

# REGOLAMENTO

# RUBICO

## CAESAR — VERSVS — SENATVS

UN GIOCO COLLABORATIVO A SQUADRE DI DIPLOMAZIA E POLITICA.

Il gioco è ambientato nel 49 a.C. e la sfida si svolge nei territori, ancora oggi riconoscibili, che hanno cambiato i destini di Roma. Subito dopo la conquista della Gallia, Giulio Cesare sta tornando in patria e Pompeo Magno, suo rivale, si trova in Spagna. Quest'ultimo, insieme al Senato della Repubblica di Roma, teme che Giulio Cesare possa far cadere la Repubblica per instaurare una monarchia, grazie al potere militare e al consenso politico che ha acquisito. Per questo motivo, Pompeo si affretta a tornare in Italia per fermarlo. I giocatori interpretano i legionari di Giulio Cesare o i senatori di Pompeo a loro avversi. L'obiettivo dei giocatori della fazione di Giulio Cesare sarà quello di arrivare in Italia, varcare il fiume Rubicone e giungere fino a Roma. Allo stesso tempo, i giocatori della fazione di Pompeo dovranno cercare di rallentare la marcia di Giulio Cesare verso il Senato di Roma e preparare la controffensiva.

TU DA CHE PARTE STAI? ATTRAVERSERAI IL RUBICONE  
O CERCHERAI DI FERMARE LA MARCIA DI GIULIO CESARE?

**SCOPO DEL GIOCO** A ogni turno, un giocatore impersonerà il **Centurione** e dovrà scegliere quali carte degli altri giocatori avranno effetto. L'obiettivo della fazione di Giulio Cesare (carte Ruolo rosse) sarà quello di giungere in Italia, varcare il **fiume Rubicone** e arrivare a **Roma**. Parallelamente, i giocatori appartenenti alla fazione di Pompeo (carte Ruolo blu) dovranno cercare di rallentare la marcia di Giulio Cesare verso il Senato di Roma.



1 tabellone



1 segnalino rosso  
Giulio Cesare

## CONTENUTO



1 carta  
**Centurione**



8 carte  
**Senato**



7 carte  
**Ruolo**



8 carte  
**Potere**



25 carte **Marcia**

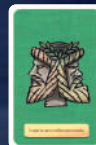
Divise in:



11 blu



9 rosse



3 Giano



2 Pompeo

# PREPARAZIONE DEL GIOCO

**1** Posiziona il tabellone al centro del tavolo di gioco.

**2** In base al numero di giocatori componi il mazzo carte Ruolo e il mazzo carte Marcia **RIMUOVENDO il numero di carte segnalate nella tabella e riponendole nella scatola:**

Numero Giocatori	Carte Ruolo ROSSE da rimuovere	Carte Ruolo BLU da rimuovere	Carte Marcia da rimuovere 
3	2	2	 1  6  7  1
4	2	1	 2  3  2  1
5	1	1	 1  3  4  1
6	1	0	 1  1  1  1
7	0	0	 0  0  0  0

**Esempio** di costruzione mazzi di gioco in 5 giocatori: il mazzo di carte Ruolo sarà composto da 3 carte rosse e 2 blu, il mazzo di carte Marcia sarà composto da 2 carte Giano, 6 carte Marcia rosse, 7 Marcia blu e 1 carta Marcia Pompeo.

Retro carta Senato



Interno carta Senato



**3** Prendi tutte le **8 carte Senato:**

- metti l'unica carta Senato con il simbolo del vuoto ( $\emptyset$ ) nella prima posizione in alto sul bordo del tabellone, **a faccia in giù**, in corrispondenza del simbolo;
- mescola le carte Senato rimanenti e ponile sulle restanti posizioni, **tutte a faccia in giù**.



## PREPARAZIONE DEL GIOCO



**4** Mescola le carte **Ruolo** non rimosse (punto 2), quindi distribuiscine 1 a ciascun giocatore.



**6** Mescola le carte **Marcia** che non sono state rimosse (punto 2), posizionale al centro del tavolo raggiungibili da tutti i giocatori.



**5** Mescola le carte **Potere** e distribuiscine 1 a ciascun giocatore. (Salta questo passaggio in 3 giocatori).



**7** Posiziona il **segnalino Giulio Cesare** sul tabellone in corrispondenza dell'inizio del suo tracciato (identificato dallo stesso simbolo).

La **carta Ruolo** e l'eventuale **carta Potere** dovranno **rimanere nascoste** agli altri giocatori.



**8** All'inizio della partita consegna la **carta Centurione** al giocatore che per ultimo ha attraversato il Rubicone. In caso di parità la riceve il più giovane.

## REGOLA IMPORTANTE IN 5 O 7 GIOCATORI

Riconoscimento del Senato: ogni giocatore chiude gli occhi, coloro che hanno ricevuto le carte Ruolo di colore blu (Senato) aprono gli occhi e si riconoscono a vicenda. Dopodiché, chiudono nuovamente gli occhi. Infine, tutti i giocatori possono riaprire gli occhi. In queste partite, gli appartenenti alla fazione di Giulio Cesare dovranno cercare di far valere la superiorità numerica per compensare il fatto che la fazione Senato è a conoscenza dei ruoli di tutti.

## IL TRACCIATO DI GIOCO



Nel tabellone a sinistra è evidenziata la parte del tracciato dove si svolge il gioco: dalla casella su cui è presente il disegno di Cesare a cavallo sino alla casella di Roma.

Il resto delle grafiche: righe rosse, edifici, etc. sono un corredo grafico che riproduce in modo creativo e non fedele la Tabula Peutingeriana, una copia del XII-XIII secolo di un'antica carta romana, ma non ha finalità meccaniche legate al gioco.

# SI GIOCA

La partita è divisa in turni.

I giocatori della fazione "Cesare" (carte Ruolo rosse) hanno l'obiettivo di far giungere il segnalino Cesare (figura 1) a Roma muovendolo nella **e) FASE AVANZAMENTO GIULIO CESARE** di ogni turno, prima che i giocatori della fazione "Senato" (carte Ruolo blu) riescano a rivelare complessivamente 4 carte Senato con la stessa icona Legione (figura 2).



Figura 1 - Condizione di vittoria della fazione delle carte Ruolo rosse.



Figura 2 - Condizione di vittoria della fazione delle Carte Ruolo blu.

## FASI DI GIOCO da seguire sempre in quest'ordine.

Numero di giocatori	Carte Marcia da pescare ogni turno
3	4
4	4
5	3
6	3
7	3

### a) FASE PESCA CARTE MARCIA

Ogni giocatore, **eccetto il Centurione**, pesca carte Marcia dal mazzo secondo la tabella a sinistra.



In 6 giocatori ognuno prende 3 carte Marcia

### b) FASE SUGGERIMENTO AL CENTURIONE

Ciascun giocatore dispone, coperte davanti a sé, tutte le carte Marcia appena pescate. La carta alla sinistra (propria del giocatore) sarà quella che indicativamente il giocatore ritiene migliore e che vorrebbe il Centurione prendesse in questo turno.

**Suggerimento:** i giocatori possono dialogare liberamente durante tutta la durata della partita fra loro con allusioni, indicazioni o bluff.

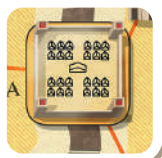


Figura 3 - Simbolo del Castrum sul tabellone.

### c) FASE SCELTA CENTURIONE

Il Centurione **sceglie le carte Marcia**, senza guardarle, da quelle coperte posizionate dai giocatori davanti a loro, **mantenendole a faccia in giù**. Il numero di carte totali che il Centurione deve prendere dagli altri giocatori **è pari al numero di passi che servono al segnalino Giulio Cesare per raggiungere il prossimo Castrum** (figura 3), aumentate di 2 (vedi esempio nella prossima pagina). Il Centurione può scegliere di prendere 0, 1, o 2 carte Marcia qualsiasi da ogni singolo giocatore, **ma non di più**.

**IMPORTANTE!** Nel tracciato di Giulio Cesare, vanno considerate le caselle 4+, 5+, 6+, 7+ solamente se il numero di giocatori al tavolo è pari o superiore al numero raffigurato. All'inizio della partita è consigliato coprire quelle non utilizzate con una moneta o un oggetto, per non sbagliarsi a contare.



**Esempio** calcolo di carte Marcia da prendere da parte del Centurione in una partita con 5 giocatori (per ogni turno si hanno a disposizione 3 carte Marcia a testa):

- numero di passi che mancano a Giulio Cesare per raggiungere il prossimo Castrum = 2

- totale delle carte che il Centurione deve prendere complessivamente dai giocatori = 4

Il Centurione potrà scegliere se prendere:

- 1 carta da ciascun giocatore ( $1 \times 4 = 4$ )

oppure

- 2 carte da due giocatori e 0 carte dagli altri due ( $2 \times 2 = 4$ )

oppure

- 1 carta da due giocatori, 2 carte da un giocatore e 0 carte da un giocatore ( $1 + 1 + 2 = 4$ )

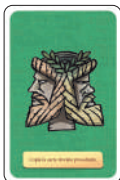
### d) FASE RIVELAZIONE CARTE

Il Centurione mescola le carte Marcia scelte e le rivela, una alla volta.



### IMPORTANTE!

Le **carte Potere** possono essere utilizzate solo PRIMA di questa fase di gioco e solo se non si sta interpretando il Centurione. Una volta utilizzate, durante la partita, vanno scartate e riposte nella scatola.



Se una carta Marcia Giano viene rivelata, si associa alla carta rivelata immediatamente precedente e ne diventa una copia. Se più carte Marcia Giano vengono rivelate di seguito, si associano tutte alla medesima carta precedente.

Se una carta Marcia Giano viene rivelata come prima, non ha effetto e viene scartata.



In questo **esempio** di rivelazione carte Marcia, la carta Giano copia l'effetto della carta precedente e ne raddoppia il numero.

## SI GIOCA: FASI DI GIOCO

### e) FASE AVANZAMENTO GIULIO CESARE

Il Centurione avanza il segnalino Giulio Cesare sul tracciato di un numero di passi pari alla **differenza tra carte Marcia rosse e Marcia blu** (non considerando le carte Marcia Pompeo) nelle carte Marcia da egli stesso rivelate. Quando il segnalino Giulio Cesare raggiunge un **Castrum, lì si ferma**, anche se potrebbe compiere ulteriori passi.

**VITTORIA GIULIO CESARE:** nel momento in cui il segnalino Giulio Cesare raggiunge l'ultimo Castrum (Roma), la partita ha termine IMMEDIATAMENTE e la **vincitrice è la squadra di Giulio Cesare** (rossa). In questo caso non si passa alla prossima fase **f) FASE RIVELAZIONE CARTE SENATO**.



**Esempio:** le carte Marcia rosse (grazie all'aiuto della carta Giano) generano 2 passi che diventano 1 per la presenza di 1 carta Marcia blu.

Il segnalino Giulio Cesare farà 1 passo verso il prossimo Castrum.

### f) FASE RIVELAZIONE CARTE SENATO

Il Centurione **gira a faccia in su** un numero di carte Senato posizionate a lato del tabellone in base alle carte Marcia che sono state rivelate:

- **Per ogni carta Marcia Pompeo presente** nelle carte scelte dal Centurione **si rivela una carta Senato;**

- Se sono presenti almeno **2 carte Marcia blu** (non considerando le carte Marcia Pompeo) il Centurione **rivela un'altra carta Senato** (in una partita in 3 giocatori 1 sola carta Marcia blu è sufficiente).

Nell'**esempio precedente della fase e**) si rivela 1 carta Senato determinata dalla presenza di una carta Pompeo (oppure 2 carte Senato in 3 giocatori per la presenza anche di 1 carta Marcia blu).



**VITTORIA SENATO:** nel momento in cui **4 carte Senato** a faccia in su mostrano il nome della **stessa Legione** (LEG I - Italica oppure LEG XV - Apollinaris), la partita ha termine IMMEDIATAMENTE e la vincitrice è la fazione del Senato (blu).

### IMPORTANTE!

Gli effetti delle carte Senato rivelate hanno efficacia **SOLO** per il successivo turno di gioco.

Prima di ripartire con il nuovo turno, sistema la/e carta/e Senato del turno precedente sotto al tabellone lasciando a vista solo il nome della legione in modo da non confondersi con eventuali nuove carte attive.

### g) FASE FINE TURNO

La carta Centurione passa al giocatore successivo (in senso orario). Egli rimescola **TUTTE** le carte Marcia in gioco (anche quelle non scelte o scartate dai giocatori) e comincia un nuovo turno ripartendo dal punto **a) FASE PESCA CARTE MARCIA**.

# CARTE SENATO



(x1)  
Il Centurione deve, prima di rivelare le carte Marcia, pescare 1 carta **aggiuntiva** dal mazzo delle carte Marcia e mescolarla alle altre che ha scelto.



(x1)  
Considera 1 carta Marcia blu aggiuntiva durante le fasi e) ed f).



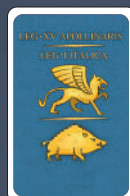
(x1)  
Considera 1 carta Marcia rossa aggiuntiva durante le fasi e) ed f).



(x1)  
Dopo aver mescolato le carte Marcia, il Centurione deve scartarne 1 casualmente senza rivelarla.



(x2)  
Considera 1 carta Marcia rossa aggiuntiva durante le fasi e) ed f).



(x1)  
Carta jolly. Vale per entrambe le legioni per la condizione di vittoria del Senato.

# CARTE POTERE



**Minerva**  
Fai pescare al Centurione di turno 1 delle carte Marcia a tua scelta da quelle a faccia in giù degli altri giocatori.



**Cibelis**  
Fai pescare al Centurione di turno 1 delle carte Marcia a tua scelta da quelle a faccia in giù degli altri giocatori.



**Fortuna**  
Sposta il segnalino Giulio Cesare di 1 passo, in avanti o indietro. Non modifica il numero di carte che sceglie il Centurione.



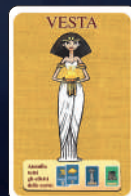
**Roma**  
Guarda 1 carta Marcia a faccia in giù di un altro giocatore dopo che il Centurione ha preso tutte le carte del turno.



**Venus**  
Metti questa carta sopra a una di quelle davanti a te. Quella carta non potrà essere presa dal Centurione.



**Eris**  
Metti questa carta sopra a una di quelle davanti a te. Quella carta non potrà essere presa dal Centurione.



**Vesta**  
Annulla tutti gli effetti delle:  
- Carte Senato;  
- Carte Marcia Pompeo;  
- Carte Marcia Giano;  
per questo turno.



**Iuno**  
Considera 2 carte Marcia rosse aggiuntive e 1 carta Pompeo aggiuntiva durante le fasi e) ed f).



## 49 A.C. - LA STORIA È UN GIOCO

Valorizziamo brand territoriali attraverso gli elementi tipici della gamification.

Il gioco, molto più delle attività classiche di promozione, diventa l'elemento strategico dello sviluppo turistico di un territorio. È così che al divertimento si aggiunge un dialogo appassionante con i luoghi, la storia, la cultura.

**[www.49ac.it](http://www.49ac.it)**

Contatti: [info@49ac.it](mailto:info@49ac.it)

### RINGRAZIAMENTI DI PLAYTEST

Federico Pierlorenzi, Daniele Tascini, Zuga Remni, la Taverna di Sylgar, Giacomo di Fabio, Luigi Russo, Dario Massa, Lorenzo Gherardi

### RINGRAZIAMENTO SPECIALE A

Luca Buriani e Fabio Pixel Colinelli

Un gioco di David Spada e illustrazioni di Dino Sechi



**[www.demoela.com](http://www.demoela.com)**

