

## **MEDIEVAL**

di Pietro Cremona

Tipo : Gioco di carte  
Editore : GMT  
Autore : Richard Berg  
Anno : 2003  
Prezzo : ?????

Giocatori : 3-5  
Età : 12+  
Durata : 120-150 minuti

Si tratta di un gioco di carte e pedine ambientato nell'Europa del 13° secolo, dove 3-5 giocatori si affrontano per avere il controllo delle Grandi Potenze dell'epoca.

I componenti del gioco stavolta non mi sembrano all'altezza dello standard qualitativo cui ci ha abituato da tempo la GMT, comunque la scatola contiene :

- 19 carte MAPPA con le quali si costruirà l'intera Europa
- 27 carte REGNO che coprono tutti i Regni dell'epoca
- 64 carte AZIONI
- Cinque sets di pedine colorate in cartoncino pre-tagliato (un colore per giocatore)
- Un set di contrassegni vari per indicare la situazione nei vari Regni
- Monete da 1, 5 e 10 Fiorini

La partita comincia piazzando sul tavolo 8 carte MAPPA in posizioni prestabilite (per mostrare subito i possedimenti iniziali della Grandi Potenze) : le rimanenti 11 carte Mappa vengono lasciate in un mazzetto a parte e verranno pescate in seguito.

Le 27 carte REGNO vengono invece esposte sul tavolo in modo che tutti i giocatori possano vederle e valutarne vantaggi e svantaggi, poi, a turno, i partecipanti ne scelgono DUE (nel gioco a 4 o 5) o TRE (nel gioco a tre), mescolando quelle rimaste al resto del mazzo Azioni.

Ogni giocatore mette un segnalino del suo colore su tutte le province controllate e riceve un numero di "Fiorini" pari al valore indicato sulle sue carte Potenze. Infine vengono distribuite quattro carte Azione ad ogni giocatore e la partita ha inizio.

Al suo turno ogni giocatore pesca carte Azione in numero sufficiente a riportare la sua "mano" a quattro, decide se pescare o meno una Mappa e gioca immediatamente tutte le carte "obbligatorie" (normalmente delle disgrazie) in suo possesso, eseguendone le istruzioni.

Passa infine alla fase delle Azioni, durante la quale può decidere se battere cassa (raccolgendo le tasse indicate per ogni sua provincia ma rinunciando ad ogni altro tipo di operazioni) oppure se giocare una o più carte, seguite eventualmente da uno o due attacchi per acquisire nuove province.

Nel mazzo delle Azioni sono mescolate 7 carte MONGOLI : sono carte "obbligatorie" e devono perciò essere mostrate appena pescate. Le prime due non fanno danni, ma quando si cala la terza carta inizia il conto alla rovescia per determinare la fine della partita : le tre carte scoperte vengono rimesse nel mazzo delle Azioni ed il loro effetto cambia drammaticamente. Da quel momento in poi infatti all'uscita di ogni carta MONGOLI viene attaccata immediatamente una carta Mappa sul tavolo (partendo da quelle più ad oriente) con il rischio di vederla eliminare dal gioco, togliendo di fatto dal campo alcune province. Quando infine appare la settima carta MONGOLI la partita finisce e la partita sarà vinta da chi controlla più province fra quelle rimaste in gioco.

Le regole sono abbastanza facili da digerire e dopo un paio di partite di prova si procede senza intoppi, anche perché su tutte le carte Azione sono riassunti (in inglese) gli effetti relativi : si tratta comunque di 11 tipi di azioni soltanto e memorizzarne gli effetti è piuttosto semplice.

Le carte DISASTRO, per esempio, fanno perdere dei fiorini e sono il preludio alla GUERRA CIVILE (che riduce al lumicino le possibilità di azione di un Regno, costringendo di fatto il giocatore a sedare subito la rivolta); le SPIE permettono di vedere le carte in mano ad un avversario, l'ASSASSINO impedisce alle spie di agire oppure permette di tentare di assassinare il leader di un Regno; la JIHAD aiuta i paesi mussulmani nelle loro campagne contro i cristiani; l'ERESIA impedisce di raccogliere le tasse nelle province colpite, ecc.

La carta più importante è comunque il PAPA : chi la gioca ha infatti un'ampia scelta di azioni, dalla proclamazione di una Crociata (un modo "ispirato" per incassare Fiorini dagli altri giocatori) alla Scomunica (che riduce le possibilità di scambio con gli altri Regni cattolici ed è anticamera della Guerra Civile), ai Matrimoni fra Regnanti (che garantiscono il reciproco libero passaggio fra i due regni coinvolti).

Le battaglie in MEDIEVAL sono trattate in maniera abbastanza semplice ; un Regno può attaccare qualsiasi provincia raggiungibile via terra (passando anche attraverso territori di altri giocatori, purché siano consenzienti) o via mare (con il rischio di intercettazione navale).

Attaccante e difensore lanciano un dado e modificano il valore ottenuto in base al valore del loro esercito (indicato sulla carta del Regno) al bonus/malus del loro Leader (+1/0/-1) ed alle eventuali milizie assoldate "prima" dell'attacco (in ragione di 1 punto per ogni TRE Fiorini spesi). Chi ottiene il valore più alto vince la battaglia e conquista, o salva, la provincia attaccata.

Come in ogni gioco di carte la fortuna ha un certo "peso" e potrebbe mettere KO un giocatore particolarmente sfortunato nella pesca delle carte e nel lancio dei dadi. Per questo motivo ho provato a cambiare alcune regole (come indicato qui di seguito) e le ho testate con vari esperti alla Mod-Con-03 ed alla Mini-Con di San Marino : i risultati ottenuti sono stati positivi e, dopo averle limate ed ordinate, le ho fatte pervenire anche alla GMT ed all'inventore del gioco.

Le riassumo qui di seguito, in modo che tutti possano provarle e magari farmi conoscere il loro parere in merito (se qualcuno è interessato alla stesura completa mi contatti via e-mail) :

#### VARIANTI AL GIOCO MEDIEVAL

(A) - Secondo le regole chi decide di pescare una carta MAPPA deve giocarla subito. Questo può essere un vantaggio per il giocatore oppure può penalizzarlo pesantemente se la carta favorisce in realtà i suoi avversari (per esempio regalandogli nuove province).

La modifica adottata è la seguente : chi pesca una carta Mappa DECIDE SE GIOCARLA O TENERLA davanti a se (coperta) per quel turno (e, naturalmente, avrà diritto ad un solo attacco, come da regolamento). Al turno successivo DECIDERÀ SE TENERLA ANCORA (ma questa volta avrà diritto a due attacchi) , GIOCARLA (un attacco) oppure RIMETTERLA SOTTO IL MAZZO E PESCARE UN'ALTRA CARTA CHE DOVRA' COMUNQUE ESSERE GIOCATA IMMEDIATAMENTE (ed il giocatore potrà fare un solo attacco).

Si tratta di una modifica molto semplice ma che permette di giocare un po' più oculatamente le Mappe, magari tenendone una "vantaggiosa" in mano e impostando la partita in modo da arrivare presto a delle condizioni buone per il suo utilizzo.

(B) – Gli effetti delle carte obbligatorie “DISASTRO” e “CAMBIO LEADER” con le regole attuali sono completamente aleatori e possono quindi colpire anche il giocatore che le ha pescate, il quale non solo perde la possibilità di usare carte “buone” (nuovi regni, attacchi, papa, ecc.) ma si becca anche i colpi della malasorte.

La modifica proposta è dunque :

PREMESSA : un giocatore che pesca delle carte “obbligatorie” deve sempre giocarle tutte, ma gli effetti della PRIMA carta DISASTRO e della PRIMA carta CAMBIO LEADER sono mitigati nel modo seguente :

(B1) – La PRIMA carta DISASTRO giocata può colpire soltanto i Regni degli avversari. L’eventuale seconda carta e/o le successive invece colpiscono tutti i Regni secondo le regole base.

(B2) – la PRIMA carta CAMBIO LEADER può essere “assegnata” dal giocatore ad un suo Regno ben preciso (normalmente sarà un regno con un “bad” leader) OPPURE viene assegnata casualmente ad uno dei Regni degli avversari. L’eventuale seconda carta e/o le successive invece colpiscono tutti i Regni secondo le regole base.

Considerando queste modifiche al gioco originale ed il fatto che una partita può durare al massimo un paio d’ore (fra giocatori che abbiano fatto almeno un paio di prove) si può concludere che MEDIEVAL è un gioco adatto a qualsiasi tipo di giocatori e ad una serata fra amici o al club. Durante le nostre prove infatti abbiamo anche avuto il piacere di coinvolgere alcune rappresentanti del gentil sesso ed alcuni giovanissimi, e tutti hanno mostrato di gradire molto questo gioco.

## PROFILO

### PRO

- + Un gioco abbastanza semplice da imparare e veloce da giocare
- + Regole facili da digerire
- + Partite sicuramente divertenti e mai scontate fino all’ultimo
- + Possibilità di fare un paio di partite nell’arco di un pomeriggio o una serata
- + Molta interattività fra i giocatori, specialmente per trovare accordi economico/politici

### CONTRO

- Grafica non all’altezza dello standard GMT
- Le scritte sulle carte sono in inglese e sebbene siano spiegate bene nel regolamento, potrebbero tuttavia rallentare il gioco se qualcuno non conosce la lingua
- Fortuna a volte troppo pesante con le regole originali : è consigliabile utilizzare dunque fin dall’inizio le regole variate, a meno che non si desideri un gioco più aleatorio

### VOTI

Presentazione: 6

Testo: 7

Giocabilità : 8

Voto totale: 80%

L’impressione : adatto a tutti i giocatori anche se ci sembra ideale per sfide in un club o alle conventions.