

1 - DESCRIZIONE DEL GIOCO

Casablanca, gioco da 2 a 8 giocatori, rappresenta una fuga da una prigione tedesca durante la 2ª guerra mondiale. Ogni giocatore ha due pedine da muovere: un fuggiasco (pedina rotonda figurata) e una Gestapo (pedina quadrata), entrambe dello stesso colore. Con la Gestapo deve ricercare e catturare i fuggiaschi degli altri giocatori, con il fuggiasco deve scappare dalle Gestapo degli altri concorrenti, attraversare indenne gli eventi della guerra e raggiungere Casablanca, per poter da lì partire con un aereo per gli Stati Uniti e vincere così il gioco.

Casablanca si può giocare in due versioni: una divertente, facile ed imprevedibile (consigliabile per molti giocatori), un'altra più articolata e strategica (adatta per due o tre giocatori). Le regole aggiuntive per la seconda versione sono nel capitolo «Regole per il gioco più articolato».

2 - FASE PRELIMINARE DEL GIOCO

All'inizio del gioco bisogna eseguire le seguenti operazioni:

- 1) Stabilire con i dadi (varrà il punteggio più alto) chi deve muovere per primo per tutta la durata del gioco. Gli altri giocatori muoveranno secondo il senso orario.
- 2) Piazzare tutte le Gestapo dei giocatori partecipanti (pedine quadrate) a Monaco.
- 3) Piazzare i fuggiaschi dei giocatori partecipanti (pedine rotonde con la figura di un uomo a piedi) negli esagoni numerati vicino a Varsavia, mettendo nel numero 1 chi muove per primo, nel numero 2 chi muove per secondo, etc.
- 4) Piazzare i segnalini dell'intercettazione dei giocatori partecipanti (pedine rotonde senza disegno) nella casella «zero» dell'intercettazione, nel bordo alto della mappa.
- 5) Mescolare le carte verdi e sistemarle, coperte, nelle 8 caselle del bordo sinistro della mappa nelle quantità indicate in ciascuna casella. Queste carte verdi rappresentano vari tipi di aiuti (soldi, armi, spostamenti più veloci ed altro) che i fuggiaschi riusciranno ad avere durante la loro fuga.
- 6) Distribuire, sempre coperte, una carta verde ai giocatori che muovono per 2°, 3°, 4°, due al 5°, 6°, tre al 7° e 8°. Piazzare le carte verdi che rimangono nella casella «Rimanenti», coperte. Naturalmente ogni giocatore può guardare le carte verdi che possiede, giocarsela al momento opportuno durante il gioco, e rimetterle quindi, ogniqualvolta le giochi, sotto il mazzo nella casella «Rimanenti».
- 7) Sistemare le razioni d'acqua (pedine rettangolari) e le carte con la dicitura «Oro» nelle loro apposite caselle. Le carte oro si otterranno durante il gioco tramite gli «eventi».
- 8) Prendere i mazzi delle carte rosse, formati da 20 carte con la dicitura «movimenti» e da 20 carte con la dicitura «eventi». Mescolare separatamente i due tipi di carte e formare quindi un unico mazzo alternando, coperte, e una alla volta, le carte dei due tipi. (Avrete quindi: movimenti, eventi, movimenti, eventi e così di seguito).

3 - LE REGOLE

Meta del fuggiasco. È raggiungere Casablanca. A questo scopo ogni giocatore, con il suo fuggiasco, deve cercare di ottenere più carte verdi possibili (gli aiuti). Deve quindi raggiungere, prima degli altri fuggiaschi, **uno o più** degli 8 «amici» disposti in Europa negli esagoni che riportano il loro nome (Irene, Lazlo, Max, ecc...) per ricevere gli aiuti. Se, per esempio, un fuggiasco raggiunge per primo Max, ritira le 2 carte verdi di Max dalla casella relativa. Più carte verdi si posseggono, più facilmente si vincerà il gioco... Gestapo permettendo.

Scopo della Gestapo. È inseguire i fuggiaschi altrui e cercare di intercettarli raggiungendoli nell'esagono da loro occupato. Se, per esempio, la Gestapo di colore viola raggiunge un fuggiasco di colore nero, bisogna considerare il tipo di esagono in cui avviene l'intercettazione. Se è un esagono circondato da un bordo verde chiaro o se l'esagono è in una zona circondata da un bordo verde chiaro (in Africa) **non** accade nulla. (Il fuggiasco viene nascosto da amici o dalla natura stessa del terreno). Se, invece, l'esagono **non** è circondato dal bordo verde chiaro il segnalino rotondo del fuggiasco nero, già piazzato sulla tabella dell'intercettazione, avanza di 2 caselle. Quando il segnalino supera il limite di 10 sulla tabella, il relativo fuggiasco è catturato. Se la cattura avviene in Europa il fuggiasco può ripartire da uno degli esagoni numerati vicino a Varsavia, a scelta. Se la cattura avviene in Africa il fuggiasco scompare dal gioco, e a quel giocatore rimarrà da muovere solo la Gestapo. **Importante.** In uno stesso turno, un fuggiasco può essere intercettato dalla Gestapo solo una volta; se cioè viene a trovarsi, nello stesso turno, con anche 3 Gestapo sopra di lui, il suo segnalino sulla tabella della intercettazione avanza solo di 2, non di 6.

Svolgimento del gioco. Dal mazzo composto dalle 40 carte rosse si legge la 1ª carta, che deve essere di «**movimenti**», e **tutti** i giocatori, iniziando da quello che deve muovere per primo, muovono le loro Gestapo ed i loro fuggiaschi. (I movimenti qui di seguito spiegati **non sono** obbligatori, un giocatore può anche, se vuole, stare fermo, sia con la Gestapo sia con il fuggiasco), secondo la sua particolare strategia.

Movimento della Gestapo. Può muovere, per tutta la durata del gioco ed in ogni parte della mappa, di 1 o 2 esagoni, cercando naturalmente di intercettare, sovrapponendosi, i fuggiaschi altrui.

Movimento del fuggiasco. Esso è differente in Europa ed in Africa. Prendiamo ad esempio la carta n. 3.

In Europa bisogna considerare il tipo di esagono in cui si trova il fuggiasco all'inizio del turno. Con la carta n. 3, un fuggiasco che sia sopra un fiume (linea blu) può muovere 1,2,3 o 4 esagoni lungo esso; un fuggiasco che sia sopra una linea ferroviaria (linea rossa) può muovere 1, 2, 3 o 4 esagoni lungo essa; i fuggiaschi invece che siano sopra altri tipi di esagoni (città, paese e campagna-vedi legenda esagoni) non riescono a procurarsi nessun mezzo di spostamento ed, essendo a piedi, possono solo muovere di 1, o stare fermi. (Con la scoperta di altre carte nei turni seguenti si potranno avere, naturalmente, altre combinazioni).

In Africa il fuggiasco può trovarsi solo in due condizioni: a piedi (e allora muove al massimo di 1 esagono **giallo** per turno) e a cammello (nel qual caso può muovere di 2 esagoni **gialli** oppure di 1 **ocra**). Osservando la mappa si noterà che il cammello è prima o poi indispensabile. **Per avere un cammello** il fuggiasco deve essere sopra un paese africano all'inizio del turno; consegna 200 soldi (1 carta verde soldi oppure una carta "oro"), ritira 2 razioni d'acqua dall'apposita casella, capovolge la pedina per indicare che si trova a cammello. Rimane a cammello fino a quando possiede le razioni d'acqua. Queste si consumano con l'evento «i cammelli devono bere». Esaurite le razioni d'acqua prosegue a piedi: solo raggiungendo un paese potrà comprare un altro cammello.

Proseguimento del gioco. Quando tutti i giocatori hanno mosso Gestapo e fuggiaschi in base a quanto scritto nella prima carta, si scopre quella successiva, che è quindi di «**eventi**». Gli «eventi» vanno letti e può succedere anche che essi non coinvolgano alcun giocatore. In ogni modo una volta letti gli eventi ed applicati quelli che eventualmente interessano qualche pedina, si scopre la carta seguente del mazzo rosso, una cioè di movimenti, e così via. Terminato il mazzo, si separano le carte «eventi» da quelle «movimenti», si mescolano separatamente e quindi si riuniscono nuovamente intercalando «movimenti» e «eventi» (ricordarsi di iniziare sempre con la carta «movimenti»).

Per andare in Africa. È necessario partire, all'inizio del turno, da una città con porto d'imbarco (Atene, Napoli e Barcellona). Si tira quindi 1 dado e si sbarca nell'esagono della costa africana corrispondente al risultato. La Gestapo lo fa gratuitamente, il fuggiasco deve pagare l'importo specificato a fianco di ogni porto, consegnando le carte verdi in suo possesso per l'ammontare richiesto (Atene è più caro degli altri porti).

Aiuti in Africa. Gli eventi delle carte n. 21-22-23-34-35-38 permettono ai fuggiaschi di avere particolari aiuti. Nella carta n. 34, per esempio, se un fuggiasco è in un esagono giallo ad ovest di Batna e vuole calare di 3 caselle sulla intercettazione deve essere disposto a perdere un certo numero di carte verdi (specificato in neretto tra parentesi, in tal caso 3). Le carte da perdere le sceglie a caso il giocatore che ha mosso prima di lui. Questi, subito dopo, può guardarle e tenersene 2; la rimanente la mette sotto il mazzo nella casella rimanenti.

4 - SUGGERIMENTI PER I FUGGIASCHI

Per il fuggiasco, due sono le cose importanti: avere una bassa quotazione sulla tabella dell'intercettazione e possedere molte carte verdi degli aiuti. Quindi, per esempio, in Europa è molto utile sostare il più possibile sopra le città, perché ci sono alcuni eventi - vedi carta n. 24 - che permettono o di ritirare 2 carte verdi o di calare di 3 caselle sulla intercettazione. Si tenga presente che sostando ad Atene, Napoli e Barcellona non si è nemmeno soggetti all'intercettazione della Gestapo, essendo esagoni «franchi» (contornati di verde chiaro).

Quando un giocatore decide di portare il suo fuggiasco in Africa è consigliabile che esso sia quasi a «zero» sulla tabella dell'intercettazione, dato che in Africa è molto più difficile per i fuggiaschi distaccare le Gestapo, di conseguenza è molto più facile salire rapidamente sulla tabella della intercettazione. Prima o poi, comunque, in Africa potrà essere utile trovarsi nel deserto del Sahara e, con l'evento della carta n. 31, calare di 5 caselle.

È comunque, in generale, opportuno vagliare un po' tutte le carte degli eventi per conoscere quali potranno essere gli esagoni più o meno pericolosi, quali quelli fortunati.

5 - COME SI VINCE

Vince il giocatore che per primo riesce con il suo fuggiasco a partire con l'aereo da Casablanca. Per farlo occorre denaro. Chi giunge a Casablanca con almeno 1.000 soldi parte quello stesso turno e vince così il gioco. Se il fuggiasco ha meno di 1.000 soldi, per partire con l'aereo dovrà ottenere, con un unico tiro di 2 dadi per ogni turno di movimento susseguente un punteggio valido secondo questa tabella:

con 800 soldi posseduti i risultati utili sono 8-9-10-11-12

con 600 soldi posseduti i risultati utili sono 9-10-11-12

con 400 soldi posseduti i risultati utili sono 10-11-12

con 200 soldi posseduti i risultati utili sono 11-12

senza soldi l'unico risultato utile è 12

Se nessuno riesce a partire con l'aereo (se cioè tutti i fuggiaschi sono catturati in Africa) vince il fuggiasco che è stato catturato più vicino a Casablanca.

I fuggiaschi che muoiono tramite certi eventi (vedi carte n. 24-29-31) non possono chiaramente concorrere a vincere il gioco.

6 - REGOLE PER IL GIOCO PIÙ ARTICOLATO

I due mazzi di carte rosse vanno mischiati insieme e le carte distribuite a caso tra i giocatori; ciascun giocatore le può guardare e giocare al momento opportuno. Al 1° turno la carta la gioca il giocatore che deve muovere per primo e quanto è scritto vale per tutti i giocatori che, nell'ordine stabilito, muovono. Al 2° turno gioca la carta il giocatore successivo e così via. Le carte quindi, anziché pescate, vengono giocate a turno da tutti i giocatori, fermo restando l'ordine di movimento.

In questa versione del gioco le carte di eventi permettono anche il movimento. Si procede in questo modo: prima si applicano gli eventi, e poi si eseguiranno, secondo l'ordine di gioco, i movimenti della Gestapo e dei fuggiaschi; in Europa i fuggiaschi sono da intendersi tutti a piedi (possono cioè muovere al massimo di 1) in Africa possono essere a piedi o a cammello (vale la loro condizione nel turno precedente).

In due giocatori si danno 16 carte a testa, in tre 11, in quattro 8, in cinque 7, in sei 6, in sette 5, in otto 4. Le carte che rimangono non vanno guardate. Si vince come indicato al punto n° 5.