

# TUCHULCHA

## Un gioco di percorso per 2-4 gran sacerdoti, da 8 anni in su

Tarchna, penisola italiana, VI secolo avanti Cristo. Nel giorno di Tagete i gran sacerdoti etruschi decidono di usare il sacro rito per trasformare in città l'agglomerato di capanne chiamato 'Ruma'. Quel villaggio sarebbe poi assunto a grandi splendori, con il ben più noto nome di Roma!

Quale divinità etrusca dovrà sovrintendere alla nuova città? Per deciderlo, ogni gran sacerdote fa compiere ai suoi aruspici un cammino di purificazione che si concluderà col rituale sull'ara in Velthumena.

Qualcuno potrebbe votarsi all'antico Tuchulcha per colpire gli aruspici delle divinità e distruggere il rituale! Ci sarà allora il valoroso che per riportare la pace avrà il coraggio di consacrarsi a Lasa Vecuvia, l'eterna avversaria di Tuchulcha?

### CONTENUTO

- Un tabellone a due facce



tabellone per 3 giocatori

Il santuario di Tuchulcha, con attorno la sua foresta

Uno dei templi delle divinità etrusche

Il cammino di purificazione che gli aruspici percorrono: è il percorso continuo formato da caselle (le pietre), sulle quali si muovono gli aruspici

Velthumena, la meta degli aruspici

Il santuario di Lasa Vecuvia (solo per il gioco in 4)



tabellone per 2 o 4 giocatori

- 36 aruspici in quattro colori (9 per blu, rosso, giallo e nero)
- 4 sigilli
- 4 dadi
- queste regole.

### SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore è un gran sacerdote che governa un tempio dedicato ad una delle quattro divinità etrusche Alpan (rappresentata dal blu), Achvizir (rosso), Thalna (giallo) e Leinth (nero).

Lo scopo di ogni giocatore è portare più aruspici possibile in Velthumena. Per riuscirci, i giocatori possono anche colpire gli aruspici avversari, facendo smarrire loro il cammino, e mandandoli nella foresta di Tuchulcha! Ma non è facile: gli aruspici possiedono una potenza spirituale, che è la misura della loro resistenza a restare sul cammino.

Durante la partita uno dei giocatori può decidere di votare i propri aruspici a Tuchulcha, avversario delle divinità etrusche. Tale giocatore diventa allora assai pericoloso: vince, infatti, se riesce a trascinare nella foresta di Tuchulcha tutti gli aruspici avversari.

Un altro giocatore può allora consacrare i propri aruspici a Lasa Vecuvia, l'eterna avversaria di Tuchulcha: questo giocatore vince se riesce a sigillare i varchi per la foresta di Tuchulcha.

### Le caselle del tabellone

#### TEMPLI

Ogni aruspice parte dal tempio del proprio colore.

#### PIETRE MISTICHE

(le pietre circondate da un'aura di fuoco)

Dal proprio tempio, gli aruspici entrano sul cammino di purificazione dalla Pietra Mistica adiacente, ed escono in Velthumena sempre da una Pietra Mistica. Da questa Pietra Mistica, ad esempio, entrano sul cammino gli aruspici rossi, e ne escono quelli gialli (come indicato dai ciottoli attorno). Una Pietra Mistica protegge gli aruspici che sono su di essa: essa triplica la loro potenza spirituale. Tuttavia, questa potente protezione ha un prezzo: all'inizio del proprio turno successivo, il giocatore dovrà muovere per primi tutti i propri aruspici dalle Pietre Mistiche.



#### VARCHI

(le pietre col vortice)

Queste pietre sono i varchi per la foresta di Tuchulcha. Quando un aruspice vi termina sopra, smarrisce il cammino e finisce nella foresta di Tuchulcha: non potrà più fuggirne fino a fine partita!

#### PIETRE RITUALI

(le pietre con un'aura verde)

Anche una Pietra Rituale protegge gli aruspici che sono su di essa: raddoppia la loro potenza spirituale. Al contrario delle Pietre Mistiche, gli aruspici possono restare quanto vogliono sulle Pietre Rituali.

#### VELTHUMENA

Gli aruspici che terminano il loro cammino di purificazione finiscono in Velthumena. Nota bene: solo gli aruspici che si trovano nel proprio tempio di partenza o sul cammino di purificazione sono considerati in gioco; quelli in Velthumena o altrove no, e non possono muoversi.

### PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie un tempio e vi dispone otto aruspici (nove in meno di quattro giocatori). Tenete i quattro dadi a portata di mano. I sigilli si usano solo nella partita in quattro giocatori: in tal caso, disponeteli nel santuario di Lasa Vecuvia.

## IL GIOCO



Questo è il cammino che devono fare gli aruspici blu.



Il blu inizia e tira 3-5: muove dal tempio due aruspici, uno di 3 pietre, l'altro di 5 pietre.



Ora è il turno del rosso, che tira 1-4: muove sul cammino due aruspici, che finiscono su delle pietre speciali, utili in difesa. L'aruspice mosso di 4 è infatti finito su una Pietra Rituale (con un'aura verde); l'aruspice mosso di 1 è invece su una Pietra Mistica (circondata da un'aura di fuoco). L'aruspice rosso sulla Pietra Rituale ha potenza spirituale due, quello sulla Pietra Mistica tre.



Il giallo ottiene 2-2. Dal momento che le due facce sono uguali, sceglie di tirare un terzo dado: ottiene un 4, con il quale porta fuori l'aruspice A su una Pietra Rituale. Con gli altri due tiri muove l'aruspice B di due e poi ancora di due. Esso arriva sulla stessa pietra dell'aruspice A. La coppia di aruspici gialli ora ha potenza spirituale quattro: due, il loro numero, raddoppiato dalla Pietra Rituale.



5-5-3: il nero tira 5-5, e quindi 3 con il terzo dado. Il nero muove un unico aruspice che arriva a colpire l'aruspice blu C; quest'ultimo finisce nella foresta di Tuchulcha!

In questo caso c'erano le condizioni per colpire l'aruspice blu: il numero di aruspici neri (uno) eguaglia la potenza spirituale dell'aruspice blu (uno).

Qui di seguito sono illustrate le regole per 4 giocatori: le differenze per meno giocatori sono nell'ultimo paragrafo.

Scegliete chi inizia. Si gioca a turno in senso orario: al proprio turno il giocatore non fa altro che tirare i dadi e muovere i propri aruspici sulle pietre, le caselle del cammino di purificazione. Dopo aver mosso, il turno termina ed è il turno del giocatore che segue.

I dadi che si tirano sono **due**, a meno di tiri con facce doppie, o di cambi di ruolo (vedi oltre). Chi ottiene due facce uguali può tirare subito un terzo dado, se vuole.

Gli aruspici entrano sul cammino passando per la pietra collegata al proprio tempio dai ciottoli dello stesso colore, percorrono il cammino in senso orario, ed escono in Velthumena sempre passando da una pietra collegata da ciottoli del **proprio colore**.

Si possono sempre **attraversare** pietre occupate da aruspici propri o avversari.

La **potenza spirituale** degli aruspici è la loro resistenza a rimanere sul cammino di purificazione, e a non cedere al richiamo di Tuchulcha.

La potenza spirituale è il **numero** di aruspici su una Pietra, aumentato se essi si trovano su una Pietra Rituale o Mistica.

La Pietra Rituale raddoppia la potenza spirituale degli aruspici.

La Pietra Mistica triplica la potenza spirituale: il prezzo da pagare è che bisogna **iniziare** il proprio prossimo turno togliendo gli aruspici dalle Pietre Mistiche.

I risultati dei dadi vanno **usati tutti** ove possibile, anche se a proprio danno. Se questo non è fattibile, il giocatore deve comunque utilizzare più tiri possibile (se necessario, ignorando l'obbligo di togliersi dalle Pietre Mistiche).

I risultati dei dadi si possono applicare ad uno o più dei propri aruspici. Applicando più risultati allo stesso aruspice, esso si muove sempre utilizzando un tiro dopo l'altro, e **non con la somma** dei tiri.

Aruspici dello stesso giocatore possono stare su una stessa pietra **senza limite** di numero.

Aruspici di giocatori diversi **non possono mai stare sulla stessa pietra**. Per terminare il movimento su una pietra occupata da aruspici avversari è necessario che il numero degli aruspici portati sulla pietra, nel corso del turno, sia **almeno uguale** alla potenza spirituale degli aruspici avversari. Questi ultimi sono 'colpiti': finiscono nella foresta di Tuchulcha, e non possono più muovere.



Il blu tira **3-6**. Col 3 si vendica, colpendo l'aruspice nero **D** e mandandolo nella foresta; l'aruspice blu che ha colpito non può più muovere fino al prossimo turno. Perciò con il 6 il blu muove un altro aruspice **E** dal tempio; esso termina su un Varco, e quindi nella foresta di Tuchulcha.

Il blu, in effetti, non aveva alternative per il 6: l'aruspice **F** non può muoversi perché non può colpire l'aruspice rosso **G**, che ha potenza spirituale tre!

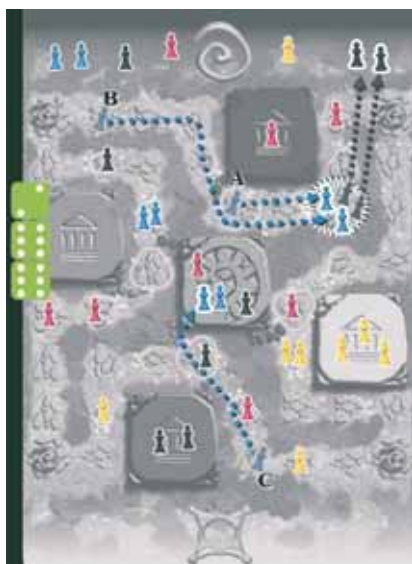


Il rosso tira **6-5**. Deve iniziare il turno muovendo il proprio aruspice **G** dalla Pietra Mistica: lo fa usando il 6 per non finire nel Varco. Con il 5 muove un altro aruspice dal tempio.

~~~~

Qualche turno più tardi...

**6-6-2**. L'aruspice **A** deve lasciare subito la



Pietra Mistica. Con il 2 ed un 6 gli aruspici blu **A** e **B** muovono su due aruspici neri (potenza spirituale due): li colpiscono facendoli finire nella foresta. Per il resto del turno, il blu non può muovere questi suoi due aruspici. Perciò il blu muove di 6 il suo aruspice **C**, che arriva in Velthumena. A tale aruspice sarebbe bastato un 3 per arrivare.

Se avesse tirato **2-2-6**, i due aruspici **A** e **B** non avrebbero potuto colpire. Infatti bisogna sempre usare tutti i risultati: il blu, colpendo la coppia nera, non avrebbe potuto più usare il 2 con nessuno degli altri aruspici!

Gli aruspici che colpiscono aruspici avversari non possono più muovere fino al prossimo turno.

Gli aruspici che si fermano su un Varco finiscono nella foresta di Tuchulcha, proprio come gli aruspici colpiti!

I punti di movimento residui del dado usato per arrivare in Velthumena sono persi. Gli aruspici in Velthumena non possono più muovere.

## CAMBIARE RUOLO: TUCHULCHA E LASA VECUVIA



Il rosso decide che è il momento giusto per cambiare ruolo. Sacrifica tre aruspici: due li prende da Velthumena e dalla foresta, l'altro dal proprio tempio, e li mette nel santuario di Tuchulcha.

### Tuchulcha

Un giocatore - e solo uno per volta - può votare i propri aruspici a Tuchulcha.

Per fare questa scelta, all'inizio del proprio turno il giocatore deve sacrificare **tre** aruspici al nuovo ruolo: i primi due devono essere in Velthumena e/o nella foresta, l'altro può essere in uno di questi due luoghi o nel tempio di partenza. I tre aruspici vanno collocati nel santuario di Tuchulcha. Eventuali suoi aruspici in Velthumena vanno nella foresta.

Chi fa questa scelta ha tre vantaggi e cambia la propria condizione di vittoria. Tale giocatore **vince** se non ci sono più aruspici avversari in gioco (cioè sul cammino o nei templi di partenza). Egli **esce dal gioco** se uno degli altri giocatori fa arrivare un aruspice in Velthumena (in questo caso, riponete tutti i suoi aruspici nella scatola).





**2-1-5-3.** Il rosso tira dunque quattro dadi e ne scarta uno: il 5. Con il 2 ed il 3 va con due aruspici sulla coppia di aruspici blu **D**. Quest'ultima raddoppia la propria potenza spirituale grazie alla Pietra Rituale su cui si trova: per il rosso, che ignora tale Pietra, tuttavia, la potenza spirituale della coppia **D** è solo due!

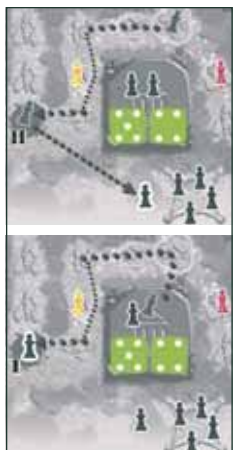
Con l'1 uno degli aruspici rossi, che ignora l'obbligo di fermarsi dopo aver colpito, muove ancora. Poiché il rosso ignora le Pietre Mistiche, con l'1 avrebbe potuto colpire l'aruspice **E**; inoltre, **F** non è stato costretto a togliersi. Il rosso ha cambiato ruolo e quindi non entra in Velthumena.



**4-4.** Il giallo porta un aruspice in **G**, dove già ce n'è uno. Rinuncia a tirare il terzo dado per non lasciare solo qualche suo aruspice, con Tuchulcha all'inseguimento!



Anche il nero decide di cambiare ruolo: mette nel santuario di Lasa Vecuvia tutti i suoi aruspici che si trovano in Velthumena e nella foresta.



**5-4.** Il nero deve lasciare subito la Pietra Mistica. Con il 4 lo fa e sigilla il Varco **H**: mette sul Varco uno dei sigilli, e l'aruspice si ritira nel santuario di Lasa Vecuvia. Con il 5 finisce sull'ex-Varco **I**, che ora è una pietra normale.



**2-3.** Il blu ha in gioco solo una coppia di aruspici: non può muovere di 2 perché non può colpire l'aruspice di Tuchulcha. Con il 3 è costretto a far finire un aruspice nel Varco **J**!

Con **2-2-2** non avrebbe mosso per niente! Il blu resta con un solo aruspice in gioco: dal prossimo turno potrà usare meno dadi di quelli tirati, con un minimo di uno.



I tre vantaggi dei suoi aruspici sono:

- 1) sono **invulnerabili**: non possono più essere colpiti;
- 2) muovono tirando **quattro** dadi, di cui **uno** è **scartato** in omaggio a Tuchulcha, e usando i restanti;
- 3) **ignorano** l'obbligo di fermarsi dopo aver colpito, e ignorano anche le particolarità di tutte le pietre **eccetto** i Varchi.

Anche gli aruspici di Tuchulcha devono utilizzare più tiri possibile, esattamente come gli altri aruspici.

Gli aruspici di chi cambia ruolo (sia Tuchulcha, sia Lasa Vecuvia, vedi oltre) **non entrano** più in Velthumena: continuano a girare in senso orario sul cammino di purificazione.

### Lasa Vecuvia

Se in gioco ci sono gli aruspici di Tuchulcha, uno solo tra gli altri giocatori può votare i propri aruspici a Lasa Vecuvia.

Per effettuare questo cambio di ruolo, il giocatore deve avere almeno 4 aruspici in gioco. All'inizio del proprio turno mette nel santuario di Lasa Vecuvia tutti i propri aruspici che sono in Velthumena e nella foresta; se li non ce ne sono, mette nel santuario un proprio aruspice a scelta. Infine prende i 4 sigilli di Lasa Vecuvia.

Da ora in poi, tale giocatore **vince** se riesce a sigillare i quattro Varchi. Appena non ha abbastanza aruspici per farlo, invece, **esce dal gioco** (riponete tutti i suoi aruspici nella scatola).

**Attenzione:** gli aruspici di Lasa Vecuvia restano in gioco anche se Tuchulcha è eliminato.

Quando un suo aruspice termina su un Varco, lo sigilla rendendolo una pietra normale; tale aruspice si ritira nel santuario di Lasa Vecuvia, da cui non potrà più muovere.

I suoi aruspici acquisiscono tre vantaggi:

- 1) possono essere **mandati** nella foresta solo dagli aruspici di **Tuchulcha**. Se colpiti da altri, ritornano al tempo di partenza;
- 2) tirano i soliti due dadi, ma muovono solo sulle pietre **non occupate**, saltando le altre;
- 3) devono usare più tiri possibile, come al solito. Tuttavia, **non appena** gli rimane in gioco un solo aruspice, il giocatore può **ignorare** ogni singolo dado che lo costringerebbe a superare l'ultimo Varco che deve chiudere (e a rifare un intero giro di cammino!).



**5-6-3-1.** Il rosso scarta il 3, muove l'aruspice **K** di 6 e 5 per colpire l'ultimo aruspice blu, e poi ancora di 1: al solito, gli aruspici di Tuchulcha non hanno l'obbligo di fermarsi dopo aver colpito. Il blu esce dal gioco: tutti i suoi aruspici vanno nella scatola.



**2-6.** Il giallo muove l'aruspice **L** di 6 e poi di 2, colpendo l'aruspice nero di Lasa Vecuvia **M**, il quale torna nel tempio nero. Notate che il giallo non avrebbe potuto muovere prima di 2 e poi di 6, perché c'è un aruspice di Tuchulcha.



Il nero ottiene **3-3-4**: sigilla il Varco N. Dopo il turno del rosso (che non colpisce aruspici), il giallo riesce ad arrivare in Velthumena con un aruspice: così facendo elimina dal gioco gli aruspici di Tuchulcha! Restano in gioco solo il giallo ed il nero.



Il giallo decide di votare subito a Tuchulcha i propri aruspici. Per il nuovo sacrificio gliene servono 4: sposta quello in Velthumena e quello nella foresta, più i due nel tempio. Se un aruspice giallo - che ora è un aruspice di Tuchulcha - ne colpisce uno nero, di Lasa Vecuvia, lo manda nella foresta. In tal caso il nero esce dal gioco perché non ha più abbastanza aruspici per sigillare i Varchi rimasti, e il giallo vince perché è il solo in gioco. Il nero, invece, vince se riesce a sigillare entrambi i Varchi.

Quando un giocatore (con la sola eccezione di Lasa Vecuvia) ha un solo aruspice in gioco a inizio turno, può usare meno dadi di quelli tirati; ne deve usare comunque **almeno** uno.

Se l'ultimo aruspice in gioco di un giocatore finisce nella foresta mentre sono in gioco gli aruspici di Tuchulcha, quel giocatore **esce dal gioco** immediatamente (ripone i suoi aruspici nella scatola).

Chi elimina gli aruspici di Tuchulcha, può votare a Tuchulcha i propri, alla fine di quello **stesso** turno. Se non lo fa, un qualunque giocatore (lui compreso) potrà farlo all'inizio del proprio turno. *Attenzione:* il giocatore che fa questa scelta deve però sacrificare più aruspici. Ad ogni nuovo sacrificio, Tuchulcha richiede **un aruspice in più** (da Velthumena, dalla foresta o dal proprio tempio). Inoltre, per poter nuovamente votare gli aruspici a Tuchulcha è necessario che i giocatori che hanno aruspici in gioco, ne abbiano **almeno** due (Lasa Vecuvia non conta).

Al contrario di Tuchulcha, nessuno può nuovamente votare i propri aruspici a Lasa Vecuvia. Anche se gli aruspici di Lasa Vecuvia sono eliminati dal gioco, i suoi sigilli restano.

## FINE DELLA PARTITA E VITTORIA

La partita termina non appena si raggiunge una delle seguenti condizioni:

- gli aruspici di Tuchulcha vincono se sono i soli aruspici in gioco;
- gli aruspici di Lasa Vecuvia vincono sigillando tutti i Varchi;
- se **non** ci sono gli aruspici di Tuchulcha in gioco, la partita termina appena l'ultimo aruspice di un giocatore arriva in Velthumena o nella foresta. In questo caso vince chi ha più aruspici in Velthumena; se due o più giocatori pareggiano, vince tra loro chi ha meno aruspici nella foresta.

## IL GIOCO IN 2 O 3 GIOCATORI

**Differenze rispetto alle regole illustrate.** Ognuno parte con 9 aruspici: giocando in due, si parte in due templi opposti e si mettono 5 aruspici ('neutrali') nei due templi rimanenti. In tre, si usa il lato del tabellone con tre templi di partenza: gli aruspici compiono un intero giro del cammino, ed escono in Velthumena passando per la stessa Pietra Mistica da cui lo iniziano (nei rari casi in cui un aruspice al termine del cammino si fermi proprio su tale pietra, esso viene identificato collocandolo sul bordo della pietra stessa). Il primo che vota gli aruspici a Tuchulcha ne deve sacrificare **quattro** (tre da Velthumena e/o dalla foresta, un altro da uno di questi luoghi o dal tempio), e tira tre dadi (se ottiene almeno due facce uguali, **può** tirarne un quarto), scartandone come al solito uno. Non si votano mai aruspici a Lasa Vecuvia.

**Particolarità del gioco in due.** Ogni giocatore, al proprio turno, può utilizzare i risultati tirati per muovere i propri aruspici e/o aruspici neutrali (anche di entrambi i colori); l'eventuale giocatore che vota i propri aruspici a Tuchulcha, tuttavia, può muovere solo i propri aruspici. Gli aruspici neutrali non hanno mai l'obbligo di togliersi dalle Pietre Mistiche, e non si votano mai a Tuchulcha.

Oltre alle consuete condizioni di vittoria, ce n'è una che prevale su di esse: se un giocatore fa vincere uno dei giocatori neutrali, regala la vittoria al suo avversario.

## GLI ARUSPICI ETRUSCHI

Il poco che sappiamo della religione etrusca ci è stato perlopiù indirettamente tramandato da autori latini e greci a causa della quasi totale perdita delle testimonianze in lingua etrusca scritta.

Uno dei pochissimi miti che conosciamo è ambientato nella odierna Tarquinia, nel centro Italia, dove dal solco tracciato nel terreno da un aratro sbucò un essere sovranaturale, un fanciullo con l'aspetto e la saggezza di un vecchio. Tagete, questo intermediario tra dèi e uomini spiegò, forse cantò, insegnò i fondamenti di quella che diventerà la Disciplina Etrusca: un insieme di nozioni e precetti, ordinati secondo ben precisi criteri. I dogmi di Tagete non spiegavano la realtà, ma insegnavano a leggere in essa e in tutte le sue manifestazioni la volontà degli dèi.

La vita, il cosmo, il mondo si proponevano agli occhi degli Etruschi come un susseguirsi di rebus e indovinelli. I massimi esperti nella risoluzione di questi 'giochi' erano gli Aruspici (*Netsvis* in etrusco). Per poter interpretare con certezza qualsiasi evento fortuito (incidente o volo d'uccelli) o naturale (tuoni, fulmini o comete) passavano la vita a studiare quanto dettato da Tagete e quanto vi si era aggiunto col tempo.

Dei libri che formavano questo 'corpus' ci sono giunti a malapena i titoli in latino e alcuni frammenti originali in etrusco.

I principali erano sicuramente i LIBRI HARUSPICINI, sulla pratica divinatoria della lettura delle viscere delle vittime sacrificali, i LIBRI FULGURALES sulla interpretazione dei fulmini, i LIBRI RITUALES sulle formule liturgiche, e i LIBRI FATALES sulle norme oscure del fato. Questi ultimi comprendevano le profezie della ninfa Vegovia (o Lasa Vecuvia), che l'imperatore Augusto volle conservate nel tempio di Apollo Palatino assieme ai Libri Sibillini.

Gli Aruspici indossavano un largo mantello, un copricapo a punta ed impugnavano un lungo bastone dall'estremità ricurva, tutti simboli distintivi dell'appartenenza alla classe sacerdotale.

Alla base della pratica dell'aruspice vi era l'osservazione attenta e meticolosa. Guardava il Cielo e la Terra, e li vedeva suddivisi in sedici zone, riservate a divinità favorevoli o avverse.

Qualsiasi fenomeno naturale era interpretato in base alla sua collocazione e, di conseguenza, giudicato buono o cattivo augurio.

Ogni momento chiave della vita pubblica e privata veniva

affrontato solo dopo aver cercato di conoscere, attraverso gli Aruspici, i desideri ed i disegni divini.

Gli Aruspici etruschi avevano inoltre elaborato una dottrina relativa al Tempo, al ciclo dei popoli, delle città e della stessa vita degli individui. Popoli e città avevano dinanzi a sé un tempo ben definito: e anche il popolo etrusco sarebbe scomparso alla fine di un tempo limitato. L'arrivo della fine del tempo degli Etruschi si manifesta in segni (rovesci politici, economici e militari) che troviamo riflessi anche nell'arte etrusca: nei dipinti, i banchetti non sono più gioiosi e festanti, e il 'sorriso etrusco' viene sostituito da una piega amara delle labbra, come quello della Monna Lisa etrusca, Velia Velcha raffigurata nella Tomba dell'Orco a Tarquinia.

Dall'ombra degli inferi spuntano figure mostruose e terrificanti. Vanth è un angelo della morte che rappresenta il fato ineluttabile. Charun ha serpi per capelli e impugna un pesante martello. Tuchulcha [/tu.'khu.l.kha/] ha un becco adunco, orecchie d'asino, uno sguardo malvagio e usa i serpenti come armi.

Gli Aruspici non potevano permettere che tutto andasse perso, che la loro civiltà e cultura sparissero così.

Utilizzarono la Disciplina Etrusca per creare un qualcosa che conservasse la civiltà etrusca, e avesse da subito la massima possibilità di raggiungere fama, potenza e influenza mai visti o immaginati. Così, fondarono Roma.

La leggenda della fondazione di Roma ci fornisce il resoconto più completo del rito di fondazione etrusco: l'Aruspice delimitava una porzione di terreno, che diventava Templum, ovvero proiezione simbolica del Templum Celeste, sede degli dèi. Questo spazio, perfettamente orientato, delimitato da pali veniva liberato da influenze negative e l'Aruspice poteva 'contemplare' il cielo in attesa di segni divini. Nel momento della comparsa di uccelli, portatori di presagio perché il loro volo era puro e non lasciava segni nello spazio celeste, giudicava la specie, il numero e la direzione di provenienza in relazione alla divinità che aveva comunicato la propria volontà.

Romolo e Remo si litigarono a colpi di 'auspici' (da AVIS 'uccello' SPICIO 'osservo'; Remo aveva visto per primo le aquile, ma Romolo ne aveva viste il doppio) il diritto e l'onore di essere il Fondatore di Roma, e di darle il nome.

L'Urbe, centro e cuore pulsante della Latinità nacque quindi con rito e nome etrusco: le sue radici etrusche resteranno sempre vivide e ben riconoscibili nel corso di tutta la sua grande storia.



## TUCHULCHA

Autore: **Marco Donadoni**

Sviluppo: **Silvano Sorrentino, Domenico Di Giorgio**

Illustrazioni: **Stefano De Fazi**

Art Director: **Stefano De Fazi**

Notizie storiche: **Francesco De Marco**

Redazione regole: **Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu**



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 - Perugia - Italy

Tutti i diritti riservati.

Per domande, commenti, suggerimenti:

[www.davincigames.com](http://www.davincigames.com) - [info@davincigames.com](mailto:info@davincigames.com)

Un ringraziamento a Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Dario Iacoponi, Devan Maggi, Marcello Mannino, Alessandro Mongelli, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, Beniamino Sidoti, ai loro gruppi di gioco e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti.