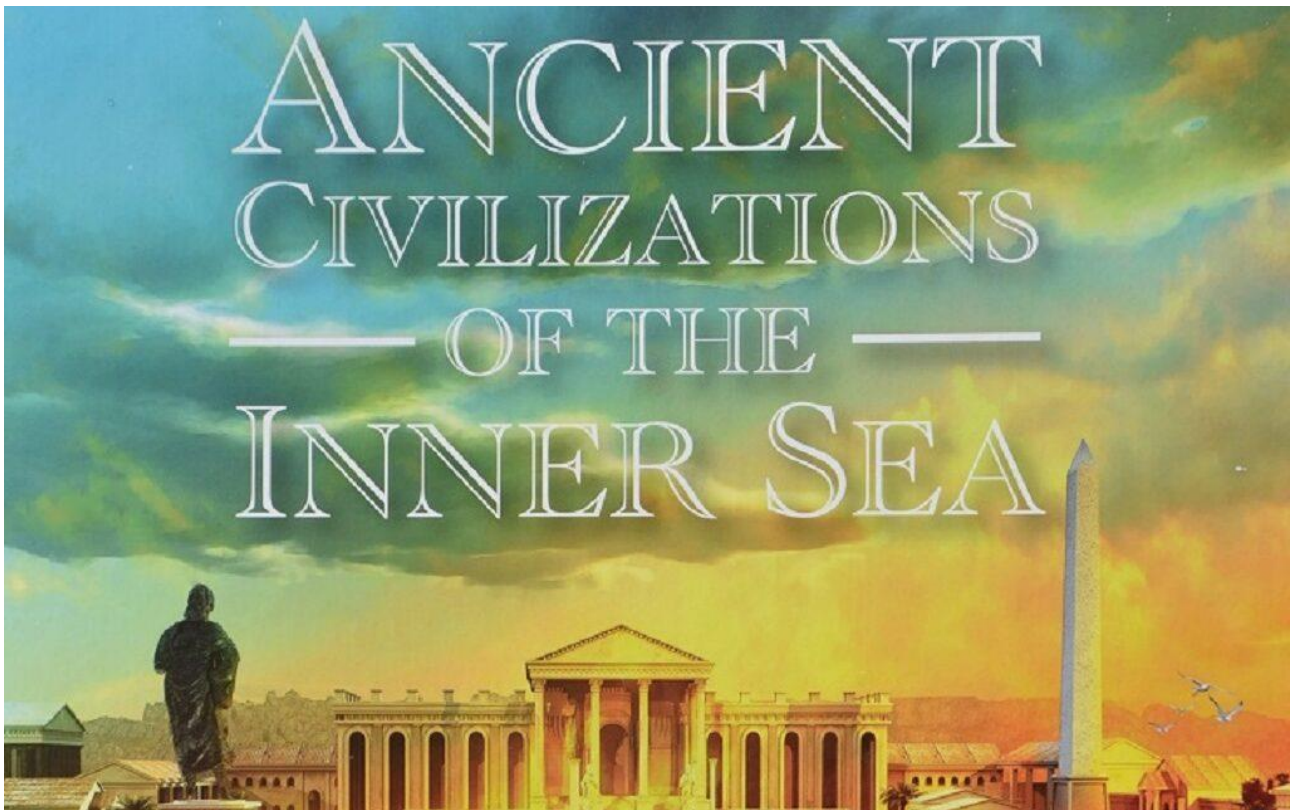


ANCIENT CIVILIZATIONS OF THE INNER SEA

Ancora una volta attorno al Mediterraneo si lotta per la supremazia.



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 19-01-2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

Abbiamo finalmente trovato il tempo per provare anche questo gioco di Civilizzazione che avevamo da anni nella nostra collezione ma non riuscivamo mai a mettere in tavola, non solo perché c'erano sempre dei... test più urgenti, ma anche e soprattutto perché non è mai facile trovarsi in più di 3-4 per una partita serale.

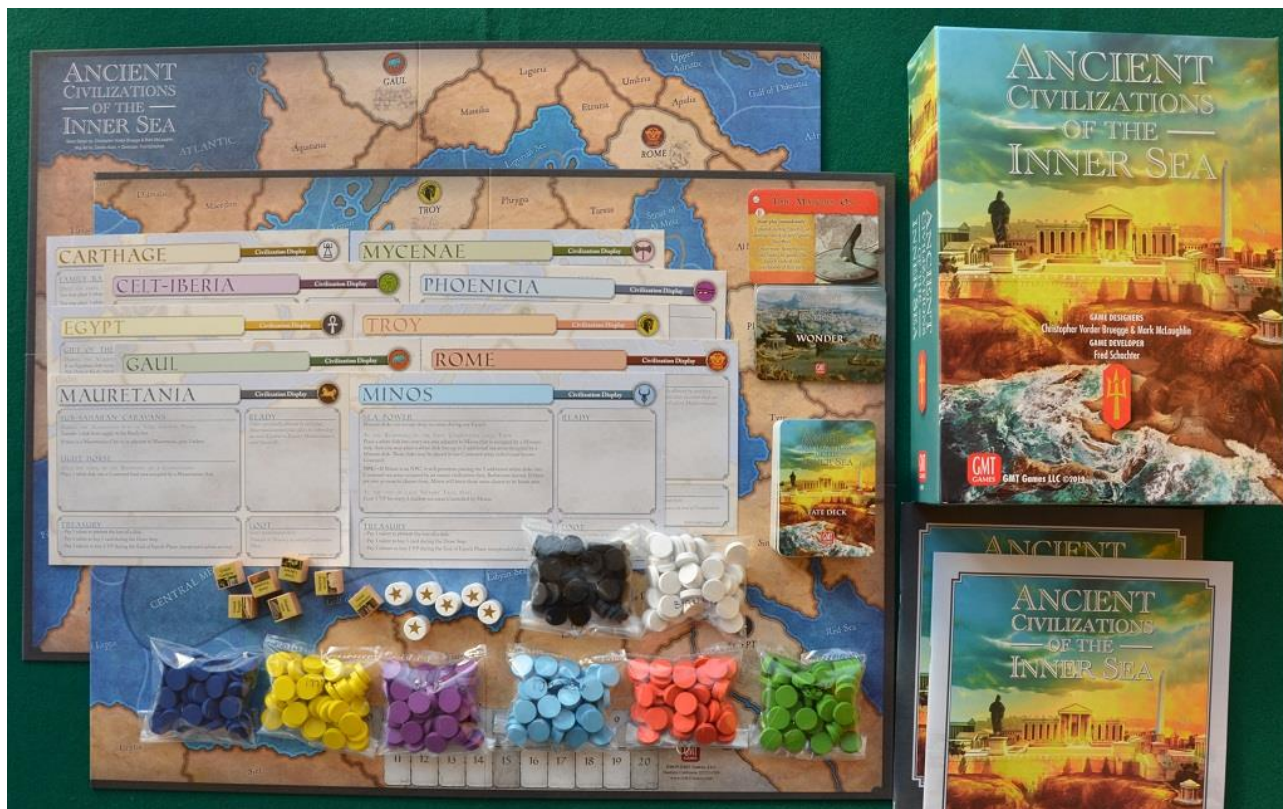
Ancient Civilizations of the Inner Sea, come dice il titolo ("antiche civiltà del mare Interno", ovvero del Mediterraneo) ci propone un tabellone lungo e stretto che ha al centro il "Mare Nostrum" e tutt'intorno i Paesi da lui bagnati: Nord Africa, Egitto, Medio Oriente, Grecia, Italia, Gallia e Penisola Iberica.

Il gioco è edito da **GMT Games** e forse per questo non ha ottenuto un'adeguata "copertura" presso i giocatori: la ditta americana infatti è molto nota per i suoi ottimi wargames, e questo probabilmente ha condizionato più di un possibile acquirente, ma possiamo assicurarvi che **Ancient Civilizations of the Inner Sea** è un vero e proprio gioco di strategia e può essere tranquillamente utilizzato da chi abbia almeno 12 anni e voglia di impegnarsi per 120-180 minuti al massimo.

Se al tavolo ci sono sei nazioni allora il tempo può allungarsi di una buona mezz'ora, e per questo consideriamo che il gioco dia il meglio in partite a quattro. Lo abbiamo provato anche in due ed è

risultato ugualmente competitivo, ma l'influenza delle “carte” si è sentita maggiormente, mentre in cinque le interazioni (fra attacchi e vendette) snaturano un po' le strategie.

Unboxing



In totale contrasto con gli abituali giochi della GMT, aprendo la scatola di **Ancient Civilizations of the Inner Sea** troviamo tutti i componenti già pronti all'uso:

- 2 mappe (montate su cartone) che formano un tabellone di 560x864 mm;
- 10 Schede “Civiltà” con tutte le “Nazioni” del periodo: Roma, Gallia, Celtiberica, Mauritania, Fenicia, Cartagine, Egitto, Troia, Minosse e Micene;
- 6 schede riassuntive (A4) più una per il gioco in solitario;
- 110 carte (nel formato abituale GMT di 63x89 mm);
- 400 dischetti di legno (15 mm) di vario colore;
- 7 cubetti di legno (16 mm) su cui applicare gli adesivi “Meraviglie”;
- 6 cilindretti di legno bianco da usare come “marcatori”.

Completano il tutto un regolamento di 24 pagine (metà delle quali dedicate al piazzamento iniziale in tutte le combinazioni possibili) e un libretto di 60 pagine (Playbook) con le prime sei di istruzioni generiche sul come “preparare” uno scenario, mentre il resto è dedicato a una serie di scenari storici per due o più giocatori e in solitario.

I materiali sono di ottima qualità e i libretti sono tutti a colori e pieni di esempi: peccato che le regole vere e proprie siano state “spezzate” in due parti per inserire nel mezzo la lista degli scenari “standard” con il piazzamento iniziale di tutti componenti. Per le prime partite si dovrà dunque sfogliare un po’ di pagine avanti e indietro per cercare la risposta agli eventuali dubbi interpretativi. Fortunatamente dopo un paio di prove difficilmente si tornerà a consultare il regolamento, quindi il problema scompare.

Preparazione (Set-Up)

La prima cosa da decidere è... quale scenario di **Ancient Civilizations of the Inner Sea** giocare: sul regolamento, come abbiamo detto, sono stati inseriti 5 scenari chiamati “Basic” (perché non è stata data loro alcuna ambientazione storica) che vanno benissimo per una partita con 2-3-4-5-6 partecipanti.



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a due: Cartagine sfida Roma.

Per chi fosse invece più interessato a una maggiore ambientazione storica il Playbook fornisce 7 scenari che mettono di fronte tutti i protagonisti dell’Antichità: dall’Egitto alla Grecia, dalla Macedonia alla Persia, da Roma a Cartagine, per finire con le invasioni barbariche. Si può giocare fino a sei, oppure in squadre, in due o in solitario: davvero ce ne è per tutti i gusti.

Ogni scenario spiega quali “colori” utilizzare e come piazzare i dischetti di ogni Popolo sulla mappa (compresi quelli “neri” dei Barbari): alcuni scenari utilizzano solo una parte del tabellone e si utilizzano dei dischetti bianchi per proibire l’accesso a certe zone. Nella Foto 2 qui sopra, per esempio, ambientata all’epoca della Seconda Guerra Punica, non si può utilizzare la parte sinistra del tabellone e i 5 dischetti bianchi che vedete visualizzano la limitazione.

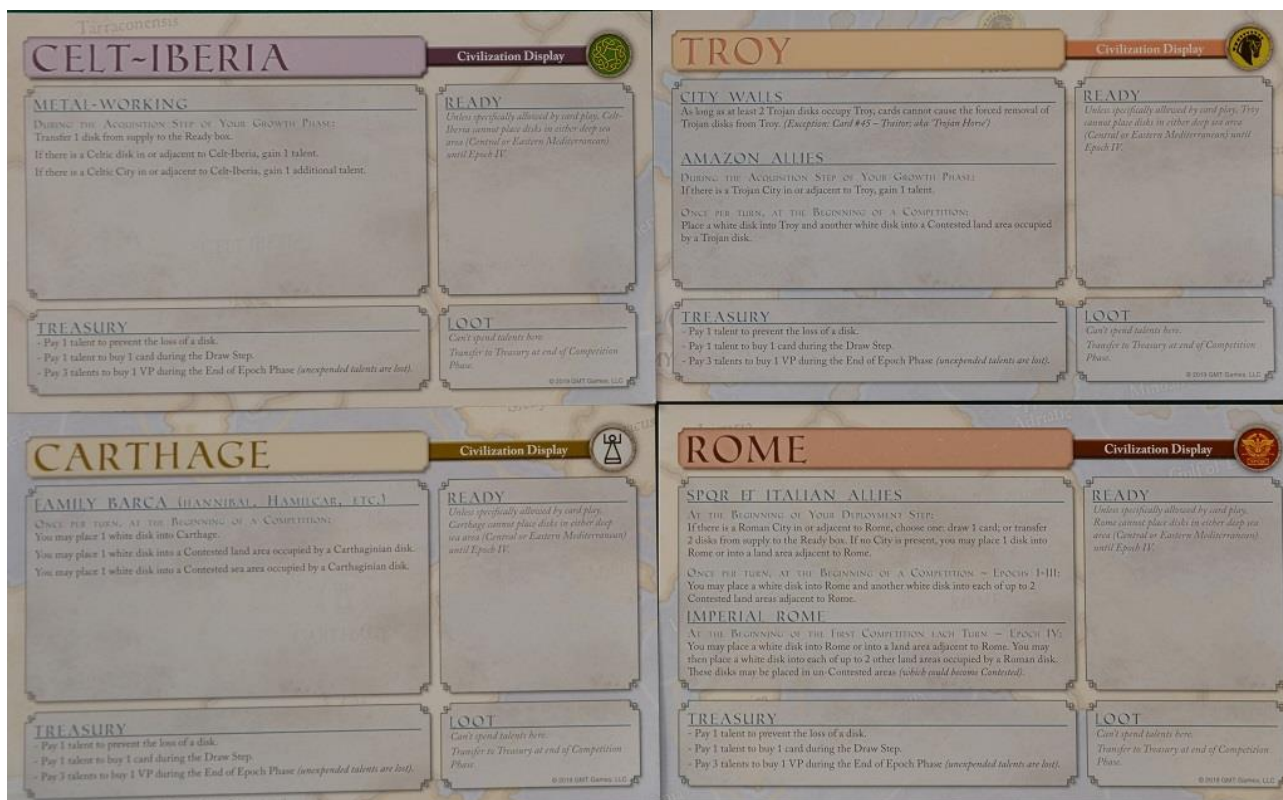


Foto 3 – Esempio di Plance per i giocatori, con il nome della Popolazione.

I giocatori ricevono una plancia personale con il nome della Popolazioni che dovranno guidare e un set di 50 dischetti di legno colorato, 12 dei quali vengono posizionati in campo (secondo le indicazioni dello scenario scelto) ad indicare:

- (a) – Accampamenti (o avamposti): costituiti da UN SOLO dischetto che occupa una delle Zone sul tabellone;
- (b) – Colonie (o fortini): con DUE dischetti sovrapposti per Zona;
- (c) – Città: in questo caso avremo TRE dischetti sovrapposti per Zona.

Ogni scheda Popolazione inoltre indica le azioni “speciali” che il giocatore può eseguire nelle varie fasi della partita.

Successivamente si prepara il mazzo delle carte “Fato”, estraendo 5 carte per ogni partecipante e inserendo nel resto del mazzo gli “Eventi”, mescolandolo bene e mettendogli sopra le carte estratte precedentemente: infine si distribuiscono 5 carte ad ogni giocatore.



Foto 4 – Esempio di carte “Fato”.

Il Gioco

Ogni partita ad **Ancient Civilizations of the Inner Sea** dura un numero variabile di turni, come vedremo fra poco, e ogni turno ha una sequenza fissa:

(1) – Fase di Crescita (Growth Phase): i giocatori possono ritirare alcuni dei loro dischetti dalla mappa per rimetterli nella loro plancia. A questi aggiungono altri dischetti (presi dalla riserva) in base al numero delle Colonie sulla mappa, delle aree di mare occupate e di ogni altro Popolo adiacente a Zone da loro occupate. Poi, a turno, si trasferiscono questi dischi dalla plancia alla mappa per occupare Zone vuote adiacenti alle proprie unità o per rinforzare quelle minacciate dal nemico.

(2) – Fase delle carte (Card Phase): in ordine di turno i giocatori eseguono una delle seguenti opzioni:

(2.1) – giocare una carta “Fato” risolvendo gli effetti da essa indicati: notare che alcune di esse possono negare gli effetti di altre giocate dagli avversari o possono essere utilizzate solo durante i combattimenti;

(2.2) – costruire una “Meraviglia” (fra quelle previste dal setup): si pagano 5 risorse, utilizzando dischetti tolti dalla mappa (due come minimo) e “talenti” del proprio tesoro (i talenti sono sempre i soliti dischetti, ma messi in una casella apposita della plancia, chiamata, appunto tesoro). Una volta effettuato il pagamento il giocatore prende un blocchetto con il nome della “Meraviglia” scelta e lo piazza sulla mappa in una Zona da lui controllata;

(2.3) – passare: il giocatore non partecipa più a questa fase, ma può ancora usare carte che negano un'azione degli avversari

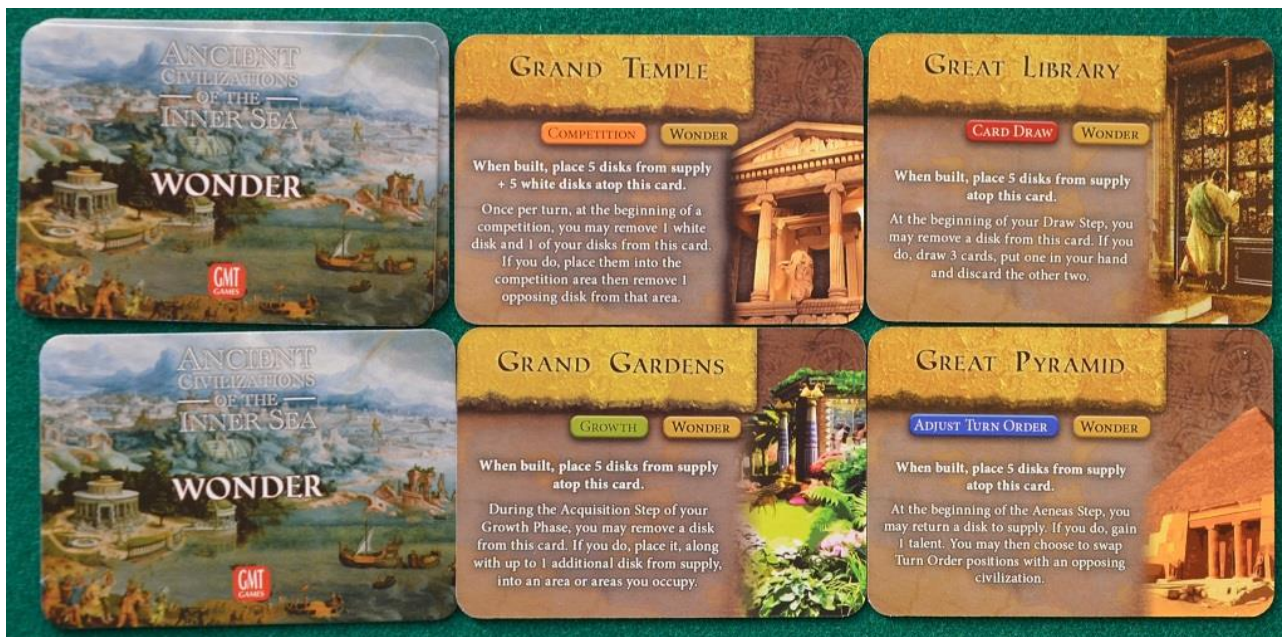


Foto 5 – Esempio di carte “Meraviglia”.

(3) – Fase dei Combattimenti (Competition Phase): questa è naturalmente il cuore del gioco perché è qui che si risolvono tutti i combattimenti nelle Zone (terrestri o marine) in cui ci sono dischetti di colore diverso. I due avversari giocano per prima cosa eventuali carte “Competition” in loro possesso per alterare l’esito della battaglia, poi si eliminano tutti i dischetti “singoli” che si trovano nella zona e se ci sono ancora unità nemiche si continua togliendo un dischetto a testa da tutte le fazioni che ne hanno due, per passare poi a quelle da tre, ecc. Alla fine la zona sarà vuota oppure conterrà dischetti un solo colore, così il vincitore potrà abbandonarsi al “saccheggio” (incamerando 1 Talento e 1 PV).

(4) – Fase di fine turno (Reckoning): terminati tutti i combattimenti si riesamina la situazione strategica eliminando dischetti in aree di mare “dominate”, distribuendo 1 PV per ogni Città o Meraviglia controllata, aggiustando l’ordine del turno in base al numero di Città possedute da ogni fazione, e pescando nuove carte (3 per tutti più una ogni 4 città controllate).

Come avevamo anticipato ogni Epoca di **Ancient Civilizations of the Inner Sea** è composta da 4 turni, ma alla fine del 2° e 3° si gira una carta (guardando solo il numero) per sapere se quello giocato è l’ultimo o se si procede con il successivo. In ogni caso al termine del 4° turno l’Epoca si conclude e tutti restituiscono le loro carte per ricreare un mazzo completo: poi si realizza un “Evento di Fine Epoca” e si assegnano dei PV in base a chi ha il maggior numero di Città, Meraviglie, Aree di mare e Tesoro.



Foto 6 – I cilindretti “Marcatore” per seguire i turni e le fasi e, sotto, i cubi delle Meraviglie con gli adesivi già incollati.

Poi si riparte con il 1° turno dell’Epoca successiva, distribuendo di nuovo 5 carte a tutti e ricominciando tutta la trafila. Se si arriva alla fine dell’ultima Epoca prevista dallo scenario si effettua il solito calcolo, poi si assegna la vittoria chi ha più PV.

Qualche considerazione e suggerimento

Per prima cosa prendete confidenza con le caratteristiche della nazione che vi è stata assegnata: leggete attentamente le note sulla scheda e memorizzate quali sono le azioni speciali (sono spiegate nel primo riquadro in alto a sinistra). Queste “specialità” potrebbero infatti indirizzare la vostra strategia di base nei primi turni, permettendovi di ottenere qualche bonus extra che male non fa mai!

Parlate anche con gli altri giocatori e cercate di raggiungere qualche accordo di massima sulle rispettive aree di influenza: la cosa non dovrebbe essere troppo difficile, ad inizio partita, perché sulla mappa c’è posto per espandersi tutti senza darsi troppo fastidio. Ma una volta occupate tutte le aree libere non restano molte alternative: combattere fra “vicini di casa” oppure allearsi con qualcuno e attaccare gli altri giocatori lasciando i propri territori relativamente sguarniti perché ritenuti “al sicuro”? Mmmm... d’accordo, ma per quanto? Nessun accordo è scritto sulla pietra e il vostro migliore alleato potrebbe approfittare del vostro impegno contro un avversario ostico per procurarsi nuovi territori a vostre spese, guadagnandosi naturalmente la vostra imperitura “riconoscenza”.



Foto 7 – Le trattative fra Roma e Cartagine terranno ancora? Oppure entrambi decideranno di spartirsi la penisola Iberica che è ancora in mano ai... barbari?

Le regole indicano che a fine turno non possono esserci più di 5 dischetti in una singola zona, ma permettono di averne un numero superiore durante il gioco: se pensate che uno degli avversari sia pronto ad attaccare una vostra città non esitate a sovraccaricarla per riuscire a mantenerne il controllo anche dopo la battaglia.

Infine ci sono le carte “Fato”, vero cuore di **Ancient Civilizations of the Inner Sea**: se è vero che la strategia generale permette ai giocatori di indirizzare le loro azioni, rafforzando le zone in pericolo e ammassando truppe (pardon... dischetti) nelle zone di confine, una sequenza di carte giocate al momento opportuno può far saltare anche i “catenacci” più resistenti. Questo purtroppo è il punto meno “felice” del gioco (almeno per noi europei) mentre sembra una cosa imprescindibile per i nostri amici americani, ai quali piace molto lasciare sempre tutti nell’incertezza.

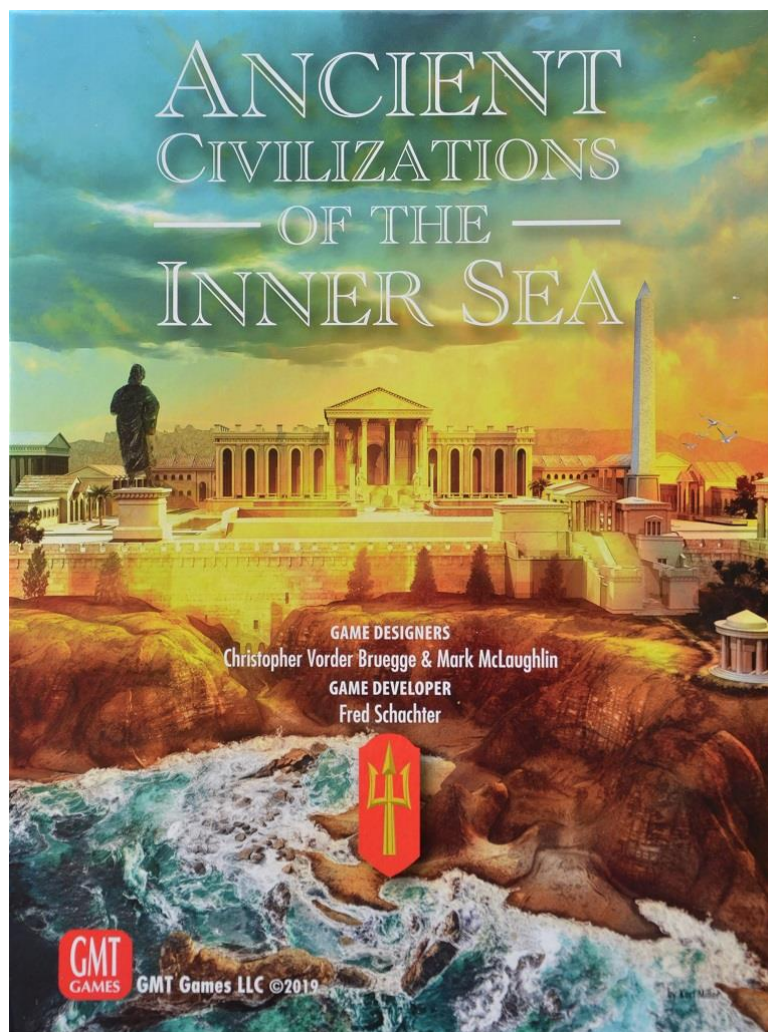


Foto 8 – La scatola di Ancient Civilizations of the Inner Sea.

Commento finale

In conclusione, se amate esclusivamente gli “Eurogames” dove ogni azione va ponderata ma i risultati sono sicuri (se giocate bene), questo gioco non è per voi: se invece vi piacciono i giochi di strategia e accettate anche eventuali sorprese (la famosa filosofia del “si prendono... ma si danno anche!”) potete provare **Ancient Civilizations the Inner Sea** con i vostri amici, e se loro sono tipi tosti e vendicativi tanto meglio!

Vedrete che il gioco vi piacerà: semplice da imparare e da utilizzare, non esageratamente impegnativo per i nostri neuroni, con un pizzico di aleatorietà in più: insomma, un cocktail che piacerà a chi amava il buon vecchio Risk e a chi ha voglia di cimentarsi di nuovo in uno scontro epico per la conquista del mondo antico.

Come al solito potrete trovare delle schede riassuntive del gioco (in italiano) [a questo link del sito Big Cream.](#)