



Valgame Club

Anno 2006 – n. 0

edizione speciale



CON IL PATROCINIO  
DEL COMUNE DI VALDAGNO

**VALCON  
2006**  
18 - 19  
FEBBRAIO  
2006

**1<sup>A</sup> CONVENTION VALDAGNESE  
DI BOARDGAME E GIOCHI DI SIMULAZIONE STORICA**

GALLERIA DEI NANI, PALAZZO FESTARI  
VALDAGNO (VI)

CASA RURALE ED ARTIGIANA DI BRENDA  
CASA COOPERATIVA

# Val Con 2006



## Il Questionario (consigli e altro)

31 players ed ospiti hanno risposto al questionario orientativo distribuito ai partecipanti ed anche se il campione statistico è limitato, vale la pena di analizzarne le risposte. Il foglio non era anonimo (ad arte) ed era costruito per avere soprattutto un indirizzario di amici ed appassionati. Per il momento eviteremo di utilizzare il protocollo IDACEP (soluzione dell'acronimo <sup>1</sup> in nota di chiusura) anche se sarebbe sicuramente un'utile opzione. La manifestazione ci è parsa carina, tagliata su misura per una realtà come Valdagno, non male per essere l'esordio.

Non essendo un foglio anonimo è ovvio che i giudizi fossero prevalentemente positivi. Su 32 risposte una percentuale del 38 % ha lasciato la casella in bianco. Interpretando il fatto come una insoddisfazione rimarrebbe comunque un 62 % di feed-back positivo. Incoraggiante!

Nel campo dei giudizi prevalgono gli "ottimo" (ragazzi comprensivi !) ... anche meno, basta e avanza. Interessante la valutazione sui consigli per una eventuale ripetizione nel 2007. Quasi la metà delle 14 risposte vorrebbero una sala più grande e possibilmente unica; in tre chiedono più partecipanti in generale e soprattutto giocatori, piuttosto che curiosi. Due hanno richiesto una maggior pubblicità all'evento; e dire che ci sembrava di averne fatta anche troppa! Due persone hanno chiesto incentivi alias tornei, premi, l'asta dell'usato e stands degli editori (non degli importatori per la precisione). Uno ha chiesto la presenza di qualche grande Designer di giochi (ovvero avere i Grandi dei Giochi invece dei Giochi dei Grandi). Curiosamente due persone hanno chiesto giornate di sole (a Valdagno ??) ovvero come vincere un attacco 1:7 in open round. Si potrebbero ingaggiare i quattro peruviani che sbuffano nelle canne davanti alla chiesa per una danza Inti del Sole ... poi li facciamo giocare a Conquistador, così per essere fini.

Infine una persona ha chiesto un divieto di giocare tra amici. Il suggerimento ci è parso divertente e degno di un approfondimento. Interpretando in senso positivo la frase, parrebbe volersi significare un incentivo ad ostacolare la creazione di tavoli e ghenghe fisse, con conseguente necessità di arrivare ad un mix di etnie di giocatori con ampia possibilità di fare nuove conoscenze. Vista dal lato Oscuro della Forza la frase

sembrerebbe dire: “tavoli occupati dalle comunelle di amici con altri invogliati a giocare ma costretti a guardare!”. Questa seconda interpretazione ci pare più calzante. Resta in ogni caso un curioso consiglio, mai riscontrato a memoria (scarsa) del sottoscritto.

### Identi-kit dei giocatori e Spielsstoff

La prevalenza dei War[board] Gamers è stata schiacciante. Su 31 risposte più del 70 % ha dichiarato di preferire i giochi di simulazione storica (10 i puri del Wargame operativo, strategico e tattico, tra i quali un adamantino purista di ASL; 6 i paladini del card-driven gaming e altri 6 i giocatori che si divertono indifferentemente con tutti e due i generi). Tre giocatori hanno dichiarato di preferire il tridimensionale con le miniature e 5 si sono dichiarati a favore del Fantasy e del Role playing (o meglio della Games Workshop, quella di Warhammer 40k). Devo subito anticipare che la mia conoscenza di Warhammer 40K è scarsa, pesantemente devastata nell'approccio quando, tanti anni fa (detto per inciso credo di essere stato uno dei primi italiani a visitare la “botteghetta” della Games Workshop a Londra nel quartiere di Hammersmith quando facevano l'outlet di strada alla Citadel Miniatures) appresi con sconcerto che si giocava a football americano tra squadre di orridi e puzzolenti orchi contro lucertoloni di evidente matrice OGM. Il fatto che non giocassero a calcio, tamburello o pallacorda mi deprime oltremodo.

Quanto al tridimensionale, confessi chi tra noi vecchietti non ha mai colorato (oops! dipinto!) una miniatura (un soldatino o un panzer nazista). Troppo rapidi i pomeriggi a testare l'esatta sfumatura mimetica di uniformi o verniciature, troppo divertente la scelta del pennello di setola fine (setola che non si attacca al soldato a mo' di orrendo pelo gigante che prorompe tra i glutei), e lenti, pinze, diluente, primer (doper, se usato dopo). Alla fine avevi tra le mani un modello perfetto, rifinito al massimo grado, sfumato d'un tot di metallizzato. Alla fine un accidente! Dovevi fargli l'aging, sporcarlo tutto di fango e polvere perché l'“arnese da battaglia” fosse più reale del vero soldato (ma pensa; due settimane per i particolari per poi riempirlo di farina gialla, ovviamente la sabbia di El Alamein mica polenta da campo!).

E dopo svariati di questi modelli, gobbo e curvo ossequioso del tavolo da pittura, orbo peggio di una talpa da miniera, li si mettevano tutti sul Diorama (che non era una parolaccia) e con il metro da sarta della nonna, quattro cerchi di cartone e fantasia (tra la categoria fantasia annoveravasi un'intera confezione di cotone da disinfezione sottratta all'armadetto di famiglia per fare cortine fumogene) si combatteva al Tridimensionale. Bello, bellissimo ma complicato.

Quanto ai wargames, solo tre giochi hanno ricevuto più di due citazioni. Naturalmente Atlantic Wall era prevedibile con tre signatures a favore, ma va precisato che i tre sgherri (detti anche il club 3M ovvero Magni-Marcopajaro-Massignani) si erano messi ovviamente d'accordo. Lo stesso risultato è stato acquisito da Path of Glory (GMT) ormai diventato un Cult (tanto il suo antipaticissimo designer, Ted Raicer, è stato denominato faccia da Cult). Il gioco è proprio un classico, una pietra miliare del card-driven gaming. Il gioco ha portato due grosse novità nel mondo delle “carte che contano”: 1) la scomparsa dei counter di comando, i cui valori sono nascosti



da una maggiore sottigliezza nel calcolo dei valori delle unità (fattore combattimento, fattore perdite, fattore movimento);

2) la presenza di due mazzi di carte diversi per ciascun giocatore, uno per l'Intesa ed uno per le Potenze Centrali; a loro volta i mazzi sono suddivisi in carte della Mobilitazione, dell'Intervento e della Guerra Totale. Nel 2001 la GMT pubblicava la seconda edizione delle regole del gioco, che offriva il regolamento emendato e una serie di nuove carte; la **Player's Guide** ovvero un numero speciale della rivista C3i dedicata al gioco. Come già fatto in precedenza per un altro gioco Cult della GMT, SPQR, la guida presenta articoli su strategia, tattica e nuovi scenari e si rivela uno strumento molto utile agli appassionati. Interessante l'analisi intitolata: "The Opening Guns," ovvero le possibili "aperture" nei primi turni; i pezzi "Goin' Mobile" – "Limited War" – "Total War" esaminano le carte dei tre mazzi citati; "PoG Suppli" tratta della logistica e delle linee di rifornimento. In più, sono presentati nuovi scenari, le caratteristiche delle nuove carte, ecc. Un must!

Tre segnalazioni ha avuto l'ASL (Advanced Squad Leader non azienda sanitaria) con una satellite per il suo nonnetto, SL (Squad Leader). I sistemi di gioco sono troppo noti ai più per dilungarsi in spiegazioni pletoriche.

Passiamo ora ai giochi con due segnalazioni (premettendo che del divertente Serenissima parleremo più avanti)

### *l'assedio di Rostov na Donu*



Wargames con due stelle:

**EatG** (Enemy at the Gates anche se l'acronimo si confonde con l'European AIDS Treatment Group). È un monster game ambientato in Russia durante la Seconda Guerra Mondiale da giocare in due e sino a 5 giocatori. Pubblicato da The Gamers, la cui serie

operazionale detta OCS è sempre piaciuta molto per la linearità delle regole (anche se va precisato che il libretto delle regole di EatG è parecchio caotico e manca di un indice che sarebbe assai utile alla consultazione). Da una statistica, tuttavia, si evince che per giocare la campagna completa del "nemico alle porte" - EatG avrete bisogno di almeno 4 giocatori (meglio 6) e dovrete contare su un anno solare più che su un week-end. Sentire qua se non ci credete: *"My 6 player group meets every Friday night from 7:00 pm to around 11:00 pm. We generally get at least 1 full turn in each night, so the game should be over in 6-8 months, assuming one side doesn't surrender prematurely."*

Due segnalazioni ha ottenuto anche **Russian Front**. Qui il dilemma se si tratta del vecchio gioco Avalon Hill (1985), del più recente The Last Crusade un gioco di carte uscito quattro anni fa (abbiamo omesso l'omonima espansione di Axis and Allies del 2005 per ovvi motivi) o di Death & Destruction – Russian Front (XTR 1995). L'incertezza ci lascia totalmente amareggiati anche se propendiamo a credere al fascino antico Avalon di Baltimora. A questo punto si potrebbe fare un totosegnalazione per scoprire la verità.

**Boardgames a due stelle** Il primo è **Carcassonne** un gioco atipico ma (dicono) divertente almeno quanto i Coloni di Catania (con espansione ai Peloritani). In primis va detto che la bellissima cittadella medievale francese di Carcassonne non c'entra una beata mazza. La prima edizione del gioco (2000) della ditta Hans im Glück era assai spartana; ora il

gioco base contiene anche tre delle sue numerose espansioni.

Il gioco è accattivante a livello estetico, la meccanica è semplicissima, si procede posizionando le tessere e i peones, laddove una buona strategia di base può aiutare, anche se la fortuna è molto presente dato che le tessere vengono pescate casualmente.



Rimane avvantaggiato chi gioca spesso perché si ricorda meglio i pezzi da usare, è comunque un buon gioco per neofiti o per esperti (se però giocano in mixed order, il neofita sarebbe subito svantaggiato!)

Premesso che un gioco andrebbe valutato dalle sue regole originali, non si può certo dire che Carcassonne sia eccezionale! Per molto è addirittura noioso, dipendente praticamente solo da una fortunata "pesca" delle carte. Grazie però alle varianti non ufficiali la sua giocabilità è molto migliorata sino ad arrivare al punto di sottrarre a Kingmaker lo scettro del re dei Family Games (e ci scusi il Monopoli).

Il secondo gioco segnalato due volte come detto è **Serenissima** (vedere oltre). Il terzo è il famosissimo **Advanced Civilization** ovviamente giocato anche alla Val Con.

### Giochi con una segnalazione

**Wargames:** la serie Les Batailles dans l'Age de Napoleon della Clash of Arms con il nuovo Quatre Bras visto giocare Domenica : il vecchio glorioso Napoleon's Last Battles con l'antico Quatre Bras (anche questo giocato Domenica); un Frederick the Great di dubbia identificazione (ce ne sono quattro contando il card-driven della Simmons games che però si chiama Friedrich; SPI 1977; Avalon 1978; WWW 1993); Sicily della MMP segnalato dal fantasma di Fafà assieme a 1918 XTR-Command magazine; Fire in the East, Korsun Pocket e Wacht am Rhein 1st edition, pezzi di cuore nostalgico del tempo in cui si vomitava sulla mappa per fare il design delle colline; l'ottimo Civil War segnalato assieme al mostro World in Flames e poi Turning Point Stalingrad, Rising Force con l'eterno The Russian Campaign.

**Card-driven games:** segnalati una volta Thirty Years War dove è lecito bastonare I Cattolici; Napoleonic Wars; Wilderness War e Viceroy's dai topics intriganti e poco conosciuti.

**Boardgames e Role Playing:** oltre a Warhammer 40K e il RP World of Darkness segnalati il challenging 1830 un divertimento fatto con i trenini più divertente di Trenitalia ma incompleto mancando l'opzione zecche-on-the-road.

Infine segnalato anche il divertente **Puerto Rico** della Rio Grande che meriterebbe un discorso a parte. E' fondamentale notare che in questo gioco il fattore fortuna è

praticamente assente. Quasi nulla viene determinato a caso e quel poco, come la pesca delle piantagioni, è di fatto quasi influente. Un cattivo risultato in una partita a Puerto Rico dipende quasi interamente dalle scelte dei giocatori.

**And the winner is ....**

Un altro discorso a parte merita invece **Diplomacy** (versione Avalon Hill) che ha totalizzato 4 citazioni. Ovviamente si può dire tutto e di più del bellissimo gioco diplomatico ma non che sia un Wargame o un card-driven game. Diplomacy è il signore della chiacchiera, il padrone dei corridoi, il re dell'inganno; ma è fuori del coro.



**Visto sui tavoli: Twilight Struggle (GMT)** eredita il sistema "card-driven" dai classici We The People e Hannibal. È un gioco veloce e di bassa complessità. Le carte evento coprono una vasta serie di fatti storicamente accaduti, dalle guerre Arabo-Israeliane del 1948 e 1967, al Vietnam, alla Crisi dei Missili di Cuba ed altri tipi di incidenti che portarono il mondo sull'orlo del conflitto nucleare. Un sottosistema di gioco riproduce la Corsa allo Spazio come pure il problema dell'arma Nucleare; è quindi possibile anche che il gioco esiti in una guerra nucleare. Con gran delizia del signore di cui sopra.

## De' Commerci per Mare - Statistiche

*da un articolo di Dave Jarvis (Ottobre 1999)*

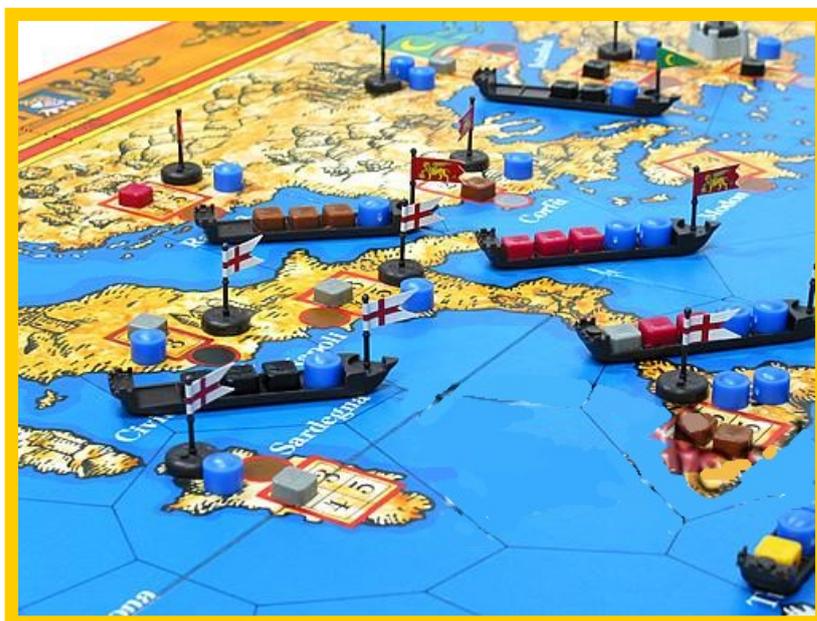
### Dalla ValCon al Mediterraneo

Condottiere e Serenissima: Dominique Ehrhard evidentemente gradisce il tardo medioevo e il Rinascimento. Serenissima è un boardgame tosto che parla delle rivalità commerciali nel Mediterraneo fra Genova, Venezia, Valencia e la Turchia (mentre Condottiere è "un gioco semplice tipo beer and pretzels", Serenissima è un vero gioco strategico, che integra anche elementi, sia per il commercio sia per la lotta). I componenti sono carini e molto colorati, con galeazze di plastica blu su cui potete mettere le varie merci - l'oro, le spezie, i broccati ecc., ed i marinai che li trasportano.

Le piccole bandierine indicano la nazione della nave. Il gioco è discretamente bilanciato (anche se il Turco sembra essere avvantaggiato). Ogni giocatore inizia il suo turno caricando le sue navi con le merci ed i marinai. Le merci devono essere in seguito



*Genova ha bloccato il Mediterraneo da Tunisi al Tirreno*



vendute in altri porti per fare capitale, i marinai difendono la nave e ne determinano il movimento. La battaglia tra navi e porti non è mai obbligatoria (cioè quando vedete la nave dell'avversario entrare in uno dei vostri porti, non saprete mai se è per commerciare reciprocamente o se per attaccare la città). In effetti, se desiderate rimanere in gioco ed avere probabilità di vincere, dovrete mantenere un buon equilibrio fra le linee commerciali e la difesa delle vostre galeazze e città.

## Giocando La Superba

Genova rappresenta un'opzione "challenging". Ha più di Venezia la possibilità di tagliare in due il Mediterraneo prendendo Sardegna, Sicilia e Tunisi. Per arrivare a questo obiettivo deve rischiare di muovere sempre prima del Valenciano (lo spagnolo) onde bloccarne i traffici. La tattica è rischiosa perché muovere per primi spesso espone a sgradite sorprese (il movimento e tutte le fasi di gioco avvengono dopo un pre-turno in cui si stabilisce l'ordine d'iniziativa prima investendo denaro in una specie di gara d'appalto segreta – chi mette più soldi ha il diritto di decidere la posizione di mossa – poi si spareggia con il dado).

E così, memore delle imprese dei D'Oria (Doria) e Spinola le galeazze della Lanterna hanno solcato i mari caldi del vecchio Mare Nostrum. I primi turni sono serviti per rendere impenetrabile la bella Genova (costruito un forte a San Pier d'Arena). La flotta armata dopo aver iniziato indisturbata a cercare oro e legno per le costruzioni si attesta a Tunisi e a Cagliari (ahìò). Gli Spagnoli sembrano tranquilli e commerciabili, il Veneziano è già fuso in partenza (ogni volta che cerca di masterizzare le regole la marea si alza con gravi noie al traffico), il Turco fa i suoi lavori ad est com'è giusto che sia. L'evoluzione della partita è ottima quando accade il prevedibile imprevisto. Il tentativo di chiusura del Mediterraneo Ovest naufraga non già per la rivolta degli Spagnoli chiusi in uno stagno precario, quanto per l'inconsulta aggressività di Venezia che (per provare cosa succede) attacca la testa di ponte in Sicilia ... e vince sto cul.... con buona pace del Valenciano proiettato in testa alla classifica dei più danarosi.

Presto il Doge lagunare diverrà il Moro di Venezia (nel senso che viene fatto nero dalle rappresaglie unite di Turchi e Genovesi) ma l'equilibrio non si sposterà più di tanto.

Ora però analizziamo errori e belle mosse con i criteri di Dave Jarvis, noto Serenissimaro oceanico.

## Strategie

### 1 – Forzare la Turchia sulla difensiva:

ammetto che mi sono disinteressato dell'Islam sin dall'inizio pensando di combatterlo ad ovest con l'accumulo di denari e lasciando al leone di San Marco il compito di guastatore. Ahimé San Marco si è guastato da solo e i Turchi hanno fatto "spreading" dimostrando che Toffano può anche vincere talvolta.



2 – Bisogna essere in grado di riempire di merci la propria Capitale entro il turno 5 (altrimenti non vale la pena nemmeno di provarci):

tentativo quasi riuscito e bloccato dalle nefaste iniziative marinare veneziane che hanno bloccato il

mercato delle spezie ad est.

### 3 – Evitare comportamenti aggressivi nei primi tre turni

Regolare. Sono stato buono e tranquillo nonostante la provocazione degli ammazzatori che si sono presi Marsiglia sono il nostro dogale naso.

4 – **la Turchia non può facilmente costruire navi.** Per dirla meglio le potrebbe costruire in punti sfigati che possono essere bloccati da un Veneziano con le palle. Come detto il lagunare andava erudito da subito con sagge e convincenti parole.

5 – **la Sicilia è un grande punto mediano di controllo.** (anche il Peloponneso)

E produce ottimo vino, aggiungo. Peccato che il disturbo altrui abbia vanificato gli agganci diplomatici con le locali logge e masserie. Alla fine lo scudo crociato garriva su Palermo, ma fu troppo tardi.

6 – **Costruire forti in località dove dimorano risorse notevoli** (Oro, gemme e spezie)

La costruzione di fortezze è molto pagante in termini di punti vittoria. Sono riuscito a fortificare Tunisi con un Craxi-Castle di buona resa, a prova di Spagnolo.

7 – **Comunque è meglio fare più navi che forti** (dà più opzioni possibili). Con navi e ciurme infatti si possono conquistare i forti già fatti dal nemico. Genova era diventata una grossa potenza navale con tante navi ma pochi galeotti. Ciò si rivelerà esiziale nel medio gioco.

8 – **Fate più marinai che potete.** Vedi sopra appunto. L'errore dello scudo crociato è stato questo.

9 – **Prendete più porti (di media taglia) che potete.**

La conquista della costa italiana è iniziata troppo tardi rispetto ai tempi ed alla necessità di controllare lo Spagnolo che, zitto zitto, si faceva gli affaracci suoi con extracomunitari di tutte le risme.

10 – **Investi denaro nella prima mossa per partire per primo**

Altro errore! Da buon genovese non ho vinto la gara d'appalto (anche perché volevo vedere come aprivano gli altri). Su otto turni di gioco anche questo si paga.

11 – se vai a comperare legno e ferro dagli altri giocatori fai una cazzata.

A parte che ti alzano i prezzi (tipo il greggio 2005) e molto meglio andare a porticcioli, ma bisogna avere parecchio cabotaggio mercantile (galeazze a tre ciurme e due stive).

12 – **negli ultimi 4 turni cerca di muovere per ultimo.**

La cosa non è stata ben compresa al Senato della Superba, anche a causa di sfiga dadesca.



Una nuova versione di Sicily: Belandi War

**Hint. Come fare la MAD: Mutually Assured Destruction.**

Se siete quasi certi che le vostre navi saranno attaccate, cercate di dissuadere il vostro avversario movendole nelle stesse aree di mare che lui occupa (o in aree portuali che non acquistano vostre merci). Attaccando per primo sarete quasi sicuri di affondare almeno uno dei loro vascelli. In tal modo l'avversario (se non è il Veneziano istintivo di cui sopra) ragionerà sull'eventualità di defilarsi tra i marosi. Magari così un turno sarà perso sulla difensiva, ma non avrete gravi perdite nella flotta. Attacchi troppo precoci spesso si risolvono in un danno reciproco che condanna ambedue alla sconfitta.



### Strategia aggressiva

Fate gare per vincere l'appalto e decidere di partire per ultimi. In tale posizione voi osserverete tutte le mosse degli avversari (è come spiare le carte a Poker). Oltretutto ciò vi dà la possibilità di lasciare vuoti i vostri porti. Comperate navi in più e rimpinzatele di ciurmaglia. Avrete così un'Armada ottima per attaccare (e per difendere) lasciando gli avversari sulla difensiva, mentre voi avrete sempre

più denaro continuando a costruire sempre più navi. Quanto si può investire? Calcolato gli incassi di turno totali presumendo di aver sbolognato tutte le merci in viaggio, più o meno circa 300 Ducati (ciò dipende essenzialmente da quanto si presume possano scommettere gli avversari).

### Strategia difensiva:

Per contrastare la strategia aggressiva avete un solo modo. Lasciare i porti vuoti e costruire flotte giganti. Ovviamente però dovrete sempre muovere prima dei minacciosi avversari costringendoli alla difensiva nei loro porti evitandole la pressione contro le guarnigioni sguarnite.

Le tabelle qui sotto danno alcune probabilità statistiche applicabili alla

maggioranza degli scontri navali che possono capitare giocando Serenissima.

**R** sono i tiri del dado.

Se lo Spagnolo è aggressivo ....



### Battaglia: Nave Vs Nave: 1 a 1

Ciurma attaccante	Ciurma in difensiva	Effetto (%)	Superstiti (ATT)	Superstiti (DIF)
1 (R > 1 : 83.3%)	1 (R = 1 : 16.6%)	13.8	1	0
1 (R > 1 : 83.3%)	1 (R > 1 : 83.3%)	69.4	0	0
1 (R = 1 : 16.6%)	1 (R = 1 : 16.6%)	2.7	1	1

<i>Battaglia: Nave Vs Nave: 2 a 1, 2 a 2</i>				
Ciurma attaccante	Ciurma in difensiva	Effetto (%)	Superstiti (ATT)	Superstiti (DIF)
2 (R > 0 : 100%)	1 (R = 1 : 16.6%)	16.6	2	0
2 (R > 0 : 100%)	1 (1 < R < 5 : 50.0%)	50.0	1	0
2 (R > 0 : 100%)	1 (R > 4 : 33.3%)	33.3	0	0
2 (R > 3 : 50.0%)	2 (R < 4 : 50.0%)	25.0	1	0
2 (R > 3 : 50.0%)	2 (R > 3 : 50.0%)	25.0	0	0
2 (R < 4 : 50.0%)	2 (R < 4 : 50.0%)	25.0	1	1

<i>Battaglia: Nave Vs Nave: 3 a 1, 3 a 2, 3 a 3</i>				
Ciurma attaccante	Ciurma in difensiva	Effetto (%)	Superstiti (ATT)	Superstiti (DIF)
3 (R > 0 : 100%)	1 (R = 1 : 16.6%)	16.6	3	0
3 (R > 0 : 100%)	1 (1 < R < 5 : 50.0%)	50.0	2	0
3 (R > 0 : 100%)	1 (R > 4 : 33.3%)	33.3	1	0
3 (R > 2 : 66.6%)	2 (R < 4 : 50.0%)	33.3	2	0
3 (R < 3 : 33.3%)	2 (R < 4 : 50.0%)	16.6	2	1
3 (R > 2 : 66.6%)	2 (R > 3 : 50.0%)	33.3	1	0
3 (R < 3 : 33.3%)	2 (R > 3 : 50.0%)	16.6	1	1
3 (R = 6 : 16.6%)	3 (R < 3 : 33.3%)	5.5	2	0
3 (2 < R < 6 : 50.0%)	3 (R < 3 : 33.3%)	16.6	2	1
3 (R < 3 : 33.3%)	3 (R < 3 : 33.3%)	11.1	2	2
3 (R = 6 : 16.6%)	3 (2 < R < 6 : 50.0%)	8.3	1	0
3 (R = 6 : 16.6%)	3 (R = 6 : 16.6%)	2.7	0	0

<i>Battaglia: Nave Vs Nave: 4 a 2, 4 a 3, 4 a 4</i>				
Ciurma attaccante	Ciurma in difensiva	Effetto (%)	Superstiti (ATT)	Superstiti (DIF)
4 (R > 1 : 83.3%)	2 (R < 4 : 50.0%)	41.6	3	0
4 (R > 1 : 83.3%)	2 (R > 3 : 50.0%)	41.6	2	0
4 (R = 1 : 16.6%)	2 (R < 4 : 50.0%)	8.3	3	1
4 (R = 1 : 16.6%)	2 (R > 3 : 50.0%)	8.3	2	1

4 (R > 4 : 33.3%)	3 (R < 3 : 33.3%)	11.1	3	0
4 (1 < R < 5 : 50.0%)	3 (R < 3 : 33.3%)	16.6	3	1
4 (R = 1 : 16.6%)	3 (R < 3 : 33.3%)	5.5	3	2
4 (R > 4 : 33.3%)	3 (2 < R < 6 : 50.0%)	16.6	2	0
4 (1 < R < 5 : 50.0%)	3 (2 < R < 6 : 50.0%)	25.0	2	1
4 (R = 1 : 16.6%)	3 (2 < R < 6 : 50.0%)	8.3	2	2
4 (R > 4 : 33.3%)	3 (R = 6 : 16.6%)	5.5	1	0
4 (1 < R < 5 : 50.0%)	3 (R = 6 : 16.6%)	8.3	1	1
4 (R = 1 : 16.6%)	3 (R = 6 : 16.6%)	2.7	1	2
4 (R > 4 : 33.3%)	4 (R = 1 : 16.6%)	5.5	3	1
4 (1 < R < 5 : 16.6%)	4 (R = 1 : 16.6%)	2.7	3	2
4 (R = 1 : 16.6%)	4 (R = 1 : 16.6%)	2.7	3	3
4 (R = 1 : 16.6%)	4 (R = 6 : 16.6%)	2.7	2	1
4 (R = 1 : 16.6%)	4 (R = 6 : 16.6%)	2.7	2	2
4 (R = 1 : 16.6%)	4 (R = 6 : 16.6%)	2.7	1	1



**Varianti per Serenissima di David Wessman, 1998**

**Randomizzazione della fine del gioco.**

Al termine del turno (dal secondo in poi) tirate un dado per determinare se il gioco si conclude. Al secondo turno e prima dell'inizio del terzo un tiro di 5-6 lo termina, altrimenti si continua. Al terzo turno e prima dell'inizio del quarto un tiro di 4-5-6 lo termina,

altrimenti si continua (e così via con 3-4-5-6, 2-3-4-5-6 ecc.).

Ciò serve a scoraggiare il comportamento non realistico dell'ultimo turno in cui tutti cercano di danneggiare tutti per far perdere punti vittoria.

**Date alle Galeazze un valore di 1 punto vittoria.**

Ciò rende la loro costruzione un po' più utile. Inoltre scoraggia i giocatori dall'affondamento delle Galere o dall'essere restie nell'utilizzo delle prede belliche dando più motivazioni per la cattura delle navi avversarie.

**Per ogni porto controllato** da un giocatore aggiungete 100 ducati al loro reddito fisso se piccolo porto, 200 ducati se porto medio e 300 ducati per ogni grande porto. Questo dà maggiore liquidità al gioco. Facoltativamente potreste aggiungere un reddito supplementare richiedere per i magazzini pieni.

**Dare una guarnigione ai porti neutrali** pari al numero di spazi del magazzino divisi per due. Ciò dà più sapore alla conquista dei porti neutrali dando origine a (storiche) lotte. E

....

Per un cambiamento realmente drastico create 25 markers di merci corrispondenti alle produzioni dei porti. (1 gemme, 2 per oro e spezie, 4 per vino, ferro, 6 per tessuti e legno).

**Distribuite random i markers all'inizio del gioco.** Avrete ogni volta una mappa diversa sulla quale cimentarsi!.



**Note:**

---

<sup>1</sup> IDACEP Protocol. Vale a dire Indirizzi Distribuiti a Cani e Porci.