

Scegliere le popolazioni in BRITANNIA

di Lew Pulsipher

Questa è una variante da usare al posto della normale assegnazione delle popolazioni e colori presenti nelle regole di *Britannia*. Scegliere le popolazioni in questo modo può portare ad avere popoli che interferiscono tra loro, se un giocatore non pianifica subito un'ottima strategia (quindi, i giocatori alle prime partite non dovrebbero utilizzare questa variante). D'altra parte, la variante porta a nuove combinazioni che faranno sembrare "nuovo" il gioco ai giocatori più esperti.

Quando un giocatore deve scegliere, prende una nazione (o una combinazione, se le combinazioni vengono usate). Se un giocatore ha una delle nazioni seguenti, non gli è permesso di prendere l'altra, a meno che non sia l'unica scelta disponibile.

Coppie di Nazioni Proibite:

Romani e qualsiasi tra: Angli, Belgi, Briganti, Irlandesi, Juti, Pitti, Sassoni, Gallesi

Angli – Danesi

Angli – Sassoni

Danesi – Sassoni

Danesi – Norvegesi

Norvegesi – Sassoni

Normanni – Sassoni

Questo limita molto il giocatore che sceglie i Romani, abbastanza il giocatore con i Danesi o i Sassoni, ed un po' chi ha preso i Norvegesi e gli Angli.

È possibile che una scelta fatta verso la fine porti ad una combinazione "proibita", solo perché non ci sono altre opzioni. Ad esempio, il giocatore con i Romani deve fare la sua ultima scelta, e rimangono solo i Belgi, allora non può fare altro che prendere i Belgi.

Tre giocatori:

Per dare ad ogni giocatore lo stesso numero di scelte, abbiamo diviso i Romani dai Romano-British, e unito i Dublinesi con gli Juti (si prendono come un'unica scelta) ed i Romano-British con i Belgi (si prendono come un'unica scelta), per avere un totale di 15 nazioni.

I tre giocatori sono indicati con A, B e C. La lettera viene assegnata con un metodo prestabilito (tiro di dado, età o altro). I giocatori effettuano le proprie scelte seguendo questo ordine:

A B C C B A C B A A B C

Poi si tira un dado per stabilire l'ordine in cui vengono scelte le ultime tre nazioni, oppure si utilizza il metodo descritto per partite a cinque giocatori.

Quattro giocatori

I Romani ed i Romano-British sono presi insieme, in modo d'avere 16 scelte. L'ordine per effettuare le scelte è il seguente:

A B C D D C B A D C B A A B C D

In alternativa: dividete i Romani dai Romano-British, e combinate i Romano-British con i Dublinesi.

Cinque giocatori

Abbiamo diviso i Romani dai Romano-British. In modo da avere lo stesso numero di scelte per ogni giocatore, abbiamo unito i Dublinesi con gli Juti (si prendono come un'unica scelta), e i Romano-British con i Belgi (si prendono come un'unica scelta).

L'ordine per effettuare le scelte è il seguente:

A B C D E E D C B A

Per prendere le ultime cinque nazioni ci sono due metodi. Con il primo, tirate un dado per scegliere l'ultimo gruppo. Con il secondo metodo, potete prendere le nazioni rimaste utilizzando i dati di Pekka Marjola (li troverete sotto), e scegliere in accordo con il valore in punti, dal più basso al più alto.

Commenti:

È possibile che alla fine un giocatore abbia scelto delle nazioni che lo lasciano senza nulla da fare per un lungo periodo durante la partita. I giocatori dovrebbero tenere in considerazione questo particolare, quando effettuano le proprie scelte. Questo accade spesso quando si gioca una partita a cinque giocatori.

Utilizzare le proibizioni può portare a una situazione particolare quando una nazione non può essere presa dai propri avversari, così da permettervi di sceglierla in un secondo momento, ed intanto prendere un'altra nazione.

Un esempio per tre giocatori: il giocatore A prende i Romani, B i Sassoni, C gli Angli. Ora B e C non possono prendere i Danesi, così A può prendere una nazione che non siano i Danesi come seconda scelta (la sesta generale), sperando che questi siano ancora disponibili alla sua prossima scelta (la nona generale). Per contrastare questa possibilità, il giocatore C dovrebbe evitare di prendere gli Angli, ma è una decisione delicata da prendere... ricordate che il giocatore C ha sia la terza che la quarta scelta.

È possibile l'uso della variante senza proibizioni, ma può portare a situazioni sbilanciate anche tra giocatori esperti. Una recente partita in tre, utilizzando la variante di scegliere le popolazioni è finita con un punteggio di 441 – 249 – 95, con il primo giocatore che aveva preso le popolazioni dei Gallesi/Sassoni/Angli/Briganti. A metà partita tutti gli oppositori erano stati eliminati.

I tester suggeriscono che, dopo aver fatto le vostre scelte, i gruppi di popolazioni vengano scelti utilizzando la variante (descritta nel regolamento) in cui si mettono all'asta i punti vittoria.

I miei ringraziamenti vanno a chi mi ha aiutato a testare questa variante: Rob Brockway, Jamie Edmundson, Richard Jones, Pekka Marjola, Torben Mogensen, Luke Taper, Karsten Ockenfels.

Il punteggio medio ricavato dal database (ancora piccolo) di Pekka:

Romans (Romani)	125
Romano-British	8
Scots (Scozzesi)	28
Dubliners (Dublinesi)	18
Norwegians (Norvegesi)	36
Welsh (Gallese)	91
Caledonians (Caledoniani)	36
Jutes (Juti)	16
Danes (Danesi)	67
Brigantes (Briganti)	55
Irish (Irlandesi)	28
Saxons (Sassoni)	98
Norsemen (Ascomanni)	42
Belgae (Belgi)	22
Picts (Pitti)	62
Angles (Angli)	92
Normans (Normanni)	42

Esempio di Scelta delle Popolazioni

Allison, Bill, Conrad e David stanno per iniziare una partita a Britannia. (L'ordine corrisponde alla prima lettera del loro nome.)

Allison sceglie i Romani/Romano-British.

Bill sceglie gli Angli.

Conrad sceglie i Gallese.

David sceglie i Sassoni e i Pitti. Non può scegliere i Normanni, Norvegesi o Danesi, perché è proibito averli insieme ai Sassoni.

Conrad sceglie i Normanni da usare insieme ai suoi Gallese.

Bill sceglie i Norvegesi. Non può scegliere i Danesi perché ha gli Angli.

Allison ha limitate possibilità di scelta perché ha preso Romani, quindi sceglie i Danesi.

David prende i Briganti. Sassoni, Pitti e Briganti sembrano una buona combinazione, ma di certo lo metterà contro i Romani, Romano-British ed i Danesi.

Conrad prende gli Ascomanni per unirli ai Gallese ed Normanni.

Bill prende gli Scozzesi per unirli ai suoi Angli e Norvegesi, in un tentativo di asse nordica.

Allison ora può scegliere tra Belgi, Irlandesi, Juti, Caledoniani e Dublinesi. Non può prendere nessuno dei primi tre perché ha i Romani. Prende i Dublinesi. Ora ha un'altra scelta ed è forzata a prendere i Caledoniani.

Bill deve scegliere tra Belgi, Irlandesi e Juti. Prende gli Juti.

Conrad prende gli Irlandesi, sia per difendere i Gallese sia per altre ragioni.

David prende i Belgi.

Allison: Romani, Romano-British, Danesi, Dublinesi, Caledoniani.

Bill: Angli, Norvegesi, Scozzesi, Juti.

Conrad: Gallese, Normanni, Ascomanni, Irlandesi.

David: Sassoni, Pitti, Briganti, Belgi.

La strategia cambia drasticamente. Sembra che gli Irlandesi possano proteggere i Gallesi contro i Sassoni, invece di trovare un modo di aggirarli. I Pitti e gli Angli saranno nemici (fatto vero storicamente), e gli Scozzesi e gli Angli agiranno insieme contro i Pitti. I Sassoni, Briganti e Pitti hanno circondato gli Angli. I “quattro re” sono comunque controllati da quattro differenti giocatori, ma poteva anche non essere così. Probabilmente una partita non sarà bilanciata come con il posizionamento standard, ma in questo modo sarò di certo divertente.

Molte persone al posto di Conrad avrebbero scelto i Danesi per unirli ai Gallesi, ma lui ha voluto provare una strategia diversa. Inizialmente, Conrad voleva prendere i Belgi come sua ultima scelta, ma poi ha deciso di tenere lontani gli Irlandesi dalle sue spalle. Ora Conrad ha gli Ascomanni e gli Irlandesi in grado di cooperare, e non solo per proteggere i Gallesi.

Bill non avrà pedine sul tabellone fino al terzo round! Inoltre, potrebbe avere il gruppo di popolazioni più debole. Forse avrebbe dovuto prendere gli Irlandesi invece degli Juti? È stata una sua scelta, nessuno lo ha obbligato a farlo.

A metà partita, Allison avrà poco da fare, se i suoi Romano-British sopravviveranno per poco, perché i Caledoniani sono una popolazione che tende ad essere passiva.

E così via.

Lew Pulsipher

Traduzione Gabriele “Falcon” Boldreghini

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

