

THE REPUBLIC OF ROME

REGOLE PER IL GIOCO IN SOLITARIO E A DUE GIOCATORI – NOTE DEL GIOCATORE – NOTE STORICHE – NOTE DEL DESIGNER – MAKING OF DEL GIOCO

Traduzione a cura di *Master_Alex*

Versione aggiornata ad Aprile 2017

NOTE DEL TRADUTTORE

Il presente documento è una traduzione **NON UFFICIALE** e **GRATUITA** di **parte** del Regolamento *REPUBLIC OF ROME Second Edition, Living Rules v1.02* © Valley Games Inc. All rights reserved.

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 per comprendere le regole di gioco.

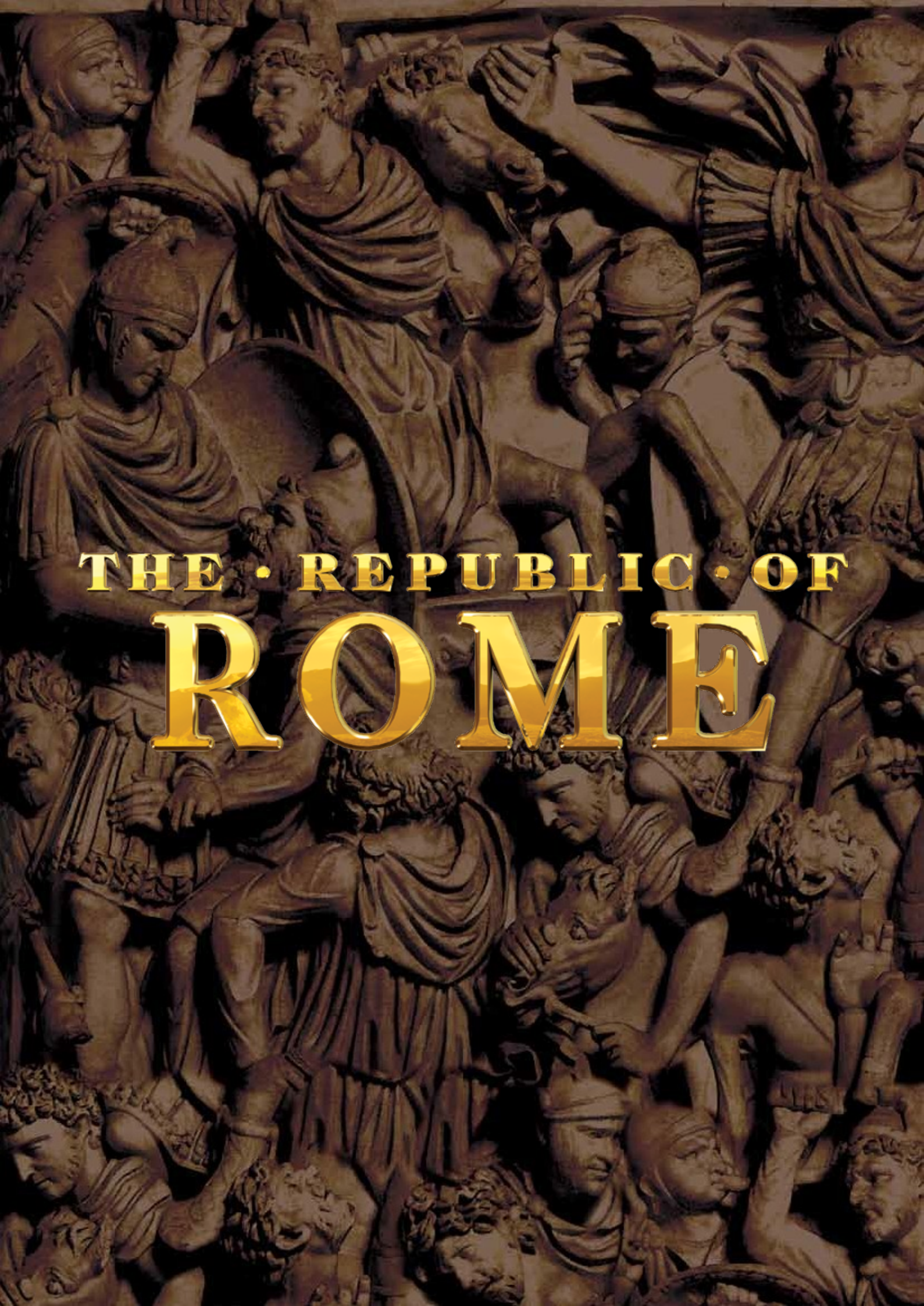
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

La presente traduzione non ufficiale del Regolamento del gioco *THE REPUBLIC OF ROME* è distribuita dal Traduttore, presso l'area dei *Download* del sito **[La Tana dei Goblin](http://www.goblins.net/)** (<http://www.goblins.net/>), con Licenza **[Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)** e successive versioni.



Roma, 25 Aprile 2017.

A. T.



THE • REPUBLIC • OF
ROME

REPUBLIC OF ROME

Traduzione dalla Second Edition

Living Rules v. 1.02

I. GIOCO IN SOLITARIO E A DUE GIOCATORI	25
II. NOTE	30
NOTE DEL GIOCATORE	30
NOTE STORICHE	31
NOTE DEL DESIGNER	33
IL MAKING OF DI REPUBLIC OF ROME	35

I. GIOCO IN SOLITARIO E A DUE GIOCATORI

Queste regole spiegano come giocare REPUBLIC OF ROME con un solo giocatore o con due giocatori. Si assume che il lettore abbia già una sufficiente conoscenza del gioco con più giocatori. Queste due versioni possono essere giocate soltanto con un massimo di 5 Fazioni.

4.1 PREPARAZIONE DELLO SCENARIO IN SOLITARIO E A DUE GIOCATORI

4.1.1 PANORAMICA DELLO SCENARIO: Preparate uno qualsiasi degli Scenari Base come se si stesse giocando con cinque giocatori. Se giocate in solitario, 4 Fazioni saranno delle "marionette", e da qui in avanti ci si riferirà ad esse come "Fazioni Neutrali". Se si gioca in due giocatori, 3 Fazioni saranno Neutrali. Da questo punto in poi, ci si riferirà ai giocatori effettivi come "i Giocatori". Tutte le carte ed i Tesori di Fazione appartenenti alle Fazioni Neutrali sono tenuti costantemente visibili. Tutte le altre regole di gioco rimangono invariate, ad eccezione di quanto riportato di seguito e di quanto riportato sulle Schede della Sequenza di Gioco in Solitario o a Due Giocatori. Gli scenari in Solitario o a Due Giocatori non prevedono l'uso di alcuna Regola Avanzata.

4.1.2 ASSEGNARE I NEUTRALI: Le Fazioni Neutrali sono fittizie, sebbene possano essere considerate come rappresentative di correnti politiche tra i membri del Senato. I Neutrali con il più alto punteggio totale di Military saranno gli "Imperialisti". Posizionate la Scheda della Sequenza di Gioco degli Imperialisti vicino a questi Senatori. Dei rimanenti Neutrali, quelli con il più alto totale di Influenza saranno i "Plutocrati", e quelli con la minore Influenza saranno i "Conservatori". Se non vi è un Secondo Giocatore, l'ultima Fazione sarà quella dei "Populisti". Assegnate 2 Senatori extra ai Conservatori ed 1 Senatore extra ai Populisti. Il Senatore dei Plutocrati con il punteggio più alto di Influenza viene nominato Console Temporaneo di Roma.

4.1.3 LEADER DI FAZIONE: Ogni Neutrale seleziona un Senatore come proprio Leader di Fazione, applicando ai Senatori della propria Fazione le "Linee Guida per il Leader di Fazione" riportate sulla propria Scheda della Sequenza di Gioco. Laddove un altro Senatore di quella Fazione dovesse divenire successivamente più qualificato in ossequio alle proprie Linee Guida di Fazione, quest'ultimo diventerà il nuovo Leader di Fazione durante lo Step 4 della Forum Phase. A tal fine, o per qualsiasi altra carica che non abbia una regola specifica in materia, i pareggi sono risolti con un lancio di 2d6.

INTRIGO INIZIALE: Distribuite ad ogni Fazione 3 carte Fazione come di consueto. Nel Gioco a Due Giocatori, soltanto le carte in mano ai Neutrali sono distribuite a faccia in su. I Giocatori, invece, pescano le proprie carte segretamente come nel Gioco normale. Qualsiasi Neutrale che abbia uno Statista giocabile, lo gioca immediatamente. Qualsiasi Neutrale che abbia in mano una Concessione, la assegna immediatamente al Senatore della propria Fazione con il minor numero di Concessioni assegnate [risolvete i pareggi in favore di quelli con Influenza maggiore e, successivamente, tirando un dado].

4.2 SEQUENZA DI GIOCO

4.2.1 SCHEDE DI RIFERIMENTO PER LA SEQUENZA DI GIOCO IN SOLITARIO O A DUE GIOCATORI: Giocate seguendo la normale routine come modificato dalla Scheda della Sequenza di Gioco in Solitario o a Due Giocatori. La condotta dei Neutrali è governata automaticamente dalla combinazione tra il caso e le loro specifiche Linee Guida. Ogni Giocatore può governare la propria Fazione come preferisce, secondo i limiti delle regole normali.

4.02.1 GIOCATORE DOMINANTE: La condotta dei Neutrali non coperta da regole specifiche, è sempre a discrezione del Giocatore. Nel Gioco a Due Giocatori, il Giocatore che effettua queste scelte è definito Giocatore Dominante. Quest'ultimo è colui che ha il miglior Dominio di Fazione laddove entrambi appartengano oppure non appartengano alla Coalizione di Governo. Diversamente, il Giocatore Dominante è quello dei due che appartiene alla Coalizione di Governo (4.05.2).



4.3 REVENUE PHASE

431 INTROITI: Tutti gli Introiti che una Fazione Neutrale riceve durante la Revenue Phase sono raccolti tutti insieme per la redistribuzione secondo le Linee Guida per le Rendite del Neutrale. Non vi è differenza rispetto a quale Senatore ha incassato gli Introiti. Tuttavia, una volta che il denaro è stato distribuito, i Neutrali non possono ridistribuirlo nelle successive Revenue Phase. Esso quindi rimane di esclusiva proprietà di quel Senatore fin quando egli non lo spenda secondo le Linee Guida della sua Fazione. Allo stesso modo, il denaro depositato nel Tesoro di una Fazione Neutrale rimane lì custodito fin quando non viene speso per difendersi da un Tentativo di Persuasione o per finanziare una Rivolta. Esso non può essere spostato dal Tesoro di una Fazione Neutrale ad un Tesoro Personale di un Senatore.

432 SPESA: In una Fazione Neutrale, il Senatore che attualmente possiede più denaro è considerato come l'unico che di fatto sostiene il pagamento per qualsiasi transazione di quella Fazione. [ECCEZIONE: Tentativi di Persuasione (4.04.2)].

433 GOVERNATORATI: Un Senatore Neutrale che venga nominato Governatore si impegnerà nel tentativo di incamerare i Provincial Spoils di quella Provincia, così come previsto dalle proprie "Linee Guida per i Provincial Spoils". Alcune Fazioni devono tirare 1d6 per determinare se esse si impegneranno nel tentativo di guadagnare i Provincial Spoils. Indipendentemente dalle Linee Guida della propria Fazione, Cicerone (28A) e Catone (22A/22B) non si impegneranno a raccogliere i Provincial Spoils.

434 CONTRIBUTI: I Neutrali contribuiranno alle casse dello Stato soltanto se le loro "Linee Guida sulla Charity" riportano il Tesoro di Stato, e comunque soltanto nella misura in cui possano eguagliare i Contributi versati dal/dai Giocatore/i. Se un Neutrale non riesce ad eguagliare il Contributo del Giocatore, non versa nulla. Indipendentemente dalle proprie Linee Guida, un Neutrale verserà sempre un Contributo nel caso in cui sia in grado e laddove, così facendo, possa guadagnare un punteggio di Influenza di 35 o più.

4.4 FORUM PHASE

441 CARTE: Laddove un Neutrale peschi una Concessione o una Carta Legge, essa deve essere giocata immediatamente. Le prime vengono assegnate al Senatore con il minor numero di Concessioni

all'interno di quella Fazione. Un Giocatore può scegliere di tenere le proprie Concessioni e/o Carte Legge per un gioco successivo, ma, diversamente dal Gioco Base, egli può giocarle in qualsiasi momento.

442 TENTATIVI DI PERSUASIONE: I Neutrali cercheranno sempre di persuadere il Senatore più appetibile (cioè quello nei confronti del quale possono più facilmente ottenere il più alto Numero Base con il minor ammontare di denaro) tenendo in considerazione il Tesoro di Fazione totale del difensore come utilizzabile per le interferenze. In caso di parità, il Senatore più appetibile è quello più potente (calcolando la somma dei valori di Military ed Oratory, con ulteriore preferenza verso il Senatore appartenente alla Fazione con più Voti). I Neutrali useranno le Offerte corruttive, in un Tentativo di Persuasione, soltanto se, considerate le possibilità di interferenza di tutti gli altri Neutrali, riescano a portare il Numero Base finale ad un punteggio maggiore od uguale a 7. Se le corruzioni risultano possibili, i Neutrali porteranno il Numero Base più in alto possibile, sino ad un Massimo di 9. Un Neutrale userà sempre, come Senatore che tenta la Persuasione, quello con il quale può raggiungere il più alto Numero Base usando il minor ammontare di denaro per Offerte Corruttive.

4.04.21 DIFESA DALLA PERSUASIONE: Se sono in grado, i Neutrali useranno le contro-tangenti per abbassare il numero base esattamente di 4. Se non possono ridurre il Numero Base di 4, non effettueranno contro-tangenti nè ridurranno il Numero Base di meno di 4. Indipendentemente dal risultato, il denaro speso in corruzioni e contro-tangenti nei confronti di un Senatore Neutrale, rimane nel Tesoro Personale di quel Senatore fin quando egli non lo spenda. Esso non può essere redistribuito. Un Giocatore può usare il proprio Tesoro di Fazione per una redistribuzione dei fondi e per difendersi da Tentativi di Persuasione di altre Fazioni come nel Gioco normale.

4.4.3 CAVALIERI: I Neutrali spenderanno sempre il denaro previsto dalle proprie "Linee Guida sui Cavalieri" nel tentativo di attrarre un Cavaliere.

4.4.4 GIOCHI: Un Neutrale la cui "Linea Guida sulla Charity" riporti la dicitura "Giochi" sponsorizzerà il tipo di Giochi più costoso che egli riesca a sostenere con le proprie finanze durante ognuna delle proprie Iniziative, laddove l'Unrest Level sia più alto del livello di Popularity del Senatore che intende pagare per i Giochi.

4.4.5 SESTA INIZIATIVA: La Fazione Neutrale a cui appartenga l'HRAO apre sempre l'asta per la Sesta Iniziativa con un'offerta pari al Numero di Turno più 1d6 più il modificatore di Iniziativa riportato sulle proprie Linee Guida. Se questo risultato supera il massimo ammontare di denaro presente in ciascun Tesoro Personale, egli offrirà il massimo ammontare di denaro disponibile (senza mai superare tuttavia l'ammontare massimo di denaro presente in qualsiasi altro Tesoro Personale delle altre Fazioni in gioco). I Neutrali con sufficiente denaro offriranno sempre un Talento in più dell'offerta precedente, a meno che l'offerta non superi il Numero di Turno più 4. In questo caso, essi avvanzeranno un'offerta soltanto se ottengono un risultato maggiore od uguale a 4 con il lancio di 1d6, a cui si somma il loro modificatore di Iniziativa riportato nelle Linee Guida.

4.5 SENATE PHASE

4.5.1 PANORAMICA DELLA SENATE PHASE: La Senate Phase, in questo caso, consiste in tre azioni separate. In primo luogo, si forma una Coalizione di Governo. Poi, viene definito un Piano Militare. Quindi, vengono suddivise le Cariche. In questa versione del Gioco, non vi sono processi.

4.5.2 COALIZIONE DI GOVERNO: Ogni fazione somma tutti i voti che può raccogliere tra i propri Senatori attualmente presenti a Roma e riporta questo totale sul proprio Box del Tesoro di Fazione. I

Talenti non possono essere spesi per incrementare questo conteggio di voti. Sommate i voti di tutte e cinque le Fazioni per determinare il numero di voti necessario ad una maggioranza. Per esempio, se le 5 Fazioni controllano 41 voti, sono necessari 21 voti per avere una maggioranza. Quindi, assegnate ad ogni singola Fazione una posizione da 1 a 5 in base al maggior totale dei loro voti [rompete i pareggi in favore della Fazione con più denaro (Tesoro di Fazione più tutti i Tesori Personali)]. Scorrete il segnalino della Faction Dominance lungo il Tracciato della Dominance di ciascuna Scheda della Sequenza di Gioco per segnalare l'attuale posizione gerarchica tra le 5 Fazioni. Una volta posizionato, questo segnalino della Faction Dominance non cambierà posizione fino alla prossima Senate Phase, indipendentemente dagli eventi che si verificheranno nel mentre. Infine, consultate la seguente Lista delle Coalizioni per trovare la prima combinazione di Fazioni che sia in grado di totalizzare una maggioranza. Dette Fazioni formeranno la Coalizione di Governo per il turno corrente. Un Giocatore può rifiutarsi di partecipare ad una Coalizione di Governo; nel qual caso, la consultazione della Lista prosegue ricercando la successiva combinazione che possa garantire una maggioranza.

LISTA DELLE COALIZIONI:

1. 1a Fazione da sola
2. 2a & 5a Fazione
3. 2a & 4a Fazione
4. 2a & 3a Fazione
5. 3a, 4a e 5a Fazione*
6. 1a & 5a Fazione
7. 1a & 4a Fazione
8. 1a & 3a Fazione
9. 1a & 2a Fazione
10. Tutti i Neutrali
11. La Fazione più forte di un Giocatore & la/le Fazione/i di sua scelta

* Se il Giocatore rifiuta di partecipare, la Coalizione aggiunge al suo posto la 2a Fazione.

4.5.3 PIANI MILITARI: I Piani sono determinati automaticamente dalla combinazione tra le Guerre in gioco e la Forza della Repubblica. Se vi sono 3 o più Guerre Attive, oppure una Guerra con Forza >15, oppure un Ribelle, la situazione muta in una "Crisi" ed i Piani Militari vengono stabiliti usando la Lista di Crisi di seguito riportata. Diversamente, si usa la Lista Normale. Consultando la Lista appropriata, Roma userà il primo Piano Militare attuabile prendendo in considerazione il massimo ammontare disponibile di Forze arruolabili (4.05.33). Se la scelta circa la Guerra da affrontare è possibile all'interno dei limiti del Piano Militare, verrà scelta quella più vasta oppure quella più pericolosa (4.05.32). Se il/i Giocatore/i rappresentano le uniche Fazioni nella Coalizione di Governo, essi possono elaborare un proprio Piano Militare.

PIANI MILITARI

Lista Normale:

1. Affrontare 2 Guerre Attive con una Forza Adeguata (4.05.31)
2. Affrontare una Guerra Pericolosa con una Forza Adeguata
3. Affrontare una Guerra Attiva con una Forza Adeguata
4. Affrontare una Guerra Inattiva con una Forza Adeguata

Lista di Crisi:

1. Con 4 o più Guerre Attive, affrontare, con tutta la Forza disponibile, il numero più basso possibile di Guerre necessario al fine di ridurre il totale a tre Guerre Attive
2. Affrontare il Ribelle con tutta la Forza disponibile
3. Affrontare 3 Guerre Attive con una Forza Adeguata
4. Affrontare 2 Guerre Attive con una Forza Adeguata
5. Affrontare la Guerra Attiva più debole con tutta la Forza disponibile (fino ad un massimo di +15)

4531 FORZA ADEGUATA: Per "Forza Adeguata", in queste Liste, si intende il numero di Legioni (o Flotte, nel caso di Battaglie Navali) pari alla Forza della Guerra da affrontare. I bonus per il Comandante e per i Veterani non sono calcolati per determinare i casi in cui una Forza è Adeguata. Viene sempre usato il numero minimo di Flotte per il Supporto. La metà (arrotondata per difetto) di qualsiasi numero di Legioni in eccesso (o Flotte, nel caso di Battaglie Navali) che non siano assegnate a nessun'altra battaglia, fino ad un modificatore massimo di +15, saranno aggregate alla Forza Adeguata. I Veterani che prestano Fedeltà ad uno dei Senatori della Fazione a cui appartiene il Comandante, accompagneranno questa Forza militare. Diversamente, l'impiego di Veterani in eccesso e la decisione circa quale dei Comandanti combatterà una o l'altra delle 2 Guerre che verranno affrontate, è a discrezione del Giocatore Dominante.

4532 GUERRA PERICOLOSA: Una Guerra è "Pericolosa" se ha carte collegate non ancora pescate, indipendentemente dal fatto che essa sia o meno correntemente Attiva. La misura del relativo pericolo che questo genere di Guerre presenta, laddove ve ne siano in gioco più di una, è determinato dalla Forza che sarebbe Adeguata contro di essa nel caso in cui tutte le altre carte ad essa collegate fossero in gioco.

4533 ARRUOLAMENTI: Se non vi sono Guerre in gioco, Roma tenterà di mantenere attive 10 Legioni e 5 Flotte, e conseguentemente arruolerà o scioglierà delle unità secondo tale criterio. Tuttavia, se si verifica un Manpower Shortage, Roma arruolerà delle nuove Forze soltanto in caso di Crisi (4.05.3). Stanti le sufficienti finanze, Roma arruolerà sempre quante più unità possibili che siano necessarie ad attuare il Piano Militare. Se non è in grado di arruolare sufficienti unità per attuare un Piano Militare chiaramente definito, gli arruolamenti sono prerogative del Giocatore Dominante.

4534 CARICHE IN CASO DI CRISI: Durante una Crisi, le Cariche di Dictator e di Master of Horse sono assegnate prima della divisione delle altre Cariche. Una volta assegnate, la divisione delle Cariche procede normalmente con la Fazione più potente della Coalizione di Governo, indipendentemente da chi abbia ricevuto la nomina di Dictator e di Master of Horse. Nel caso di una Crisi, soltanto il Senatore con il più alto punteggio di Military è eleggibile alla carica di Dictator (indipendentemente dal fatto che faccia parte o meno della Coalizione di Governo). Qualsiasi Statista che sia immune al risultato di Disaster o di Standoff avverso la Guerra da affrontare, vince lo spareggio come Senatore eleggibile a Dictator. Soltanto il Senatore con il successivo punteggio più alto di Military può essere nominato come Master of Horse di un Dictator Neutrale (senza avere riguardo ad immunità ai risultati di Disaster od all'appartenenza alla Coalizione di Governo). Nel corso di una Crisi, soltanto i restanti Senatori con il più alto punteggio di Military appartenenti rispettivamente a ciascuna Fazione possono essere eletti come Consul. In caso di parità tra più Senatori con più alto punteggio di Military nella stessa Fazione, prevale quello avente minor Influenza.

4535 LEGATI: Roma invierà il Field Consul per ottenere un Legato soltanto quando ciò consente di risparmiare delle Forze relativamente al proprio Piano Militare.

4.05.4 CARICHE: Le Cariche includono tutte le magistrature da eleggere, le Concessioni ancora da assegnare presenti nel Foro nonché il sostegno per i Land Bills. La Coalizione di Governosi spartisce le Cariche una alla volta. Le Fazioni che fanno parte della Coalizione effettuano la scelta rispettando l'ordine del totale dei propri voti (dal più alto al più basso). Dopo che la Fazione con meno voti, appartenente alla Coalizione, ha effettuato la propria scelta, inizia una nuova tornata secondo il medesimo ordine, fin quando tutte le Cariche non sono state suddivise. Le Fazioni Neutrali scelgono le proprie Cariche nell'ordine riportato nelle loro "Linee Guida per le Cariche". Diversamente da un Neutrale, un Giocatore può scegliere di assegnare le proprie Cariche a qualsiasi Senatore di sua scelta, anche se appartenente ad un'altra Fazione ed anche se non

appartenente alla Coalizione di Governo.

4.05.41 ELEGGIBILITA': Una Fazione può scegliere una magistratura soltanto se essa possiede un Senatore eleggibile per quella Carica. Se quella Fazione detiene più di un Senatore eleggibile, la Carica viene assegnata a quello con maggiore Influenza. Se la Coalizione di Governo non possiede alcun candidato eleggibile per una magistratura, allora la Carica viene assegnata al Senatore eleggibile - esterno alla Coalizione di Governo - avente il maggior punteggio di Influenza.

DICTATOR/MASTER OF HORSE: Queste due magistrature sono disponibili soltanto durante una Crisi (4.05.3). I pareggi per stabilire il Senatore più idoneo a ricoprire tale Carica (4.05.41) possono essere risolti a favore sia di membri della Coalizione di Governo, sia di coloro che siano esterni alla Coalizione.

ROME CONSUL: Soltanto i Senatori, interni alla Coalizione di Governo, la cui Popularity è uguale o superiore all'Unrest Level sono eleggibili alla Carica di Rome Consul. Se non vi sono candidati con tali caratteristiche, allora soltanto il Senatore, interno alla Coalizione di Governo, con il più alto punteggio di Popularity, può essere nominato a tale Carica. Tuttavia, il Giocatore all'interno della Coalizione di Governo può assegnare la Carica di Rome Consul anche ad un Senatore esterno alla Coalizione di Governo come esercizio del proprio potere di scelta durante la divisione delle Cariche.

CONSUL FOR LIFE: Un Senatore con un punteggio di Influenza almeno pari a 21 e che sia membro di una Coalizione di Governo formata da una sola Fazione, è automaticamente eletto Console a Vita (Consul for Life) a meno che non venga assassinato. Ogniqualevolta si verifici questa situazione di potenziale nomina a Consul for Life, il candidato alla carica, per essere eletto, deve sopravvivere ad un Tentativo automatico di Assassinio (4.07.3).

CONCESSIONI: Quando un Neutrale sceglie una Concessione, quest'ultima deve essere assegnata al Senatore, attualmente presente a Roma, con il minor numero di Concessioni. In caso di parità tra più Senatori, la Concessione viene assegnata a quello con maggior Influenza.

GOVERNATORATI: Se più di una Provincia è disponibile nel Foro, i Neutrali le sceglieranno secondo l'ordine delle rispettive Provincial Spoils. Quando un Neutrale ottiene un Governatorato, lo assegna al proprio Senatore idoneo che controlla il minor numero di voti. Quando invece è un Giocatore ad ottenere un Governatorato, egli può scegliere a quale Senatore idoneo conferire la Carica (inclusi i Senatori non appartenenti alla propria Fazione nonché quelli esterni alla Coalizione di Governo). Tuttavia, la scelta di conferire un Governatorato ad un'altra Fazione continuerà ad essere conteggiata nell'ammontare di scelte operate dal Giocatore nella fase di divisione delle Cariche.

LAND BILL OBBLIGATORI: Ogni volta che il Dictator (o, in sua assenza, il Rome Consul) possiede una Popularity minore dell'Unrest Level, egli è l'unico che può essere eletto come Sponsor di un Land Bill obbligatorio, ed il processo di distribuzione delle Cariche proseguirà fin quando non si giunge a qualcuno che reclaims il ruolo di Co-Sponsor come propria Carica. Ciò avviene anche se il Co-Sponsor deve essere un altro membro della propria Fazione, indipendentemente dal fatto che le sue Linee Guida sulle Cariche prevedano i Land Bill. Il Co-Sponsor dovrà provenire dalla prima Fazione della Coalizione Governativa che scelga tale ruolo come propria Carica, dopo che il Dictator abbia reclamato il ruolo di Sponsor. Può essere proclamato un solo Land Bill per turno. Lo Sponsor dovrà selezionare sempre la tipologia più alta di Land Bill disponibile.

LAND BILL NON OBBLIGATORIO: Se la sponsorizzazione

di un Land Bill non è obbligatoria, esso può essere sponsorizzato dal Senatore meno popolare di una Fazione Neutrale che lo scelga come propria Carica all'atto della suddivisione delle stesse, oppure dal Senatore di un Giocatore che lo reclaims come proprio ruolo. Il Land Bill fallirà se ciascuno dei membri della Coalizione di Governo "passa" (4.05.418) prima di selezionare il ruolo di Co-Sponsor come propria Carica [ECCEZIONE: Il passaggio viene negato dall'uso di un Tribuno (4.05.419) da parte di un Giocatore o da parte del Neutrale successivo chiamato a selezionare la propria Carica durante la spartizione interna alla Coalizione di Governo; tale Tribuno consente alla sua Fazione (a prescindere che faccia parte o meno della Coalizione di Governo) di agire come Co-Sponsor]. La suddivisione delle Cariche continua con la Fazione successiva, nella gerarchia della Coalizione di Governo, dopo quella che ha passato.

FINE DELLE CARICHE: La suddivisione delle Cariche non termina fin quando tutte le magistrature ed i Land Bill obbligatori non siano stati assegnati. Quindi, il processo di spartizione delle Cariche termina non appena una delle Fazioni della Coalizione di Governo "passa" [salvo che non venga negato dal veto di un Tribuno (4.05.419)] senza selezionare alcuna Carica. Qualsiasi altra Carica rimanente (Concessioni e Land Bill non obbligatori) non vengono distribuiti in questo turno.

TRIBUNI: Un Tribuno può essere giocato per "far saltare" la scelta di una Fazione della Coalizione di Governo, e passare quindi l'opportunità di scelta della Carica alla Fazione successiva in ordine di selezione. I Neutrali giocano un Tribuno per porre il veto a Cariche prese da un'altra Fazione nel caso in cui, così facendo, esse siano in grado di diventare la Fazione successiva a poter scegliere quella Carica, ma solo se quella Carica medesima è la più alta rimanente della propria Linea Guida delle Cariche. Un Giocatore può giocare un Tribuno anche per cancellare un qualsiasi Land Bill non obbligatorio.

4.6 REVOLUTION PHASE

4.6.1 CARTE: Durante la Revolution Phase, un Neutrale può sempre scambiare uno Statista che non è in grado di giocare per uno di cui controlla la relativa Famiglia oppure, in caso non sia possibile questa opzione, può scambiarlo per avere in cambio due Carte Intrigo selezionate casualmente. Se il Neutrale possiede più Statisti con queste caratteristiche, disponibili per lo scambio, egli scambia sempre per primo/i quello/i con l'ID più basso. Gli Statisti che è possibile giocare devono essere invece giocati immediatamente.

4.6.2 RIVOLTE: Un Ribelle Neutrale marcia sempre su Roma. Un Neutrale si rivolta soltanto se può soddisfare **tutte** le seguenti condizioni:

- Disponibilità di almeno 3 Talenti nel Tesoro Personale del Senatore Ribelle od in quello di Fazione per ciascuna Legione attualmente sotto il potenziale comando del Ribelle;
- Il Comandante deve pagare 1 Talento per ogni Legione sotto il proprio Comando, per testare la loro fedeltà, soltanto se così facendo egli può prospettarsi il controllo della maggior parte di tutte le Legioni esistenti;

ESEMPIO: Roma possiede 12 Legioni in uno scenario della Prima Repubblica, e tutte sono sotto il comando di Fabius. Egli ha 1 Legione di Veterani a sè fedele. Pagando 11 Talenti, Fabius può aumentare la probabilità della loro Fedeltà a sè del 50%

- ciò gli conferisce una aspettativa di 5.5 Legioni rimanenti più i suoi Veterani, per un totale di 6.5. Questo risultato è una maggioranza, e così egli paga il bonus e procede a testare la loro Fedeltà.

- Una volta determinata la loro Fedeltà, un Comandante può divenire Ribelle soltanto se controlla il 60% di tutte le Legioni attualmente esistenti.

ESEMPIO: Continuando il nostro esempio precedente, Fabius comanda 7 Legioni a sè fedeli (inclusi i suoi Veterani). Questo numero di Legioni è minore del 60% delle 12 Legioni di cui dispone Roma (il 60% di 12 è infatti pari a 7.2), e così egli preferisce non

CARTE INTRIGO

4.7.1 LIMITE DI CARTE: I Neutrali non hanno un limite di Carte Intrigo da poter tenere nella propria mano. Le Carte Intrigo dei Neutrali sono sempre poste a faccia in su e vengono giocate come di seguito:

4.7.2 TRIBUNI: Vedi (4.05.419).

4.7.3 ASSASSINI: Un Tentativo di Assassinio viene compiuto ogniqualvolta viene nominato un candidato alla carica di Console a Vita oppure quando un Giocatore decide di provare ad effettuare un Assassinio. Durante il Tentativo di Assassinio, tutte le Fazioni che non sono il bersaglio dell'Assassinio devono tirare 1d6 per determinare quale di esse, avente il risultato maggiore, sarà quella che tenterà l'Assassinio. Una Fazione Neutrale modifica il proprio tiro di +1 per ogni Carta Assassino in suo possesso. I Neutrali non parteciperanno ad un Assassinio a meno che il bersaglio non abbia un punteggio di almeno 21 in Influenza ed a meno che non abbia più Influenza rispetto a qualsiasi altro Senatore. Se costretto a tentare un Assassinio, un Neutrale userà tutte le Carte Assassino in suo possesso. Dal momento che non vi sono Processi (4.05.1), il Faction Leader di un Assassino catturato è giudicato automaticamente colpevole (1.09.74).

4.7.4 BODYGUARDS: I Neutrali giocheranno quante più Guardie del Corpo possibili in proprio possesso, per prevenire l'Assassinio di un proprio Senatore e per catturare l'Assassino stesso. Un Neutrale giocherà una "Open Bodyguard" sul proprio Senatore con il punteggio più alto di Influenza se quest'ultimo è di almeno 21.

4.7.5 INFLUENCE PEDDLING: Un Neutrale giocherà una "Influence Peddling" in maniera automatica contro qualsiasi Fazione che abbia il maggior numero di Carte Intrigo non ancora giocate. Se vi è un pareggio tra più Fazioni con il maggior numero di Carte Intrigo non ancora giocate, il Neutrale la giocherà contro quella avente il maggior punteggio di Influenza. La Carta della Fazione in difesa deve essere selezionata casualmente.

4.7.6 GRAFT / MURDER OF A TRIBUNE: Un Neutrale giocherà prima la Carta "Graft", e solo successivamente quella di "Murder of a Tribune", contro qualsiasi Fazione che faccia uso di un Tribuno per far saltare la scelta di una Carica che egli altrimenti riceverebbe. Un Neutrale che subisca in questo modo l'annullamento di un proprio Tribuno, risponderà con una Carta Intrigo "Mob Incited to Violence", se in suo possesso.

4.7.7 BLACKMAIL/SEDUCTION: Un Neutrale giocherà indifferentemente la Carta "Blackmail" o "Seduction" nel turno in cui la pescherà, usando le normali regole per i Tentativi di Persuasione (1.07.4), ma con l'eccezione per cui egli non prenderà in considerazione il totale del Tesoro di Fazione. Se non vi sono possibili Persuasioni da effettuare, il Neutrale tenterà di usare la Carta in qualsiasi turno successivo.

4.8 CONDIZIONI DI VITTORIA

4.8.1 COME VINCERE: Le Condizioni di Vittoria rimangono invariate rispetto al Gioco Base. Il Giocatore in apparenza ha molti più vantaggi rispetto ai suoi prevedibili avversari Neutrali, grazie alla propria maggiore libertà di azione ed alla possibilità di tenere sotto controllo le Carte Intrigo ed i Tesori di Fazione avversari. Come contropartita per questo squilibrio, vi è l'onere per il Giocatore di tenere a galla la Repubblica. I Neutrali, infatti, tenderanno a badare soltanto a se stessi, così che il Giocatore deve necessariamente prendere le redini, spesso investendo

denaro non per arricchire la propria Fazione, bensì per salvaguardare la Repubblica.

Per esempio, non è inusuale per i Plutocrati usare la propria posizione di partenza come Rome Consul Temporaneo per forgiare un monopolio sulla Carica di Censore per tutto il tempo in cui rimarranno all'interno della Coalizione di Governo. Il Giocatore potrà trovarsi nella necessità di sacrificare la propria scelta di una Carica per conferire un consolato ad un Senatore minore tra i Plutocrati, al fine di rendere idoneo qualcun'altro, in quella Fazione, per la carica di Censore e così rallentare il guadagno di Influenza ottenuto con la nomina iniziale di Rome Consul Temporaneo. Viceversa, il Giocatore potrebbe ritenere una vittoria morale quella per cui riesca a tenere intatta la Repubblica sino alla fine dello Scenario, indipendentemente da come vadano le cose per la propria Fazione.

II. NOTE

NOTE DEL GIOCATORE

NOVIZIO

Così sei qui, con gli occhi spalancati ed innocenti, pronto a tuffarti nella tua prima partita a THE REPUBLIC OF ROME . . . lo scenario della Prima Repubblica, per iniziare. Bene, è il più duro! Conosci a malapena le regole, ma ti è chiaro che questo non è il tuo solito wargame “nella media”. Se stai per giocare con dei giocatori esperti, bene, Amico mio, sei carne da macello. Cerca soltanto di trovarti un alleato e di appoggiarti a lui per un po'. Fintanto che ti renderai utile, egli probabilmente ti lancerà occasionalmente un osso da spolpare. Probabilmente non vincerai la partita, ma almeno avrai voce in capitolo. E chissà, forse sarai fortunato. Comunque, potresti aumentare le tue possibilità tenendo a mente i seguenti punti:

1. Restate insieme! Diversamente dal tuo gioco “medio” molto “user-friendly”, questo qui è un vero assassino. E' stato pensato per prenderti per la gola e trascinarti in basso. I principianti che giocano in maniera troppo aggressiva si troveranno ben presto a dover scegliere tra una morte gloriosa sulle lance di una falange nemica, oppure qualcosa di più sordido per mano di una folla inferocita.

2. Fate fuori le Guerre Puniche e quelle Macedoni il prima possibile con quante più forze riuscite a schierare. Non siate delicati. Se vi perdete dietro alle situazioni di stallo fino a che non appaia una Guerra Correlata o lo stesso Annibale, allora a quel punto tutta la cooperazione del mondo potrebbe non bastare. Ci sarà tempo a sufficienza per essere subdoli, una volta che Cartagine sarà stata annientata.

3. Costruite subito una grande armata. La Mancanza di Manodopera sembra sempre arrivare puntualmente quando il conteggio della Guerra Attiva arriva ad una massa critica.

4. Usa i tuoi fondi per organizzare dei giochi - molti giochi. Sono migliori per la salute dello Stato rispetto alle Leggi Agrarie (Land Bill), e ti procureranno meno nemici.

5. Non lasciate Concessioni ferme nel Foro od inutilizzate nella vostra mano. Scambiatele liberamente in cambio di favori. Soprattutto, non giocatele su voi stessi fin quando non avrete rafforzato la vostra Popularity o non vi siate garantiti il controllo della Carica di Censor, salvo che non vogliate assistere in prima persona all'esito di un Processo.

6. Cercate di vincere il gioco ai punti, terminando il mazzo con una Roma in salute. Altri metodi sono troppo incerti per un principiante.

7. Non lasciate che gli altri prendano delle Iniziative extra in maniera economica, bensì insistete su di esse quando avete qualcosa da guadagnare, come un altro Tentativo di Persuasione verso un Senatore attraente o vulnerabile. Viceversa, risparmia mentre i tuoi avversari spendono il loro denaro.

8. Fa attenzione al Rome Consul Temporaneo. Come unico Senatore ad avere una precedente esperienza consolare, egli diventerà automaticamente Censor al turno 1. Lasciare che la sua Fazione continui ad accumulare potere potrebbe dargli un vantaggio troppo grande da superare. Egli potrebbe offrire grandi ricompense in cambio dei voti necessari a trattenere il consolato all'interno della propria Fazione. Non lasciateglielo fare a basso costo.

9. State uniti! L'ho detto prima, ma conviene ripeterlo. Non fatevi

subito dei nemici. Come per RISK, il gioco raramente si vince in breve. Con ragionevoli precauzioni, dovrebbe richiedere almeno sei turni prima che qualcuno sia in una posizione tale da poter vincere. Pazientate, ed aspettate la vostra opportunità.

INTERMEDIO

Ora che hai giocato qualche partita, probabilmente sei pronto per iniziare a tagliare qualche gola, perciò cerchiamo di essere un po' più specifici.

1. Usa il tuo potere di Rome Consul come un chirurgo usa un bisturi. Pensa al futuro. Dovresti avere sempre un piano non soltanto per ciò che vuoi raggiungere in questa Senate Phase, ma possibilmente anche in quella successiva. Incrementando ora la tua Popularity o spedendo un avversario in una Provincia, potresti rendere uno dei tuoi Senatori un candidato appetibile per la Carica di Console il turno successivo. Hai un potere eccezionale nella possibilità di formulare proposte e controllare l'ordine di votazione. Fa in modo che i tuoi avversari votino sempre per primi, ed i tuoi alleati per ultimi. Come Console, dovresti avere sempre del denaro nel tuo Tesoro Personale, con il quale assicurarti gli ultimi voti.

2. Quando formuli una proposta, combina in una singola votazione uno o più Governatorati o Concessioni, al fine di ottenere un ampio supporto che permetta l'approvazione della stessa. Non essere timido. Fai delle offerte. La politica è un gioco di avidità ad ogni livello, ed ogni politico ha il suo prezzo. Non temere di tagliarti fuori da un accordo in cambio della promessa di voti o di altri favori. Spendi le tue Carte Intrigo come offerta corruttiva in cambio dei voti necessari o di supporto. C'è sempre un modo di ottenere quel che desideri, a patto di creare le giuste circostanze.

3. Se hai il miglior Generale a disposizione, usalo per ottenere una rapida vittoria, e quindi tienilo fuori dalla politica. Quindi potrai essere un tantino ostruzionista, votando contro la costituzione di nuove armate, nella speranza che uno Stato instabile sia costretto a richiedere i tuoi servizi. Un Dictator spesso può guadagnarsi il proprio biglietto mentre evita un disastro.

4. Evita l'apparenza di essere al comando. Anche il giocatore più debole può essere nella posizione migliore, come candidato di compromesso mentre gli altri vanno a caccia di una Fazione dominante. Se vieni tagliato fuori dall'azione ad opera di una coalizione dominante, uccidili con gentilezza... prendi un leader e ricoprilo del tuo supporto. Soltanto creando un leader ben definito potrai indebolire la sua coalizione ed unire tutti gli altri contro di lui.

5. Non guardare ai Governatorati come ad un esilio. Essi ti permettono di costruire una base di potere rimanendo relativamente libero dai pericoli di una presenza a Roma. Verre si vantava che un terzo del suo patrimonio era riservato ad i suoi accusatori, un terzo ai giuristi, ed un terzo per se stesso. Un Tesoro di Fazione ben fornito, trasferito nel Tesoro Personale del Governatore di ritorno a Roma può servire a comprare un buon numero di amici, se necessario.

6. Spendi il denaro iniziale per attrarre Cavalieri. Spendi il denaro successivo per la corruzione.

Ormai hai compreso, come mi disse un tester, che questo gioco assomiglia ad uno SCIVOLI & SCALE. L'ho pensato per coloro i quali ritengono che la DIPLOMAZIA sia qualcosa di troppo docile. Vi sono infatti molte maniere subdole per ottenere un vantaggio, specie per i giocatori esperti. Eccone alcune qui di seguito:

1. Solo nello Scenario della Tarda Repubblica dovresti pianificare una vittoria di conquista. Solo in questo Scenario è agevole ottenere la necessaria fedeltà delle Legioni ad un Comandante contro lo Stato. Tuttavia, a causa di ciò e per via della forza ridotta delle Guerre straniere, il Senato dovrebbe essere riluttante a riporre fiducia in qualsiasi Comandante con un'armata dominante. Per superare questo ostacolo, avrai bisogno di accumulare un Tesoro di Fazione capiente, oltre a far approvare le Leggi necessarie quando sarai pronto a colpire.

2. Usa la prerogativa del Censor. Processa sempre i Senatori vulnerabili. Anche la minaccia di un Processo può valere qualcosa... rendi proficua la tua promessa di evitare un Processo.

3. Accumula sempre nel tuo Tesoro di Fazione. E' l'unica cosa che non può esserti portata via in un cambiamento di situazione, ed è l'unica risorsa di potere che non può essere facilmente calcolata ed usata contro di te.

4. Pensa per vie traverse. Vuoi diventare Censor. Puoi permetterti di essere generoso. Nomina un tuo rivale come Censor, ma vota per ultimo. Se sembra che stia per essere eletto, poni il veto alla proposta. Un candidato in meno di cui preoccuparsi, e se il tuo è l'ultimo candidato eligibile, tanto meglio...

5. Una volta che un Senatore avversario raggiunge i 21 punti di Influence, bisogna sempre stare attenti ad una votazione per la Carica di Consul for Life. Tieni da parte dei fondi nel tuo Tesoro Personale per contrastare qualsiasi voto simile. Se possiedi un Senatore con questi requisiti, cerca di sbilanciare il voto inviando Senatori influenti fuori da Roma, a combattere guerre o a governare Province ricche.

6. Procedi tranquillamente agli assassini. Non sono stati numerosi nella storia di Roma, e per questa ragione le pene per chi li invocava sono state rese particolarmente severe. In una partita ben giocata, un giocatore non pianifica mai di essere un assassino... piuttosto, pianifica il modo in cui costringere un altro giocatore ad essere il sicario. Per esempio, durante una votazione alla Carica di Consul for Life che sembri destinata ad avere successo, l'HRAO ha tra le mani un potere enorme nel determinare l'ordine di votazione. L'ultimo giocatore avversario chiamato a votare dovrà scegliere se essere un assassino o se permettere al gioco di avere una conclusione. La Fazione che abbia più da perdere dovrebbe essere forzata a sedersi su quella scomoda poltrona.

7. Usa la tua immaginazione. Non esistono cose come una Carta Intrigo scarsa, bensì soltanto giocatori scarsi. Per esempio, ad un primo esame la Carta Julian Law potrebbe sembrare dannosa per la Fazione che la gioca. Ma quando i Land Bill saranno finiti, l'Unrest Level sarà alto, e si verificherà un Manpower Shortage, quanto pagheranno i tuoi compagni di gioco per veder giocata quella Carta? Sicuramente il prossimo consolato/censorato potrà essere tuo.

8. Sii flessibile. Ci sono molti modi di vincere, ed i migliori sono quelli meno ovvi. Soltanto perchè un piano fallisce, non tutto è perduto. Un'epidemia può far diventare un nullatenente il nuovo leader in un singolo turno. Un giocatore di REPUBLIC OF ROME non è mai fuori dai giochi fin quando non molla la presa.

NOTE STORICHE

La Repubblica di Roma nacque circa nel 509 a.C., quando la giovane città-stato cacciò il proprio ultimo Re, Tarquinio il Superbo. Quindi, il nuovo Stato spese i suoi primi due secoli alle prese con la transizione dall'aristocrazia di nascita all'oligarchia del censo (la Lotta delle Classi) e sviluppando la macchina del governo repubblicano. Intorno al 287 a.C., la struttura finale della Repubblica era del tutto emersa.

La Repubblica presentava una gerarchia di magistrati eletti annualmente, i più alti dei quali erano i due Consoli. Essi, insieme al rango successivo dei funzionari, i Pretori, erano normalmente gli unici individui dotati del potere di comandare forze militari, ma in tempi di crisi i Consoli ed il Senato potevano nominare congiuntamente un Dictator, che avrebbe a sua volta scelto un attendente, il proprio Magister Equitum. Questi magistrati temporanei potevano detenere la carica per un massimo di sei mesi, ma, durante la loro permanenza, il loro potere era superiore a quello dei funzionari regolari. Il Senato poteva altresì scegliere di estendere il potere di un Console o di un Pretore oltre la durata normale di un anno, nominandolo Proconsole o Propretore, entrambe cariche idonee a comandare delle truppe.

Importanti per gli affari interni erano i due Censori ed il Pontefice Massimo i primi eletti per un periodo di diciotto mesi ogni cinque anni, il secondo invece a vita. I Censori controllavano il censo e le regole senatoriali, avendo la prerogativa di espellere i membri dal Senato, mentre invece il Pontefice Massimo era a capo dell'ordine religioso secolare di Roma. Infine, vi erano i dieci Tribuni eletti annualmente, i quali detenevano l'importante prerogativa di iniziativa legislativa ed il potere di porre il veto su un qualsiasi atto governativo.

Delle quattro assemblee cittadine della Repubblica, solo due avevano una certa importanza: i Comizi Centuriali, i quali eleggevano i Consoli, i Pretori ed i Censori, e quelli Popolari, che eleggevano i Tribuni ed approvavano gli atti legislativi. Il Senato era formato da ex-Consoli ed ex-Pretori, i quali detenevano il proprio seggio a vita, e fino all'ultima metà della Repubblica contava un organico di circa 300 membri. Il Senato era semplicemente un organo consultivo, e successivamente al 287 a.C non ebbe più poteri costituzionali effettivi.

La Roma della Repubblica rimase in teoria una democrazia, ed il popolo era l'autorità sovrana, con poteri di voto, di approvazione legislativa, di dichiarazione di guerra. Ma nella pratica, la Repubblica era controllata da un'oligarchia di benestanti, avente il proprio fulcro nel Senato. Le magistrature erano teoricamente aperte a tutti i cittadini, ma nella prassi erano ristrette ai ricchi, i quali sostanzialmente componevano il Senato. Sebbene mancasse di qualunque potere legale, l'oligarchia senatoriale era facilmente capace di dominare i processi legislativi dei Comizi popolari, ed i magistrati, i quali dovevano essere costituzionalmente indipendenti, erano in realtà il braccio esecutivo del Senato.

Essendo appartenenti alla medesima classe sociale (ed essendo Romani), i membri della nobiltà senatoriale avevano un'unità di scopi e di azione nel proprio governo di Roma, sebbene le famiglie che avevano costruito questa classe dirigente fossero costantemente in contrasto per la supremazia all'interno del Senato. Ciò che li motivava non era tanto il desiderio di potere, quanto la competizione per il prestigio ottenuto servendo Roma, e lo scopo dello Statista del ceto senatorio era quello di superare i propri colleghi in prestigio e venire riconosciuto come una sorta di "Decano del Senato" - un principe del Senato.

Sino all'ultimo secolo della Repubblica, il popolo romano era abbastanza soddisfatto sotto le regole dell'oligarchia senatoriale, la quale serviva lo Stato in maniera estremamente efficiente. Mentre si assisteva ad una ristrutturazione interna, durante il quarto ed il

quinto secolo, Roma riuscì a conquistare ed unire l'intera penisola italica, creando una base di potere per le sue avventure oltremare. Vinse il predominio del Mediterraneo occidentale distruggendo la potenza di Cartagine (Prima Guerra Punica, 264-241 a.C., Seconda Guerra Punica, 218-201 a.C.) e si riversò nella Penisola Balcanica attratta da Filippo V il Macedone, il quale si unì ad Annibale nella guerra contro Roma (Prima Guerra Macedone, 214-205 a.C.). La sconfitta di Filippo nella Seconda Guerra Macedone (200-196 a.C.) portò velocemente ad un confronto diretto con l'ultima grande potenza nel Mediterraneo, l'Impero Seleucide in Asia, ed Antioco III non se la cavò meglio di Filippo (192-189 a.C.). Vi sarebbero state molte altre guerre da combattere, ed i Romani avevano già occupato la maggior parte dell'Europa e del Mediterraneo, ma successivamente al 189 a.C. la Repubblica non ebbe più nessun serio rivale per il controllo del mondo occidentale.

Sul fronte interno, tuttavia, le guerre ad Oriente, succedutesi alla scia del devastante soggiorno di Annibale in Italia, crearono seri problemi sociali ed economici, come quello riguardante un'entità che era essenzialmente un governo di una città-stato con una milizia cittadina chiamata a confrontarsi con le richieste di un impero in crescita. C'era bisogno di importanti riforme, ma quel periodo vide altresì una crescita drammatica del potere dell'oligarchia senatoriale, che nel corso del secondo secolo guardò sempre di più ai propri interessi personali piuttosto che a quelli della Repubblica. Anche un moderato riformismo fu avversato da un Senato miope e curante soltanto dei propri interessi, e così nel 133 a.C. T. Sempronio Gracco, sfruttando una tattica mai usata prima di allora ma pienamente legittima, prese il controllo del Comizio popolare ed iniziò una scalata rivoluzionaria alla tradizionale autorità del Senato.

Ebbe così inizio la Rivoluzione Romana, un lungo secolo di collasso della Repubblica, che sarebbe terminato soltanto nel 31 a.C. Decisa a resistere a qualsiasi cambiamento vi era la maggioranza del Senato, i cui membri erano conosciuti come gli *Optimates*; essi avevano il vantaggio di un'unità di scopo, ricchezza ed un controllo capillare della macchina governativa. In opposizione a costoro vi erano i *Populares*, un bacino eterogeneo di forze anti-senatoriali, solitamente guidate da una minoranza dissenziente del Senato. I primi Leader tra i *Populares*, come i fratelli Gracchi, furono dei veri riformisti, ma l'attacco agli *Optimates* divenne ben presto e semplicemente una strada per le ambizioni politiche, come avvenne per il movimento di riforma degenerato in disordini ed, alla fine, in vera e propria guerra civile.

Il Senato riuscì a resistere alla legge di riforma di T. Gracco ma, prima della sua morte avvenuta durante un tumulto, egli aveva dimostrato che era possibile ottenere almeno il controllo temporaneo del Comizio popolare, così da approvare misure contro il volere del Senato stesso. La debolezza del Senato - il cui potere era totalmente basato su nulla di più che le tradizioni - era ormai sotto gli occhi di tutti, laddove quest'ultimo si era mostrato a se stesso come incapace di tollerare anche solo un riformismo moderato. G. Gracco fu probabilmente più politicamente avveduto del proprio fratello e tentò, nel 123-122 a.C. di costruire una base anti-senatoriale più duratura, attraendo su di sé il supporto dei Cavalieri, la classe benestante degli uomini d'affari, i quali erano stati, sino ad allora, sostanzialmente apolitici. In questo intento egli ebbe essenzialmente successo, ma il suo impegno fu presto stroncato quando lui ed il resto della leadership dei *Populares* vennero trucidati durante un tumulto aizzato dal Senato medesimo.

Il Senato si era difeso con la violenza, e non passò molto tempo prima che l'uso della forza venisse formalizzato e si scadesse nell'introduzione del militarismo nella politica. L'ultima decade del secondo secolo vide l'ascesa di G. Mario, un generale di grande successo che cavalcò la propria popolarità per ottenere la leadership dei *Populares* e, cosa mai accaduta precedentemente, sei consolati in otto anni. Mario, le cui riforme militari portarono

alla professionalizzazione delle Legioni, fece uso dei propri veterani a Roma soltanto come funzionari politici e guardie armate, mai come unità militari, ma le sue azioni fecero concentrare l'attenzione sull'emergenza delle milizie private, la cui lealtà era tributata in via primaria al comandante piuttosto che allo Stato. Il primo comandante che portò effettivamente delle Legioni con sé a Roma fu L. Cornelio Silla, il quale guidò il contrattacco senatoriale negli anni 90 ed 80 del secolo. Silla si guadagnò la propria reputazione militare ed i propri fedeli veterani durante la grande rivolta degli alleati (Guerra Sociale del 91-87 a.C.), la quale portò la cittadinanza romana a scontrarsi con gli alleati italici, oltre che nella sua vittoria contro il Re Mitridate VI del Ponto, in Asia Minore (88-85 a.C.). Quanto tornò dall'Asia, Silla sconfisse le forze di Mario nella prima guerra civile di Roma, ed al momento della sua morte, nel 78 a.C., il Senato sembrò essere di nuovo saldamente al controllo.

Ma le apparenze, specialmente negli affari politici, possono essere fuorvianti. La violenza era ormai profondamente inserita nel sistema politico, e vi erano troppi uomini ambiziosi, pronti a seguire l'esempio di Mario e Silla. Il resto della Rivoluzione poteva ancora essere analizzato nei termini di *Optimates* contro *Populares*, ma lo scontro reale si sviluppava adesso all'interno di un gruppo di singoli tremendamente potenti con al seguito i loro eserciti. Sempre di più, la politica estera divenne semplicemente un riflesso degli scontri interni, così come gli antagonisti politici vedevano gli incarichi militari come un modo per ottenere denaro, reputazione, e soprattutto delle armate di veterani per lo scontro all'interno di Roma.

La generazione successiva di leader, emerse dalle fila degli stessi luogotenenti di Silla. Cn. Pompeo (Pompeo Magno) e M. Licinio Crasso ottennero entrambi un vantaggio con le crisi in Spagna ed Italia (Guerre di Sertorio, 80-72 a.C., Rivolta di Spartaco, 72-71 a.C.) al fine di ottenere degli eserciti con i quali fecero pressioni verso il Senato. Il Senato rifiutò di affrontare la realtà e si alleò con Pompeo facendo nel frattempo di tutto per guidare quest'ultimo nelle braccia di Crasso, un ricco Cavaliere e leader naturale dei *Populares*. I due uomini iniziarono a distinguersi durante gli anni 60 del secolo, quando Pompeo ottenne un'importante (e largamente immeritata) reputazione militare grazie alla messa in sicurezza del Mediterraneo dai pirati e con le campagne in Oriente (Terza Guerra Mitridatica, 72-66 a.C.). Tuttavia, la guerra civile venne evitata dal giovane C. Giulio Cesare, che nel 60 a.C. creò, insieme ai due leader, un'alleanza politica privata: il Primo Triumvirato. Cesare spese gli anni 50 del secolo conquistando la Gallia, e nel 53 a.C. Crasso perse la vita ucciso durante i combattimenti con i Parti, semplificando così la situazione politica. Il finale si ebbe nel 49 a.C., quando Cesare invase l'Italia, e la conclusione si registrò l'anno successivo, quando lo sconfitto Pompeo venne assassinato in Egitto, su ordine dell'ultima esponente dei Tolomei, Cleopatra VII.

La Repubblica morì praticamente nel 44 a.C., quando Cesare venne assassinato, ma Roma dovette fronteggiare l'agonia di un'ennesima guerra civile. I luogotenenti di Cesare, M. Antonio (Marcantonio) e M. Emilio Lepido, oltre a suo nipote ed erede G. Ottaviano (Ottaviano), formarono il Secondo Triumvirato nel 43 a.C. Nel corso degli anni 30 del secolo, Lepido venne messo da parte. Ottaviano ottenne il controllo dell'Italia e dell'Occidente, e Marcantonio si stabilì ad Oriente alleandosi con Cleopatra. La guerra non tardò ad arrivare, e la Rivoluzione terminò nel 31 a.C. con la sconfitta ed il suicidio di Marcantonio e Cleopatra. Nel 27 a.C., C. Ottaviano iniziò a porre le fondamenta del principato, un'autocrazia vestita con i panni della Repubblica. Prese il nome di Augusto ed il titolo di *Princeps*, divenendo così il primo Imperatore di Roma.

Richard M. Berthold

NOTE DEL DESIGNER

REPUBLIC OF ROME rappresenta un distillato di 250 anni di storia romana, circa dal 265 a.C. al 44 a.C. Prima di questo periodo, la costituzione romana stava ancora prendendo forma nel mezzo della Guerra di Classi, e dopo Giulio Cesare le politiche tradizionali del Senato, martoriare per diverse generazioni dall'ascesa di eserciti clientelari, sono da considerarsi morenti. Anche all'interno di questo periodo, vi è un brusco cambiamento nella scena politica con l'avvento della Rivoluzione nel 133 a.C., quando l'ambizione personale iniziò rapidamente a soverchiare la dedizione alla Repubblica come motivazione primaria tra i Senatori. REPUBLIC OF ROME, con il proprio obiettivo di gioco teso al dominio dello Stato, ha infatti molto in comune con il secolo della Rivoluzione, anche se le politiche di fazione furono una caratteristica del Senato durante l'intero arco della storia della Repubblica.

Il gioco fu originariamente programmato più o meno come una pura e semplice simulazione politica, con guerre casuali ed un numero predeterminato di governatorati che ricreassero la tipica ambientazione di un governo medio-repubblicano. Si è evoluto, comunque, in un gioco maggiormente storico, nel quale i giocatori attualmente costruiscono un impero dal nulla e successivamente sviluppano e modificano l'ambiente politico circostante nel quale vanno a confrontarsi. Le guerre, le personalità, gli eventi e gli sviluppi politici più importanti del periodo sono riflessi nelle Carte Foro, le quali sono separate in tre mazzi al fine di permettere uno sviluppo più storicamente fedele. Il primo gruppo (mazzo bianco) ricomprende all'incirca il periodo 265-189 a.C., il secondo (mazzo grigio) quello 188-100 a.C., e l'ultimo (mazzo rosso), quello 99-44 a.C..

Le Carte Guerra rappresentano i conflitti più rilevanti del periodo, ed i loro valori sono stati assegnati sulla base delle guerre effettive, sebbene gli stessi siano da considerare "falsati", dal momento che in gioco le guerre non si verificheranno necessariamente nell'esatto ordine cronologico. Quelle che furono più o meno stimolate dai Romani, come la Seconda Guerra Macedone, sono state categorizzate come Guerre Inattive, al fine di dare ai giocatori un margine di scelta circa il momento in cui combatterle. Salvo poche eccezioni, i requisiti relativi alle flotte rappresentano il trasporto necessario delle truppe, piuttosto che il potenziale di combattimento navale. Per inciso, potrebbe sembrare che le minacce di tipo militare, all'interno del gioco, siano eccessive, specie considerando il potenziale effetto moltiplicativo delle Guerre, ma vi è da tenere a mente che Roma crebbe in un mondo difficile. La speranza è che la possibilità di una situazione bellica devastante instilli nei giocatori una sorta di benevola paranoia tesa alla sicurezza nazionale, così come quella che sembrava muovere a suo tempo il Senato.

Allo stesso modo, le Carte Province sono state basate sulle loro controparti reali, ed anche in questo caso vi è da accordare una distorsione storica. Nel gioco, tutte le province vengono create automaticamente dalle guerre appropriate, e ciò è stato ben lungi dall'essere ciò che sono effettivamente le province romane. Il Senato, infatti, fu restio ad assumersi gli oneri associati al diretto governo territoriali e, laddove possibile, evitò di inglobare province, preferendo controllare le aree territoriali attraverso Stati-cuscinetto. Abbiamo adottato il meccanismo guerra-crea-provincia poiché esso è il più semplice. I Governatorati sono anch'essi semplificati; dalla Tarda Repubblica in poi, dette cariche venivano automaticamente prescelte dai Consoli e dai Pretori dell'anno precedente, ma noi li abbiamo resi elettivi e con un termine di carica più lungo al fine di aggiungere al gioco una maggiore stabilità di voto e di azione politica. Lo "Sviluppo" di una Provincia riflette semplicemente il progresso della sua economia e delle sue infrastrutture.

L'effettiva struttura della Repubblica è stata semplificata in gioco. Ad eccezione dei Tribuni, tutte le cariche al di sotto dei consolati sono state ignorate in ossequio alla giocabilità. I Tribuni, con la loro duplice e potente arma dell'apposizione del veto e della proposta

legislativa non potevano essere ignorati, ma dal momento che ne venivano eletti dieci all'anno, è apparso ragionevole e più giocabile rappresentare la loro vicinanza ad una Fazione tramite Carte casuali. Inoltre, in realtà all'epoca vi erano due Censori, eletti ogni cinque anni per una durata di 18 mesi, ed essi non conducevano - come avviene all'interno del gioco - i processi per corruzione. Avevano tuttavia il potere di espellere i membri del Senato in caso di gravi condotte riprovevoli, e ciò è stato ricreato in gioco attraverso il loro potere di intentare processi. L'opzione del giocatore di appellarsi al popolo, durante un processo, rappresenta il diritto basilare di "provocazione", il quale permetteva ad un Cittadino di appellare una decisione di un magistrato dinanzi al popolo. La nomina a Dictator (ed al suo Master of Horse) era in realtà conferita per un massimo di sei mesi, e ad esso si faceva ricorso assai raramente. La forza di voto extra del Pontifex Maximum e dei Priest sulle questioni relative alle spedizioni militari riflette la loro abilità di influenzare l'opinione dei superstiziosi attraverso il controllo del ceto religioso.

Nel gioco sono state completamente ignorate le assemblee dei cittadini Romani, ma fino alla Rivoluzione, esse furono poco più che timbri nelle mani del Senato, e dopo il 133 a.C. furono essenzialmente degli strumenti a disposizione di Senatori ambiziosi. La linea di demarcazione è quella per la quale, per la maggior parte della storia repubblicana, le politiche del Senato furono le politiche di Roma, e fino alla Rivoluzione non fu il popolo, o quantomeno coloro che vivevano a Roma, a giocare un diretto ruolo politico, cosicché ve ne fu soltanto uno e limitato. Il popolo Romano, tuttavia, influisce in qualche modo nel gioco attraverso il meccanismo dell'Unrest Level, il quale è stato aggiunto innanzi tutto per fornire un altro elemento di instabilità di cui il Senato deve preoccuparsi. I giochi e le Leggi agrarie, destinate alle colonie romane e a dare opportunità ai cittadini poveri, venivano infatti usate per rabbonire la popolazione, specie durante la Rivoluzione ed essenzialmente per ottenere il loro supporto a beneficio di qualche politico, piuttosto che per evitare una rivolta popolare. La Repubblica romana, in realtà, non dovette mai fronteggiare nessuna reale possibilità di rivolta del popolo, ma abbiamo voluto mettere una maggiore pressione al Senato affinché si occupasse degli affari interni e per dare, a conti fatti, un qualche ruolo in gioco al popolo Romano.

Il cuore del gioco è la riunione del Senato. Durante la maggior parte del periodo repubblicano, il Senato contava circa 300 membri, e fino alla Rivoluzione presentava un fronte più o meno coeso nella sua direzione della politica romana. Dietro questo fronte, comunque, il Senato era un vorticoso crogiuolo di alleanze in continuo cambiamento tra le famiglie che costituivano la nobiltà senatoriale. Mentre il Senato, nel complesso, era generalmente unito nell'agire comune per il bene di Roma (almeno fino alla Rivoluzione), allo stesso tempo i singoli Senatori erano continuamente impegnati a rafforzare la propria posizione ed influenza all'interno del consesso.

Ciascuna Carta Senatore rappresenta il Leader attuale di una particolare famiglia, essendo le famiglie incluse nel gioco quelle più importanti per quel periodo storico. I valori sulle Carte sono storicamente arbitrari, e differiscono da famiglia a famiglia semplicemente per aggiungere varietà. Si possono interpretare i numeri più alti di Oratory (cioè dei voti) di alcuni Senatori come rappresentativi del loro controllo dei chiaroscuri all'interno del Senato. Le Carte Statista rappresentano invece figure storiche, ed i loro valori in qualche modo riflettono le caratteristiche del singolo individuo. Ma i singoli sono condizionati dalle circostanze in cui si trovano, ed in questo aspetto questi Statisti sono storicamente "inaccurati", dal momento che in gioco potrebbero indifferentemente apparire o meno nel loro esatto ambiente storico. Ciò è sicuramente ovvio per quanto riguarda le caratteristiche assegnate a ciascuno di loro: per esempio, Fabio Massimo dimezza le perdite in combattimento poiché le sue tattiche "Fabiane" contro Annibale ridussero i feriti, ed il punteggio di Lealtà di Silla è pari a 0 se si trova nella medesima fazione insieme a Mario a causa del fatto che storicamente i due erano nemici - e tale tecnica di gioco incoraggia il loro gravitare in due differenti Fazioni.

In maniera simile, a molti dei Leader, come Spartaco, è stata assegnata l'abilità di influenzare Guerre/Rivolte con le quali essi non furono storicamente associati. Ciò consente un uso più frequente dei Leader, i quali possono sommarsi a più conflitti piuttosto che ad uno soltanto, incrementando la minaccia potenziale della maggioranza di Guerre/Rivolte. Di conseguenza, si potrebbe pensare ai Leader in termini più generali. Vercingetorige, per esempio, potrebbe essere un buon comandante gallico generico. Inoltre, dal momento che i Leaders e gli Statisti spesso rimangono in gioco per un lungo periodo, essi possono essere visti come un tandem padre-figlio, nel quale il figlio porta avanti le politiche del padre.

Non conosciamo alla perfezione le regole procedurali interne al Senato, ma certamente la riunione del Senato in gioco è più formale e limitata di come essa era storicamente. E' stato necessario aggiungere diverse restrizioni al fine di rendere il gioco fluido e porre preventivamente rimedio a derive storiche dei giocatori ed a possibilità distorsive del gioco inerenti ad una riunione del Senato più libera ed aperta. Per inciso, la scelta del Field Consul e del Rome Consul non ha basi storiche, ma rende il gioco più facile da giocare. A ciò si aggiunga che la corruzione capillare, rappresentata nel gioco dalla possibilità di comprare dei voti, fu storicamente limitata al periodo della Rivoluzione, ma avevamo bisogno di un modo, per il giocatore, di tramutare il suo potere economico direttamente in potere politico, ed in questo l'esagerazione è stata permessa.

Molti aspetti economici del gioco sono anch'essi fuorvianti. L'oligarchia senatoriale, specialmente negli anni antecedenti la Rivoluzione, rappresentava la ricchezza terriera, e gli affari commerciali erano lasciati per la maggior parte nelle mani dei Cavalieri; ai Senatori, infatti, erano precluse per legge molte attività d'affari. Al fine di ottenere maggiori incassi e più libertà di azione in Senato, tuttavia, abbiamo permesso ai Senatori di avere opportunità commerciali che sarebbero dovute essere poste in mano ai Cavalieri, assegnandole ai primi sotto forma di Concessioni. Gli stessi Cavalieri erano sostanzialmente non politicamente schierati, almeno fino alla Rivoluzione, ma li abbiamo inclusi in modo tale da riflettere l'aggiunta di influenza economica e politica maturate da una Fazione che stringe accordi all'interno del mondo degli affari. Un esattore delle tasse, ad ogni modo, era un singolo, od un gruppo (inevitabilmente di Cavalieri), che contrattava con lo Stato per la raccolta delle tasse di una Provincia; questo noto sistema asservito alla corruzione venne cambiato dopo il collasso della Repubblica.

La maggior parte delle Carte Eventi e delle Carte Intrigo sono generiche e finalizzate allo scopo complessivo di aggiungere al gioco varietà e cambiamenti imprevisi di fortuna, anche se bisogna registrare che la maggioranza delle attività possibili grazie alle Carte Intrigo sono più caratteristiche della Rivoluzione. Alcuni degli Eventi rappresentano effettivi accadimenti della storia repubblicana, come indicato dalle loro date, e mentre per la maggioranza sono auto-esplicative, per alcune non vale lo stesso. La proscrizione venne usata da Silla (e successivamente da Ottaviano ed Antonio) per eliminare i nemici ed acquisire le loro proprietà, e consistette in una lista pubblica di persone che potevano essere legalmente uccise in qualità di nemici dello Stato; 2600 Cavalieri morirono durante le proscrizioni di Silla. Il processo a Verre, un ex-governatore ovviamente corrotto, fu storicamente poco significativo, eccetto per il fatto che portò alla ribalta politica Cicerone, il quale portò avanti l'accusa in quel processo. Lo stesso potrebbe dirsi della Congiura di Catilina del 63 a.C., la quale è ben documentata in quanto si verificò durante il consolato dello stesso Cicerone.

Le regole del gioco politico a Roma cambiarono drammaticamente durante la Rivoluzione, la quale ricomprese l'ultimo secolo della Repubblica. Tali cambiamenti sono rappresentati dalle Carte Legge, che infatti alterano le regole del gioco in modo da riflettere gli effettivi cambiamenti che presero piede durante quegli anni turbolenti. Probabilmente, la più importante di esse è la Carta Military Reforms, l'estrazione della quale comporta che il gioco non può più essere vinto soltanto con l'Influenza. Molti fattori propendono a ricomprendere la forza militare nell'agone politico, ma le riforme militari di Mario furono probabilmente le più importanti per l'ascesa di eserciti clientelari, i quali erano più fedeli al proprio generale che allo Stato. Ciò che comportò questo sviluppo fu che l'influenza politica non era più lo scopo finale, ma soltanto il mezzo per ottenere supporto militare, il quale sarebbe divenuto l'unica forma di potere politico sicuro e definitivo.

Dei possibili modi di vincere il gioco, l'ottenere la supremazia attraverso l'Influenza è l'unico storicamente corretto per gli ultimi 50 anni di storia della Repubblica, dal momento che si viene riconosciuti Princeps, una sorta di Leader non-ufficiale del Senato, nel senso che si superano i propri colleghi in prestigio ed influenza. Nella realtà delle cose, essere Princeps del Senato non significò mai l'assoluto dominio dello Stato - vi furono infatti diversi Principes del Senato - ma fu la cosa più simile a cui si potesse arrivare. Ottenere il completo controllo dello Stato attraverso un colpo di stato militare è qualcosa di possibile soltanto durante l'ultima decade della Repubblica, così come è la nozione di Console a Vita, che nella realtà presumeva che si fosse già ricoperta la carica militare di Dictator (vedi Cesare).

Richard M Berthold

IL MAKING OF DI REPUBLIC OF ROME

REPUBLIC OF ROME è stato ispirato direttamente dalla Storia della Roma Repubblicana di Tito Livio. Avevo appena terminato di leggere le storie e vi ho rimuginato sopra per diversi giorni. Era chiaro che lì dietro vi fosse un piccolo gioco interessante, ma vi fu un intoppo. Nessuna simulazione politica avrebbe potuto catturare il sapore della politica Romana senza una qualche valida ragione perchè i giocatori mettessero da parte gli interessi personali. Il trucco si svelò riducendo l'idea ad un gioco in solitario. Una volta visto in questa prospettiva, diventò ovvia la necessità di dividere semplicemente il singolo giocatore in diverse Fazioni e... voilà! Il resto delle regole fu relativamente facile, ed occupò soltanto un pomeriggio di lavoro nel mio garage, speso a realizzare un prototipo che avremmo giocato quella stessa sera.

Ciò non vuol dire che il gioco arrivò nella sua forma attuale quella prima sera. Il mio unico contributo reale, credo, fu di vedere le possibilità di utilizzo del gioco in se stesso come uno dei giocatori. Giocammo tre partite, quella prima notte. Ogni partita richiese tra i sessanta ed i novanta minuti per essere conclusa. Perdemmo le prime due guerre, ma vincemmo la terza, quando Marcus White tornò dalla guerra macedone con una grande armata ed un'attitudine da belligerante. Ottenne l'onore di essere la prima persona a vincere una partita di REPUBLIC OF ROME.

Il gioco procedette speditamente a causa della regola che permetteva ad un Console di effettuare proposte senza la paura di essere penalizzato per un voto contrario unanime. In questo modo, un Console avrebbe potuto drenare i voti ed il denaro dei propri oppositori con proposte inaccettabili, prima di fare il colpaccio attraverso una rilevante proposta di elezione a Console a Vita. L'unica cosa di cui doveva aver paura era che una volta preparato il terreno, un'altra fazione avrebbe potuto inserirsi con una carta tribuno e forzarlo ad effettuare una proposta di elezione a Console a Vita con un proprio esponente come candidato beneficiario. Non avevamo inoltre armate alleate, nè province create dalle vittorie nè un ordine storico per gli eventi. Potevi essere inviato da Roma come Governatore, ma si trattava di qualcosa di astratto.

A quel punto, il mio focus si concentrò sulle politiche del Senato (infatti chiamammo il gioco "Senato") piuttosto che sulle guerre o sull'espansione di Roma. C'erano due fasi di pesca delle carte, all'inizio di ogni turno, e le concessioni di Stato venivano posizionate a faccia in su nel Foro e distribuite politicamente durante la Senate Phase. Avevamo in gioco meno Carte Guerra ma, con un numero più alto di carte pescate, era sempre possibile incorrere nella sfortuna e veder cadere velocemente lo Stato.

Gli studiosi di storia sanno che Livio è molto inaffidabile. Le sue opere non sono paragonabili ad un reale resoconto storico, ma piuttosto ad una rappresentazione degli stereotipi che i Romani erano soliti concepire per se stessi. Vi era una piccola possibilità di rivolta popolare, e la descrizione data da Livio della secessione del popolo a Monte Sacro è una pura finzione. Ma il mio obiettivo era che questa finzione fosse in grado di assicurare un retroterra per le politiche del Senato. Sicuramente la rivolta fu una finzione, ma chi all'epoca avrebbe potuto sapere che la cosa non costituisse un'effettiva possibilità? Credo che la possibilità pesasse sui primi Romani. Per le stesse ragioni, non abbiamo numerato le guerre puniche o macedoni. Non vi era una via preferenziale per sapere quale guerra sarebbe comparsa, e d'altro canto ero più interessato all'atmosfera di incertezza piuttosto che alla verità storica.

Il nostro gruppo di gioco provò il sistema per circa cinque anni, di solito come ultimo gioco della serata, per riempire un intervallo di tempo breve. I Giocatori riuscivano a vincere a circa metà dei giochi, e considerammo ciò come quel che volevamo.

Poi, una sera, Richard Berthold, il nostro comune Professore di Storia Antica all'Università del New Mexico, ci suggerì di provare a venderlo, e si propose di stilare le regole in un ordine coerente. Pensai che questa sarebbe stata buona per una risata, e riversai su quel povero disgraziato le mie PILE di fogli e quaderni riempiti di regole e note sparse. Immaginate la mia sorpresa quando, una settimana dopo, Rick comunicò che aveva terminato. In quel periodo, io e mia moglie eravamo in procinto di trasferirci a Berkeley, in California, dove a mia moglie era stato offerto un lavoro come designer per la University of California Press. Rick pensò che avremmo dovuto incominciare da un punto alto, e così inviò le regole alla Avalon Hill. Nel giro di una settimana, ricevemmo una risposta sotto forma di una lettera con cui ci veniva detto che la Avalon Hill non esaminava MAI manoscritti non richiesti, e che appena li riceveva li cestinava e - oh - pensammo che avremmo potuto inviargli un prototipo per i test di gioco (!).

A quanto pare, lungo la strada per la spazzatura, le regole devono essere sfuggite o qualcosa di simile, e Mr. Greenwood non poté negare che "Senato" era un gioco *card driven* per il quale aveva un debole. Rick tirò su un veloce prototipo e lo inviò per un playtesting di sei-otto settimane. Una settimana dopo, Don Greenwood ci inviò un contratto.

Ora le cose iniziavano a prendere piede. I playtesters di Don venivano spremuti partita dopo partita. La mia opinione era che i testers non erano capaci di comprendere al meglio come lavorare insieme, ma fu deciso che aspettare che i giocatori riuscissero a capire come giocare con abilità avrebbe significato che molti di costoro si sarebbero presto scoraggiati. Questa in realtà non era la mia idea, ma compresi perchè una comitiva di gioco potesse considerare questo gioco un qualcosa di rivoluzionario. Aggiungemmo così delle regole finalizzate a ridimensionare la letalità del gioco. Il numero di pescate venne ridotto, e vennero aggiunte delle penalità per le proposte fallite.

Poi ricevetti una lettera frenetica, la quale mi riportava che il testing era sull'orlo del collasso poichè i giocatori si arrabbiavano quando i loro avversari fallivano il compimento della loro parte di un accordo pubblico. Chiesi di trovare una soluzione per prevenire "scazzottate da arrabbiatura". Vedete, ammetto che non ero il tipo da fare certe richieste. La mera idea che i testers sarebbe potuti essere così coinvolti nel gioco da rendere la violenza una concreta possibilità, scaldò il mio piccolo cuore malvagio. Consigliai che la soluzione poteva essere di arruolare degli ADULTI, per effettuare i test. Come potete immaginare, questa non era la risposta che stavano cercando, e da quel punto in poi, fui fuori dal circuito di sviluppo.

Venne aggiunta la regola che richiedeva di effettuare gli accordi in maniera pubblica (1.04.3). Da giocatore di "Diplomacy" e "Junta", personalmente la odiai. Oh bene, una volta che hai creato qualcosa e la lasci libera, essa cessa di appartenerci.

La successiva fase rilevante iniziò con un suggerimento, proveniente da Rick, per il quale avremmo potuto agganziare in maniera più stretta il gioco agli eventi storici, ed alla Avalon Hill piacque l'idea. Il Professor Berthold iniziò a selezionare le idee, e fu da questo momento che si ebbero regole che cambiano a loro volta delle regole del gioco. Per prima cosa, sperimentammo permettendo ai giocatori di cambiare le regole del gioco tramite il voto nella Senate Phase, ma scartammo questo sistema poichè impraticabile. Tuttavia, l'esperimento aveva lasciato un residuo di proposte sciocche che abbiamo utilizzato per dare colore. Un giocatore avrebbe dovuto vestire un naso da clown mentre contava i voti, per esempio. Ma Rick e Don fecero funzionare quell'idea. REPUBLIC OF ROME era prossimo a diventare una simulazione storica tanto quanto politica.

Alla fine, si deve smettere di giocherellare e bisogna pubblicare, così la Avalon Hill mise il gioco in stampa. REPUBLIC OF ROME vinse il premio Origin di quell'anno come miglior wargame pre-ventesimo secolo. L'anno successivo, la Descartes Games acquistò i diritti e produsse una bellissima edizione in francese.

Ho giocato soltanto per tre volte lo scenario finale. Il Professor Berthold lo ha giocato una volta sola. Ho visto numerose partite, comunque, e se avete mai giocato online, probabilmente vi ho visto giocare.

“Senato” era il mio gioco quando lasciai il mio garage, ma oggi molte persone hanno dato una mano per il suo sviluppo. Alcune persone mi hanno chiesto perchè, se io ero il designer, il mio nome non compare in maniera più eclatante sulla scatola. Devo dire che ciò è dovuto al fatto che credo che gli altri abbiano contribuito di più allo sviluppo del gioco, durante gli anni, rispetto a me. E’ stata la mia creatura, ma l’ho lasciata andare ed altri hanno preso le idee e le hanno sviluppate.

Robert Haines

