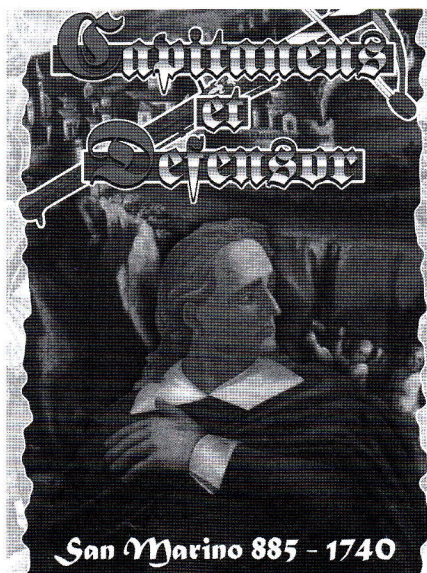


CAPITANEUS ET DEFENSOR

Genere gioco di simulazione
Autore Giancarlo Ceccoli
Editore AIEP
Prezzo 90.000 lire
Giocatori 3-6
Età 14+
Durata 3 ore

Pubblicato nel 1997 da AIEP Editore di San Marino, **CAPITANEUS ET DEFENSOR** è in primo luogo un ... sogno realizzato: Giancarlo Ceccoli, l'ideatore, è infatti riuscito a coronare le speranze comuni a tanti altri giocatori, e cioè quelle di vedere in commercio un prodotto concepito e sviluppato da lui stesso. In questo caso il risultato è senz'altro eccellente dal punto di vista grafico e dei componenti realizzati, e fortunatamente anche buono dal punto di vista della giocabilità e del "bilanciamento". **CAPITANEUS ET DEFENSOR** è stato concepito per 3-6 partecipanti e si basa sulla storia e la vita della Repubblica di San Marino nel periodo che va dall'885 al 1740: la scatola comprende un robusto tabellone cartonato, con una cartina del territorio ed una serie di tabelle, un mazzo di carte, che costituiscono il "motore" del gioco, due fogli di contrassegni pretagliati (unità militari, monete e segnalini vari), alcuni dadi ed un libretto con la storia della repubblica. Il sistema di gioco è basato su **REPUBLIC OF ROME** della Avalon Hill (...e va purtroppo stigmatizzata l'as-



oluta mancanza di riferimenti al gioco originale nel regolamento, che so, una frase come "ispirato a...", oppure "si ringrazia la Avalon Hill...": diciamo che è sfuggito in fase di bozze, e che nella seconda edizione verrà indicato, OK? ndr): ogni giocatore rappresenta una "fazione" della Repubblica di San Marino, in lotta con le altre per la supremazia interna, ma con la necessità di dover collaborare quando si tratta di far fronte a forze esterne ostili (nel nostro caso lo Stato Pontificio, i Malatesta ed i Montefeltro). Se queste forze ostili hanno il sopravvento significa che le guerre o il malcontento popolare hanno raggiunto un livello tale che tutti i giocatori sono da considerare sconfitti. Ogni turno è suddiviso in due fasi ben distinte: du-

rante la prima, chiamata "vita quotidiana" i giocatori scoprono quali avvenimenti storici li accompagneranno per l'intero turno (carte Eventi) e poi, con l'aiuto del mazzo di carte, si danno da fare per incassare le rendite che vengono loro garantite da pedaggi o cariche, per scambiarsi favori (prestiti, promesse di appoggio, ecc.) e per accaparrarsi i migliori Consiglieri (ed i loro Punti Influenza, decisivi nella successiva fase politica). Sfortunatamente è in questa fase che vengono annunciate eventuali guerre o intrighi, i quali condizioneranno poi le azioni di tutti: infatti, nonostante gli interessi personali, la salvezza della Repubblica deve venire salvaguardata.

La seconda fase, di gran lunga la più interessante, è quella politica o dell'Arengo (l'organo legislativo di San Marino): è in questa fase che, dopo accese discussioni, minacce, blandizie, ecc. i "consiglieri" assegnano mediante una serie di votazioni le principali cariche della Repubblica: i Capitani Reggenti, il Commissario della Legge ed i Gualdari. Si decidono in seguito le strategie territoriali e militari, si costruiscono eventuali fortini, si creano nuove milizie e si cerca di sconfiggere il nemico di turno, se ha avuto ... l'ardire di attaccare.

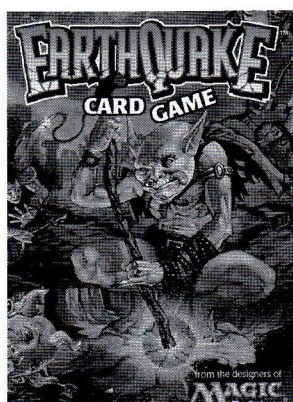
(Pietro Cremona)

MATERIALI☺☺☺☺
REGOLE☺☺☺☺
GIUDIZIO☺☺☺☺ **C Per esperti**
L'IMPRESSIONE ..Una bella variante di **REPUBLIC OF ROME** per divertirsi senza spendere un intero pomeriggio.

EARTHQUAKE

Genere gioco di carte
Autore WOTC - Richard Garfield
Editore Wizards of the Coast
Prezzo 18.000 lire
Giocatori 3-4
Età 10+
Durata 30 minuti

I cinque colori di **MAGIC** diventano i "semi" (scheletri neri, goblin rossi, stregoni blu, elfi verdi, soldati bianchi) di questo gioco di carte che rappresenta una delle rare sortite della Wizards of the Coast fuori dal campo delle carte collezionabili. Si mescola il mazzo di settanta carte, si assegnano sette carte a ogni giocatore (si gioca in tre o quattro): lo scopo del gioco è raggiungere i cento punti, sommando in ogni mano il punteggio delle



carte dello stesso seme che si giocano, moltiplicato per il numero totale di carte dello stesso seme in gioco dopo aver calato. Aggiungono pepe al gioco le carte speciali: Opportunity, che permette di pescare quattro carte in più, Time Warp, che consente di giocare più semi in una sola mano, Prosper che assegna automaticamente cinque punti ed Earthquake, che dà il nome al gioco e

permette di scartare tutte le carte in gioco (ma dopo essersi assegnati il punteggio della mano!). Si tratta quindi di un gioco semplice che richiede comunque abilità strategica, è ben illustrato, ed è utile per traghettare il mondo della fantasy verso il mercato dei giochi non specializzati: fa quindi degna compagnia ai mazzi di carte francesi di analoga ambientazione, illustrati dai disegnatori di **MAGIC** per la WOTC (cercatele nel sito www.wizards.com) e da poco disponibili anche in Italia a un prezzo intorno alle 25.000 lire.

(Massimiliano Roveri)

MATERIALI☺☺☺☺
REGOLE☺☺☺☺
GIUDIZIO☺☺☺☺ **A Per tutti**
L'IMPRESSIONE ..Il profumo di **MAGIC** in un gioco per tutti.