

STORIA e SCOPO DEL GIOCO

Scopri giocando con SPQR il modo bizzarro in cui vivevano gli antichi romani oppure, se lo preferisci, imparalo in modo tradizionale con ore e ore di studio su voluminosi e impolverati libroni.

L'obiettivo finale del gioco consiste nel possedere tutti e sei gli oggetti/soggetti indicati sulle carte vittoria disposte nell'apposito tabellone (avendo quindi prima scoperto quali essi siano), considerando che possono essere oggetti che si acquistano, personaggi che si assumono, certificati...

Ad ogni partita possono prendere parte da due a sei giocatori (dai 6 ai 99 anni).

PREPARAZIONE

La confezione contiene un tabellone di gioco e un tabellone "carte vincenti", sei pedine di diversa colorazione (una per giocatore), 60 carte "bottega", 10 carte "carta vittoria", 60 carte "evento", 50 monete, un dado e questo foglio di istruzioni.

Per prima cosa si distribuiscono 8 monete ad ogni giocatore e 2 carte "bottega" a caso (purché diverse tra loro e che non raffigurino sia un barbaro che un legionario), quindi si posizionano quelle residue negli appositi spazi sul tabellone grande di gioco, vengono mischiate tutte le carte vittoria e se ne posizionano coperte sei sulle rispettive caselle dell'apposito tabellone mentre le altre (sempre coperte) vanno a formare il mazzo delle "carte vittoria", si mischiano tutte le carte "evento" e si posizionano coperte nell'apposito spazio sul tabellone grande di gioco e lo stesso per le carte "bottega", infine si posizionano le pedine dei giocatori che prendono parte al gioco sulla casella di partenza (quella con la bandiera a scacchi).

COME SI GIOCA

Il gioco è molto semplice, anche se le regole che seguono sembrano complicarlo (capirete giocando che comunque sono tutte necessarie per innescare ed accrescere il divertimento).

Premesso che il movimento avviene girando in senso orario per la strada principale di Roma procedendo sempre in avanti, a turno ogni giocatore deve lanciare il dado e muovere la propria pedina per un numero di caselle uguali al valore che ha ottenuto, oppure per un numero doppio se possiede e decide di usare una biga (a sua scelta per ogni singola mossa).

Se a fine del movimento (sia per il valore ottenuto con il dado che per l'eventuale effetto di una carta "evento") ci si trova esattamente su una delle seguenti caselle:

- nelle caselle "bottega" (sfondo giallo chiaro) si può consultare tutto il mazzo delle carte "bottega" e comprare una carta a scelta pagando il corrispettivo indicato sulla stessa (attenzione: NON è mai possibile possedere simultaneamente più di una carta "bottega" e/o "evento" che raffigurano lo stesso personaggio o oggetto escluso i gioielli e non è mai possibile possedere un barbaro insieme ad un legionario);
- nelle caselle "circo massimo", "cava di marmo", "vasaio", "foro" e "senato" (sfondo grigio) si riceve dal banco (se ancora disponibili) una moneta se si possiede il personaggio/oggetto indicato sulla stessa;

- nelle caselle “mausoleo”, “teatro”, “terme” e “villa patrizia” (sfondo marroncino) si paga una moneta a tutti i giocatori che sono in possesso di un certificato di proprietà per il tipo di costruzione raffigurato, ma si è esentati dal farlo se a propria volta si possiede un identico certificato o un architetto;
- nelle caselle “argentario” (sfondo oro) si devono vendere tutti i gioielli in proprio possesso ritirando dal banco il loro valore (o gioielli per quante monete sono ancora disponibili), altrimenti se non se ne possiedono si tenta una rapina: si tira il dado e se si ottiene da tre a sei si ritirano dal banco (se disponibili) tante monete quanti sono i punti ottenuti con il dado, se si ottiene uno o due si viene trasferiti nella casella “carcere mamertino” e vi si deve restare fermi rispettivamente per uno o due turni;
- nelle caselle “tempio” (sfondo verde) si ha diritto a guardare (solo il giocatore di turno) il valore di una delle sei carte della vittoria dislocate sull'apposito tabellone, oppure due carte se ci si ferma sulla casella “tempio di Vesta”;
- nelle caselle “evento” (sfondo giallo scuro) si deve pescare la prima carta del relativo mazzo e conservare (senza sostenere alcun costo) il personaggio/oggetto raffigurato (solo se già non se ne possiede uno uguale, gioielli esclusi) oppure eseguire quanto indicato se vi è descritto un evento (in questo caso rimettendo poi la carta in fondo al relativo mazzo).

La casella “carcere” (sfondo nero) è considerata come le caselle normali (sfondo marmo rosa) e non provoca conseguenze.

Possedere un barbaro dà il seguente vantaggio: se ci si ferma in una stessa casella con altri giocatori ci si fa consegnare (a scelta dei derubati) due monete o una carta qualsiasi di quelle in loro possesso (chi possiede solo una moneta consegna solo quella, chi non possiede assolutamente nulla non perde nulla) ad eccezione dei giocatori che a loro volta possiedono un barbaro, ma se uno o più dei giocatori derubabili è in possesso di un legionario allora il barbaro rapinatore e tutti i legionari combattono uccidendosi a vicenda e non si verifica alcuna rapina (e le relative carte vengono reinserite nel mazzo delle carte “bottega”). Se due o più giocatori in possesso solo di legionari si trovano contemporaneamente sulla stessa casella non accade nulla.

Chi resta senza monete può vendere le sue carte ad altri giocatori (contrattando il prezzo) oppure al banco (che paga sempre e solo una moneta per ogni carta indipendentemente dal valore indicato sulla stessa); se deve pagare un debito e non può o non riesce a racimolare quanto necessario muore e ricomincia il gioco con però solo 4 monete e 1 carta “bottega”.

VARIANTI

Per rendere più difficoltoso il gioco si può stabilire che entrando nelle caselle “bottega” (sfondo giallo chiaro) non si può consultare tutto il mazzo delle carte “bottega” ma bisogna comprare esclusivamente la prima carta pagando il corrispettivo indicato sulla stessa, oppure rimetterla in fondo al mazzo senza effettuare l'acquisto se essa rappresenta un personaggio o oggetto di cui si è già in possesso (gioielli esclusi) o infrange la regola che vieta di possedere un barbaro insieme ad un legionario.

Ad inizio gioco si possono consegnare ad ogni giocatore un numero superiore o inferiore di carte “bottega”.

Se il gioco si protrae per troppo tempo si può decidere, di comune accordo, che per vincere è sufficiente possedere un numero inferiore di carte vittoria tra quelle disposte nell'apposito tabellone.

Questo è tutto e allora... in bocca al lupo o, meglio, alla lupa!