

S.P.Q.R isiko!

REGOLE DI GIOCO



I - Componenti

- 1.1 Una plancia di gioco raffigurante una mappa dell'Impero Romano, suddivisa in 45 Province e 12 aree di mare e con una sezione (sotto la scritta SPQRisiKo!) destinata al conteggio dei Punti Vittoria.
- 1.2 Una dotazione di pezzi di gioco in plastica in 5 diversi colori, raffiguranti legionari, vessilli e triremi.
- 1.3 Una dotazione di 12 pezzi in plastica di colore neutro raffiguranti delle arene (denominati Centri di Potere).
- 1.4 3 dadi rossi.
- 1.5 3 dadi blu.
- 1.6 Un mazzo di 55 carte speciali.
- 1.7 Un regolamento.

2 - Il gioco in breve

- 2.1 SPQRisiKo è una nuova versione del celebre gioco Risiko, ambientata all'epoca dell'Impero Romano e, più precisamente, tra il 234 e il 284 d.C., un periodo di totale anarchia militare durante il quale si succedettero numerosi imperatori, quasi tutti provenienti dalle file dell'esercito (sull'argomento, al termine del regolamento, potete leggere delle note storiche più approfondite).
- 2.2 In SPQRisiKo, ogni giocatore interpreta il ruolo di un comandante militare che deve dimostrare il proprio valore e la propria capacità strategica, al fine di accumulare Punti Vittoria ed essere proclamato Nuovo Imperatore.
- 2.3 SPQRisiKo si svolge su una mappa che raffigura i confini dell'Impero Romano, suddiviso in 45 Province e 12 aree di mare. I nomi ed i confini tracciati sulla mappa sono stati adattati alle esigenze del gioco e hanno come unico obiettivo quello di creare uno scenario verosimile, senza alcuna pretesa di precisione storica.
- 2.4 Il gioco si svolge a turni e, all'inizio di ciascun turno, ogni giocatore può acquisire dei Punti Vittoria in base alle conquiste fatte in precedenza. Questi punti vengono segnati sull'apposita sezione della plancia di gioco e colui che raggiungerà per primo il punteggio prefissato all'inizio della partita sarà proclamato Nuovo Imperatore.
- 2.5 All'inizio della partita è dunque possibile decidere di giocare con un limite di tempo oppure fino al raggiungimento di un determinato punteggio, in modo da adeguare la durata della partita alle proprie esigenze.
- 2.6 SPQRisiKo, si gioca sempre utilizzando i 5 eserciti disponibili, anche se i giocatori sono in numero inferiore. I colori in eccesso saranno infatti utilizzati come eserciti neutrali, incapaci di effettuare attacchi, ma in grado di difendersi.

3 - Preparazione del gioco

- 3.1 Prima di iniziare, determinate a quale punteggio fissare la vittoria, oppure stabilite un limite massimo di tempo sulla base del vostro stile di gioco.
- 3.2 Lanciate i dadi per determinare l'ordine di gioco, quindi lasciate che ciascuno, nell'ordine stabilito, decida con quale colore giocare, prendendo i pezzi relativi.
- 3.3 Se giocate in 3, prendete 27 legionari per ogni colore non utilizzato e suddivideteli in 9 gruppi da 3 (ovviamente ogni gruppo composto solo da legionari dello stesso colore), quindi collocate questi gruppi a portata di mano, ma fuori dalla plancia di gioco.
- 3.4 Se giocate in 4, prendete 27 legionari del colore non utilizzato, collocatene 3 sulla plancia in corrispondenza del territorio "Italia" e suddividete i restanti in 8 gruppi da 3 legionari ciascuno, tenendoli a portata di mano, ma fuori dalla plancia di gioco.
- 3.5 Mettete in corrispondenza della casella 0 sul segnapunti un legionario (o un vessillo) per ogni giocatore. Questi pezzi serviranno per tenere conto dei Punti Vittoria acquisiti da ciascuno nel corso del gioco.
- 3.6 A questo punto siete pronti per la fase di occupazione iniziale delle Province.
- 3.7 Ogni giocatore, a turno, deve occupare con 2 legionari del proprio colore una delle Province libere e, se si gioca in meno di 5, occupare anche una Provincia libera con uno dei gruppi di 3 legionari neutrali, scegliendo liberamente fra quelli disponibili.
- 3.8 L'operazione viene ripetuta fino a che non vi sono più pezzi neutrali da mettere in gioco. Da quel momento in avanti si continua con la semplice occupazione delle Province ancora libere con i legionari dei giocatori.
- 3.9 Al termine di questa fase i giocatori avranno tutti 9 Province occupate da 2 legionari, mentre le Province neutrali saranno difese da 3 legionari.
- 3.10 Durante questa fase iniziale del gioco, le aree di mare non sono occupate da alcun giocatore, quindi le triremi non vengono poste in gioco, mentre i segnalini raffiguranti i vessilli potranno essere utilizzati in seguito per agevolare il posizionamento dei legionari (ogni vessillo rappresenta 10 legionari).
- 3.11 Tenete a portata di mano i 12 Centri di Potere, mischiate accuratamente il mazzo di carte ponendolo coperto vicino alla plancia di gioco e preparatevi al primo turno.

4 - Il turno di gioco

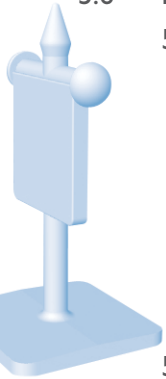
- 4.1 Il gioco si suddivide in turni, che si susseguono fino a che uno dei partecipanti non abbia raggiunto il punteggio predeterminato per la vittoria oppure non si raggiunga il limite di tempo.
- 4.2 Il turno di ogni giocatore è suddiviso in una serie di fasi, qui di seguito riassunte, che devono essere svolte nell'esatto ordine indicato.
- 4.3 **Aggiornamento del punteggio**
- 4.3.1 All'inizio del turno, il giocatore può acquisire Punti Vittoria in base ad alcune condizioni spiegate in dettaglio più avanti. Se un giocatore raggiunge il punteggio prefissato, la partita si conclude istantaneamente con la sua vittoria.
- 4.4 **Fase dei rinforzi**
- 4.4.1 In questa fase del proprio turno si acquisiscono rinforzi da collocare sulla plancia di gioco. Questo è anche il momento nel quale è possibile giocare una delle possibili combinazioni di carte (vedere in seguito) per ottenere rinforzi supplementari (ed eventualmente anche collocare i Centri di Potere rappresentati dalle arene).
- 4.4.2 La fase dei rinforzi prevede la possibilità di disporre sia di nuovi legionari che di triremi, secondo le regole indicate in seguito.
- 4.5 **Movimento navale**
- 4.5.1 E' la fase nella quale si possono muovere le proprie triremi da un'area di mare ad un'altra area di mare adiacente.
- 4.6 **Combattimento navale**
- 4.6.1 E' la fase nella quale si possono attaccare le triremi avversarie.
- 4.7 **Attacchi Via Mare**
- 4.7.1 Gli attacchi via mare consentono di effettuare un attacco con i propri legionari fra due Province adiacenti alla stessa area di mare, utilizzando le triremi come "trasporto".
- 4.8 **Attacchi terrestri**
- 4.8.1 In questa fase si possono attaccare Province nemiche confinanti via terra con le proprie.
- 4.9 **Spostamento strategico di fine turno**
- 4.9.1 Si tratta di un singolo movimento di legionari all'interno dei propri confini, secondo le regole indicate in seguito.

4.10 Presa della carta

4.10.1 Qualora ne abbia acquisito il diritto, il giocatore può pescare una carta dal mazzo. Questo gesto sancisce, in ogni caso e senza eccezioni, la fine del suo turno.

5 - Aggiornamento del Punteggio

- 5.1 Il gioco si basa su un sistema di Punti Vittoria che i giocatori acquisiscono all'inizio di ogni loro turno.
- 5.2 Il raggiungimento di un predeterminato punteggio finale è lo scopo del gioco ed è possibile decidere, prima dell'inizio del gioco, quale dovrà essere il punteggio da raggiungere.
- 5.3 I punti si segnano nell'apposito spazio sulla plancia di gioco, utilizzando un legionario (o un vessillifero) per ogni giocatore.
- 5.4 I Punti Vittoria devono essere reclamati dal giocatore di turno come prima azione del proprio turno di gioco e non è possibile ottenerli al di fuori di questo momento.
- 5.5 Se un giocatore dimentica di reclamare i suoi Punti Vittoria, non potrà farlo in seguito.
- 5.6 I Punti Vittoria si acquisiscono sulla base dei seguenti requisiti:



- 5.6.1 Maggiore “impero”, ovvero un insieme di Province fra di loro collegate in modo da formare un singolo insieme ininterrotto di territori. Ricordate che non esiste collegamento fra Province divise da tratti di mare, quindi le isole non possono far parte del conto. Inoltre, per essere valido ai fini dei Punti Vittoria, questo “impero” deve essere composto da non meno di 4 Province e deve essere il più grande in assoluto (quindi niente Punti Vittoria in caso di parità con un altro giocatore). Se il giocatore di turno possiede l'impero maggiore, guadagna un Punto Vittoria.
- 5.6.2 Maggior numero di Province. Se il giocatore di turno controlla più Province di chiunque altro (indipendentemente dalla loro posizione geografica), guadagna un Punto Vittoria. In caso di parità con un altro giocatore, non si guadagna nulla.
- 5.6.3 Controllo dei mari. Il giocatore che controlla il maggior numero di aree di mare, ottiene un Punto Vittoria. Un'area di mare si considera sotto il controllo di un giocatore se questi possiede più triremi in quell'area di chiunque altro. In caso di parità con uno o più avversari, il Punto Vittoria non viene assegnato.

5.6.4 Centri di Potere. Ogni Centro di Potere (i segnalini a forma di arena) fornisce un Punto Vittoria al giocatore che lo controlla. I Centri di Potere vengono infatti collocati nel corso del gioco all'interno delle Province e, da quel momento, appartengono al giocatore che controlla quella Provincia. Lo stesso Centro di Potere può quindi passare sotto il controllo di diversi giocatori nel corso della partita.

6 - Rinforzi terrestri

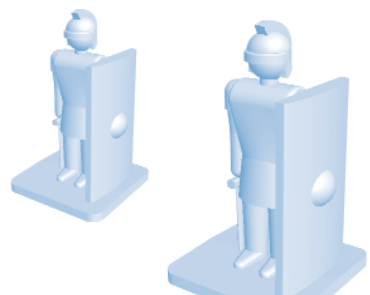
- 6.1 Il giocatore riceve 3 legionari di rinforzo se controlla fra 3 e 11 Province.
- 6.2 Se controlla più di 11 Province, riceve un legionario di rinforzo ogni 3 Province possedute, arrotondando sempre verso il basso (12 Province = 4 legionari, 13 o 14 Province = 4 legionari, 15 Province = 5 legionari ecc. ecc.).
- 6.3 Se possiede meno di 3 Province, riceve un solo legionario di rinforzo.
- 6.4 I legionari di rinforzo possono essere liberamente collocati all'interno delle Province controllate dal giocatore di turno, senza alcun vincolo.
- 6.5 Il giocatore riceve anche un legionario di rinforzo in ogni Provincia in suo possesso nella quale vi sia un Centro di Potere. Questi legionari devono essere obbligatoriamente collocati all'interno delle Province occupate da un Centro di Potere, uno per ogni Provincia.
- 6.6 In questa fase, il giocatore può anche decidere di “trasformare” una sua trireme in 2 legionari, che devono essere collocati in una sua Provincia adiacente all'area di mare occupata dalla trireme “sacrificata” (che viene tolta dalla plancia di gioco).

7 - Rinforzi navali

- 7.1 Dopo aver collocato i rinforzi terrestri, il giocatore può decidere di “trasformare” alcuni dei suoi legionari in triremi, in ragione di una trireme ogni 3 legionari.
- 7.2 Per ottenere una trireme, il giocatore deve quindi togliere 3 legionari da una sua Provincia adiacente ad un'area di mare e collocare, su quella stessa area di mare, una trireme.
- 7.3 Non ci sono limiti al numero di triremi che possono essere messe in campo in questo modo, ma non è possibile utilizzare legionari in Province diverse per ottenere una trireme.
- 7.4 Le triremi si possono ottenere anche giocando un tris di carte che contenga il simbolo della trireme (come spiegato nel prossimo capitolo, dedicato ai tris di carte).

8 - Tris di carte

- 8.1 Durante la fase dei rinforzi, è possibile utilizzare tris di carte precedentemente conquistate per aumentare il numero di rinforzi da collocare in campo al proprio turno.
- 8.2 I tris di carte possono essere giocati solo ed esclusivamente durante la propria fase di rinforzo.
- 8.3 Sulle carte sono raffigurati 4 simboli: il legionario, la trireme, l'arena e il vessillo.
- 8.4 E' possibile cambiare tris composti da tre carte uguali oppure da tre carte diverse.
- 8.5 I tris composti da carte uguali consentono di ricevere 8 legionari di rinforzo.
- 8.6 I tris composti da 3 carte diverse consentono di ricevere 10 legionari di rinforzo.
- 8.7 In aggiunta, si possono ottenere ulteriori rinforzi in base alle carte che compongono il tris:
- 8.7.1 Per ogni carta raffigurante un vessillo, si ottengono 2 legionari supplementari.
- 8.7.2 Per ogni carta raffigurante una trireme, si ottiene una trireme, che deve obbligatoriamente essere collocata in un'area di mare adiacente ad una Provincia controllata dal giocatore, in mancanza della quale si perde il diritto a mettere in campo questo pezzo supplementare.
- 8.7.3 Se il tris contiene una carta raffigurante l'arena si ottiene un Centro di Potere da collocare all'interno di una propria Provincia, rispettando le regole di posizionamento indicate in seguito. Se il giocatore non è in grado di collocare il Centro di Potere secondo le regole, deve rinunciare al beneficio di questa carta.
- 8.8 Un giocatore non è obbligato ad utilizzare tutti i benefici derivanti dalle carte del proprio tris.
- 8.9 I tris giocati vengono posti in un mazzo degli scarti (eventualmente è possibile collocarli scoperti al di sotto del mazzo da cui pescare) per essere rimischiati e rimessi in gioco quando il mazzo da cui pescare si esaurisce.





Alcuni esempi di tris validi con il loro valore.

9 - Movimento navale

- 9.1 Le triremi occupano le 12 aree di mare, che sono suddivise da un confine tratteggiato e caratterizzate da un nome.
- 9.2 All'interno della stessa area di mare, diversamente da quanto accade all'interno delle Province, vi possono essere triremi di diversi giocatori.
- 9.3 Il giocatore di turno ha la possibilità di effettuare un singolo movimento di triremi del proprio colore, da una area di mare ad un'altra area di mare adiacente.
- 9.4 Non c'è limite al numero delle triremi che si possono spostare, ma nel corso del proprio turno si ha diritto ad un solo movimento.
- 9.5 Il movimento navale deve avvenire prima di qualsiasi combattimento.
- 9.6 Il movimento navale è del tutto indipendente dallo spostamento strategico di fine turno, descritto in seguito.

10 - Combattimenti

- 10.1 Vi sono tre tipi distinti di combattimento: navale, via mare e terrestre.
- 10.2 Ciascuno di questi combattimenti segue alcune regole speciali descritte in seguito, ma tutti si svolgono in base ad uno schema simile a quello di Risiko, qui di seguito descritto.
- 10.3 Ogni combattimento è suddiviso in una serie di attacchi.
- 10.4 Ad ogni attacco possono partecipare, sia in attacco che in difesa, al massimo 3 unità (legionari o triremi a seconda del tipo di combattimento) e per ogni unità utilizzata si lancia un dado (rosso per chi attacca e blu per chi difende).
- 10.5 Il difensore ha l'obbligo di usare sempre il maggior numero di dadi possibile

(non può quindi decidere di utilizzare solo una o due unità se è nella condizione di difendersi con tre).

- 10.6 Per ogni unità coinvolta nell'attacco, si lancia un dado (quindi al massimo 3 dadi sia per l'attaccante che per il difensore), poi si confrontano i singoli punteggi, dopo aver ordinato i dadi in ordine decrescente.
- 10.7 Il dado dell'attaccante con il punteggio più alto viene confrontato con quello con il punteggio più alto del difensore, quindi si passa al secondo e al terzo.
- 10.8 Se un giocatore ha lanciato meno dadi dell'avversario, il confronto avviene solo fra quelli possibili (ad esempio: se uno lancia 3 dadi e l'altro solo due, si confrontano solo due risultati, con un vantaggio per chi ha lanciato 3 dadi che può, di fatto, ignorare il punteggio più basso).
- 10.9 Se il punteggio dell'attaccante è superiore a quello del difensore, si elimina un'unità del difensore.
- 10.10 Se il punteggio del difensore è superiore a quello dell'attaccante, si elimina un'unità dell'attaccante.
- 10.11 Se il punteggio è pari, vince il difensore, salvo diversamente previsto dalle regole.
- 10.12 Dopo ogni attacco, il giocatore di turno ha la facoltà di decidere se proseguire o meno il combattimento dichiarando un nuovo attacco.
- 10.13 In nessun caso si può sferrare un attacco potendo lanciare meno dadi del difensore.

Esempio giocata 1



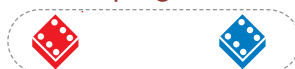
l'attaccante perde un'unità
il difensore anche

Esempio giocata 3



Il difensore perde un'unità

Esempio giocata 2



l'attaccante perde un'unità

Esempio giocata 4



Il difensore perde un'unità
l'attaccante ne perde due

Attaccante



Difensore

11 - Combattimento Navale

- 11.1 Le aree di mare sono zone “neutre”, che possono essere contemporaneamente occupate da triremi di tutti i giocatori e i combattimenti navali si svolgono, diversamente da quelli terrestri, all'interno della stessa area.
- 11.2 I combattimenti navali si svolgono prima di qualsiasi combattimento terrestre o via mare.
- 11.3 Il giocatore di turno che intenda effettuare un combattimento navale, deve semplicemente dichiarare l'area di mare e il colore del suo avversario.
- 11.4 Il giocatore di turno può sferrare tanti combattimenti navali, quante sono le aree di mare da lui occupate con almeno una trireme, ma all'interno della stessa area è consentito un solo combattimento a turno.
- 11.5 I combattimenti navali si svolgono seguendo le regole indicate nel paragrafo precedente, ma in caso di parità di punteggio non vince né l'attaccante, né il difensore.
- 11.6 Il giocatore di turno può decidere di protrarre un combattimento navale fino a che il lancio dei dadi comporta l'eliminazione di almeno una trireme, indipendentemente se dell'attaccante o del difensore. Se, invece, il risultato non comporta alcuna perdita, il combattimento deve immediatamente cessare.
- 11.7 I combattimenti navali non devono sottostare alle norme riguardanti le guarnigioni (vedere in seguito).



Un esempio di combattimento navale.

12 - Combattimento via mare

- 12.1 L'attacco via mare avviene fra due Province confinanti con la stessa area di mare.
- 12.2 Per poter effettuare questo speciale tipo di attacco, è necessario possedere nell'area di mare utilizzata come "ponte", un numero di triremi superiore a quello del giocatore che si vuole attaccare (quindi, non necessariamente più di chiunque altro).
- 12.3 Diversamente dal normale combattimento terrestre, il giocatore deve dichiarare in anticipo quanti legionari utilizzerà (possibilmente collocandoli vicino alla costa della Provincia che si vuole attaccare, in modo da non creare confusione) e il combattimento dovrà essere portato avanti ad oltranza, sino alla conquista del territorio oppure sino alla completa eliminazione dell'esercito attaccante.
- 12.4 Non è possibile utilizzare legionari provenienti da Province diverse, quindi tutte le unità attaccanti devono essere prelevate dalla stessa Provincia, rispettando le regole riguardanti le Guarnigioni (vedere in seguito).
- 12.5 Al di là di queste particolarità, il combattimento via mare si svolge secondo le normali regole di combattimento.
- 12.6 Nello stesso turno non si può attaccare via mare due volte la stessa Provincia, neppure da aree di mare diverse.
- 12.7 Dalle Province occupate a seguito di un attacco via mare è possibile sferrare, nello stesso turno, un successivo attacco via terra, ma non un nuovo attacco via mare.



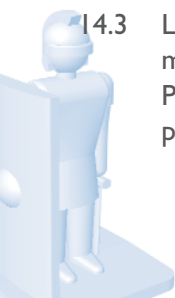
Un esempio di come sia possibile utilizzare le triremi come "ponte".
Notate come il rosso non possa attaccare il giallo a causa del numero di triremi non superiore.

I3 - Combattimento terrestre

- 13.1 Il combattimento terrestre avviene fra due Province adiacenti e l'attaccante deve dichiarare sia la Provincia attaccante sia quella che intende attaccare, prima di lanciare i dadi.
- 13.2 Al termine di ogni lancio di dadi, il giocatore di turno può proseguire nell'attacco semplicemente lanciando nuovamente i dadi. L'azione di lanciare i dadi è sempre considerata vincolante.
- 13.3 Se il difensore perde tutte le sue legioni, l'attaccante ha l'obbligo di occupare la Provincia appena conquistata con un numero di legionari non inferiore a quelle utilizzate per l'ultimo attacco.
- 13.4 L'attaccante ha anche la facoltà di spostare nella Provincia appena conquistata quante armate desidera, muovendole dalla Provincia dalla quale ha sferrato l'ultimo attacco. Questo movimento, non ha nulla a che vedere con lo spostamento strategico di fine turno.
- 13.5 Dalla Provincia appena conquistata è possibile iniziare un nuovo combattimento terrestre.
- 13.6 Le Province separate anche solo da un breve tratto di mare (ad esempio la Sicilia e l'Italia) sono da considerare, senza alcuna eccezione, non adiacenti. Le linee tratteggiate servono a delimitare i confini delle aree di mare e non costituiscono, in nessun caso, un collegamento terrestre fra due Province

I4 - Guarnigioni

- 14.1 A difesa di una Provincia è necessario che vi sia sempre almeno un legionario. Questo legionario non può essere utilizzato in fase di attacco, quindi se un giocatore possiede un totale di 3 soli legionari all'interno di una Provincia, potrà usarne al massimo 2 per sferrare un attacco terrestre o via mare.
- 14.2 Oltre a questa limitazione, un giocatore non può mai lasciare volontariamente, a seguito di uno spostamento, meno di 2 legionari in difesa di una propria Provincia confinante con una Provincia nemica. L'unica eccezione riguarda alcuni casi limite (ad esempio un attacco vincente con 3 legionari partito da una Provincia con 4 legionari in tutto) che si possono verificare al termine di un combattimento.
- 14.3 La regola della guarnigione minima di 2 legionari influenza anche il numero massimo di legionari utilizzabili per un attacco via mare (quindi da una Provincia occupata da 4 legionari e confinante con una Provincia nemica, potrà usare al massimo 2 legionari per un eventuale attacco via mare).



15 - Spostamento strategico di fine turno

- 15.1 Al termine del suo turno, il giocatore può effettuare uno spostamento di legionari da una Provincia in suo possesso ad un'altra adiacente, sempre in suo possesso.
- 15.2 Lo spostamento strategico di fine turno può avvenire anche attraverso un'area di mare, purché il giocatore disponga di un numero di triremi superiore a quello di tutti gli altri giocatori presenti nella stessa area di mare.
- 15.3 Il numero di legionari trasportabili via mare non è vincolato dal numero di triremi disponibili nell'area di mare (quindi una singola trireme può trasportare un numero virtualmente infinito di legionari).
- 15.4 Lo spostamento via mare non può avvenire attraverso più di un'area di mare.
- 15.5 In ogni caso, il giocatore di turno può eseguire un solo spostamento strategico.
- 15.6 Lo spostamento strategico sancisce in modo vincolante la fine del turno del giocatore.

16 - I Centri di Potere

- 16.1 Nel gioco sono presenti 12 segnalini raffiguranti delle arene. Questi segnalini rappresentano i Centri di Potere, ovvero la ricostituzione di un controllo imperiale su una determinata Provincia.
- 16.2 I Centri di Potere sono pezzi di colore neutro e appartengono al giocatore che controlla la Provincia sulla quale sono stati collocati.
- 16.3 La costruzione di un Centro di Potere è vincolata al cambio di un tris che contenga la carta raffigurante il Centro di Potere, come già spiegato..
- 16.4 Un Centro di Potere può essere collocato all'interno di una regione controllata dal giocatore di turno, ma non vi possono essere due Centri di Potere in territori confinanti fra di loro (per confinanti si intende via terra), così come non ve ne possono essere due nella stessa Provincia.
- 16.5 Ogni Centro di Potere oltre a dare un Punto Vittoria ad ogni turno produce anche un legionario di rinforzo supplementare che deve essere collocato nella stessa Provincia nella quale si trova il Centro di Potere nella fase di rinforzo.



I 7 - Le Carte

- 17.1 Le carte si acquisiscono al proprio turno, conquistando almeno una Provincia.
- 17.2 Se si è conquistato almeno una Provincia, si ha diritto a pescare una carta dal mazzo al termine del turno stesso.
- 17.3 Ad ogni turno è possibile acquisire una sola carta, indipendentemente dal numero di Province eventualmente conquistate.
- 17.4 Pescare la carta sancisce in modo definitivo la fine del proprio turno.
- 17.5 Se un giocatore, pur avendone diritto, dimentica di pescare una carta al termine del proprio turno, può chiedere di pescarla anche in seguito, purché nessun altro ne abbia, nel frattempo, pescata una e solo se tutti i giocatori acconsentono.

I 8 - Eliminazione di un giocatore

- 18.1 Se un giocatore perde la sua ultima Provincia, viene eliminato dal gioco.
- 18.2 Chi lo ha eliminato acquisisce tutte le sue carte (che non può usare subito, ma aggiungerà a quelle in proprio possesso).
- 18.3 Eventuali triremi appartenenti al giocatore eliminato vengono tolte dal gioco.
- 18.4 Nessuno può essere eliminato prima della conclusione del 4° turno di gioco.

Note storiche

SPQRisiKo si svolge in un'epoca ben precisa della storia dell'antica Roma, nota come periodo dell'anarchia militare.

Questo periodo particolarmente caotico ed instabile inizia nel 236 d.C. con la salita al potere di Massimino, soldato di umilissime origini proveniente dalla Tracia. I nobili senatori sono quasi completamente esautorati del loro potere istituzionale a favore dei comandanti militari, ma il regno di Massimino sarà di breve durata come quasi tutti quelli che seguiranno, fino al giorno della salita al potere di Diocleziano (284 d.C.).

In questi quasi cinquant'anni di storia si susseguono episodi di ribellione interna, segno evidente delle tendenze disgregatrici dell'Impero. Le Province eleggono nuovi Imperatori in modo del tutto autonomo, creando continue lotte di potere che si concludono spesso nel sangue. Gli episodi di tradimento e gli improvvisi cambiamenti di schieramento da parte delle forze militari sono all'ordine del giorno.

L'unità stessa dell'Impero inizia a venire meno e si iniziano a porre le basi per una scissione che diventerà effettiva solo molti decenni più tardi.

Le Province più lontane, sempre meno collegate al potere di Roma, spingono per ottenere un'autonomia non solo formale e guardano con crescente interesse ad altri imperi la cui forza crescente inizia a mettere in discussione quella romana.

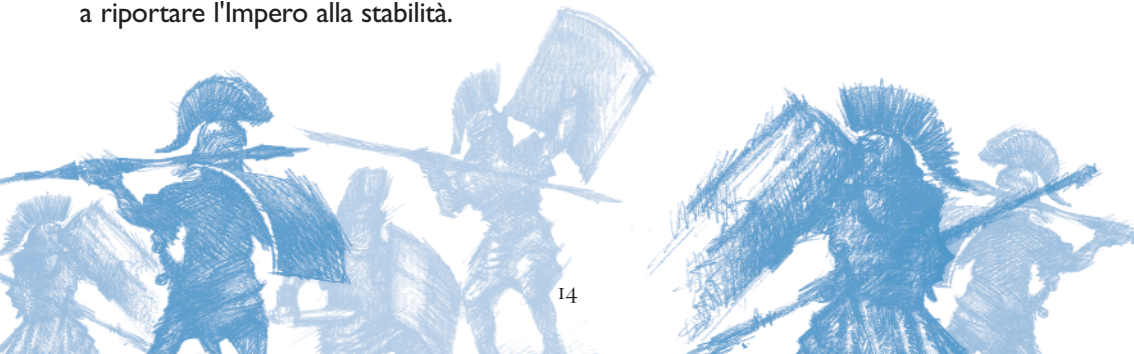
L'Imperatore di turno si trova così spesso a combattere contro i nemici storici, ma anche contro tutti coloro che vorrebbero approfittare della situazione per guadagnare favori e prestigio.

Nelle zone occidentali nasce quello che si autodefinisce il "Regnum Gallicum", alla cui testa si pone un certo Postumo, mentre in quelle orientali sale al potere tale Macriano, ufficiale dell'esercito di Valeriano postosi alla guida delle truppe superstiti. Entrambe queste manifestazioni di indipendentismo derivano, principalmente, dalla sensazione di lontananza del potere centrale e dalla necessità di provvedere con mezzi propri alla difesa. Tutto questo mentre l'Imperatore "ufficiale" è Gallieno, che resterà in carica fino al 268 d.C.

Due anni dopo, nel 270, si assisterà ad un tentativo di riorganizzazione dell'Impero ad opera di Domizio Aureliano che passerà alla storia come "Restitutor Orbis" (colui che ha ridato al mondo la sua giusta forma).

Dopo la sua morte (275), il potere passerà ad altri tre imperatori: M. Claudio Tacito (il quale si dichiara imparentato alla lontana con il più celebre scrittore e storico), M. Aurelio Probo e M. Aurelio Caro, che si impegnarono fundamentalmente nell'arginare il dilagare dei nemici alle frontiere, sia occidentali che orientali.

Nel 284 d.C., lontano da Roma, viene incoronato Imperatore Diocleziano che riuscirà a riportare l'Impero alla stabilità.





il piacere di giocare insieme

(c) 2005 Editrice Giochi spa
Via Bergamo 12 - 20135 Milano
Tutti i diritti riservati
Made in Italy

www.editricegiochi.it
www.risiko.it

