

AVE CAESAR





- LA ROMA ANTICA -

Le audaci corse di bighe per la gloria e gli allori

Published by: Pro Ludo

Author: Wolfgang Riedesser

Illustrations: Eckhard Freytag Graphic

Design: Ingrid Berner

Traduzione italiana e revisione: Savior

Un' audace corsa di bighe per un massimo di 6 giocatori dai 12 anni in su.

Contenuto:

1 Tabellone doppio lato

6 Bighe

6 Denari

144 Carte Gara (divise in 6 mazzi di 24 carte, ognuna di un colore diverso)

DIVENTA IL MIGLIOR AURIGA DI ROMA!!

In Ave Caesar, tu ed altri cinque aurighi gareggerete nel Circo Massimo per stabilire chi è il più grande auriga in tutta Roma. L'auriga che saprà guidare più abilmente la sua biga nel corso di tre giri riceverà il maggior numero di allori. Dopo alcune gare, chi ha raccolto il maggior numero di allori vince il torneo, e l'adulazione delle folle.

CONTENUTI E GAMEPLAY:

I. Selezionare un percorso	pag. 3
II. Setup e posizioni di partenza	pag. 3
III. Inizio della corsa	pag. 4
IV. Loggione dell'Imperatore.....	pag. 6
V. Fine della corsa	pag. 7
VI. Setup per la prossima corsa.....	pag. 7
VII. Consigli e Tattiche.....	pag. 7
VIII. Storia del Circo Massimo	pag. 8

I. SELEZIONARE UN PERCORSO

Entrambi i lati della plancia di gioco contengono percorsi che possono ospitare fino a 6 giocatori. Le bighe si muovono in senso orario, lungo il percorso. Ogni gara è composta di 3 giri, durante la quale tutti i partecipanti devono guidare le loro bighe sotto il Loggione dell'Imperatore per rendere omaggio, almeno una volta.

II. SETUP E POSIZIONI DI PARTENZA

Prima della partita, ogni giocatore riceve una biga, il mazzo di carte di gara del colore appropriato, e un denaro dello stesso colore delle carte e della biga. I mazzi di carte gara sono identici (differiscono solo nel colore) e contengono un numero di punti totali sufficiente a malapena a completare i 3 giri del percorso per finire la gara.





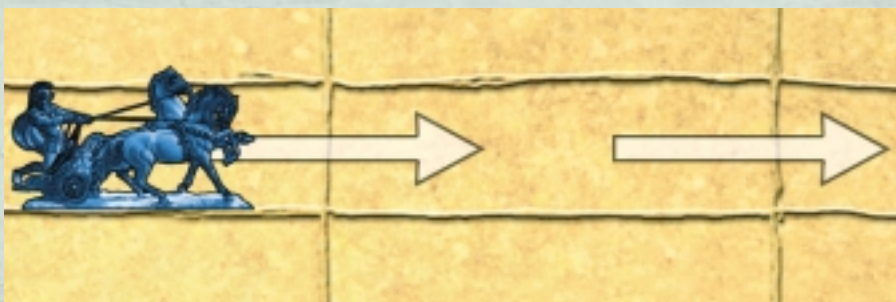
Per determinare le posizioni di partenza, ogni giocatore mescola il proprio mazzo e lo pone a faccia in giù sul tavolo. Ora, ogni giocatore rivela la prima carta del proprio mazzo. Il giocatore con la carta più alta, piazza la propria biga in posizione di partenza No. I. Il giocatore alla sinistra del giocatore iniziale piazza la propria biga in posizione n° II, e tutti gli altri giocatori piazzano le loro bighe nelle posizioni restanti, seguendo sempre l'ordine in senso orario. Le carte rivelate vengono poi mescolate nel mazzo. In caso di parità per la carta col numero più alto, i giocatori in parità continuano a rivelare altre carte nei loro mazzi fino a quando non vi sarà più parità e il giocatore di partenza può essere determinato.

Un consiglio per tutti gli aurighi:

E' meglio prendere la strada interna in curva, in quanto utilizza il minor numero di punti movimento. I mazzi di carte gara contengono solo pochi punti di movimento in più, avrete bisogno di bravura e tattica per concludere la gara.

III. L'INIZIO DELLA GARA

Ogni giocatore prende le prime tre carte dal proprio mazzo per formare la sua mano di partenza e le guarda, pur mantenendole nascoste ai suoi avversari. Il giocatore la cui biga si trova in posizione di partenza No. 1 comincia la gara.



Il primo giocatore piazza una delle sue tre carte di gara sul tavolo a faccia in su e sposta la biga del numero appropriato di spazi in senso orario lungo la pista. Il giocatore reintegra la propria mano di carte prendendo la prima carta dal proprio mazzo di carte gara.

Una volta che il giocatore di partenza finisce il proprio turno, i giocatori restanti muoveranno le loro bighe in gara allo stesso modo.

REGOLE DI MOVIMENTO:

- Le bighe possono muoversi solo in avanti. Possono cambiare corsia in qualsiasi spazio (che non è bloccato da un muro) spostandosi diagonalmente in avanti nello spazio della corsia desiderata. Mentre il movimento in diagonale è possibile in questo modo, il movimento laterale non è consentito.



- Se un muro si trova direttamente di fronte a un carro, il carro può ancora muoversi in diagonale in un'altra corsia.



- I giocatori devono sempre giocare una carta gara, e devono muovere il numero esatto di spazi indicati sulla carta giocata. Nelle curve, questo può forzare un giocatore a spostarsi su un percorso più lungo, muovendo sulle corsie esterne.

- Solo una biga può occupare una singola casella.
- Dopo che una carta gara viene giocata, il giocatore pesca la prima carta dal proprio mazzo di carte gara, in modo che la sua mano di 3 carte gara sia ricostituita.
- Una carta gara può essere giocata solo se la biga è in grado di muoversi il numero di spazi indicati sulla carta. Se ciò non è possibile, perché (per esempio) la biga del giocatore è bloccata su tutti i lati da bighe di altri giocatori e non può andare avanti, il turno del giocatore salta e il giocatore bloccato non gioca una carta gara.
- Il giocatore la cui biga sta conducendo la gara non può giocare una carta gara con un valore di 6, tranne che all'inizio del gioco (il primo giocatore). In caso di parità, nessuno dei protagonisti può giocare un 6 fino a che non ci sarà un solo leader a condurre la gara.
- Se il giocatore che conduce la gara ha solo carte di valore 6 nella sua mano, il suo turno viene saltato fino a che qualcun altro passa in testa alla gara.

- Eccezione a causa di una strettoia. Le strettoie sono luoghi in cui la pista si restringe in un singolo spazio. Se il giocatore in testa alla gara è in questo tipo di spazio, e possiede tre carte con valore 6 in mano, il giocatore può giocare una di queste carte per spostarsi ulteriormente lungo la pista.



- Un'ulteriore eccezione si verifica se due giocatori sono in parità per la leadership della gara, entrambi hanno tre carte con valore 6 in mano, e le loro bighe stanno bloccando il movimento dei giocatori dietro di loro. In questa situazione unica, il giocatore tra i due in testa che è di turno può giocare un 6 per spostare in avanti la sua biga.
- Le bighe non possono scavalcare le altre bighe, ma possono sorpassarle spostandosi in diagonale in un'altra corsia. Le bighe non possono saltare le pareti.
- Una biga potrebbe non essere in grado di raggiungere il traguardo se prende troppe curve all'esterno troppo spesso durante la gara ed esaurisce i punti movimento. In questa situazione, la biga viene rimossa dal percorso e non riceve Alloro (punti).
- Le pozze d'acqua in pista sono solo lì per presenza scenica. Essi non dividono caselle, ma piuttosto le attraversano. Non hanno alcun effetto sul gioco. Si presume che le bighe semplicemente li attraversino.

IV. LOGGIONE DELL'IMPERATORE



Durante il primo o il secondo giro della gara, ogni giocatore deve portare la propria biga lungo il Loggione dell'Imperatore per omaggiare l'imperatore con il saluto imperiale "Ave Cesare!" I giocatori devono portare le loro bighe per una sosta lungo il Loggione dell'Imperatore e rendere omaggio a l'Imperatore salutandolo (urlando letteralmente "Ave Cesare!") e pagando il loro denaro come tributo (mettendolo nella scatola). Una volta che questo è stato fatto, la biga può tornare alla gara.

Se nel corso del secondo giro della gara l'ingresso al loggione dell'Imperatore è bloccato da una biga avversaria, i giocatori che hanno bisogno di entrare nel Loggione dell'Imperatore devono sospendere il loro turno fino a quando l'ingresso è di nuovo libero. Se entro la fine del secondo giro, un giocatore non riesce ad entrare nel Loggione dell'Imperatore e pagare il tributo a Cesare, quel giocatore incapperà nelle ire dell'Imperatore e sarà squalificato. Anche se quel giocatore è il primo a completare la gara, l'auriga caduto in disgrazia non riceverà alcun Alloro (punti).

- Non può esservi alcun sorpasso sotto il Loggione dell'Imperatore.
- Diverse bighe possono occupare il Loggione dell'Imperatore allo stesso tempo (ma si corre il rischio di provocare un ingorgo, e si potrebbe rimanere intrappolati dietro le bighe di uno o più avversari).

V. FINE DELLA CORSA

La prima biga a tagliare il traguardo dopo aver pagato il tributo a Cesare e completato 3 giri intorno al percorso vince la gara. Questo giocatore riceve 6 corone d'alloro per la vittoria, che valgono come 6 punti. Il numero di spazi con cui ogni auriga supera il traguardo è irrilevante nel determinare il posizionamento.

Il giocatore classificatosi al secondo posto riceve 4 punti, il terzo riceve 3, il quarto posto riceve 2, e il quinto posto riceve 1 punto. Il giocatore al sesto posto riceve onore nella speranza che possa fare meglio nella prossima gara. Tutte le carte gara rimanenti vengono scartate.

VI. SETUP PER LA PROSSIMA GARA

Dopo che la gara è stata completata, il giocatore in prima posizione per la prossima gara è il giocatore arrivato per ultimo nella gara precedente, il posizionamento degli altri giocatori procede verso sinistra, come al solito.

La seconda gara è effettuata sul lato del tabellone, che non è stato utilizzato nella prima gara. La terza e quarta gara si svolgono sui lati del tabellone già usati, ma le bighe ora viaggiano in senso antiorario. Chi accumula il maggior numero di punti Alloro dopo 4 gare è il vincitore del torneo e sarà proclamato il migliore auriga di Roma!

VII. CONSIGLI, TATTICHE E VARIANTI

- Il percorso interno in curva è generalmente più corto del percorso esterno. Per conservare punti movimento, si raccomanda che i giocatori percorrano il percorso interno nelle curve il più possibile. Se un giocatore corre lungo il bordo esterno delle curve troppo spesso, rischierà di trovarsi a corto di punti movimento nel suo mazzo di carte gara e potrà non essere in grado di finire la gara. Ave Caesar è più divertente quando i giocatori cercano di forzare le bighe degli avversari a percorrere le corsie esterne per ottenere un vantaggio rispetto agli altri auriga.
- Le strettoie possono essere utilizzate per bloccare i giocatori avversari e costringerli a passare il loro turno.
- Prima dell'inizio del torneo, i giocatori possono decidere di utilizzare un metodo alternativo per determinare la posizione di partenza. Ad esempio, il vincitore della gara precedente pone la sua biga sulla posizione No. I, il secondo classificato piazza la sua biga sulla posizione II di partenza, etc.
- Vi è una grande differenza nella sensazione del gioco quando si gioca con 3 invece di 6 giocatori, ma le varianti possono essere utilizzate per regolare per l'assenza di altri giocatori nel gioco. Ulteriori bighe senza giocatore funzionano bene per questo scopo. Queste bighe agiscono come le strettoie e bloccano la strada durante la gara. Se volete fare questo, inserite il mazzo/i del colore appropriato vicino al tabellone per la biga/bighe senza giocatore. Durante il gioco, la prima carta del mazzo appropriato viene pescata e giocata come turno della biga senza giocatore. Le bighe senza auriga sono sempre mosse a loro vantaggio, nonché a svantaggio degli altri giocatori. Nel caso di un disaccordo sul movimento, la maggioranza dei giocatori deciderà come la biga si muoverà. Se la pescata carta non è utilizzabile, viene scartata e la biga non si muoverà. Nel caso in cui una biga senza auriga è completamente bloccata nel movimento, nessuna carta è pescata. La regola speciale di non giocare carte con un valore pari a 6 si applica anche a queste bighe, se sono in testa alla gara. Se una carta 6 è pescata, la carta è ancora in gioco (non si scarta), ma la biga senza auriga non si muove in avanti. Le bighe senza giocatore non devono fermarsi sotto il Loggione dell'Imperatore.
- In una partita a 2 o 3 giocatori, ogni giocatore può controllare 2 o 3 bighe durante la gara.

VIII. STORIA DEL CIRCO MASSIMO

Origini: Forse il più antico e spettacolare sport di Roma, le corse coi cavalli risalgono almeno al VI secolo aC.

Originariamente le corse dei carri (*ludi circenses*) si sono svolte solo in feste religiose come il *Consualia*, ma poi si sarebbero tenute anche nei giorni non festivi quando venivano sponsorizzate da magistrati e altri dignitari romani. Le gare si svolgevano in un circo, così chiamato per la sua forma ovale. Il circo più antico e più grande di Roma è stato il Circo Massimo, costruito in una lunga valle che si estende tra le colline dell'Aventino e del Palatino. In origine non c'era nessun edificio, solo una pista sabbiosa piatta; spettatori seduti sulle pendici collinari su entrambi i lati della pista. A poco a poco la superficie si sviluppò in un edificio in stile stadio ben curato con un divisorio centrale (*spina*), porte ad una estremità e un arco all'altro, circondato su tre lati da stand (originariamente in legno, ma poi di pietra). Al tempo di Augusto, l'intero edificio misurava 620 metri di lunghezza (678 yards) e circa 140-150 metri (159 yards) nel suo punto più largo; la sua capienza era di circa 150.000 spettatori.

Le corse di cavalli, erano lo sport più popolare a Roma, attirava tutte le classi sociali dagli schiavi all'Imperatore stesso. Questa attrazione è stata senza dubbio rafforzata dalle scommesse private, anche se non c'era il gioco d'azzardo pubblico sulle gare.

Aurighi e Fazioni: Anche se la maggior parte dei cavalieri romani (chiamato *Aurigae* o *Agitatores*) iniziavano la loro carriera come schiavi, quelli che sono riusciti ad avere successo, hanno accumulato abbastanza soldi per comprare la propria libertà. Le quattro società romane di corse o stalle (*factiones*) erano note dai colori indossati dai loro carri durante la corsa: rosso, bianco, blu e verde. Le folle divennero ben presto tifosi ferventi di una delle fazioni, proclamando se stessi "partigiani dei Blu" allo stesso modo in cui le persone oggi si farebbero chiamare "fans delle Aquile". Le fazioni incoraggiavano questo tipo di lealtà sportiva stabilendo società che oggi potremmo chiamare "circoli" di Roma e successivamente in altre città dell'impero. Nel tardo impero questi gruppi acquisirono anche una certa influenza politica.

Questi circoli si occupavano anche di ingaggiare i migliori aurighi (la cui celebrità avrebbe superato anche quella dei moderni eroi dello sport) che sono stati rappresentati in molte statue e monumenti. Gli Aurighi indossavano scarsa protezione al corpo e solo un casco leggero; la loro pratica di avvolgere le redini saldamente intorno alla vita in modo da poter utilizzare il loro peso corporeo per controllare i cavalli era estremamente pericoloso in caso di incidenti, in quanto potevano essere trascinati e calpestati.

Le Bighe: carri da corsa romani progettati per essere il più piccolo e leggero possibile. A differenza dei carri militari, che erano più grandi e spesso armati di metallo, i carri da corsa erano di legno e offrivano poco sostegno o protezione per l'auriga, che fondamentalmente ha dovuto bilanciare se stesso sull'asse mentre guidava. Le Bighe presero diverse forme. Venivano utilizzati carri a due cavalli (*Biga*), la maggior parte delle gare però sono state eseguite con carri a quattro cavalli (*quadrighe*). Dal momento che i cavalli erano sempre attaccati al passo, più di quattro erano fuori dal comune, anche se noi abbiamo sentito di squadre a sei e anche sette cavalli.

Un giorno alle corse: Le cerimonie avevano inizio con una processione elaborata (*pompa*) guidata dal dignitario che stava patrocinando i giochi, seguiti dai carri e le squadre, musicisti e ballerini, e sacerdoti, che portavano le statue degli dei e dee che erano a guardare le gare. Di solito c'erano dodici gare in programma per un giorno, anche se questo numero è stato poi raddoppiato. Gli aurighi tirarono a sorte per la loro posizione nei cancelli di partenza; una volta che i cavalli erano pronti, il panno bianco (*mappa*) veniva lasciato cadere dallo sponsor dei giochi. A questo segnale, i cancelli si aprivano e fino a dodici squadre di cavalli tuonavano in pista. La strategia era quella di evitare di correre troppo veloce all'inizio della gara, dato che sette giri completi dovevano essere eseguiti, e cercare di tenere una posizione vicino alla barriera e intorno i posti di svolta il più possibile senza colpire. Con l'andamento della gara, anche le passioni erano intense sia dentro che fuori la pista.

Quando la gara era finita, il magistrato che presiedeva solennemente presentava l'auriga vittorioso con una corona di alloro e un ramo di palma, mentre la folla applaudiva selvaggiamente; i premi monetari più sostanziali per i circoli e l'auriga venivano elargiti dopo la corsa.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario
- La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana.

