

ANTIQUITY: FAQ E STRATEGIA

Le regole di Antiquity sono eccellenti e raramente richiedono una chiarificazione. Di fatti la maggior parte delle seguenti domande trova già una risposta nel regolamento stesso. Comunque, ho pensato di riunire qui tutti i principali dubbi emersi sul gioco, assieme ad alcuni consigli per i neofiti e altre considerazioni strategiche, concentrate nella seconda parte dell'articolo.

Diverse edizioni e componenti.

D: qualcuno sa dirmi cosa cambia dalla prima edizione rispetto a quella del 2006?

R: nuova scatola, retro degli edifici con indicato il costo e retro della traccia Carestia che va da 19 a 37.

D: la mia copia del 2006 ha solo 21 cubi per ognuno dei 4 colori. Ma l'elenco dei materiali parla di 22 cubi. In teoria ne servono davvero 22 (20 per le case/lavoratori, 1 per l'ordine di gioco e 1 per santi).

R: la Slotter ha parlato di un errore di stampa nel regolamento. Se hai bisogno della 20a casa, allora il gioco è finito e puoi prendere il cubo direttamente dall'ordine di gioco o dal santo.

D: carpentieri, fontane e magazzini sono limitati a 4 per giocatore o a 16 in comune per tutti i giocatori?

R: 16 per tutti i giocatori.

D: nel terreno, alcuni esagoni appaiono blu scuri e altri grigio/azzurri. Sono tutti considerati acqua?

R: sì.

Traccia della Carestia

D: nella scatola ho 4 tracce Carestia/santi/ordine di gioco. Ogni giocatore ha dunque una traccia individuale per i propri livelli? Quando ho letto le regole mi è parso di capire che la traccia fosse comune, così, se una fontana abbassa il livello di Carestia, lo abbassa per tutti i giocatori. Ma allora perchè ce ne sono 4?

R: ce ne sono 4 solo per una ragione di stampa delle fustelle. Avete bisogno (e dovete usare) solo di una singola traccia per la Carestia e per i santi. In ogni caso questo ti dà la possibilità di giocare 2 partite da 2 giocatori in contemporanea o 4 solitari.

D: quindi c'è una singola traccia per tutti i giocatori per la Carestia? E se costruisco una fontana, il livello di Carestia scende di 1 per tutti ?

R: sì e sì. È un piccolo aiuto per il fatto che l'inquinamento dei giocatori aumenta di 1 ogni turno.

D: il livello di carestia, può aumentare oltre i 18 o questo livello è il massimo?

R: può aumentare. Nella seconda edizione, il retro della traccia mostra i valori da 19 a 37.

Edifici

D: posso mettere un uomo in un edificio appena costruito e utilizzarne immediatamente la funzione?

R: sì e sì. Ricorda però che una volta che metti un uomo in un edificio, non puoi rimuoverlo da tale edificio e piazzarlo in un altro nello stesso turno. Ad esempio, non puoi mettere un uomo nel mercato, commerciare e, nello stesso turno, spostarlo poi al carpentiere.

D: le regole dicono che nella fase di Costruzione Città, il proprio turno deve essere eseguito in segreto. Non sono sicuro di quanto sia possibile fare ciò. Intanto gli altri possono vedere quali edifici stai prendendo dalla riserva. Credo che lo scopo delle regole sia di prevenire che un giocatore attivi o costruisca un edificio in risposta a quello costruito da un altro, ma è attuabile data la meccanica e la natura del gioco? Ci sono gruppi che giocano senza applicare strettamente questa regola?

R: un purista direbbe che, guardando quello che fanno gli altri, hai un grosso aiuto per la tua strategia di costruzione. Quando noi giochiamo, in realtà facciamo tutto alla luce del sole. Nessuno, in realtà, presta molta attenzione a quello che fanno gli altri. Abbiamo anche molta fiducia nella corretta condotta degli altri, anche per l'applicazione delle regole, degli scambi, dei pagamenti o del piazzamento delle tombe. In ogni caso, alla fine, ciascuno fa un breve riassunto di cosa ha costruito in quel turno.

D: le regole dicono che puoi costruire una città o una locanda sopra un tassello esplorazione e scartarlo dal gioco senza rivelarlo. Cosa accade se vi viene costruito sopra un edificio di produzione (taglialegna, miniera, ecc)? Il tassello viene rimosso o rimane in loco?

R: il tassello esplorazione DEVE essere rimosso (senza usarlo e senza guardarlo) quando ci piazziamo sopra un bene o un edificio di produzione. Deve essere rimosso anche quando inquiniamo l'esagono.

D: che succede se un giocatore esaurisce le sue riserve di legno e non ha un taglialegna attivo? E magari non hai neanche il mercato? Sbaglio o puoi solo sperare di avere altre merci e convincere un altro giocatore a scambiare legno con te?

R: succede che sei fregato. È una pessima idea ridursi in questa situazione. Se è la prima partita, potete magari permettere al giocatore di cambiare in suo edificio con un taglialegna, in modo da rimettersi in gioco. È una lezione da imparare, comunque.

D: devo assumere che gli edifici possano essere costruiti mostrando una sola faccia? Ovvero quella che non mostra il costo?

R: gli edifici possono essere ruotati a tuo piacimento, ma non possono essere capovolti dalla faccia che ne indica il costo. Possono essere posizionati solo dalla faccia col nome.

D: le stalle necessitano di un uomo per estendere la zona di controllo. Cosa succede a un edificio di produzione a 3 spazi se togli l'uomo dalle stalle? Continua a produrre o rimane "bloccato"?

R: devi mettere un uomo alle stalle per aumentare la tua zona di controllo. Tuttavia la zona di controllo serve solo per determinati scopi (costruire, esplorare, inquinare). La raccolta delle risorse non ne è influenzata, per cui continua normalmente.

D: per costruire un magazzino, devi pagare 1 legno per ogni sezione o 1 solo legno per l'intera struttura, indipendentemente da quanti pezzi è costruita?

R: 1 solo legno per l'intera struttura, ma nota che deve rimanere un rettangolo. Non può essere esteso successivamente né cambiato di forma grazie a Santa Barbara (solo spostato).

Pescatori (Industrie Ittiche)

D: ho bisogno di un porto per fare una industria ittica?

R: no.

D: ho bisogno di un uomo per le industrie ittiche? Lo prendo direttamente dalla carpenteria con cui ho fatto l'industria?

R: sì, hai bisogno di un uomo, così come per tutti gli altri edifici produttivi. E viene direttamente dalla carpenteria utilizzata per la costruzione.

D: se costruisco una industria ittica sopra un terreno inquinato (è permesso), quando poi rimuovo le risorse, immagino che il tutto rimanga inquinato.

R: è consentito costruire una industria ittica su un terreno inquinato, che rimarrà inquinato anche una volta rimossa l'industria. Quando sono piazzate locande o città, invece, di solito si rimuove l'inquinamento sotto di esse, perché sono edifici permanenti.

Cattedrali

D: un edificio con una tomba non è più funzionante. Quindi, se una cattedrale ha una tomba, significa che non può più usare la sua abilità speciale e non può vincere il gioco?

R: esatto, tutte le funzioni della cattedrale sono sospese, sia l'abilità speciale che le condizioni di vittoria. Pessima idea...

D: quando distruggi una cattedrale, le merci ivi stoccate sono immediatamente perse o possono essere usate fino alla prossima fase di stoccaggio merci? E cosa succede se piazziamo una tomba su una cattedrale con delle merci immagazzinate?

R: in entrambe i casi, le merci sono scartate solo nella fase di stoccaggio merci, se non sei riuscito a preservarle in altro modo (meglio spenderle prima, quindi).

D: quando usi la facoltà di Teologia per distruggere una cattedrale, puoi costruirne una nuova lo stesso turno?

R: sì, puoi costruire quella nuova lo stesso turno. Ma nota che non puoi distruggere una cattedrale più di una volta per turno.

Commercio e mercato

D: un mercato con un uomo può commerciare. Questo può avvenire solo in fase 2 o sempre durante il gioco?

R: solo nella fase 2.

D: il commercio può avvenire solo nella fase 2. Però la fase 2 è segreta. Puoi usarlo lo stesso, dichiarandolo ad alta voce, anche se gli altri giocatori non possono vedere se effettivamente tu abbia un uomo sul mercato? O puoi usarlo solo alla fine della fase, quando tutti possono vedere le rispettive plance?

R: puoi commerciare anche durante la fase di costruzione. Devi solo annunciare gli scambi che fai. Alla fine delle fasi, tutti potranno controllare che hai un mercato con un uomo sopra.

D: se hai costruito un mercato e hai un uomo su di esso, quante volte puoi commerciare in un turno?

R: quante volte vuoi, sia col gioco (2:1), sia con gli altri giocatori (1:1, previo consenso).

Case

D: le regole dicono che le prime case sono gratuite. Questo significa che le puoi costruire tutte e 4 durante la tua prima fase di costruzione città o ne puoi fare solo 1 per turno?

R: puoi costruirle tutte e 4 assieme, così da avere accesso a 4 lavoratori nel primo turno. L'unica ragione per cui potresti non costruirle è perchè stai cercando una programmazione degli edifici a lungo termine e hai in mente una qualche particolare disposizione degli edifici sulla griglia della città.

D: quando costruisci una casa, questa va sulla griglia della città, sulla plancia del giocatore o su entrambe? Com'è il setup del gioco a questo proposito?

R: le case devono essere costruite sulla griglia della città. Con San Niccolò, devi quindi trovare posto per tutte le 20 case a disposizione.

Per il setup:

- le regole dicono: “ogni giocatore mette le case sulla propria plancia, in corrispondenza dei costi, ciascuna con un uomo sopra”.
- Altri giocatori preferiscono metterci solo i cubi degli uomini e non le case, per mantenere visibili i costi stampati sulla plancia.
- Altri ancora, visto che il costo delle case è stampato sul loro retro, nella 2a edizione, preferiscono mettere solo le case (capovolte) sulla plancia e non i cubi.

Miniere

D: le regole dicono che la prima miniera in una catena montuosa determinerà la risorsa (pietra o oro) prodotta da quella catena. Questo significa che se ha una piccola catena di 4 esagoni e ci metti sopra una cava di pietre, questa catena produrrà sempre e solo pietre? Anche se la ripulisco con la facoltà di Alchimia? E come posso tenere traccia di questo, quando esaurisco la cava?

R: sì, produce e produrrà solo pietra. Noi teniamo traccia di questa pregressa produzione tramite un segnalino non appartenente a nessuno (oro o pietra), magari posizionato fuori dalla mappa.

D: le regole dicono che se costruendo una città divido in due una montagna, questa produce comunque la stessa risorsa originale. Questo è valido anche per la città piazzata ad inizio gioco?

R: sì.

Inquinamento e tombe

D: la facoltà di Alchimia può rimuovere l'inquinamento sotto a un segnalino risorsa? E sotto una industria ittica?

R: non puoi rimuovere l'inquinamento sotto le risorse. Il segnalino è subito piazzato sotto una risorsa per comodità ed ergonomia di gioco, ma a tutti gli effetti quel terreno non è ancora inquinato finchè non è stato sfruttato.

D: come rifai una foresta sugli esagoni disboscati? La facoltà di Alchimia può farlo?

R: non puoi mai riportare a foresta un esagono disboscato. Diventa pianura e basta. Quando usi la pianura, la inquina e la facoltà di Alchimia può rimuovere questo inquinamento, riportando l'esagono a pianura fertile, ma mai più a foresta.

D: se ho un ospedale con sopra un uomo e rimuovo solo due tombe durante la fase 2 di costruzione edifici, posso poi rimuoverne 3 tra quelle costruite durante la fase di Carestia?

R: no. Un'ospedale condotto da un uomo, opera solo durante la fase 2 del gioco e può rimuovere solo tombe già esistenti. Se nuove tombe sono aggiunte successivamente (es. per la Carestia), per rimuoverle dovrai aspettare il turno successivo e rimettere un uomo nell'ospedale.

D: l'Inquinamento deve essere piazzato nella zona di controllo della singola città che lo produce? Mettiamo che io abbia 2 città, con una produzione di 6 segnalini Inquinamento. Posso metterli tutti nella zona di controllo di una delle due città o devo ripartirli?

R: puoi mettere i segnalini Inquinamento dovunque vuoi nella zona di controllo del tuo regno, sia della città che delle locande che sugli esagoni resi accessibili dal porto. L'unica eccezione è rappresentata dalle discariche nemiche che possono impedirti di scaricare nelle zone di controllo comuni.

D: nella fase 9, se un giocatore raggiunge la mia zona di controllo, può inquinare. Se questo giocatore ha una discarica, posso comunque inquinare la nostra zona in comune? Se la risposta è no, diventa un bel problema. Per me diventerà sempre più difficile trovare zone da inquinare, man mano che le nostre zone di controllo si sovrappongono. Se non ci riesco, dovrò aggiungere altre tombe e questo causerà la mia rovina.

R: no, dato che lui ha una discarica attiva (con un uomo sopra), tu non puoi inquinare la sua zona di controllo, che sia o meno condivisa con te o con altri. La sua strategia è comune quando si sceglie San Giorgio.

D: le regole dicono "se un giocatore non in grado di piazzare una tomba, perde la partita". I segnalini tomba sono condivisi tra tutti i giocatori (sono 80 in totale) o sono da considerare 20 per giocatore e se uno deve piazzare la 21^a lo si considera eliminato?

R: le tombe sono condivise. La condizione di eliminazione dal gioco prevede che tu non possa piazzare una delle tombe "guadagnate" nella fase 8 (Carestia) perchè ogni spazio della tua città è già occupato da una tomba. Se invece si esaurisce la scorta totale delle tombe dovresti trovare qualche altro segnalino o pezzo di carta da usare in sostituzione.

D: Posso inquinare un esagono che ha un legno sopra a una foresta e la pianura?

R: no, non puoi inquinare esagoni contenenti beni. Puoi inquinare la pianura, un segnalino esplorazione (che viene rimosso), assumendo che tu non abbia una discarica per prevenire questo evento.

Zona di controllo

D: le regole dicono che la mia zona di controllo (escludendo stalle e porto) è di 2 spazi attorno a ogni città e/o locanda che possiedo, indipendentemente dal terreno, esclusi gli esagoni d'acqua e fin tanto che non attraverso l'acqua. Posso scavalcare un'altra struttura per raggiungere uno spazio nella mia zona di controllo? Nel particolare, se un giocatore ha una locanda adiacente a una mia miniera, lo spazio subito dietro ad essa e vicino alla miniera, è mio comunque?

R: sì

D: una città non divide una montagna in due corpi distinti. E uno spazio d'acqua? Una città di partenza costruita sopra esagoni d'acqua, la divide in modo che possa anche essere soggetta al controllo di un altro giocatore con il porto?

R: sì, l'acqua può essere divisa in due corpi distinti, anche per quel che concerne le zone di controllo.

Condizioni di vittoria

D: si è verificato il caso di due giocatori che hanno vinto allo stesso turno. Le condizioni di spareggio non ci sono del tutto chiare. Dobbiamo contare: gli spazi con locande e città (presumo no); fattorie (qualcuno dice che, essendoci il tassello inquinamento nascosto sotto la produzione, non vadano contate); industrie ittiche (i due esagoni sono coperti da una struttura, quindi no)?

R: contano solo gli esagoni non inquinati e liberi. Quindi qualsiasi esagono che contiene qualsiasi cosa che non sia un segnalino erba o esplorazione non va contato.

Santi

nota: sebbene in questa parte ci siano domande e risposte, si inizia a trattare di strategia.

La Splotter Spellen ha chiaramente dichiarato che, nei suoi playtests, non si è evidenziato alcun santo dominante.

Seguono alcune osservazioni riguardanti le condizioni di vittoria e le abilità speciali di ciascun santo.

Sono formulate come botta e risposta tra diversi utenti di BGG, tra cui lo stesso Jeroen Doumen. Non ho ritenuto opportuno indicare i vari nick se non quello dell'autore (dato che mi pare rilevante distinguere il suo parere da quello degli altri)

San Giorgio.

Vittoria: includi tutta la zona di controllo di un altro giocatore nella tua zona di controllo.

Bonus: guadagna 1 pesce gratis per ogni cattedrale costruita nel turno (1 solo per cattedrale).

D: per vincere, devi includere anche gli esagoni di acqua controllati da un eventuale porto avversario? Se sì, devi usare anche tu un porto per includere tali esagoni di acqua?

R: sì, devi includere anche l'acqua della sua zona di controllo. E l'unico modo per includere l'acqua è avere un porto con un uomo.

D: parrebbe abbastanza semplice spostare tutta la propria catena di produzione allo scopo di vincere con San Giorgio. Ad esempio, se hai un turno in cui diversi tuoi edifici produttivi stanno terminando le risorse, puoi costruire qualche carpentiere extra e convogliare la tua produzione di cibo verso la costruzione di locande, in modo da inglobare la zona di controllo avversaria rapidamente. Per farlo devi solo distruggere la tua cattedrale, avere una scorta di 4-5 uomini e abbastanza legno per costruire i carpentieri.

R: 4-5 uomini non fanno una grossa catena di locande. Ti serviranno almeno 2 turni per portare a compimento questo piano e il giocatore attaccato può rispondere costruendo egli stesso locande, per ampliare la sua zona di controllo. Se puoi essere circondato da solo 3 o 4 locande, allora meriti di perdere. In ogni caso, carestia e inquinamento costringono i giocatori ad espandersi presto e questo non rende facile la vittoria con San Giorgio, se non contro principianti.

- L'abilità speciale di san Giorgio è una delle più deboli del gioco. Per farla fruttare devi essere il primo a costruire la cattedrale. Questo ha anche lo scopo di avvertire gli avversari sulle tue intenzioni: se vuoi sfruttare l'abilità del tuo santo, mandati anche un messaggio agli altri, dicendo loro che tenterai di inglobare la loro zona di controllo. Quello che ottieni in cambio sono giusto 2 o 3 pesci per l'intero gioco. Se invece non costruisci subito la cattedrale per mantenere il fattore sorpresa, non ottieni nulla. Costruire le locande non è così difficile, perché richiedono solo cibo e non legno (prezioso per tanti altri edifici) o beni di lusso (rari e indispensabili per le case). Penso che tale via per la vittoria possa essere conseguita anche solo con una città contenente 3 carpentieri, 1 birreria, 1 esploratore, la cattedrale, le stalle e un granaio. La discarica ti interessa poco perché ti espanderai molto in fretta e avrai spazio per scaricare l'inquinamento. Invece di costruire una seconda città, devi cercare di fare immediatamente locande ed espanderti per la vittoria al più presto possibile. -

- Purtroppo, non è così semplice. Nell'ultima partita non sono riuscito a trovare posto per le stalle in città. Ho provato a fare senza ma mi sono accorto che non ci sono abbastanza locande per circondare completamente uno degli altri giocatori. Per cui la stalla serve, il che significa avere una seconda città e di conseguenza una discarica. E ti serviranno anche fontane, perché anche i tuoi avversari si saranno espansi e, se hanno una discarica, non puoi inquinare il loro territorio. Ora ti serviranno anche un ospedale e un magazzino perché la carestia sarà decisamente alta a questo punto della partita. Questo significa che i tuoi lavoratori dovranno procurarsi altre risorse oltre al cibo (che serve per le locande) e quindi non stai lavorando per soddisfare le tue condizioni di vittoria, ma per sopravvivere. Il tuo misero bonus è venuto e andato già molti turni fa e il suo benefico si è rapidamente esaurito. Forse dipende dal modo di giocare del nostro gruppo, ma sono d'accordo con gli altri nel definirla la condizione di vittoria più difficile e anche la meno divertente da conseguire. -

- per giocare con San Giorgio, puoi mantenere due atteggiamenti:

1) Furtivo. Prendi, ad esempio, San Cristoforo, metti da parte una nutrita riserva di cibo e muoviti lentamente ma deciso verso l'area di gioco di un altro giocatore. Poi cambia cattedrale, e costruisci velocemente e aggressivamente quante più locande puoi. Avrai bisogno di stalle e porto.

2) Aggressivo. Non ti renderà popolare ma è efficace. Costruisci presto 2 o 3 città (ti servono per avere spazio per le tombe e produrre più inquinamento, inoltre consumano spazio coltivabile). Fai una discarica e le stalle e dirigiti rapidamente verso un malcapitato. Costruisci e inquina il suo territorio, trascinandolo in una spirale mortale. È abbastanza efficace se si è veloci, ma non ti renderà simpatico al tavolo...

In entrambe i casi dovrai avere qualche accorgimento:

- Tieni sotto controllo la carestia tramite qualche fontana e costruendo sopra i tasselli d'esplorazione.
- Non scartare la possibilità dei lavori forzati: dato che San Giorgio prevede un approccio con un consumo di risorse levato e veloce, i lavori forzati possono darti la giusta spinta.
- I lavori forzati ti consentono di costruire gli edifici e le città di cui hai bisogno più rapidamente degli altri, con un impegno di popolazione inferiore. È uno degli edifici più potenti del gioco, non sottovalutarlo.
- Ricorda infine che ti serve davvero una discarica, non tanto per difendere te stesso, quanto per rallentare lo sviluppo degli altri (che devono scaricare nel loro territorio)

Ancora, l'approccio Furtivo funziona a vari livelli oltre a quello più ovvio. Gli altri giocatori dovranno sempre tenere in considerazione la tua possibilità di cambiare cattedrale in favore di San Giorgio e dovranno intraprendere azioni di varia natura per prevenire questa eventualità. Se lo fanno, hanno comunque impiegato risorse in una direzione che non è assolutamente detto che tu prenda. Loro hanno sprecato risorse in direzione opposta al loro obiettivo, mentre tu puoi anche continuare col tuo santo originale, senza virare a San Giorgio. Se invece non si premuniscono, a te serve solo una buona posizione di partenza e qualche carpentiere extra per avere successo.

Ancora un paio di consigli. Se un giocatore non sta inquinando, grazie a una discarica e un paio di fontane, allora, di solito avrà solo 1 o 2 città ed è da considerare un bersaglio primario (ha una piccola zona di controllo) per San Giorgio. Se stai giocando correttamente, con le stalle e il porto, hai un raggio di azione maggiore degli altri e potrei inquinare e costruire fuori dalla zona di controllo della vittima, nella sua futura area di espansione. L'inquinamento è un sistema di attacco volto a limitare la capacità produttiva dell'avversario. Quindi, prendendo gli esagoni non sfruttati attorno alla zona avversaria, potrai poi facilmente circondarlo, anche in presenza di una eventuale facoltà di Alchimia.

Se il tuo gruppo gioca in maniera molto protettiva, allora l'atteggiamento con San Giorgio cambia. Quello che abbiamo notato con un po' di partite alle spalle è che la differenza la deve fare la velocità. Quindi devi imparare a fare a meno di certi edifici altrimenti ritenuti indispensabili per un buon sviluppo e investire subito risorse in direzione del tuo scopo. Antiquity è sostanzialmente una corsa, nascosta in un meccanismo di civilizzazione e se stai investendo risorse per perfezionare questa civilizzazione, significa che le stai distogliendo dalla cosa alla vittoria.

Invece di tentare di vincere con San Giorgio, puoi tentare di vincere senza costruire una discarica o la facoltà di Alchimia e con solo la tua città di partenza. Penso che riuscirai a battere i giocatori più conservativi con una certa regolarità. Quando un giocatore prende dimestichezza con una certa velocità di sviluppo, troverà in San Giorgio una comoda via per la vittoria.

In ogni caso evito di giocare San Giorgio contro i novizi perchè è davvero un modo poco amichevole per introdurli a questo splendido gioco. -

JD: - quando uso San Giorgio, utilizzo sempre 4 carpentieri, più uno aggiuntivo alla stretta finale. Questo approccio non è sostenibile sulla lunga distanza, ma se lo fai funzionare, non ne hai bisogno. -

San Niccolò.

Vittoria: 20 uomini.

Bonus: quando costruisci case, prendine una gratis. Devi farne almeno 2 e prendi gratis quella col costo minore.

- L'abilità di San Niccolò supporta direttamente la sua condizione di vittoria ed è una delle abilità speciali più efficaci. Le risorse necessarie per conseguirla sono: 1 legno, 21 cibo, 1 pietra, 12 beni di lusso, per un totale di 35 elementi (considerando 16 case oltre le 4 gratis e la seconda città).

Santa Barbara.

Vittoria: costruisci ogni tipo di edificio (Tomba non necessaria).

Bonus: puoi riposizionare gli edifici nella fase 2: Città.

D: un giocatore che ha scelto Santa Barbara non può vincere se la cattedrale o qualsiasi altro edificio ha una tomba sopra (per la vittoria, tutti gli edifici devono essere funzionanti). Come ci si regola per quelli che possono essere costruiti più di una volta (carpentiere, fontana, case). È sufficiente averne uno funzionante o devono funzionare tutti?

R: sì, è sufficiente averne uno solo funzionante per tipo. Inoltre puoi spostare le tombe dagli edifici, grazie a Santa Barbara.

D: può un giocatore con più città e Santa Barbara spostare gli edifici da una città all'altra o solo ridisporli nella stessa città?

R: sì, puoi spostarli tra le varie città.

- questa abilità sembra supportare direttamente le condizioni di vittoria ma praticamente non viene mai usata. Per avere spazio per tutto devi fare due città aggiuntive e quindi hai spazio per posizionare tutto, senza bisogno di rimodificarlo. Le risorse necessarie a Santa Barbara per gli edifici e per le due città aggiuntive sono: 10 legno, 2 cibo, 11 pietra, 8 lusso, per un totale di 31 elementi. -

- poter riarrangiare la disposizione dei propri edifici è un grosso beneficio. La sua funzione principale (che ti permette di cambiare i tuoi piani in corsa) è di consentirti un adeguato uso dell'università. Puoi costruire le tue facoltà presto, anche nella prima città, senza doverti preoccupare dello spazio per gestirle. -

San Cristoforo

Vittoria: possiedi 3 per ogni cibo e lusso nei tuoi magazzini.

Bonus: puoi immagazzinare ogni tipo e quantità di merce nella tua Cattedrale.

D: in pratica si tratta di costruire una città con 7 case, 1 porto, 1 granaio, 2 carpentieri, 1 esploratore, 1 mercato, 1 cattedrale e una facoltà di Alchimia o Biologia. Con una sola città, al giocatore è garantita una vittoria veloce. L'ho provata personalmente e funziona molto bene. Ovviamente ci sono modi per costringere quel giocatore a fare una seconda città (inquinando la sua zona e con San Giorgio), ma mi pare comunque una strategia molto efficace. Esiste un modo per contrastarla?

R: quanti giocatori partecipano alla partita? Perché costruire nella sua area di gioco inquinandola è un sistema molto efficace per riempirla di tombe. Puoi anche ottenere gli stessi risultati con i lavori forzati e sarai anche più veloce. Con più giocatori (che esplorano e alzano il livello di carestia) e senza un ospedale, probabilmente si riempirà di tombe. Inoltre potete cercare di occupare quanta più acqua possibile (con inquinamento e edifici produttivi) e lui sarà sempre meno efficiente e dovrà usare il mercato (che è sempre in perdita). È importante saper vedere e sfruttare il tabellone di gioco. Se due giocatori vedono il terzo progredire ben più rapidamente di loro, allora devono divenire aggressivi nei suoi confronti. Se tu ti spingi costantemente verso una strategia veloce di questo tipo, potrai anche vincere velocemente, qualche volta, ma sei sempre sull'orlo del baratro e se vieni contrastato, con una sola città non hai scappatoie e precipiti molto rapidamente in una spirale distruttiva. Personalmente ho messo a punto strategie molto efficaci anche costruendo la seconda città al turno 4 e la terza già al turno 5. ciò mi catapultava nel mezzo della mappa, lo spazio cittadino extra mi permette di assorbire tombe e avere comunque spazio per costruire. Inoltre posso scaricare un sacco di inquinamento verso gli altri giocatori, rendendo loro le cose più difficili (funziona bene con San Niccolò). Questo sistema, contro un approccio come il tuo, è micidiale.

Questo santo ha una abilità speciale che funziona egregiamente sia per la propria condizione di vittoria che per le altre. Il fatto che si debba immagazzinare cibo, comporta un beneficio collaterale: la carestia avrà un impatto minore sul giocatore. Le risorse per la vittoria di San Cristoforo sono: 0 legno, 12 cibo, 0 pietra, 12 lusso, per un totale di 24 elementi.

Santa Maria.

Vittoria: 2 condizioni di vittoria qualsiasi.

Bonus: tutti gli altri bonus.

D: se scelgo Santa Maria, posso utilizzare la condizione di San Giorgio per includere la zona di controllo di qualcuno in un determinato turno e poi soddisfare la seconda condizione in un turno successivo? O entrambe le condizioni di vittoria devono essere soddisfatte contemporaneamente?

R: entrambe le condizioni devono essere soddisfatte contemporaneamente nella stessa fase di controllo delle condizioni di vittoria.

Le risorse per la vittoria di Santa Maria sono:

- (popolazione e edifici): 11 legno, 23 cibo, 12 pietra, 20 lusso, totale 66.

- (popolazione e risorse): 1 legno, 33 cibo, 1 pietra, 24 lusso, totale 59.

- (edifici e risorse): 10 legno, 14 cibo, 11 pietra, 20 lusso, totale 55.

Discussione generale sui Santi.

- La condizione di vittoria di San Cristoforo sembra richiedere il minor numero di risorse (24) di tutte, inoltre ha una delle migliori, se non la migliore, abilità speciali, con l'aggiunta di un effetto anti-carestia. Sembra anche richiedere un numero inferiore di città rispetto alle altre. C'è bisogno di parecchia esperienza per far fruttare San Giorgio e per capire le potenzialità di Santa Maria. Personalmente mi pare che nessuna delle condizioni di vittoria possibili per Santa Maria sia migliore della singola di San Cristoforo. Tuttavia è possibile che Santa Maria possa essere una buona combinazione tra la condizione di vittoria di San Giorgio e una delle altre condizioni di vittoria, magari San Niccolò che potrebbe fornire molti lavoratori per la veloce espansione. -

JD: - un aspetto che questa analisi dimentica è che San Cristoforo richiede beni diversi per poter vincere. In particolare, dire che servono 12 beni di lusso è molto più semplice che dire che ne servono 3 di ciascun tipo. Ancora, penso che troverete l'abilità di San Giorgio molto più forte di quel che appare a una prima occhiata e quella di San Cristoforo più debole, man mano che l'esperienza di gioco aumenta (è possibile giocare e vincere senza alcun magazzino). E non sono neanche d'accordo col fatto che San Cristoforo possa vincere facilmente con una sola città. A mio parere, la migliore condizione di vittoria per un giocatore dipende dal terreno di partenza.

Suggerimenti per i neofiti.

Antiquity è un gioco complesso e con delicati equilibri. Può facilmente intimidire i neofiti, specie se giocano con giocatori scafati. Dato che, a parte il setup iniziale, non c'è elemento fortuna nel gioco, che il sistema gioca contro di te con carestia e inquinamento e che c'è un'ampia scelta di opzioni possibili, è facile sentirsi spaesati.

Ecco quindi alcuni consigli per chi inizia a giocare:

- 1) non rimanere mai, mai, mai senza legno. Il legno serve per costruire taglialegna e mercato (che ti consente di avere tutte le merci che vuoi, purchè tu ne abbia altre da scambiare). Se non hai più né legno né un mercato, puoi solo sperare nella pietà di un altro giocatore con un mercato attivo.
- 2) quando piazzati la prima città ricordati che puoi piazzare i tuoi lavoratori entro 2 esagoni da essa ed essi sfrutteranno quell'esagono e tutti quelli adiacenti. Cerca di ricordare bene questo concetto e il funzionamento degli edifici produttivi fuori città. È importante riflettere su questo prima di piazzare la tua città. Dovrai essere in grado di raggiungere un buon appezzamento di bosco, una montagna per la pietra e quanta più acqua possibile. Puoi anche essere a tiro di un tassello esplorazione o due: questo è utile ma non cruciale. Anche la pianura +è importante, ma dato che il bosco diverrà presto pianura, è meno determinante di altri terreni, per iniziare. L'acqua tende a essere sottovalutata dai novizi, ma è importante perchè ti consente di procurarti non solo cibo (pesce) senza un appropriato seme, ma anche due differenti beni di lusso (perle e conchiglie). A differenza della montagna, l'acqua può cambiare tipo di produzione, così lo stesso elemento può produrre pesce per un pescatore e perle per il successivo.
- 3) inizi il gioco con 6 legni. Nel mio gruppo, di solito, compriamo quanto segue: 2 legni per 2 carpentieri (necessari per la successiva fase di costruzione extra-cittadina); 1 per il granaio (per sopperire alla carestia dei primi turni); 1 per un esploratore (se hai tasselli esplorazione entro 2 esagoni dalla città); 1 per un taglialegna (vedi il punto 1.); 1 per una cava di pietra o un pescatore.

Prendere della pietra al primo turno ti consente di fare la cattedrale al secondo, cosa alquanto vantaggiosa, specie se hai intenzione di onorare San Cristoforo o Santa Maria che ti consentono di stoccare una infinita quantità di beni nella loro cattedrale. Se non hai un esploratore non vuoi fare una cattedrale in grado di stoccare beni, allora avrai bisogno di un magazzino, costruito con il legno avanzato. Per una sola unità di legno, puoi fare un magazzino grande quanto vuoi, purchè rettangolare. Nella pratica abbiamo visto che un magazzino da 6 spazi (3 tessere) è di solito più che sufficiente.

La parte più controversa di questa apertura è la costruzione dell'esploratore. Dato che tutto il cibo scoperto durante l'esplorazione causa un aumento della carestia, alcuni giocatori preferiscono evitare questa situazione nei primi turni (a altri preferiscono evitare del tutto).

Naturalmente, altri giocatori avranno un tipo di apertura differente, quindi ognuno può trovare la sua apertura ottimale, ma spero di aver dato comunque un'idea valida per partire.

Seguono i commenti e le risposte di altri utenti.

- Si può evitare di fare l'esploratore e costruire 3 carpentieri per andare poi a edificare fuori città. Anche fare subito 2 taglialegna è una strategia che può dare i suoi frutti. Puoi anche non prendere il granaio per i primi turni e impiegare il legno altrove. Non è un edificio da posporre troppo a lungo (massimo i primi 2 turni), comunque puoi permetterti di non costruirlo subito.

- Un granaio non è così importante per i tuoi primi 1 o 2 turni. Dovresti essere in grado di produrre abbastanza cibo per evitare le tombe in questa primissima fase (se l'esploratore non trova cibo). Per cui è meglio usare il legno iniziale per altro, ad esempio un magazzino, se non usi San Cristoforo. Questa è l'unica cosa che cambierei della strategia di apertura descritta.

- Penso che il granaio sia importante nel mio gruppo perchè, bene o male, tutti esploriamo. Dato che trovare cibo aumenta il livello di carestia, non è impossibile vederla arrivare a 5 già al 3° turno, anche in una partita a 2 giocatori.

Ho visto che la strategia dei 3 carpentieri viene spesso utilizzata, di solito per legno, pietra e pesce. Il problema con questo approccio è che consuma rapidamente gli uomini in città e, a meno che tu non utilizzi San Niccolò, è dura avere sempre uomini per utilizzare i 3 carpentieri. Se hai intenzione di sfruttare i lavori forzati, allora i 3 carpentieri hanno più senso.

- E' importante far capire ai novizi che non si dovrebbe sprecare il proprio tempo nel tentativo di evitare inquinamento e carestia. Dovresti semplicemente accettarli e bilanciarli col raggiungimento del tuo obiettivo. Il punto è che devi soffrire per vincere sugli altri e vincere quella gara di velocità che è, infondo, la partita. Nessuno me lo aveva fatto notare e ho sprecato le mie prime partite, perse, cercando di arginare le tombe e perdendo di vista la mia condizione di vittoria.

- questo è veramente il punto chiave per ogni gioco strategico. Ricordare sempre le condizioni di vittoria. Penseresti che sia automatico, ma non lo è, specie in giochi con così tante opzioni e situazioni pressanti. Invece è importante concentrarsi e non perdere di vista lo scopo.

Elementi di strategia per le prime fasi.

Questa seconda parte inizia dove hanno terminato i primi consigli per i neofiti elencati sopra.

Antiquity è un gioco complesso con molte vie per la vittoria (e non solo perchè ci sono multiple condizioni di vittoria). Anche per giocatori abitudinali, la prima partita è un rompicapo che ti pare non poter mai risolvere.

Bene, ora che ti sei lasciato alle spalle il tuo primo turno, è ora di colonizzare il territorio e costruire una decente fonte di sostentamento. In generale:

1) nella Fase Città, fai un controllo degli imminenti pericoli in agguato:

- accertati di avere o un taglialegna attivo o una bella scorta di legna in magazzino. Ricorda: esaurire il legno senza un taglialegna attivo o un mercato significa rimanere tagliati fuori dal gioco.

- accertati di avere abbastanza cibo da evitare una carestia massiva. Non è la fine del mondo dover piazzare una tomba o anche qualche tomba, però, quando vedi che inizi a piazzare tombe, dovresti anche fare un granaio e procurarti più cibo. Il livello di carestia sale inesorabilmente e non puoi evitare le tombe: prima o poi le dovrai piazzare.

- assicurati di avere spazio per inquinare in fase 9. ricorda che ogni unità di inquinamento non piazzata si trasforma in tomba. Fai qualcosa per espandere subito lo spazio a tua disposizione, se corri questo pericolo.

- assicurati di avere sufficiente spazio nella tua città. È una buona idea pensare a quello che vorrai costruire nei prossimi 2 o 3 turni. Quali edifici e quale disposizione dovranno avere. Se non hai spazio per fare quello che vuoi, devi iniziare a mettere da parte risorse per fare la seconda città (1 legno + 1 cibo + 1 pietra + 2D lusso).

- assicurati di avere sufficiente spazio di stoccaggio. Se giochi con Santa Maria o San Cristoforo, sei a posto. Altrimenti, se devi continuamente bruciare risorse per spazio insufficiente, costruisci un magazzino.

2) nella fase 2 (Città) devi disporre le tue risorse sia per questa stessa fase che per la fase 4 (Periferia). Se piazza un uomo su un carpentiere per mandarlo poi a costruire in periferia, piazza sopra di esso anche la risorsa di cui avrà bisogno in fase 4, così da essere sicuro di non spenderla accidentalmente.

3) a meno che tu non abbia poco spazio nel magazzino, non sentirti obbligato a spendere le tue risorse solo per il fatto di possederle. È sempre una buona idea sfruttare costantemente i carpentieri per spedire uomini in periferia con del legno a costruire edifici produttivi, ma non c'è nessun vantaggio nel costruire edifici cittadini che non ti

servono nell'immediato. Potresti accorti di aver bisogno di risorse e spazio in città per cambiare la tua strategia in corsa.

4) a meno che tu non abbia Santa Barbara o Santa Maria, pensa a cosa vorrai costruire e alla disposizione nei quadretti della città. Dovrai incastrare gli edifici in maniera ottimale o sprecherai solo spazio.

5) nella fase 9, non gettare l'inquinamento nel primo esagono disponibile, senza rifletterci sopra. Banalmente, segui questa lista di considerazioni, prima di inquinare:

- posso raggiungere qualche esagono nella zona di controllo di un avversario? Se sì, possiede una discarica attivata? Se puoi inquinare la zona di un nemico, fallo! Difficilmente accadrà nei primi turni, ma con un porto attivo e una bella zona d'acqua a fare da ponte non è poi così improbabile.
- ho la facoltà di Alchimia? Se sì, ricordati come funziona la bonifica: indichi un esagono e pulisci quello più tutti gli adiacenti. Quindi se hai qualche esagono inquinato, inquina pure tutti quelli attorno, in modo da ripulire tutto in un colpo solo con la facoltà di Alchimia.
- ho intenzione di costruire una locanda o un pescatore? Entrambe gli edifici, così come le città, possono essere piazzati su esagono inquinati, per cui quello è un posto perfetto per scaricare inquinamento.
- ci sono esagoni senza alcun valore nella mia zona di controllo? Un bosco (o una pianura o una montagna) fatto solo di 2 esagoni non ha un gran valore, per cui inquinalo senza riserve.

Passiamo ora agli edifici. Cosa dovrai costruire nei primi turni, indipendentemente dalla tua condizione di vittoria? Ci sono degli obiettivi di costruzione comuni:

Magazzino: è possibile resistere qualche turno senza magazzino, utilizzando tutte le risorse che si raccolgono. C'è anche chi riesce a fare l'intera partita senza averne uno. Per i neofiti, però, ci sono talmente tante altre cose a cui pensare che è meglio costruire il magazzino il prima possibile. Io sono un grande fan di Santa Maria e San Cristoforo perché sono in grado di stoccare una illimitata quantità di merci nella cattedrale, così non devi pensarci più. Se però scegli un altro santo, al tuo primo o secondo turno, costruisci un piccolo magazzino da 6 spazi (2x3, funziona bene) e piazzaci un uomo per mantenerlo attivo. Ricorda infatti che avere un magazzino senza un uomo a gestirlo è equivalente a non averlo.

Massimizza lo spazio utilizzabile in periferia: i principianti si stupiscono presto di quanto limitato sia e di quanto rapidamente si esaurisca lo spazio a loro disposizione. Perciò dovrai espandere al più presto possibile la tua zona di controllo, anche per scaricare inquinamento. Ci sono diversi edifici che possono aiutarti in questo:

- Stalle. Una stalla attiva aumenta fino a 3 spazi la zona controllata attorno alle città e alle locande. Questo significa un aumento del 50%. Il rovescio della medaglia è che costa 2 diversi beni di lusso (2D L) che possono essere difficili da reperire nelle prime fasi di gioco. Per me, costruire una stalla è una delle priorità assolute, per questo cerco sempre di trovarmi vicino a uno specchio d'acqua in modo da procurarmi presto perle e conchiglie.
- Porto. Se la tua città tocca l'acqua, un porto attivo aggiunge l'intero specchio d'acqua (tutti gli esagoni collegati) e tutti gli esagoni di terreno attorno alla tua zona di controllo. Questo può davvero aumentare in modo significativo lo spazio a tua disposizione. E ti consente pure di scaricare inquinamento in acqua nella fase 9.
- Birreria. Una birreria non ha bisogno di essere attivata. Di per sé non fa nulla, ma ti consente di costruire taverne nella periferia. Ogni taverna aggiunge alla tua zona di controllo 2 esagoni attorno ad essa e questi edifici saranno dunque presto vitali per l'espansione.
- Facoltà di Alchimia. Quando attivato, questo favoloso edificio ti permette di ripulire dall'inquinamento un esagono e tutti quelli adiacenti. Senza questa struttura, tutti i tuoi pescatori, fattorie e miniere possono essere usati solo una volta. Essa ti consente di sfruttare e risfruttare la terra quante volte vuoi. A parte la cattedrale, direi che è il singolo edificio più importante del gioco. La mia seconda e terza risorsa di pietra sono sempre impiegate per costruire l'università e la facoltà di Alchimia.
- Discarica. Quei 3 esagoni di inquinamento che devi piazzare nella fase 9, per ogni città, possono sembrare poca cosa per un paio di turni, ma ben presto il tuo spazio vitale sarà inquinato e dovrai spostarti nella zona centrale del tabellone per trovarne altro. Può andare ancora peggio: un vicino veloce e invadente può iniziare a scaricare nel tuo territorio. Una discarica attivata previene ben 4 tasselli inquinamento per turno ed evita che altri possano inquinare il tuo territorio. È un edificio molto grosso e può essere che non trovi spazio nella tua prima città, ma appena avrai fatto la seconda e raggiunto un livello di inquinamento 6, fare una discarica diverrà priorità assoluta.
- Fontana. È facile dimenticarsi delle fontane, ma ognuna di esse previene 1 inquinamento in fase 9. Se non hai spazio per la discarica nella tua prima città, cerca di destinare 1 bene di lusso o due per un paio di fontane. Come valore aggiunto, ogni fontana riduce la carestia di 1 punto nel turno in cui è costruita.

Probabilmente non avrai bisogno di costruire tutti questi edifici, ma sicuramente dovrai farne almeno un paio nei primi turni per evitare crisi nella tua zona di controllo.

Aumenta il gettito di cibo. Per i primi turni sentirai probabilmente la necessità di inviare un uomo o due alla volta nella periferia, a lavorare i campi.

- Granaio. Questo edificio ti solleva in parte dalla pressione della carestia nella prima parte del gioco, così come le cattedrali di San Giorgio o Santa Maria. In ogni caso dovrai assicurarti almeno una fonte di cibo, che sia una fattoria (se hai esplorato e trovato un "seme") o un pescatore. E dovrai farlo in fretta, entro i primi 2 o 3 turni. Il cibo è necessario sia per costruire le prime case, sia per evitare tombe dovute a carestia, quindi assicurati di averne una adeguata scorta.

- la pietra è necessaria per la cattedrale, la facoltà di Alchimia, la discarica e molti altri edifici. Quindi una cava di pietra è un edificio prioritario, già al primo turno, se possibile.

- se hai accesso a un bel bosco, un secondo taglialegna velocizzerà decisamente il tuo sviluppo cittadino.

- i beni di lusso (conchiglie, perle, vino e oro) possono apparire meno importanti nelle prime fasi, ma ne avrai bisogno per fare le stalle, le fontane e nuove città. Per cui, se riesci a procurarti abbastanza presto un paio di diverse fonti di questo tipo, avrai grossi vantaggi e una decisa accelerazione nella parte intermedia della partita. La mia preferenza va decisamente verso le ricchezze ricavate dall'acqua, prima di tutto perchè quando fai una miniera d'oro, l'intera montagna produrrà oro e ti precluderai la pietra, che è fondamentale per moltissimi edifici. Va da sé che destinerai all'oro solo piccole montagne, fatte da 2 o 3 esagoni. (se hai accesso alla catena montuosa di un avversario, magari tramite l'acqua, puoi essere particolarmente cattivo e piazzare su di essa una miniera d'oro, così da precludergli la pietra). In secondo luogo l'acqua fornisce due diversi tipi di beni di lusso, sufficienti a fare quasi tutto, nel gioco.

- puoi di solito aspettare qualche turno per fare una locanda, ma dovrai farla presto se ti manca un particolare tipo di terreno o se ti trovi in crisi per l'inquinamento.

- se sei riuscito ad accumulare le 5 risorse richieste per la seconda città già nei primi turni, congratulazioni! Ora, per favore, usa quelle risorse per qualcos'altro, perchè fare città addizionali prima di averne realmente bisogno, ti porta solo svantaggi.

Aumenta la forza lavoro. Anche se il tuo obiettivo è quello di San Niccolò, costruire case dovrebbe essere una cosa subordinata a quelle elencate precedentemente. I principianti tendono a costruire case e procurarsi uomini non appena hanno le risorse per farlo. Però, prima di zeppare le tue città con delle case e degli uomini, pensa sempre a cosa dovranno fare quegli uomini. Se non c'è una occupazione che li aspetta, non sono necessari: non prenderli! Appena costruisci una casa, l'uomo è subito disponibile per essere impiegato, per cui non hai alcuna pressione, aspetta il momento giusto.

Fai lavorare il tuo santo per te. L'urgenza di fare la cattedrale dipende dal santo che sceglierai:

- San Cristoforo: costruiscila il prima possibile (tipo al turno 2) per sfruttare la sua illimitata capacità di magazzino.

- Santa Maria: vedi San Cristoforo.

- San Niccolò: costruiscila prima di iniziare a costruire le case che devi pagare (probabilmente turno 3 o 4) per sfruttare il suo beneficio.

- Santa Barbara: costruiscila appena hai carenza di spazio e inizi a pensare che ti servirebbe un altro edificio ma non sai dove metterlo. Presta attenzione: Santa Barbara comporta un rischio psicologico, ovvero quello di non prestare attenzione a come si piazzano i propri edifici. L'ho visto accadere più di una volta con i principianti. Se non stai attento, non avrai spazio nemmeno per fare la cattedrale e allora sei davvero fregato.

- San Giorgio: costruiscila quando ti pare. Se riesci a farlo lo stesso turno o appena prima degli altri, meglio (avrà il piccolo vantaggio fornito dal Santo), sennò pazienza. Al limite avrai solo perso 1 pesce o 2 e le tue minacciose intenzioni saranno rimaste celate e avrai più possibilità di vittoria.

Consigli per le fasi intermedie.

Una volta che avrai un buon afflusso di risorse e carestie e inquinamento sotto controllo, è tempo di iniziare a pensare alle tue condizioni di vittoria ed addentrarci nella parte intermedia della partita.

La maggior parte di queste considerazioni è valida, tuttavia ognuno potrà avere uno sviluppo e un approccio differente.

- non costruisco mai la prima fontana. Quando gli altri giocatori iniziano a chiedersi quante fontane hanno già costruito, allora puoi pensare a farne una tu e chiedere loro qualcosa in cambio.

- l'acqua non dovrebbe essere usata per il pesce, ma per i beni di lusso.

- la tua via per la vittoria è fortemente dipendente dal tuo terreno di partenza, ma hai comunque un certo controllo su cosa sfruttare subito e cosa lasciare per dopo. Il tuo destino non è già scritto ma la tua vittoria è comunque abbastanza dipendente dal prendere tra quelle che ti si presentano, la via che offre una minore resistenza.

- Sono dell'opinione che il pesce sia una soluzione a breve termine a un problema a lungo termine. L'acqua è una risorsa preziosa ed è bene usarla per i beni di lusso. Il cibo, come tipo di elemento, ricade in due categorie. Merce utile e pesce. Il pesce ha il vantaggio di non richiedere un "seme" e di non dover essere trovato con l'esploratore. Ma una volta che lo hai pescato, la cosa finisce lì. Esplorare per trovare un seme è un vantaggio infinitamente superiore rispetto ad inquinare per pescare. Il fatto che da una oliva io ne possa ricavare una quantità potenzialmente infinita è una cosa senza prezzo. Il cibo diviene abbondante e ne puoi fare sempre di più man mano che disboschi. L'acqua, d'altro canto, oltre al pesce, produce beni di lusso. È vero che anche la montagna produce oro, ma è sempre meglio destinarla alla cava di pietra. Questo fa dell'acqua la scelta ovvia per la produzione di beni di lusso, almeno per tutta la prima metà del gioco. Una obiezione potrebbe essere quella che, costruendo la facoltà di Alchimia, sarai in grado di sfruttare l'acqua per molteplici scopi. Questo è controproducente: consuma risorse e tempo per una cosa che avresti potuto evitare da solo. Usa piuttosto la facoltà per ripulire altro, ti servirà quando inizierai a inquinare davvero. -

- Capisco i tuoi argomenti a supporto di questa tesi sull'uso dell'acqua. L'esplorazione, però aumenta la carestia se scopri del cibo. Ok, è un problema comune a tutti i giocatori, ma comunque mi preoccupa. E poi non sarai sempre in grado di esplorare. Dipende dal terreno che ti è toccato in sorte. Io uso il pesce per le mie prime case e per evitare le tombe nei primi turni, però cerco anche sempre di avere accesso a due regioni di acqua, così da sfruttare la seconda per i beni di lusso. Nel momento in cui avrò la facoltà di Alchimia, potrò destinare l'acqua, ogni volta, a quello che mi pare. Ovviamente tale facoltà è utile anche nella pianura e contro l'inquinamento in generale. È uno dei miei edifici preferiti. -

- è una discussione interessante. Ovviamente apprezzo molto la facoltà di Alchimia, ma ci sono strategie efficaci che non la prevedono:

Pro-Alchimia:

1) sebbene costi 2 pietre (costosa!), la paghi una volta sola. Le locande costano 1 cibo ciascuna, per cui aggiungendone due avrai speso la stessa quantità di risorse della facoltà di Alchimia. E avrai bisogno di ben più di due locande per allontanare da te tutto il tuo inquinamento.

2) ripulire dall'inquinamento rampe i pareggi a tuo favore (esagoni non inquinati nella tua zona di controllo)

Pro-Espansione:

1) la facoltà di Alchimia deve essere provvista di un uomo ad ogni turno per funzionare. Non è necessario costruire una locanda ad ogni turno per espandersi più velocemente del proprio inquinamento, per cui avrai spesso un uomo in più da utilizzare altrove.

2) se hai intenzione di sfruttare San Giorgio, le locande hanno un valore aggiunto.

In ogni caso mi sento di consigliare comunque la facoltà di Alchimia ai principianti, almeno finché non hanno preso confidenza con tutte le opzioni.

Per quel che riguarda il discorso pesce, preferisco anch'io usare l'acqua per i beni di lusso, però non esito a costruire un pescatore se:

1) il mio esploratore trova del vino invece che con del cibo.

2) Ho poca pianura e occorreranno parecchi turni prima che il mio taglialegna disboschi una idonea area.

3) Noto che le mie tombe aumentano un po' troppo velocemente. Il pesce non ha bisogno di un "seme" per essere raccolto, perciò aumenta subito la tua scorta di cibo.

4) Mi avvicino alle case che costano 3 diversi lussi + cibo (3D L). A quel punto hai necessariamente bisogno o della facoltà di Filosofia o di diversificare le tue fonti di cibo (non considero il mercato un valido sistema di diversificazione a lungo termine, dato che lo scambio è sempre 2:1).

La parte che non condivido dell'analisi precedente è che il pesce sia inutile perché non produce altro pesce (non funge da "seme"). A meno che tu non stia cercando di vincere con San Cristoforo, ci sono due ragioni principali per incrementare il proprio cibo: non riempirsi di chiese e costruire nuove case. Dato che il pesce funziona bene per questi scopi tanto quanto l'altro cibo, non vedo perché considerarlo inferiore. Consideri forse gli altri tipi di cibo più economici quando/perché costruisci la facoltà di Biologia? -

- Quasi tutte le condizioni di vittoria richiedono molto cibo: San Cristoforo (per immagazzinarlo), San Niccolò (per fare case), San Giorgio (per le locande). E dato che Santa Maria deve soddisfare almeno una di queste precedenti condizioni, ne ha bisogno anche lei. Sono 4 santi su 5. Per cui, procurarsi cibo non è mai una perdita di tempo, anche se è pesce. Inoltre fare locande è la stessa cosa che fare la facoltà di Alchimia per ripulire dall'inquinamento. Dipende molto dal santo che scegli. -

- Nelle partite che ho fatto mi sono accorto che devi davvero dedicarti esclusivamente alla tua condizione di vittoria e non perdere tempo e risorse in qualcos'altro. L'ultima volta ho vinto con San Cristoforo ma ho costruito così tanti edifici che avrei potuto vincere con Santa Barbara anche prima! (mi mancavano solo 3 o 4 tipologie). Ho vinto solo perché il mio avversario avrebbe potuto vincere tranquillamente con Santa Barbara se non avesse fatto il calcolo sbagliato sulle tombe: una di troppo per avere lo spazio per l'ultimo edificio. La prossima volta cercherò di minimizzare gli edifici se il mio obiettivo sarà diverso da Santa Barbara. -

- Quello che voglio far notare è il reale costo della facoltà di Alchimia rispetto a due locande: un enorme ingombro per la tua città. Non si tratta solo di spendere un paio di pietre, ammesso che tu abbia una buona scorta di pietre. Comunque l'Alchimia è buona, specie quando tutto iniziano a inquinare nella zona comune. Costruire nuove locande non ti serve a nulla se ti portano solo in nuove zone già inquinate. -

- Quella dello spazio cittadino è una buona argomentazione. Anche la birreria (necessaria per le locande) ti porta via spazio. Ma vorrai comunque la birreria, anche se hai la facoltà di Alchimia, mentre non è sempre vero il contrario. -