

Through The Ages (a new story...)

Concetti fondamentali

In estrema sintesi, TTA è un gioco dove si simula l'evoluzione di una civiltà dall'antichità ai giorni nostri mediante l'esecuzione di **azioni** che permettono di utilizzare delle **carte** da gioco.

In questa prefazione riassumiamo per sommi capi le caratteristiche essenziali del gioco e i tipi di carte. Nella successiva GUIDA STRATEGICA andiamo in profondità nelle meccaniche e nelle strategie di gioco: i giocatori già esperti possono saltare a piè pari le prossime pagine...

Nota sulla lingua: in questa parte introduttiva e nella guida strategica che segue abbiamo deciso di mantenere i nomi delle carte in inglese (salvo i leader), traducendo tutto il resto in italiano. Ci riserviamo in futuro, se richiesto, di utilizzare l'italiano anche per i nomi delle carte.

Through the ages, a new story of civilization (di seguito TTA) è un gioco da tavolo strategico per 2, 3 o 4 giocatori che, attraverso 4 ere di gioco, devono far evolvere la propria civiltà fino a prevalere sugli altri, alla fine dell'era III, arrivando primi nella classifica del punti cultura.

Le seguenti informazioni possono essere usate, intavolando il gioco, per spiegarlo a nuovi giocatori, oppure essere lette dopo la prima partita per avere un riepilogo stringato dei componenti e delle modalità di gioco.

AZIONI:

In TTA ci sono 2 tipi di azione: CIVILE (pallino bianco) e MILITARE (pallino rosso).

La quantità di azioni civili e militari disponibili ad ogni turno dipende dalla forma di governo e dalla presenza di alcune tecnologie speciali, leader o meraviglie.

CARTE:

Ci sono 2 tipologie di carte che si possono giocare:

- CIVILI (dorso chiaro)
- MILITARI (dorso scuro)

Per ogni tipologia di carte ci sono 4 mazzetti, uno per **era: A - I - II - III**

Le **CARTE CIVILI** sono prelevabili dalla fila delle carte scoperte usando una o più azioni civili e possono essere:

- **GIALLE:** sono carte “azione”. Sono usa e getta, e possono essere giocate dal turno successivo a quello in cui sono prese
- **VERDI:** carte Leader. Ogni giocatore ne può avere solo una attiva, e solo un leader di epoca successiva può avvicinare il leader in gioco. Avvicinare un leader con uno di epoca successiva frutta la restituzione dell’azione civile spesa
- **VIOLA:** carte Meraviglia. Ogni meraviglia può essere costruita realizzando i suoi 2 o più stadi, ovvero pagando le risorse indicate. Ogni giocatore può avere solo una meraviglia in costruzione. Le carte meraviglia sono le uniche che vengono intavolate direttamente, senza passare per la mano del giocatore
- **GRIGIE:** carte Edificio urbano. Ci sono 5 tipi di edificio:
 - Laboratori (si parte con 1 edificio Philosophy): forniscono Scienza
 - Templi (si parte con 0 edifici Religion): danno felicità e un punto cultura
 - Biblioteche: danno scienza e punti cultura
 - Arene: danno felicità e punti militare
 - Teatri: danno punti cultura e una felicità
- **MARRONCINO:** carte Miniera (dà risorse) o Fattoria (cibo). Si parte con 2 miniere Bronze e 2 fattorie Agricoltura.
- **AZZURRE:** carte tecnologie speciali, di 4 tipi:
 - Civili (Code of laws, Justice system, Civil service): aumentano le azioni civili e riducono la corruzione (fornendo pedine blu aggiuntive)
 - Militari (Warfare, Strategy, Military theory): aumentano le azioni militari e la forza militare
 - Esplorazione (Cartography, Navigation, Satellites): aumentano la forza militare e la forza di colonizzazione
 - Costruzione (Masonry, Architecture, Engineering): riducono il costo in risorse degli edifici urbani e le azioni necessarie per fare una meraviglia
- **ROSSE:** carte tecnologia militare per arruolare Unità militari e aumentare quindi la forza militare. Sono di 4 tipi:
 - Fanteria (si inizia con 1 Warrior, poi Swordsmen, Riflemen, Modern infantry)
 - Cavalleria (Knights, Cavalrymen, Tanks)
 - Artiglieria (Cannon, Rockets)
 - aViazione (Air forces)

- ARANCIONI: forme di governo (Despotism, Theology e Monarchy; Republic e Constitutional Monarchy; Communism, Fundamentalism e Democracy). La forma di governo iniziale è il Despotism, che dà 4 azioni civili e 2 militari, più la possibilità di costruire massimo 2 edifici urbani dello stesso tipo.

Le **CARTE MILITARI** invece vengono pescate a fine turno, in funzione delle azioni militari non eseguite, e possono essere di colore:

- BORDEAUX: carte tattica militare (F=Fanteria, C=Cavalleria, A=Artiglieria):
 - era I = Fighting band: +1 per FF (2 fanteria)
 - era I = Legion: +2 per FFF (3 fanteria)
 - era I = Medieval army: +2 per FC (1 fanteria e 1 cavalleria)
 - era I = Phalanx: +3 per FFC
 - era I = Heavy cavalry: +4 per CCC
 - era II = Conquistadors: +5(3) per FCC
 - era II = Classic army: +8(4) per FFCC
 - era II = Defensive army: +6(3) per FFA
 - era II = Fortifications: +5 per AA
 - era II = Mobile artillery: +5 per CA
 - era II = Napoleonic army: +7(4) per FCA
 - era III = Shock troops: 11(6) per FCCC
 - era III = Entrenchments: +9(5) per FAA
 - era III = Mechanized army: +10(5) per CAA
 - era III = Modern army: + 13(7) per FFCA
- VERDE MARCIO: carte evento: le più importanti... hanno in alto a destra il simbolo di una lira, e sono di 2 tipi:
 - Evento: descrive chi tra i giocatori, quando viene risolto, ottiene un bonus / malus
 - Territorio: viene messo all'asta e diventerà una Colonia del giocatore che se l'aggiudica; dà un bonus una tantum e uno permanente
 N.B.: nell'era III gli Eventi danno punti vittoria, e si chiamano "Impatti".
- CELESTE: carte difesa / colonizzazione: danno un bonus di difesa in caso di aggressione avversaria oppure un bonus di colonizzazione per aggiudicarsi carte territorio
- MARRONE: carte aggressione (saccheggio, incursione, spionaggio, ...): un giocatore le gioca contro un avversario durante la fase politica spendendo azioni militari. L'avversario può difendersi, pareggiando la forza di attacco, giocando carte difesa / colonizzazione del valore di +2/+4/+6 punti e/o altre carte militari tutte da +1 punto; il numero massimo di carte giocabili a difesa è uguale al numero totale di azioni militari del difensore.
- BLU: Patti tra due nazioni (assenti nel gioco a 2)

- NERE: carte guerra (solo nell'era II e III): a differenza delle aggressioni, le carte guerra hanno effetto dopo un turno, dando al difensore la possibilità di aumentare la sua forza di attacco; non può invece giocare carte difesa né smantellare truppe...
Le carte guerra permettono di sottrarre al nemico Scienza, Cultura o segnalini gialli (territori), ma attenzione, che se il nemico vi supera in forza a pagare è l'attaccante!

MODALITÀ DI GIOCO:

AZIONE POLITICA:

Ad ogni turno il giocatore corrente dovrà per prima cosa scegliere se effettuare un'azione politica. Salvo rare eccezioni indicate da alcune carte leader (Alessandro, Colombo, ...) ciò consisterà nel giocare una carta militare appropriata, e quindi:

- un Evento: si gioca una carta evento, coperta, nel mazzo degli Eventi futuri, si guadagnano punti cultura pari al livello della carta giocata (uguale all'era della carta stessa) e quindi si scopre e risolve l'evento più in alto nel mazzo degli Eventi correnti, mettendolo poi nel mazzo degli Eventi passati. Se il mazzo degli Eventi correnti ora è vuoto, si mescola quello degli Eventi futuri (svuotandolo) e si crea un nuovo mazzo Eventi correnti, avendo cura di garantire che le carte che lo formano siano in ordine di era
- una Aggressione: si sceglie un avversario che abbia meno punti militari, si gioca contro una carta aggressione, riducendo le azioni militari del costo indicato. Se il difensore non può o non vuole difendersi, si risolve l'effetto dell'aggressione
- una Guerra: si sceglie un avversario che abbia meno punti militari, si gioca contro una carta guerra, riducendo le azioni militari del costo indicato. Poi l'attaccante gioca normalmente, e così gli altri giocatori, compreso il difensore (che nel suo turno cercherà di alzare la sua forza militare superando, se riesce, quella dell'attaccante). Prima dell'inizio del nuovo turno dell'attaccante si confrontano le due forze militari e si risolve la carta guerra
- un Patto (in 2 giocatori sono preventivamente rimossi dal mazzo): si propone un Patto ad un avversario. Se accetta diventa valido e viene posto tra i due giocatori. Attenzione che alcuni patti ne cancellano altri...

AZIONI CIVILI E MILITARI:

Fatta o saltata l'azione politica, il giocatore di turno effettua, nell'ordine che vuole, le sue azioni civili e militari, che consistono in:

Azioni civili:

- incrementare popolazione (creare un nuovo lavoratore in cambio di cibo)

- costruire un Edificio urbano, una Fattoria o una Miniera (impiegando risorse e un lavoratore inutilizzato)
- migliorare un Edificio urbano, una Fattoria o una Miniera (impiegando risorse)
- giocare una carta azione
- giocare una carta tecnologia (impiegando punti scienza)
- giocare un leader (se sostituisce uno esistente, l'azione civile viene resa)
- scegliere una carta civile dalla riga delle carte (una o più azioni civili)
- costruire uno o più livelli della meraviglia (impiegando risorse)
- smantellare un edificio urbano, una Fattoria o una Miniera (recuperando un lavoratore inutilizzato)

Azioni militari:

- arruolare un'Unità militare (impiegando risorse e un lavoratore inutilizzato)
- migliorare un'Unità militare (impiegando risorse)
- giocare una carta Tattica militare
- assegnare una carta Tattica militare già impiegata (2 azioni militari)
- smantellare un'Unità militare (recuperando un lavoratore inutilizzato)

PRODUZIONI DI FINE TURNO:

Alla fine del turno di ogni giocatore, nell'ordine vengono:

- scattate le carte militari in eccesso (massimo in numero pari alle azioni militari che si hanno per turno)
- pagate le risorse (e se non bastano anche il cibo) perse per la corruzione
- assegnati i punti cultura maturati nel turno
- assegnati i punti scienza maturati nel turno
- prodotto il cibo dalle Fattorie, meno quello consumato dai lavoratori
- prodotte le risorse dalle Miniere
- pescate carte militari pari al numero di azioni militari rimaste (massimo 3)
- ripristinate le azioni militari e civili spese

GUIDA STRATEGICA AL GIOCO

PREMESSA:

Questa piccola guida non è rivolta al giocatore alla prima partita, a cui consigliamo articoli come [questo](#) di Vincent VanGG, quanto piuttosto al giocatore che ha già appreso le meccaniche del gioco e vuole cercare di migliorare nella gestione della partita.

Premetto che ciò che segue è frutto dell'esperienza di gioco mia e dei miei amici, e quindi del tutto opinabile e criticabile! Certamente ci sarà modo di non seguire per nulla quanto ho indicato e di vincere lo stesso, perché il gioco è così bello e profondo che non è pensabile di scriverne un breviario esaustivo.

Nel redigere questa guida mi sono anche basato sui risultati statistici di una ventina di partite fatte con lo stesso mio gruppo di amici.

CONCETTI GENERALI:

A. GLI OTTO PILASTRI (più 1): Come correttamente riportato nel citato articolo, l'evoluzione della vostra civiltà si basa sul progressivo e coordinato miglioramento di 8 caratteristiche (tra parentesi ho scritto la quantità di partenza e la quantità buona od ottimale di fine partita, tenuto conto che uno può comunque andare a vincere con alcuni di questi parametri molto bassi...). Di fatto, spesso i giocatori esperti sono incentivati a spingere al massimo alcune caratteristiche, sacrificandone altre, per assecondare il proprio leader del momento o per attuare certe particolari strategie. Questo è ancor più vero a fine partita, dove entra in gioco anche l'effetto dei vari impatti.

1. azioni civili (4 - 8)
2. azioni militari (2 - 7)
3. risorse (2 - 9)
4. cibo (2 - 6)
5. felicità (0 - 7)
6. scienza (1 - 12)
7. cultura (0 - 12)
8. forza militare (1 - 30)
9. ... ne aggiungo uno... i punti colonizzazione! A volte inutili a volte cruciali.

B. IL DESTINO: durante il gioco già sapete che difficilmente potremo scegliere a priori, ad esempio, il leader o la meraviglia che abbiamo in mente: la riga delle carte civili ci permette delle scelte all'interno di una rosa limitata, soprattutto nella prima metà di gioco dove le azioni civili sono poche ed è una follia usarne 3 per un leader appena comparso nella riga... Questo è anche uno dei motivi della longevità del gioco, per il fatto che è quasi impossibile perseguire una strategia dominante (ammesso che esista) e, infatti, in questa guida non andrò a descriverne alcuna. La partita la vince, sempre, colui che riesce a condurre la sua civiltà assecondando le opportunità che il destino gli metterà davanti.

Quindi, **Regola n.1: Non giocare con una strategia predeterminata, ma modificala a seconda delle opportunità che ti verranno date!**

C. CARTE GIALLE: le azioni civili sono sempre poche... nella scelta delle carte azione (gialle) dobbiamo tener conto della differenza tra quelle che lanciano un'azione e quelle che danno solo risorse, cibo o scienza! Esempio: tra Reserves che dà 2 risorse/cibi e Rich land che a parità di era dà sconto 2 su miniere o fattorie, la prima è più versatile ma la seconda ci permette di costruire risparmiando una preziosa azione civile. Tra tutte forse quella più ambita è Engineering genius, ma la preferenza tra l'una e l'altra dipende grandemente dalla nostra specifica situazione.

D. AZIONI MILITARI: spesso si fa l'errore di sottovalutare l'importanza di aumentare le azioni militari. Anche se non vogliamo giocare aggressivi, ricordate che le azioni militari servono non solo ad arruolare unità militari, ma anche:

- a. ad usare più carte a difesa di un'aggressione nemica (il numero di carte utilizzabili è uguale al numero di azioni militari)
- b. a pescare più carte militari alla fine di ogni turno (massimo 3), e soprattutto a scartarne di meno! Con 2 azioni militari potrò avere in mano massimo 4 carte, con 3 azioni salgono a 6, e la differenza è grande, perché ciò vuol dire più possibilità di pescare (e tenere) eventi, aggressioni, guerre, carte tattiche, carte colonizzazione / difesa

E. COLONIZZAZIONE: come conseguenza del punto precedente, spesso chi colonizza un territorio non è colui che ha giocato carte azzurre di esplorazione (Cartography, Navigation, Satellites) ma chi ha molte azioni militari, e quindi molte carte colonizzazione / difesa in mano. Inoltre, la competizione per accaparrarsi una Colonia è forse l'aspetto dove è più importante la posizione al tavolo rispetto a chi ha giocato l'evento. Chi ha lanciato l'evento che ha scatenato l'asta e il giocatore seguente sono molto avvantaggiati, in quanto possono smobilitare l'esercito senza troppi problemi visto che non possono essere soggetti ad aggressioni o ad eventi nefasti prima di ripristinare l'unità militare sacrificata. Per ridurre questo effetto aleatorio può essere intelligente a volte, sapendo che ci sono territori in gioco, tenersi un warrior da sacrificare non impiegato in una tattica militare.

F. FELICITÀ: a meno di contare su colonie o meraviglie, e non potendo fare affidamento su leader come Shakespeare e Chaplin (se arrivano arrivano, ma non lo so in anticipo) è bene che un giocatore pensi da subito come arrivare alla fine dell'era III con almeno **6 facce felici**. Perché 6? Partiamo con 6 lavoratori più 1 in panchina e 18 segnalini gialli,

che resteranno 14 all'inizio dell'era III e 12 a fine partita. Una buona civiltà in era III ha circa 15 lavoratori, uno più uno meno. Vuol dire 8 segnalini messi in campo, che porta a 4 quelli rimasti (12-8) => se le contate, sulla plancia servono 6 facce per non andare in rivolta (se poi a causa di eventi o guerre abbiamo perso per strada segnalini gialli, sarà necessario avere 1 faccia in più)!

Come ottenere 6 facce? Nel gioco difficilmente avremo così tanta scienza per sviluppare più di una tra Templi, Teatri e Arene. Per evitare di arrivare alla fine con 2 o 3 lavoratori penosamente ancorati su Religion (+1 cultura e +1 faccia felice) avremo 3 strade:

1. **Templi:** sviluppando 2 o 3 edifici di Theology od Organized Religion. Ricordatevi che in era III non c'è un upgrade di Templi, quindi se abbiamo 2 templi Religion e ci sfugge Organized Religion siamo fregati!
2. **Arene:** non fornendo né scienza né cultura, molti giocatori le scelgono soprattutto come ripiego. Vero è che se nessun avversario le costruisce possono essere un'ottima opzione (Bread & Circuses costa poco sia di scienza che di risorse... farne uno all'inizio per poi puntare su Teatri è una scelta intelligente!), e di fatto sono spesso usate anche da giocatori esperti: come spesso capita, quindi, questione di gusti e di capacità di sfruttare al massimo i benefici...
3. **Teatri:** scelta coraggiosa, che paga e funziona solo se costruiremo i Giardini pensili o la Basilica, o al più se abbiamo Omero e poi colonizziamo territori con segnalini gialli o facce felici (vedi il paragrafo successivo). Sennò aggrappiamoci alla speranza che in era III arrivi Charlie Chaplin a tirarci su il morale! C'è da dire che usualmente i Teatri sono giocati in era II o III per fare punti cultura, ma giocare da subito Drama apre molte possibilità (Michelangelo, Bach, Shakespeare...) e offre il vantaggio di risparmiare scienza e risorse in era I altrimenti usate per fare Templi o Arene

Come accennato sopra, va sempre considerata l'opportunità di mitigare il problema della felicità colonizzando territori che forniscono segnalini gialli o facce felici: rispettivamente Developed, Vast o Inhabited territory, e Historic territory. E' un'opportunità, ovviamente, da cogliere se capita, ma non è una strategia pianificabile certo a inizio partita!

N.B.: il consiglio è, se possibile, quello di sistemarsi con le facce felici prima possibile in era I: è relativamente facile (edifici economici sia come risorse che come costo tecnologico, che danno anche quei punticini di forza o cultura che pesano nelle prime fasi del gioco) e apre le porte alle tattiche, spesso determinanti, di Michelangelo e Giovanna d'Arco

- G. **TECNOLOGIE:** Evitiamo di giocare tecnologie dello stesso tipo e di ere contigue, o quantomeno facciamolo il meno possibile... In era I dovremo probabilmente farlo con Iron o Irrigation e spesso con Alchemy. Ma in era II cerchiamo di evitarlo... passare da Drama a Opera o da Knights a Cavalrymen quasi sempre ha poco senso se comparato alla scienza spesa e alle azioni civili e/o militari necessarie per prendere la carta, giocarla e upgradare gli edifici o le unità

H. PASSAGGIO DI ERA E CHIUSURA: i passaggi di era e la fine del gioco sono determinati dall'esaurimento del mazzo di carte civili. Quindi saranno i giocatori, prendendo più o meno carte dalla riga, a velocizzare o rallentare il gioco. In particolare, i passaggi di era sono momenti delicati visto che per obsolescenza scompaiono dal gioco le seguenti carte, se dell'era precedente a quella che sta finendo:

- a. i **leader**: con conseguenze gravi sul piano militare se ad esempio ci muore Napoleone o Giovanna d'Arco con una guerra in corso! In ogni caso, perdere un leader significa comunque impiegare un'azione civile in più per eleggerne uno nuovo, perciò è sempre una cosa da evitare
- b. le **meraviglie non completate**: statisticamente le eterne incompiute sono spesso Great Wall, Kremlin e Ocean Liner... Apriamo una parentesi proprio sulle meraviglie: iniziarne una senza la determinazione a finirla in 2 o 3 turni può essere un problema, sia perché, se iniziate, impegnano segnalini blu spingendo la vostra civiltà verso la corruzione (in effetti, dalla metro di Milano al Mose, le grandi opere sono da sempre ottime fonti di tangenti!), sia perché vi impediscono di prendere altre meraviglie, magari migliori. E' il caso delle importanti meraviglie di era III: mai iniziare una meraviglia di era II se non si è sicuri di finirla prima dell'arrivo dell'ultima era! Costruire una buona meraviglia di era III è una tappa non essenziale ma spesso importante verso la vittoria
- c. le **carte militari** in mano: occhio soprattutto alle tattiche militari! Giocarle senza avere l'armata richiesta pronta è un vantaggio per gli altri, ma aspettare troppo e perdere l'occasione è altrettanto deplorabile

Ultima osservazione: alla fine di ogni era spariscono 2 segnalini gialli, e ciò spesso comporta una riduzione del cibo prodotto (al netto del consumo) e un aumento del cibo necessario per crescere popolazione. Se abbiamo un'ultima azione da fare prima della fine dell'era e abbiamo cibi per crescere popolazione, verifichiamo di poterlo fare anche dopo la perdita dei 2 segnalini gialli! A volte non è possibile, e dunque è meglio crescere subito.

ANALISI PER ERA:

Per comodità, trattiamo ora di seguito, separatamente, le 4 ere del gioco. Teniamo conto che l'era A dura solo 1 turno, ma in realtà le prime carte civili di era I arrivano al terzo turno. Le altre 3 ere durano circa 5 turni ciascuna, e poi c'è un turno o un turno e mezzo finale in era IV e senza carte militari (ricordiamocelo!)

ERA A

L'apertura in assoluto più usata vede, entro il secondo turno, la costruzione della terza miniera: per questo nella scelta iniziale delle carte è molto ambita Rich land piuttosto che Urban growth.

In era A non abbiamo tecnologie, neanche di produzione. Quindi se vogliamo aumentare la produzione di risorse e cibo dobbiamo costruire altre miniere di bronzo e fattorie. Personalmente di solito mi fermo rispettivamente a 3 e 2, e solo in era II verifico se aumentare di 1 fattoria o 1 miniera. Ma anche partire con 4 miniere di bronzo può essere una strategia interessante (ad esempio se si è ottenuto un segnalino giallo in più con Alessandro o una faccia in più con Omero, altrimenti è difficile avere un omino che non abbia di meglio da fare).

Come giustamente scritto da Vincent nel citato articolo, finché ci sono eventi correnti di era A ricordiamoci di chiudere il turno con almeno un lavoratore inutilizzato, perché 3 dei 10 eventi ci daranno la possibilità di usarlo per avere gratis una Religion, un Warrior o un edificio (Development of civilization).

Le due scelte da fare sono quindi il leader e la meraviglia da lanciare in costruzione, che andrebbero scelti sulla base di una strategia di massima iniziale che vorremmo adottare:

- **strategia aggressiva:** aumentare forza e azioni militari. Alessandro e Cesare sono ottimi per far tremare gli avversari: soprattutto l'azione militare in più di Cesare permette di avere da subito un'ottima scelta di carte evento, aggressione e tattica. Se ci aggiungiamo il Colossus potremmo arrivare a forza militare 8 in pochi turni! Da considerare anche che Cesare può cogliere di sorpresa gli avversari con la capacità di giocare una doppia fase politica, e quindi, ad esempio, una doppia aggressione...
- **strategia sul lungo periodo:** aumentare azioni civili e scienza. E' l'opposto: paga se nessuno sceglie una strategia aggressiva o se riuscite ad attuarla alzando di pari passo la forza militare. Di base consiste nel puntare su Hammurabi o Mosè, costruendo Pyramids o Hanging gardens ed alzando da subito la scienza... Non giochiamo subito troppi eventi, altrimenti potremmo essere penalizzati prima che, da metà dell'era I, la nostra civiltà fiorisca
- **strategia equilibrata:** aumentare felicità o scienza e salire di militare in modo da non essere mai ultimi, ed usare le energie residue per crescere di scienza e facce felici. In questo caso a me piace Omero: la sua faccia felice (che diverrà permanente se associata alla prima meraviglia che costruiremo) si aggiunge allo sconto di 1 risorsa per unità militare! Anche Aristotele può essere efficace, a partire dall'era I, se riusciremo a non ingolfarci di carte civili... Andrebbe quindi scelto, preferibilmente, in combinazione con Library of Alexandria o Pyramids, che aumentano di 1 il limite di carte civili in mano.

Alcune considerazioni aggiuntive (grazie Vincent VanGG): se alla fine dell'era A vedete che sulla riga delle carte civili stanno già comparando leader di era I, può essere vantaggioso sacrificare subito Alessandro (in fondo è davvero morto giovane!) per fondare il suo impero e quindi ottenere quel segnalino giallo aggiuntivo che ci permette di fare un nuovo lavoratore spendendo un cibo in meno e ritardare l'arrivo della prima faccina triste. Molti giocatori esperti, di fatto, lo sostituiscono prima possibile anche senza avere in mano il leader successivo.

Hammurabi è un leader molto interessante. Permette di giocare un'azione civile in più a turno e di cambiare più facilmente leader in Era I. Quell'azione però non è gratis: costa un'azione militare e quindi espone a rischi nelle prime fasi. Soprattutto nel primo turno o secondo turno conviene non sfruttare la sua capacità per avere comunque un buon numero di carte militari a

propria disposizione. Il principale difetto è che impone quasi di non giocare eventi proprio per non rimanere sguarniti di carte militari.

ERA I

Cominciamo a divertirci! Arrivano le prime tecnologie, assieme a nuove meraviglie e leader. Cosa scegliere?

E qui scatta la **Regola n.2: mai essere golosi: rischierete l'indigestione**. Che nel linguaggio di TTA consiste nel trovarvi la mano piena di magnifiche carte tecnologia (Warfare, Code of laws, Iron, Irrigation, Alchemy, Knights e magari Drama...) senza però avere scienza per giocare!

Quindi, potendo, cosa scegliere? Quello su cui siamo più scarsi, ovviamente!

Rivediamo i 9 pilastri e poniamoci degli obiettivi da raggiungere per la fine dell'era I:

1. azioni civili (4 - 7): Arrivare a 5 azioni civili è molto importante, soprattutto per avere più flessibilità nell'acquisto e nell'utilizzo delle carte. Questo di solito permette di non trovarsi in corruzione, situazione da evitare sempre. La quinta azione civile può essere ottenuta con Code of laws, utile soprattutto se si ottiene nella prima parte dell'Era I, altrimenti tanto vale conservare la scienza per cambiare governo in Era II. Il cambio di governo in Era I è più situazionale: Monarchy è una buona alternativa a Code of laws, Theocracy convince meno, nonostante sia molto efficace se giocata con Giovanna d'Arco o in combinazione ad altre carte.
Cambiare governo in Era I impone poi di aspettare l'Era III prima di cambiare definitivamente forma di governo. A volte non è facile tener duro: si soffre molto per la mancanza di azioni civili e militari a meno di non esser riusciti a costruire le Pyramids...
2. azioni militari (2 - 6): dobbiamo cercare di arrivare a 3. Warfare è preziosa, altrimenti cerchiamo di prendere Giovanna d'Arco o tenere duro con Cesare...
3. risorse (2 - 8): Iron può permetterci di fare belle meraviglie nelle era successive... ma dobbiamo essere sicuri di avere risorse e azioni per upgradare velocemente le miniere di bronzo. Troppo spesso si vedono players che giocano Iron e alla fine di era II ne hanno alzata massimo una...
4. cibo (2 - 6): se ci capita Irrigation bene, altrimenti in era II andremo a caccia di Selective breeding. Una delle due, però, bisogna assolutamente averla (e mai entrambe... come già scritto nel Concetto Generale G)
5. felicità (0 - 7): dovremmo avere bisogno di 2 faccine felici... e dovremmo aver capito che strada prendere per far felice il nostro popolo: rimando sopra al Concetto Generale F per dettagli.
6. scienza (1 - 12): minimo 2, meglio 3, buono 4... nei primi 2 casi devo cercare di recuperare qualche carta azione (gialla) che mi dia bonus di scienza. Teniamo conto che abbiamo 5 o 6 turni, e l'ideale sarebbe giocare una tecnologia per turno (difficile, a volte

controproducente... meglio tenersi un tesoretto di scienza per l'era II): siccome la media è di circa 4 punti scienza per tecnologia è chiaro che non ha senso collezionare in mano carte tecnologia sprecando azioni civili e soprattutto ingolfandoci la mano. Ricordatevi che non ci possiamo liberare delle carte in mano scartandole...

7. cultura (0 - 12): in questa fase non è importante crescere di cultura. Se i nostri avversari guadagnano 2 o 3 punti per turno mantenete il sangue freddo e continuiamo ad impegnarci a dare basi solide alla nostra civiltà. L'eccezione è aver contro Michelangelo: unito alla St. Peter's Basilica può far accumulare anche più di 8 punti per turno. Urge minaccia militare per costringerlo a impiegare risorse su questo fronte e non a fare Teatri o Templi, oppure produrre anche noi un po' di cultura a turno per evitare che il gap si ampli troppo.
8. forza militare (1 - 30): difficile dare un riferimento numerico: dipende tutto da come evolve la partita. Però un consiglio è sempre quello, scontato, di cercare Knights. Con un cavaliere in gioco forse non cambia nulla, ma senza rischiamo davvero la pelle! Se restiamo a secco (ce n'è sempre uno in meno dei giocatori), dobbiamo sperare di aver fatto il Colossus o di mettere una toppa con Gengis Khan (con cui possiamo usare le tattiche che prevedono cavalli, oltre ad essere un'ottima fonte di punti vittoria) o Giovanna d'Arco (i Templi forniscono forza militare). Senza Knights la seconda scelta è Swordsmen, ma in questo caso le carte tattica ci premiano molto meno.
In generale, sulla forza militare dobbiamo marcare da vicino gli avversari, cercando di stare in testa per avere il vantaggio degli eventi e chances di fare aggressioni (ovvero puntando sulla strategia militare), oppure puntando su qualsiasi altra strategia, ma evitando di restare ultimi di forza militare, perché in era I ben 7 eventi su 21 sono avversi al giocatore più debole, che parte pure in svantaggio nelle aste per le 6 colonie
9. punti colonizzazione: a volte la carta cruciale di un'intera partita è stata Cartography e i suoi 2 punti colonizzazione. A volte invece son stati 4 punti scienza buttati... Il consiglio è di giocarla se abbiamo giocato o abbiamo in mano eventi territorio. A volte, se un altro giocatore ha fatto il Colosso (+1 colonizzazione), potremo giocare Cartography sperando di fregare gli eventi territorio che magari lui può aver giocato

Qualche altra parola sui **leader** non citati: Leonardo ottimo se abbiamo giocato Alchemy o Printing press, anche perché ci dà una preziosa risorsa ad ogni tecnologia giocata (occhio con la corruzione!). Colombo prendiamolo solo se abbiamo già in mano un evento territorio che merita: prenderlo nella speranza di pescare un territorio serve solo a farci dire un sacco di preghiere prima e parolacce dopo. Se proprio non abbiamo altre possibilità, possiamo anche prenderlo senza territorio in mano, purché almeno si abbia un leader di Era A che si vuole mantenere per quasi tutta l'Era I e 3 azioni militari a disposizione per pescare molte carte militari (esempio classico: Cesare). Barbarossa è molto efficace se siamo indietro di militari ma abbiamo sia la tecnologia pronta sia cibo in cascina. Inutile prenderlo se non produciamo abbastanza cibo per usarlo!

Riporto di seguito un'ottima tabella redatta da Danilius (che ringrazio!):

Leader	Super combo	Combo devastante	Combo buone	Attenzione!
Michelangelo	Basilica	Basilica + Gardens	Templi, altre meraviglie se lo si prolunga in era II	Sarai nel mirino di tutti! Occhio alla forza militare
Giovanna d'Arco	Theocracy o Basilica	Basilica + Theocracy	Templi	Quando viene sostituita si perde forza militare
Colombo	Ottima colonia in mano	Utilizzato con un leader di era II pronto per essere giocato	Colonie varie in mano e punti colonizzazione per avviare strategia coloniale	Evitare di tenerlo in gioco per troppi turni o di giocarlo a inizio era I
Genghis Khan	Tattica Heavy cavalry	Heavy cavalry + Swordsmen	altre tattiche con cavalleria	Quando viene sostituito si perde molta forza militare
Leonardo	Alchemy o Printing press	prolungato in era II con Scientific method oppure Journalism	avere molti punti scienza in modo da giocare tante tecnologie e guadagnare altrettante risorse	rischio di trascurare la crescita di scienza e risorse, basandosi sulla sua maggiorazione
Barbarossa	Almeno 3 azioni militari, +2 cibo per turno, 2 o 3 faccine felici. Purtroppo Barbarossa è molto esigente, ma se sfruttato bene dà un incremento militare rapido e soprattutto solido: quando lo si sostituisce non si perde forza militare. E' ottimo anche per ripristinare facilmente le unità spese per colonizzare			Se uno dei 3 requisiti manca, Barbarossa rende poco o nulla

Tornando a Michelangelo, scegliamolo solo se ci dà bei punti cultura (attirarci le attenzioni degli altri per 1 punto non vale la candela). Benissimo se abbiamo i Gardens o Drama, per non parlare della citata Basilica... ma occhio a tenere alta la guardia! Se non siamo messi bene di militare, almeno giochiamo Warfare per avere più carte difesa in caso di un'aggressione!

Meraviglie: sono mooolto diverse tra loro, e tutte utilissime! La University (of Carolina) dà un grande sprint alla nostra scienza. Il Taj Mahal alla cultura (a fine partita son 30 punti! Ma anche, al solito, attira gli occhi degli altri su di noi). Della Basilica non occorre che dica nulla... con +2 cultura, 1 faccia felice e altre 2, 3 o 4 indirette, è una delle meraviglie più forti! Ultimo, il Great wall, che per essere bello è bello, ma a differenza della Basilica, che richiede 2 azioni civili per essere costruita, il Wall ne richiede ben 4 (un intero turno!): ne ho viste di muraglie incompiute spazzate via dal tempo, ovvero dall'inizio dell'era III. La consiglio se abbiamo in gioco una tecnologia di costruzione (Masonry) o abbiamo già 5 o 6 azioni civili... oppure se siamo senza cavalieri e con una legione di fanti al vostro servizio (aumenta di 1 la forza militare di ogni fante e arciere!). In generale, è bene considerare che quasi tutte le Meraviglie sono lavoratori al lavoro, cioè forniscono cultura, scienza, facce felici, risorse o forza militare analogamente agli

edifici, ma senza la necessità di essere attivati da lavoratori, né quindi di richiedere segnalini gialli!

Ultime parole da spendere per l'ennesimo dubbio amletico: Alchemy o Printing press? Non è facile... puntare sui Laboratori ci darà più flessibilità in era III, dove 3 leader su 6 danno bonus legati ai Laboratori (Sid Meier, Einstein e Gates). Per contro Internet e Hollywood sono più efficaci con le Biblioteche, e averle già pronte all'arrivo in era II di Shakespeare ci permetterà di scegliere, con i Teatri, una strategia rara ma dirompente

L'ovvio consiglio è di puntare solo su una delle due, e quindi se abbiamo già 2 edifici Philosophy, molto probabile visto che avere prima possibile 2 punti scienza per turno è fondamentale) passare alle Biblioteche ha poco senso. Se scegliamo queste ultime, che danno solo 1 scienza, facciamone subito almeno 2 e cerchiamo di costruire anche la University (se abbiamo già la Library of Alexandria ancor meglio): ricordiamoci infatti l'obiettivo di 4 punti scienza per turno!

ERA II

Era di transizione: si affacciano i cannoni e iniziano le guerre! Le tattiche militari sono più complesse (entra anche in gioco il fattore obsolescenza delle truppe).

Ma soprattutto arrivano le due forme di governo più utilizzate: Republic e Constitutional Monarchy. Perché sono le più usate? Perché sono un buon compromesso tra costo (12 o 13 punti scienza), beneficio (4 azioni in più di Despotism) e durata (arriveremo comodamente fino alla fine, e quindi le potremo usare per circa metà partita).

Torniamo a dare un occhio ai 9 pilastri e diamoci altri 9 obiettivi da raggiungere prima dell'era III:

1. azioni civili (4 - 7): se non siamo già passati a Theocracy (più Pyramids o Code of laws) o Monarchy, allora l'obiettivo principale sarà prendere e giocare Republic o Constitutional Monarchy. Ricordiamoci che Robespierre ci sarà amico: molto molto di rado un player fa una rivoluzione, perché perdere un intero turno di azioni civili è pesante). Ma perdere per un turno le azioni militari è fattibile se siamo messi bene con la forza militare, e il nostro amico francese ci darà anche 3 punti cultura nel passaggio e una non trascurabile azione militare in più. La migliore alternativa a Robespierre è Newton: spesso ci dà i punti scienza che mancano tra la rivoluzione e lo sviluppo di una tecnologia di governo, facendoci anche risparmiare delle azioni civili.
2. azioni militari (2 - 7): vale quanto sopra... ovviamente se siamo ancora a 2 meglio scegliere Constitutional Monarchy piuttosto che Republic, a meno che non abbiamo in cantiere di giocare anche Strategy (l'evoluzione di Warfare): se siamo in questa situazione... complimenti!
3. risorse (2 - 8): Arriva la miniera di carbone (Coal), che ha senso giocare se non abbiamo Iron o se stiamo costruendo la Transcontinental Railroad, in quanto aumenta il suo bonus risorse. Resta la regola di farlo se riusciamo poi ad alzare le miniere: per questo conviene assolutamente avere in mano Rich Land o Efficient Upgrade, altrimenti

l'upgrade da Bronze a Coal (6 risorse) ci impegna la produzione di quasi due turni, con il grosso rischio di restare indietro nella forza militare. In quest'era dobbiamo garantirci una buona disponibilità di risorse, quindi se si ha un Efficient upgrade conviene in genere usarlo per fare un Coal piuttosto che un Scientific method. Anche perché con le risorse del primo è più facile poi farsi il secondo, mentre non vale il viceversa.

4. cibo (2 - 6): se siamo cresciuti di popolazione (stimando +1 popolazione in era A e poi 2 o 3 nuovi arrivi per ogni era, alla fine dell'era II dovremmo avere circa 12 lavoratori), saremo vicini a consumo di cibo 2. Ovvio che per non ristagnare (e dire anche voi: *"Ahimé, oggi giorno nessuno fa più figli!"*) dovremo alzare le fattorie a Irrigation o Selective breeding. Attenzione che più cresciamo di popolazione più occorre tenerla felice, e le due cose vanno di pari passo... quindi se stiamo andando bene sul cibo dovremmo fare maggiore attenzione alla felicità
5. felicità (0 - 7): dovremmo avere bisogno di almeno 3 faccine felici, 4 se stiamo crescendo bene di popolazione. Ultima chance per puntare sui Templi: come detto sopra, se lasciamo passare le due Organized Religion non ci sarà una terza possibilità in era III, per cui, se non abbiamo giocato Theology, il Teatro Opera (per i coraggiosi) o l'Arena Team sports saranno le nostre salvezze
6. scienza (1 - 12): obiettivo 6 scienza, almeno, entro la fine dell'era. Raggranellare carte azione con bonus scienza (Breakthrough e Revolutionary idea) è sempre intelligente, anche perché in questa era avremo con molta probabilità l'esborso di 12 o 13 scienza per il cambio di governo. Questa volta non avremo aiuti di scienza dalle meraviglie, mentre Newton prende il testimone da Leonardo (lo cederà ad Einstein) come leader "scienziato"
7. cultura (0 - 12): ecco, adesso almeno 3 o 4 punti cultura per turno sarebbe da averli. Possono venirci in aiuto il Kremlin e soprattutto la Tour Eiffel, mentre fra i leader ben tre saranno a nostra disposizione per acculturarci: Cook è utile se già abbiamo colonizzato dei territori, e ci aiuterà a prenderne ancora. Bach è davvero ottimo se abbiamo in mano Opera o già in gioco Drama: oltre allo sconto di 2 punti scienza e al bonus cultura, è veramente piacevole ristrutturare il nostro fatiscente Tempio Religion in un'Opera, guadagnando +2 cultura ogni turno! Chiude Shakespeare, difficile da giocare ma potente se saremo riusciti a costruire sia Teatri che Biblioteche... difficile, appunto, ma potente... e salvifica, a volte, la sua faccina felice!
8. forza militare (1 - 30): è ora di mettere il turbo! L'abbiamo pescata una tattica buona da usare? Abbiamo le truppe che chiede? Bene, siamo sulla buona strada. Ricordiamoci che la guerra andrebbe lanciata nella fase politica del turno in cui faremo il balzo miliare, in modo da trovare l'avversario impreparato... ma tenete a mente che, così facendo, consumeremo 2 preziose azioni militari, e devono restarcene per il potenziamento dell'esercito che abbiamo previsto (costruzione o upgrade militare e/o carta tattica)
9. punti colonizzazione: rimandiamo a quanto detto sopra. Tenete comunque a mente che se un giocatore è salito da solo di punti colonizzazione non deve aspettarsi che gli altri

giochino territori, per cui, per aumentare le probabilità di pescarne e quindi giocarli, sarà importante aumentare le nostre azioni militari

In quest'epoca il costo delle meraviglie sale a 12 risorse (13 per la Tour Eiffel) e costruirle richiede 3 o 4 azioni civili. Se ci ripromettiamo, come visto sopra, di arrivare all'era III pronti per afferrare una delle meraviglie finali, questo ci dà poco tempo per costruire quelle di era II. Quindi, proviamoci solo se escono presto o se la nostra produzione di risorse è già notevole (da 5 risorse in su...). Di solito le tecnologie meno impiegate sono quelle di Costruzione (Masonry, Architecture, Engineering) ed è un peccato perché velocizzano la costruzione delle meraviglie oltre che fornire risorse per la costruzione e miglioramento di edifici urbani...

Tra tutte, non ce n'è una migliore o peggiore perché ognuna dà benefici specifici e distinti: Ocean Liner popolazione, Tour Eiffel felicità e molta cultura, Kremlin azioni e cultura (a fronte di una faccia infelice) e la Transcontinental Railroad risorse e punti militari: vale il saggio consiglio di scegliere, se proprio dovete, quella che vi risana sulle situazioni più critiche...

Spendiamo infine una parola per Napoleone: non dà scienza né cultura, ma è un'ottima scelta in due casi diametralmente opposti: giocato con una civiltà militarmente aggressiva, magari già con 3 tipi di unità militari, può essere devastante e portare aggressioni e guerre ovunque; giocato invece in modo difensivo (pur non essendo nelle corde del personaggio!) è altrettanto efficace nelle civiltà deboli, non solo per i punti militari che fornisce ma per le due azioni militari che permettono cambi di tattica e creazione di unità militari e nel contempo di pescare comunque qualche carta militare a fine turno. Inoltre, se l'abbiamo noi significa che non potremo trovarcelo contro! Se infatti in era I risultava abbastanza importante marcare militarmente gli avversari, ora e soprattutto in era III è indispensabile, perché si apriranno le stagioni di guerre e aggressioni: possono anche non avverarsi, ma l'escalation militare e l'atmosfera da guerra fredda è sempre una certezza!

Piccola nota finale sull'amico Robespierre: non trascuriamo la possibilità di fargli fare 2 rivoluzioni: ad esempio, se in era II l'abbiamo usato per passare a Republic, e in era III è ancora al nostro fianco, consideriamo l'idea di spendere 5 punti scienza e passare, ad esempio, a Communism: faremo 3 punti cultura e passeremo alla nuova forma di governo!

ERA III

Qui il gioco si fa duro! Sì, perché finora abbiamo realizzato le fondamenta e le pareti della vostra civiltà, ma senza tetto ciò che abbiamo fatto è del tutto inutile. La terza era è la più delicata e difficile. E' complessa, perché abbiamo molte azioni da fare e non si può andare per esclusione: bisogna avere un piano preciso per arrivare alla vittoria, e con poche partite alle spalle non è facile destreggiarsi.

Per contro, anche i recuperi più disperati possono avverarsi se ci si mantiene lucidi e se gli avversari commettono qualche errore o ci sottovalutano (e se arriviamo all'era III indietro di cultura, tenderanno a farlo!).

Vediamo quindi che possibili strategie si possono adottare, tra le mille possibili:

- **strategia militare:** se abbiamo abbastanza azioni militari (meglio 5 o più) e una buona tattica da almeno 7 o 8 punti (Classic army, meglio ancora Modern army anche se con truppe obsolete) possiamo puntare a devastare il nostro avversario principale. Dico principale perché, se giocate in 3 o 4, secondo me è meglio puntare su uno: quello con meno forza militare (cannibalizzandolo) o quello con più punti cultura. Meglio aggredire o far guerra?

Bella domanda: se l'avversario ha ancora solo 2 azioni militari (e quindi poche carte militari) e noi abbiamo almeno un paio di aggressioni in mano, possiamo impegnare 2 turni lanciandogliele contro: probabilmente la prima riuscirà a respingerla, ma la seconda difficilmente, e le aggressioni dell'era III sono pesanti! Soprattutto Raid (teniamocela per seconda!) gli potrebbe essere fatale: perdere 2 edifici urbani all'inizio dell'era III può stroncare una civiltà, soprattutto se lo colpiamo nella scienza o nella felicità!

La guerra invece è la strada, più rischiosa ma efficace, contro chi ha molte carte e azioni militari e quindi può probabilmente respingere colpo su colpo le nostre aggressioni. Più rischiosa, ovviamente, perché rischiamo di essere noi a perderla, se non facciamo bene i conti: quanti punti scienza ha l'avversario? Riuscirebbe a giocare una tecnologia speciale (quelle di tipo Exploration e Military danno punti militari) o una tecnologia militare? In questo caso, avrebbe cibo e risorse per potenziare l'esercito? C'è una tattica pronta che potrebbe usare? Ha azioni militari sufficienti per realizzare ciò? E se sì, ci supererebbe? E ancora: ci sono leader in arrivo che possono aiutarlo o per quest'era ha già fatto la sua scelta? Naturalmente è più facile farsi i conti sul giocatore che gioca dopo di noi ma, di una cosa state pur certi... se facciamo guerra a uno, questi abbandonerà qualsiasi strategia pacifica per difendersi, impiegando tutti i mezzi possibili... Per dettagli rimandiamo a dopo nei suggerimenti conclusivi.

Attenzione a quel pacifista di Gandhi: se giochiamo contro un player molto avanti con i punti cultura ma debole di scienza o di risorse, il suo rifugio sarà il leader indiano, che aumenterà ancor più la sua rendita di punti cultura per turno! A questo punto, l'unica possibilità di vittoria che avremo sarà probabilmente di muovergli guerra. Ma per farlo, vista la sua particolare abilità, dovremo avere 6 o meglio 7 azioni militari: 6 per dichiarare guerra e 1 per migliorare l'esercito (ottimo giocare Air force col suo bonus di raddoppio della tattica militare!) o una nuova tattica forte, per sorprendere l'avversario e non renderla copiabile.

Arrivare a 7 azioni militari è difficile, perché nessun leader di era III ne fornisce. Quindi, se avete Napoleone tenetelo stretto, sennò se avete Constitutional Monarchy (+4) giocate Military Theory (+3) oppure cambiate forma di governo in Communism o Fundamentalism (+5) e giocate almeno Strategy (+2).

Leader utili: Churchill e Gates, ma anche Einstein

Meraviglie utili: Fast food chains, Space flight se stiamo andando bene di scienza, o anche niente, risparmiando risorse per pompare al massimo sul militare, lasciando agli

avversari scelte difficili, come ad esempio abbandonare a metà la meraviglia che avevano scelto o smantellare vari edifici per arruolare unità militari.

- **strategia culturale:** se abbiamo Biblioteche e Teatri (i migliori sono Opera e Movies) e ci capita l'occasione di prendere Chaplin e Hollywood, possiamo fare una marea di punti in pochi turni! Intendo tra 20 / 25 punti a turno e più di 30 di meraviglia (Hollywood è la meraviglia che potenzialmente può fornire più punti cultura, ma esprime il suo massimo potenziale per lo più in partite molto "pacifiche")... La ciliegina è avere per qualche turno Bach prima di Chaplin, in modo da trasformare, con poche risorse e senza bisogno di lavoratori, i nostri edifici obsoleti in splendidi Teatri. Unica cosa a cui fare attenzione, ovviamente, la situazione militare, perché gli altri cercheranno di limitarci nell'unico modo loro possibile, cioè attaccandoci

Leader utili: Chaplin su tutti... in chiave difensiva tornano utili Churchill e Gandhi

Meraviglie utili: Hollywood ovviamente! Difficilmente riusciremo a farne altre... se ci capita, anche Internet dovrebbe darci bei punti e Fast food chains è sempre un buon jolly

- **strategia meraviglie:** se la situazione punti cultura è equilibrata e produciamo molte risorse, la vittoria può essere raggiunta anche solo facendo 2 meraviglie su 4. Certo, bisogna che abbiamo anche abbastanza azioni civili, possibilmente anche una delle tecnologie speciali Construction e soprattutto la fortuna che le meraviglie ci capitino sotto mano nei momenti giusti, cioè una all'inizio dell'era e una verso metà... Anche se quest'ultima non la realizzeremo saranno sempre punti tolti agli altri

Leader utili: Gates, perché ci serviranno risorse!

Meraviglie utili: a seconda della nostra civiltà ma anche di quali potrebbero rendere bene agli avversari (togliere Hollywood a Chaplin è sempre uno spasso... purché ci dia un decoroso ammontare di punti)

- **strategia impatti:** se siamo avanti nei punti militari ma di poco per rischiare una guerra, è molto efficace condurre la danza degli Eventi. Per farlo dobbiamo avere molte azioni militari, in modo da crescere ad ogni turno un po' con l'esercito (così da essere sempre in testa) e allo stesso tempo continuare a pescare sempre 3 carte militari a fine turno, così da avere una buona rosa di impatti (eventi di era III) in mano da giocare.

Il solo giocare 6 o 7 impatti nell'ultima era ci darà una ventina di punti cultura (l'equivalente di una buona meraviglia!), in più a fine partita avremo giocato molti degli impatti che attribuiranno punteggio, e si spera che il conteggio andrà quindi a nostro favore! Questa strategia ha due vantaggi aggiuntivi: intanto è flessibile, e quindi, se ci capiterà l'occasione, potremo spostarci su una delle strategie sopra descritte (caso tipico: uno dei giocatori si aggiudica una colonia e smobilita l'esercito e noi, già in vantaggio militarmente, gli lanciamo aggressioni o guerre); il secondo vantaggio è che ci lascia comunque molte "energie" (azioni, scienza, risorse, cibo...) libere per far crescere ancora la nostra civiltà, mirando a crescere nei settori che verranno premiati dagli impatti giocati o che andremo a giocare. A tal proposito, sugli impatti è avvantaggiato

l'ultimo giocatore di turno, in quanto può ottenere il massimo dagli impatti di scienza e militare

Leader utili: Churchill e Gates, ma anche Einstein se non siamo messi benissimo nella produzione di scienza

Meraviglie utili: a seconda della nostra civiltà

- **strategia vostra:** non scordate quanto ho detto in premessa... queste sopra sono delle semplificazioni anche banali, se vogliamo, e vanno applicate con il buon senso: la scelta migliore è sempre quella di adattare la nostra strategia alle opportunità che ci verranno dalla riga delle carte e dalla risoluzione degli eventi!

SUGGERIMENTI CONCLUSIVI: L'ARTE DELLA GUERRA E DELLA DIPLOMAZIA

Alcune osservazioni finali:

TATTICHE MILITARI: spesso fanno la differenza, ma in alcune partite proprio non arrivano in mano! Certo, avere molte azioni militari in modo da pescare sempre 3 carte è un aiuto alla fortuna.

Indipendentemente da questo, giocare tecnologie militari che hanno anche altri giocatori ci permetterà almeno di sfruttare le loro. Viceversa, se abbiamo una tattica militare che richiede una tecnologia che nessuno ha, cerchiamo di accaparrarcela e giocarla, in modo che nessuno possa seguirci (il caso tipico è l'arrivo del Cannon in era II se abbiamo in mano Napoleonic army, defensive army o mobile artillery).

Una classica, e ottima, crescita militare vede fare 2 Warrior subito, in era I un Knights (magari con Phalanx), e poi un secondo. In era II cercare Rifleman e se la fortuna ci arride giocare Conquistadors (+5) o ancora meglio Classic army (+8). Per giocare le altre tattiche di era II è necessaria l'artiglieria (Cannon), ma non sempre avremo la scienza per giocarla... soprattutto se stiamo cambiando governo!

In era III la prosecuzione ideale della strategia "fanti e cavai" è avere la buona sorte di pescare Shock troops (ma nel mazzo ce n'è una sola) e poi alzare la cavalleria a Cavalrymen o meglio Tanks. Modern army è un'ottima alternativa... Se invece abbiamo già l'artiglieria pronta, qualsiasi tattica ci andrà bene.

Occhio che la colonizzazione è anche un buon momento per rivoluzionare il vostro esercito, smantellando unità obsolete o non utili per le tattiche che ci interessa andare a giocare senza pagare azioni militari (ovvio che l'unità smantellata ci dà un lavoratore disponibile mentre lo smantellamento no, ma a compensazione c'è il bonus della Colonia!).

GUERRE: prima di lanciare una guerra controlliamo che l'avversario non possa scararci, cioè arrivare alla fine del suo turno a superarci. Ricordo infatti che la guerra funziona così:

1. viene lanciata come azione politica all'inizio del turno dell'attaccante e richiede 2 o 3 azioni militari
2. l'attaccante può usare le rimanenti azioni militari (se ne ha... non scordatevi di considerare la perdita di azioni militari data dalla dichiarazione di guerra!) per cambiare tattica militare e costruire o migliorare unità militari: alla fine del suo turno la sua forza militare sarà quella di attacco
3. nel turno del difensore, questi potrà anch'egli aumentare la sua forza militare: alla fine del suo turno la sua forza militare sarà quella di difesa
4. prima dell'inizio del nuovo turno dell'attaccante, verranno confrontate le forze di attacco e difesa e vincerà la guerra chi l'avrà più alta, con le conseguenze indicate sulla carta (guadagno / perdita di segnalini gialli, scienza o cultura)

Prima di lanciarla, dovremo quindi verificare quale sarà la nostra forza di attacco e quale la forza del difensore. In proposito:

- verifichiamo se ha unità militari che può upgradare: se sì, ha abbastanza risorse per farlo (comprese carte gialle in suo possesso: Patriotism, Reserves, Military build-up, Wave of nationalism...)? A quanti punti arriverebbe?
- verifichiamo se ha scienza sufficiente per giocare tecnologie militari in upgrade di unità che ha già; se sì, ha abbastanza risorse (comprese carte gialle)? A quanti punti arriva?
- verifichiamo se ha scienza sufficiente per giocare tecnologie militari per lui nuove: ha anche lavoratori disponibili o cibo per farli? Se sì, ha anche risorse (comprese carte gialle)? A quanti punti arriva? N.B.: ricordiamoci che se non avesse lavoratori liberi né cibo per farli, potrebbe comunque smantellare edifici urbani o produttivi... quindi la verifica sulla popolazione lascia il tempo che trova!
- verifichiamo se ha scienza sufficiente per giocare tecnologie speciali di tipo militare (Strategy +3, Military theory +5) o di esplorazione (Navigation +2, Satellites +3)
- da ultimo, non potremo sapere se ha carte tattica militare in mano né di quanti punti potrebbe salire con esse, ma un ragionamento su di esse va fatto, in funzione dei punti tattica suoi attuali, dei tipi di unità che già ha e delle azioni militari (se ne ha poche, ha margini di miglioramento ridotti)

Ovvio che non avremo mai informazioni complete: non conosceremo le carte militari in mano sua e soprattutto non sapremo cosa la riga delle carte civili può portare: se esce Napoleone, per dire, i guai sono alle porte! D'altronde una componente di fortuna, in guerra, c'è sempre: rassegniamoci.

PATTI: I patti sono molto importanti, valutare bene a chi proporli e da chi accettarli, ma in generale è utile poterne sfruttare i benefici in prima persona. Considerate che alcuni patti hanno davvero un grosso impatto sull'esito della partita (menzione speciale per quelli di Era II: Scientific Cooperation e International Trade Agreement), ma anche Open borders di Era I e la sua azione militare aggiuntiva può essere determinante, soprattutto se stipulato presto.

Riguardo a Scientific Cooperation una raccomandazione: consiglio di stringere questo patto se avete un livello di scienza paragonabile o superiore a quello della vostra controparte: se così non fosse rischiate di avvantaggiare lui, che magari gioca anche 2 tecnologie per turno, e non avere poi nel vostro turno nemmeno la scienza di giocarne una (perché vi sono stati sottratti 2

punti scienza...). Occorre prestare attenzione anche ad eventuali aggressioni Spy tra i partecipanti al patto, in quel caso la convenienza del patto potrebbe crescere... o diminuire!

EVENTI: Tra giocatori esperti spesso la differenza è data dalla scelta degli eventi da giocare e dal momento in cui questi si rivelano. Soprattutto se si è avanti di militare conviene giocarli e tenerli a mente. Permette di non sprecare azioni e risorse, avendo un'idea di alcuni vantaggi o rischi futuri. Altrimenti c'è sempre Giovanna D'Arco che permette di vedere quello che sta per arrivare!

Durante la partita tenete sempre a mente se avete visto, in quanto pescati, scartati, giocati, alcuni eventi particolarmente devastanti:

- Era I: Rats, Barbarians, Uncertain Borders, Reign of Terror, Pestilence
- Era II: Iconoclasm, Ravages of Time, Terrorism, Independence Declaration
- Era III: tutti gli impatti!

Nota finale: un ringraziamento a Vincent VanGG e Danilius per gli utili suggerimenti, ai miei compagni di battaglie JuGiu, Buste, Jackie63 e Kingsuckerman e infine a Romendil, ottimo revisore nonché organizzatore del lunghissimo torneo di quest'anno in Tana, e con lui a tutti gli altri goblin che hanno partecipato (Ken Parker, Richard, Nuvolaz, AmonRa, Maxc, Romange, Fabio_MP, Zio_Hal, Chubecca, Deiv e tutti gli altri 51...).