io non ti metto Cesare davanti a questo ufficio?"* oppure *"dammi il consenso senza nulla in cambio, visto che giochi dopo di me e il posto che lascio libero ti fa comodo per occuparlo con un secondo senatore dei tuoi!"*, etc. Entrate in contrattazione con gli altri giocatori nel modo che preferite, non c'è limite alla fantasia.

In tutti i casi di negoziato, vale comunque una regola generale: **gli accordi che possono essere rispettati entro il corrente turno di gioco, devono essere rispettati**; gli accordi che vanno oltre il turno di gioco in corso, non sono mai vincolanti e possono essere convenientemente "dimenticati"...

Alcune varianti per modificare il gioco

- **Limitare il numero di Allori di valore "I"**. Con tre giocatori, usate solo 10 di queste pedine. Con quattro giocatori usatene 14. Solo con cinque giocatori saranno disponibili tutte le 18 pedine Alloro scoperte di valore "I".
- **Rivelare occasionalmente gli allori dei giocatori**. Immediatamente dopo che il primo, il secondo o il terzo Senatore sono entrati al Senato, ogni giocatore può chiedere che le pedine Alloro guadagnate da ciascuno (tenute a faccia in giù davanti ai giocatori) siano rivelate per qualche istante.
- **Appello al consiglio**: si giocano tre partite una di seguito all'altra. Dopo la prima partita si annota il numero totale di Allori guadagnati da ogni giocatore e si rimuovono i senatori dal Senato. Dopo di che, iniziando dal giocatore che ha il maggior totale, ciascuno a turno rimuove uno dei propri senatori dal tabellone, fino a che ogni giocatore resta con solo due senatori in gioco. Dopo la seconda partita si proceda esattamente come nel caso precedente, ed al termine della terza il vincitore sarà il giocatore che ha il maggior totale complessivo di Allori guadagnati sulle tre partite.
- **Negoziati** (aggiunta del traduttore). Sembra che la regola base sul rispetto degli accordi sia cambiata in questa edizione del gioco rispetto alle precedenti. Può quindi essere interessante per qualcuno utilizzarla come variante che rende più rigidi i negoziati, nel qual caso vale quanto segue:

Tutti gli accordi che possono essere rispettati entro la fine del turno successivo del giocatore corrente devono essere obbligatoriamente rispettati. Gli accordi che vanno oltre la fine del turno successivo del giocatore corrente non hanno alcun valore vincolante.



Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.

Il presente regolamento tradotto è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato senza fini di lucro da La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>) per GamesBusters (<http://www.gamesbusters.com>).

L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nella presente traduzione.