

MEDITERRANEO

Giochi di sviluppo e conquista nell'Antichità

Le epopee di "conquista" basate sul confronto fra le civiltà Antiche che si affacciavano sul Mediterraneo hanno sempre affascinato gli ideatori di giochi, ed è per questo che esiste un buon numero di titoli sull'argomento, in gran parte purtroppo ormai da tempo esauriti o introvabili.

In questo confronto sul RING mi limiterò dunque a considerare soltanto alcuni fra quelli ancor oggi disponibili presso i negozi specializzati (anche se, a volte, in versioni diverse dalle originali): **CIVILIZATION** (versione Avalon Hill), **MARE NOSTRUM** (versione Eurogames) e **VINCI** (versione Descartes) ed il nuovo "entrato" **ANTIKE** (nella versione della Rio Grande Games).

Si tratta di giochi di strategia dove l'interazione dei partecipanti ha una grande importanza, non solo per determinare l'esito finale della partita, ma anche e soprattutto per il gusto vero e proprio del gioco.

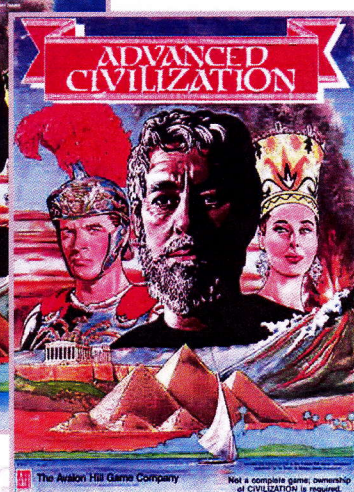
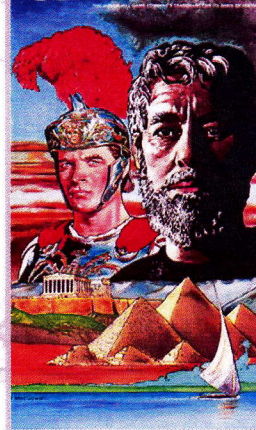
CIVILIZATION

ADVANCED CIVILIZATION

Avalon Hill (1982 / 1991)

Pur essendo stato pubblicato dalla Avalon Hill (la celebre casa americana di giochi di strategia e wargames) il gioco è un prodotto "europeo" e fu ideato nel 1981 da Francis Tresham (sì, proprio lui, l'inventore di 1829, 1830, ecc.). Incontrò subito un grande successo di pubblico per quel misto di strategia, interazione e ... intervento della malasorte (nel gioco delle calamità) che rendeva ogni partita diversa dalla precedente: unico difetto ... la lunghezza: non era raro terminare una partita dopo 7-9 ore di gioco, oppure essere costretti a giocare in due serate per poter arrivare al termine (diamine! un IMPERATORE doveva pur saltare fuori ...).

CIVILIZATION



Dopo una decina d'anni la Avalon Hill decise dunque di pubblicare una versione ADVANCED che permetteva (oltre a vari miglioramenti, carte aggiuntive, ecc.) di stabilire a priori la durata del gioco, adattando di conseguenza le condizioni di vittoria.

La mappa comprende tutto il territorio che va dalla Tunisia al Golfo Persico e dal Nord Italia al Mar Caspio: una mappa aggiuntiva (venduta come kit extra) permette di aggiungere anche la penisola Iberica ed il resto del Nord Africa. Il territorio è diviso in "zone" (di terra e di mare), all'interno delle quali vengono evidenziate le città maggiori, i vulcani, le aree a rischio di inondazione, ecc. Ogni "zona" inoltre è caratterizzata da un valore di popolazione (un numero all'interno di un cerchietto colorato) che indica quante pedine essa può contenere.

Un'apposita tabella (AST = Tabella di Successione Archeologica) indica il cammino che ogni nazione deve percorrere per passare da uno stadio evolutivo all'altro: per esempio l'Italia ha quattro caselle nell'Età della Pietra, tre in quella del Bronzo, tre in quella del Ferro, ecc. Per il passaggio da una Età alla successiva occorrerà che la nazione abbia raggiunto certi requisiti, come vedremo.

Possono partecipare da 2 a 8 giocatori, ognuno dei quali prenderà possesso di una delle 9 nazioni disponibili: Italia, Illiria, Creta, Tracia, Asia, Assiria, Babilonia, Egitto e Africa. Ogni giocatore ha a disposizione un paio di marcatori, 9 città, 4 flotte e 55 pedine "popolazione/tesoro" (il lato colorato si usa per rappresentare le proprie unità, mentre il retro, bianco, serve per calcolare il tesoro della nazione). Riceve inoltre una scheda sulla quale conservare i segnalini: sul lato destro (stock) ci sono quelli di "riserva", mentre sulla sinistra (treasury) si tengono le pedine "tesoro" accumulate.



Completano il gioco due mazzi di carte: CIVILIZZAZIONE e COMMERCIO.

Il primo mazzo contiene carte che possono essere acquistate man mano che si acquisiscono particolari requisiti e che servono a mostrare il grado di Civilizzazione raggiunto dalla nazione (in termini di gioco queste carte sono indispensabili per far avanzare il proprio marcatore nella tabella dei punteggi, come vedremo fra poco). Le carte appartengono a diverse categorie (Mestieri, Scienze, Arti, Religione, ecc.) ed hanno colori diversi: alcune di esse possono appartenere a due categorie contemporaneamente (e sono solitamente le più ... appetite).

Il secondo viene suddiviso in 9 mazzetti (numerati da 1 a 9), ognuno dei quali contiene un certo numero di "merci" dello stesso tipo (ocra, ferro, sale, legno, argento, ecc.) e una sola calamità naturale (eruzione vulcanica, terremoto, carestia, guerra civile, orde barbariche, ecc.).

La sequenza di gioco segue l'ordine indicato sulla A.S.T., partendo dall'Africa e finendo con l'Egitto: se una nazione non è stata assegnata ... si salta. Il giocatore di turno inizia raccogliendo le tasse (2 pedine tesoro) per ogni città da lui controllata sulla mappa; poi si effettua l'espansione della popolazione

(1 o 2 unità da aggiungere a quelle già presenti sulla mappa, nei limiti della propria dotazione); si passa quindi al "censimento" (contando per ogni colore le pedine presenti sulla mappa) in base al quale si determina l'ordine per le fasi successive (quelle della costruzione delle flotte e del movimento delle unità); se segnalini di colore diverso occupano la stessa area al termine di una mossa si genera un conflitto che termina solo se uno dei due eserciti viene eliminato oppure se la somma delle unità è inferiore o uguale al limite di popolazione della zona.

Risolte le battaglie si procede con la costruzione di nuove città e l'acquisizione delle carte "merci" (una da ogni mazzetto in base al numero di città possedute: per esempio, con tre città si pescano una carta dal mazzetto "1", una dal "2" ed una dal "3"). A questo punto si apre una fase di COMMERCIO durante la quale i giocatori si scambiano carte "merci" per cercare di accumulare il maggior numero di punti (più carte uguali si hanno più il loro valore aumenta: per esempio una carta FERRO vale 2 punti, due carte valgono 8 punti, tre, valgono 18 punti e così via fino a 8 carte, con un valore di 128 punti).



Questa fase di "commercio" è fondamentale perché ogni giocatore deve mettere da parte abbastanza punti da poter poi acquistare le carte CIVILTÀ, evitando nel contempo di farsi ... rifilare qualche calamità: gli scambi avvengono infatti a gruppi di TRE carte, ed ogni giocatore è obbligato ad annunciare almeno DUE delle carte che offre (sul reale valore della terza si può tacere, mentire o dire la verità).

Terminati gli scambi i ... fortunati possessori di una calamità devono rivelarla e subire le conseguenze (eliminando città o unità). A questo punto tutti possono acquistare una o più carte CIVILTÀ, pagandole con "combinazioni" di merci e tenendo conto di eventuali "sconti" garantiti da altre carte già in loro possesso (per esempio la carta MISTICISMO riduce il costo di tutte le carte della categoria "Religione" di 15 punti, ecc.).



Alla fine del turno tutti i segnalini sulla AST vengono spostati di una casella verso destra: se incontrano un "passaggio epocale" (per esempio dall'età della Pietra a quella del Bronzo, ecc.) possono avanzare soltanto a certe condizioni (avere un tot di città in campo, possedere carte Civiltà, ecc.). Il primo che raggiunge l'obiettivo stabilito all'inizio della partita vince.

Una partita a *CIVILIZATION* è molto coinvolgente: le guerre non sono tante (anche perché indeboliscono troppo i duellanti) e si fanno solo quando gli interessi delle nazioni interessate sono coincidenti. La fase più importante è ovviamente quella del commercio, anche se il "giro" di calamità (soprattutto nella seconda parte della partita) può riservare brutte sorprese: d'altra parte è praticamente impossibile arrivare alle carte CIVILTÀ più importanti senza fare scambi. In definitiva *CIVILIZATION* è un gioco molto bello, con grande interazione fra i partecipanti, ma un pochino ... lungo, anche nella versione Advanced.



Eurogames (2003)

Il francese *Serge Laget*, l'ideatore di questo gioco, ammette candidamente che lui ed i suoi amici hanno giocato per anni a *Civilization*, modificandone pian piano le regole per abbreviarne la durata, ridurre gli effetti della malasorte, ecc. fino a che si sono trovati fra le mani un gioco dalla meccanica abbastanza diversa dall'originale ma piuttosto fluido e soprattutto molto più breve, al punto che decisero di proporlo ad una casa editrice ... che fortunatamente per noi lo accettò e lo pubblicò.

La mappa riproduce esattamente le stesse terre di *Civilization*, però il numero di aree (chiamate Province) è molto più ridotto e su di esse sono stampati una quindicina di famose città (da Roma a Cartagine, da Atene a Sparta, da Tebe a Babilon, ecc.) ed una serie di "simboli". Il numero massimo di giocatori scende a cinque (sei se si acquista anche l'espansione MITOLOGIA) ed ognuno di essi riceve una serie di segnalini di legno colorato (legioni, flotte, fortezze e "influenza").

Completano la dotazione un mazzo di 144 carte (che vedremo fra poco), 58 dischetti di cartone stampato (che rappresentano carovane, mercati, città e templi),

8 dadi a 6 facce ed una scheda per nazione. Guardando quest'ultima ogni giocatore piazza sulla mappa il numero di legioni, flotte, fortezze ed influenza indicati. Se una nazione possiede anche un "ruolo" specifico il giocatore prende la relativa carta (Maestro del Commercio, Leader Politico, Leader Militare).



Vince il primo giocatore che riesce ad acquistare quattro carte Eroe e/o Meraviglia oppure chi riesce ad appropriarsi della carta PIRAMIDI.

A fianco del tabellone si piazzano le carte, che sono di diversi tipi :

- **EROI** : (uno per ogni nazione più 6 extra da acquisire nel corso del gioco) i quali danno dei vantaggi al possessore (per esempio Cesare permette di comprare Legioni e Fortezze a prezzo ridotto, Elena di Troia permette di eliminare un'unità attaccante sostituendola con una uguale del colore del difensore, ecc.)
- **MERAVIGLIE** : facilitano la vita di chi se ne impossessa (ad esempio ZEUS permette di costruire due fortezze per zona, invece di una soltanto, ARTEMIDE fa guadagnare una carta Risorse gratuita ad ogni turno, ecc.). Chi riesce a comprare le PIRAMIDI vince immediatamente.
- **IMPOSTE** : si tratta di 35 carte "moneta" che simbolizzano le tasse pagate dalla popolazione. Vengono assegnate in base al numero di città possedute
- **RISORSE** : si tratta di 88 carte (divise non equamente in 12 tipi diversi) e corrispondono ai simboli stampati sulla mappa: bestiame, cereali, frutta, gemme, schiavi, papiro, olio, metalli, oro, profumo, pesci e vino.

Ogni turno consiste di TRE fasi ben distinte:





– **Fase del COMMERCIO** : il giocatore con la carta Maestro del Commercio (cioè quello che possiede il maggior numero di carovane e mercati) distribuisce le carte "Imposte" e "Risorse" a tutti in base alla situazione sul campo: una carta "imposta" per città posseduta, ed una per ogni "risorsa" coperta da una carovana (due carte se nella provincia c'è anche un "mercato"). Finita la distribuzione Il Maestro decide il numero di carte da scambiare (da un minimo di ZERO ad un massimo pari alle carte che ha lui in mano). Quando tutti i giocatori hanno posato le carte sul tavolo il Maestro prende una carta a sua scelta fra quelle degli avversari: il "derubato" a sua volta sceglie una carta fra quelle rimaste sul tavolo, e così via fino a che non sono state riprese TUTTE le carte esposte.

– **Fase delle COSTRUZIONI** : il giocatore con il Leader Politico (cioè colui che possiede più città e templi) decide l'ordine con cui i giocatori faranno i loro acquisti. Pagando un certo numero di carte Risorse DIVERSE oppure un certo numero di carte IMPOSTE è possibile acquistare unità militari o gettoni influenza (3 carte), carovane o città (3 carte), templi o mercati (6 carte), Eroi o Meraviglie (9 carte) o addirittura le Piramidi (12 carte). Normalmente una nazione deve prima piazzare un gettone "influenza" in una provincia adiacente al suo impero, poi, al turno successivo, può acquistare e piazzare delle "carovane" sulle risorse della nuova provincia (solo le risorse coperte da una carovana danno infatti diritto a riscuotere le relative carte durante la fase di Commercio), ecc.

– **Fase MILITARE** : il giocatore col Leader Militare (cioè colui che ha più unità, legioni, flotte e fortezze) decide l'ordine con cui le nazioni muovono e combattono. Per prime muovono le Flotte, risolvendo eventuali battaglie navali, se necessario, poi le Legioni, risolvendo eventuali guerre nelle province dove vengono a trovarsi unità di colore diverso.

Il gioco ha uno sviluppo più rapido, rispetto a *Civilization* (una partita dura in media max 3 ore) perché le province disponibili sono molte meno e perché anche le Risorse sono limitate. Costruendo un Mercato in una provincia si raddoppiano le risorse lì presenti e quindi aumentano anche le possibilità di "scambiare" le carte doppie con altre di tipo diverso che la nazione non possiede. Ci sono risorse molto diffuse (cereali, frutta, ecc.) ed altre molto rare (gemme, oro, metallo, ecc.) ed il numero di "carovane" disponibili non è sufficiente a coprire tutte le risorse, per cui è praticamente impossibile averne una per tipo senza la fase degli scambi.

Gli obiettivi sono tanti e nessuno si annoia, durante una partita a *Mare Nostrum*: c'è chi punta alla leadership Militare (costruendo molte unità militari) per poter gestire le guerre ... ricattando i vari giocatori con la minaccia di farli giocare per ultimi e subire dunque tutti gli attacchi nemici, oppure chi punta decisamente alla carriera politica (costruendo città e templi) per poter giostrare meglio la fase commerciale (ed arrivare con più facilità alle carte Eroe/Meraviglia).

Ovviamente se un giocatore si avvantaggia troppo si ritrova ... solo contro tutti, con il probabile rischio di essere rapidamente ridimensionato, per cui la strategia migliore è quella di cercare di non pestare troppo i piedi ai vicini, aggiudicandosi però un sufficiente numero di risorse, e facendo lo scatto finale quando gli avversari non sono più in grado di reagire rapidamente.



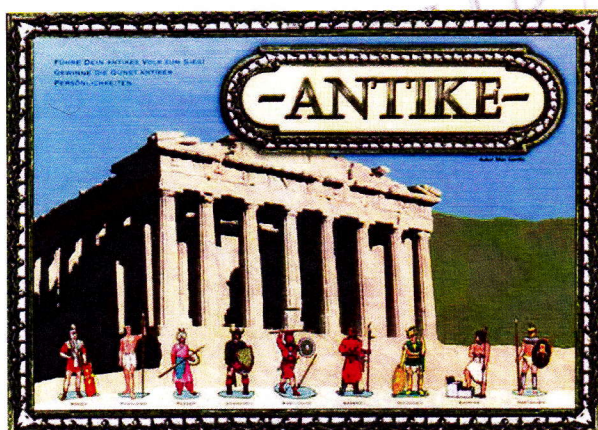
Eggert Spiele / Rio Grande (2005)

Con questo gioco di *Mac Gerdts* si entra nell'ottica di quei giochi di strategia "alla tedesca" che stanno spopolando ormai da alcuni anni. La mappa riproduce il solito bacino Mediterraneo, dalla Spagna alla Turchia e dalla Manica al Mar Rosso. Anche qui il territorio è diviso in zone, ognuna delle quali contiene una città, individuata da un nome (Roma, Cartagine, Bisanzio, ecc.) e da uno dei seguenti tre simboli: oro, marmo e ferro. Sul retro del tabellone è stampata una mappa diversa (dalla Grecia alla Persia) per chi preferisce andare ancora più indietro, ai tempi di Alessandro il Grande e delle sue epiche conquiste.



Anche qui, come in *Mare Nostrum*, vince chi riesce per primo ad aggiudicarsi un certo numero di carte PERSONAGGIO (si va dai 7 personaggi se si gioca in sei ai 10 personaggi se si gioca in tre).

Ogni giocatore ha a disposizione 17 Legioni, 17 Flotte e 25 Città di legno colorato, oltre a 6 segnalini speciali. Completano la scatola un sacchetto di "TEMPLI" (di legno bianco), tre serie di gettoni (oro, ferro e marmo), 30 monete e un mazzo di 35 carte "PERSONAGGIO" (divise in 5 diverse categorie: Re, Studiosi, Generali, Cittadini, Navigatori).



Ad ogni turno i giocatori devono :

- dare un ordine alla propria nazione
- occupare una o più città
- aggiudicarsi una o più carte "personaggio"

Sul tabellone è stampato un cerchio diviso in 8 diverse sezioni: i giocatori danno i propri ordini facendo muovere un apposito segnalino di 1-3 caselle su questo cerchio: a seconda della casella di arrivo sarà possibile:

- raccogliere un gettone "ferro" dalle proprie città con quel simbolo
- costruire un tempio (se si hanno già 5 gettoni "marmo")
- raccogliere gettoni "oro"
- muovere le proprie unità ed eventualmente attaccare
- acquistare nuove armate o flotte
- raccogliere gettoni "marmo"
- acquistare nuove tecnologie che permettono di muovere più velocemente sulla mappa (ruota, strade, vela, navigazione) oppure di raccogliere più gettoni (mercato e battere moneta) o infine difendere meglio i propri territori (monarchia e democrazia)
- muovere le proprie unità ed eventualmente attaccare

Per conquistare nuove città è necessario innanzitutto creare un esercito (acquistandolo con i gettoni "ferro" che si guadagnano turno dopo turno) e dare poi un ordine di "movimento" alle proprie truppe, spostandole in territori neutrali o occupati dal nemico. Nel primo caso la conquista è praticamente automatica, nel secondo bisogna prima sconfiggere il nemico: poiché le battaglie si risolvono eliminando un pari numero di pezzi da entrambi gli eserciti è chiaro che l'attaccante deve avere almeno un pezzo in più (tenendo presente i possibili bonus difensivi dati dalla città stessa e da eventuali templi) del difensore. Contrariamente ad altri giochi in caso di eliminazione completa di "entrambi" gli eserciti la città va comunque al giocatore attaccante, per cui a partire dalla fase mediana del gioco le battaglie sono davvero incoraggiate.



Per aggiudicarsi una carta "personaggio" invece occorrono dei requisiti ben precisi :

- per ottenere un "Re" serve il possesso di 5 città
- per uno "Studioso" bisogna acquistare una nuova "tecnologia"
- per un "Generale" bisogna distruggere un tempio nemico (conquistando la relativa città)
- per un "Cittadino" occorre il possesso di 3 templi
- per un "Navigatore" bisogna occupare 7 zone di mare con le proprie flotte

Se si posseggono 10 città si pesca una seconda carta "Re" e similmente per 6 templi o 14 aree di mare, ecc. Sono diversi tipi di strategia: una potrebbe essere quella di puntare ai templi, i quali danno indubbi vantaggi difensivi, aumentano le rendite nelle città col tempio, permettono di costruire più unità nella stessa città e di prendere carte "Cittadino"; un'altra potrebbe essere invece quella di potenziare al massimo le proprie forze militari per conquistare in fretta nuove città ed eventualmente distruggere i templi nemici; una terza potrebbe essere quella "tecnologica", puntando molto sulla raccolta dell'oro per acquistare in fretta nuove tecnologie.



Il gioco resta comunque aperto fino all'ultimo, anche perché chi comincia ad avvantaggiarsi troppo viene subito preso di mira da tutti gli altri. Sono permessi accordi diplomatici fra i giocatori, minacce, richieste di alleanza, ecc. e questo rende le partite ancora più divertenti.

VINCI

Descartes (1999)

Ancora un gioco francese, ideato da *Philippe Keyaerts*, ma questa volta si allarga un po' il "campo" perché oltre ai soliti Paesi del Mediterraneo, qui entrano in ballo anche le terre del Nord Europa. Nella scatola, oltre alla mappa, troviamo sei serie di gettoni di legno colorato (una per giocatore), dei gettoni color legno (per le popolazioni neutrali), delle pedine da utilizzare quando una nazione va in "decadenza" e delle tessere "Civilizzazione".

Le novità di questo gioco stanno tutte nel suo "sottotitolo": *"apogeo e declino delle civiltà"*. L'idea base del gioco è infatti quella di dare ad ogni nuova civiltà un certo numero di risorse con le quali essa può "invadere" una parte del continente, svilupparsi (magari a spese di altre nazioni autoctone) per poi ... trovarsi a corto di uomini e quindi doversi arrestare e diventare a sua volta "vulnerabile". Ma vediamo un po' più in dettaglio come funziona il gioco.

All'inizio della partita si pescano a caso da un sacchetto 6 coppie di tessere "Civilizzazione" e si piazzano sul tabellone negli appositi spazi. Queste tessere sono divise in tre grandi categorie (le tessere "gialle" danno punti di vittoria supplementari per le popolazioni stanziali, le "rosa" sono quelle che danno vantaggi solo al momento della conquista e le "blu"

danno invece delle capacità speciali) ed i giocatori, a turno hanno la possibilità di sceglierne una coppia pagando un certo numero di Punti Vittoria (da zero a 10, a seconda della posizione sul tabellone).

Ogni tessera è caratterizzata da un simbolo (agricoltura, miniere, generale, fortezze, diplomazia, barbari, rivoluzione, ecc.), da un numero "rosso" (che indica quante unità militari può creare il giocatore) e da un eventuale numero supplementare che indica quanti punti di vittoria fa guadagnare quella civiltà a certe condizioni.



Tutti i giocatori scelgono una coppia di tessere (aggiungendone man mano altre pescate a caso dal sacchetto per riempire i vuoti lasciati sul tabellone) e prelevano un numero di gettoni (unità) pari alla somma dei numeri "rossi" della tessera più un bonus variabile (in base ai partecipanti).

Poi, sempre a turno, ogni giocatore invade il continente sbarcando in una delle province esterne della mappa: per conquistare una provincia basta posarvi sopra un certo numero di unità (3 unità per Montagne e Foreste, 2 per tutte le altre) aggiungendo però una unità per ogni "difensore" (neutrali o di un altro giocatore) e togliendo un'unità se l'attacco proviene da una "montagna". Se non si posseggono abbastanza unità NON si può attaccare la provincia. Il difensore sconfitto in tal modo perde sempre un'unità e sposta le eventuali sopravvissute in una sua provincia adiacente.

Terminata la "campagna di guerra" il giocatore può ridistribuire le sue unità a piacimento all'interno delle province sotto il suo controllo. Poi passa a conteggiare i punti guadagnati in quel turno (solitamente 1 Punto Vittoria (PV) per provincia, più gli eventuali bonus delle sue tessere "civilizzazione", se ne ha) spostando il suo segnapunti sull'apposito percorso del tabellone.



Al turno successivo il giocatore raccoglie tutte le sue unità (lasciandone però UNA in ogni provincia che intende conservare) e riparte con un'altra campagna di guerra, conquistando nuovi territori e ricalcolando i suoi punti al termine della mossa.

Poiché NON si prendono MAI rinforzi è chiaro che, turno dopo turno, se il numero delle province conquistate aumenta (e devono essere occupate) diminuisce il numero di unità disponibili per le nuove campagne: così, solitamente dopo un paio di turni, il giocatore deciderà di dichiarare quella popolazione IN DECADENZA. Questo significa che ... la abbandonerà al suo destino e ne creerà una nuova (col solito sistema, prendendo cioè una coppia di tessere "civiltà", ecc.).

Una civiltà in "decadenza" continua a dare PV al suo colore, ma non è più in grado di fare alcuna azione, anzi, solitamente le nuove popolazioni che arrivano attaccano quelle vecchie per occuparne i territori. Se un giocatore che dichiara "in decadenza" una popolazione ne aveva già un'altra in decadenza, quella più vecchia viene definitivamente eliminata: si possono avere infatti una sola popolazione attiva e una in decadenza.

Vince la partita il primo che raggiunge un certo numero di Punti Vittoria (100 nel gioco a 5-6, 120 in 4, 150 in 3).

Per vincere però è fondamentale saper decidere con certezza quando è il momento di mandare una popolazione in decadenza: tale decisione è condizionata soprattutto dalle tessere civiltà possedute dalla popolazione e da quelle disponibili sul tabellone. Solitamente lasciare una civiltà "scarsina" per prenderne una più potente potrebbe fare guadagnare un bel po' di punti se la prima si è sviluppata in una zona dove non ci sono vicini aggressivi. D'altra parte una bella minaccia ad un vicino (guarda che se mi attacchi io prendo le tessere X e Y e ti faccio scomparire) detta al momento giusto potrebbe fare guadagnare quel turno necessario a costruire un bell'attacco fruttuoso.

Come ho detto, molto dipende dalle tessere "civiltà": se per esempio, ho la tessera "allevamento bestiame" ad ogni turno avrò 1 PV extra per ogni provincia "verde" (i pascoli) in mio possesso. Se mando in decadenza la popolazione e nessuno mi porta via le province "verdi" è possibile che continui a guadagnare 1 PV extra per ogni "pascolo" per qualche turno in più, dunque se è disponibile una coppia di tessere interessante, perché aspettare?

Le tessere "gialle" sono quelle più importanti e solitamente fanno decidere la strategia: se infatti ho una tessera MINIERE so che devo conquistare i territori con un "piccone" perché mi fanno guadagnare 2 PV extra ciascuna; se ho AGRICOLTURA devo puntare alle province gialle (quelle col "grano") per lo stesso motivo (1 PV ciascuna); se ho la tessera "rosa" dei MONTANARI allora posso sviluppare la mia campagna nelle zone montagnose del Nord Est perché i miei attacchi costano un'unità in meno e ... gli avversari invece pagano il prezzo pieno per venire disturbare ... Dunque prima di scegliere una coppia di tessere tenete ben presenti i tre fattori:

- (1) - quante unità mi dà quella coppia?
- (2) - quali bonus e su quali territori?
- (3) - infine un'occhiata alla mappa per individuare la zona più favorevole e ... meno minacciata.

Qual è allora il vincitore di questa "tenzone"?

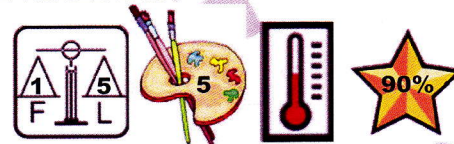
Francamente non saprei davvero cosa decidere, perché ognuno dei giochi di cui abbiamo parlato ha molti pregi e pochi difetti, ma se dovessi portarne uno solo nella famosa ... isola deserta io opterei per MARE NOSTRUM: durata ragionevole, scarsa incidenza della fortuna, possibilità di "dialogo" fra nazioni, qualche bella battaglia di tanto in tanto: ha tutti gli elementi per piacere un po' a tutti.

di Pietro "Obelix" Cremona

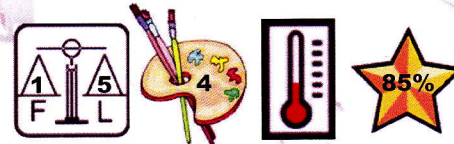
CIVILIZATION / ADVANCED CIVILIZATION :



MARE NOSTRUM :



ANTIKE :



VINCI :

