

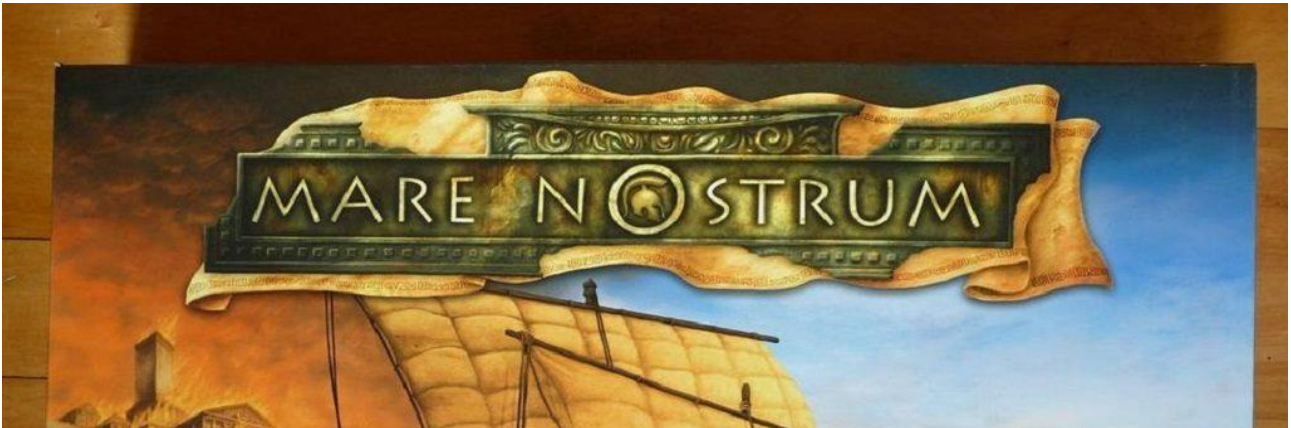
MARE NOSTRUM

Mediterraneo culla di civiltà, commercio e guerre

(Parte Seconda)

Differenze Con Mare Nostrum (2003)

Dopo aver provato la nuova edizione di questo gioco, sono andato a rispolverare quella originale che avevo acquistato in Francia in una delle (ormai defunte) boutiques JEUX DESCARTES.



Intestazione del gioco.

Nonostante la meccanica sia la stessa e le partite si svolgano praticamente nello stesso modo, ci sono parecchie differenze che proverò a riassumere qui di seguito.

MAPPA

La nuova mappa è stata notevolmente rimpicciolita, passando dalle dimensioni 560x755 mm a 460x600 mm.

In compenso, è stata riempita di piccoli simboli per le città, i templi, le carovane, ecc.

Mentre i simboli più importanti -ovvero quelli delle risorse, che nella vecchia mappa erano dei magnifici disegni- sono passati a modeste icone stilizzate dentro un cerchietto.



Il tabellone.

La nuova mappa ha anche 5 zone in meno: sparite le isole di Cipro, Rodi e (ahimé) la Sardegna, le regioni di Cilicia e Judea hanno inglobato una zona vicina e si sono allargate. Questo sicuramente ha l'effetto di aumentare le... frizioni fra i giocatori, che si ritrovano con meno possibilità di espansione prima di arrivare allo scontro.

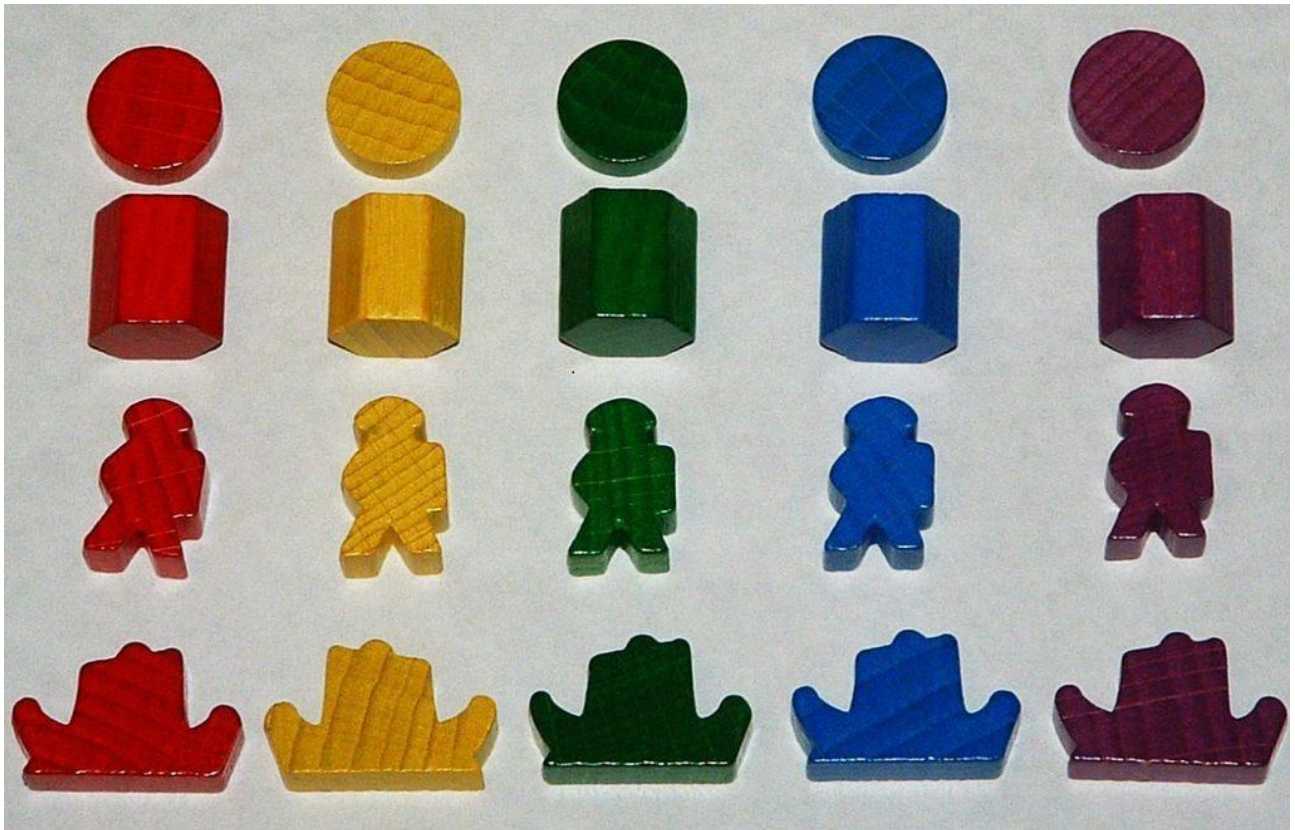
Non sono cambiate invece le città: 16 erano e 16 sono ancora adesso.

Le risorse sono quasi le stesse (36 contro le vecchie 37), ma ci sono state piccole modifiche nei numeri, mentre sono sparite Frutta e Pesce per fare spazio a Legno e Marmo.

Risultato del primo tempo: Vecchia Edizione - Nuova Edizione 1 - 0...

COMPONENTI

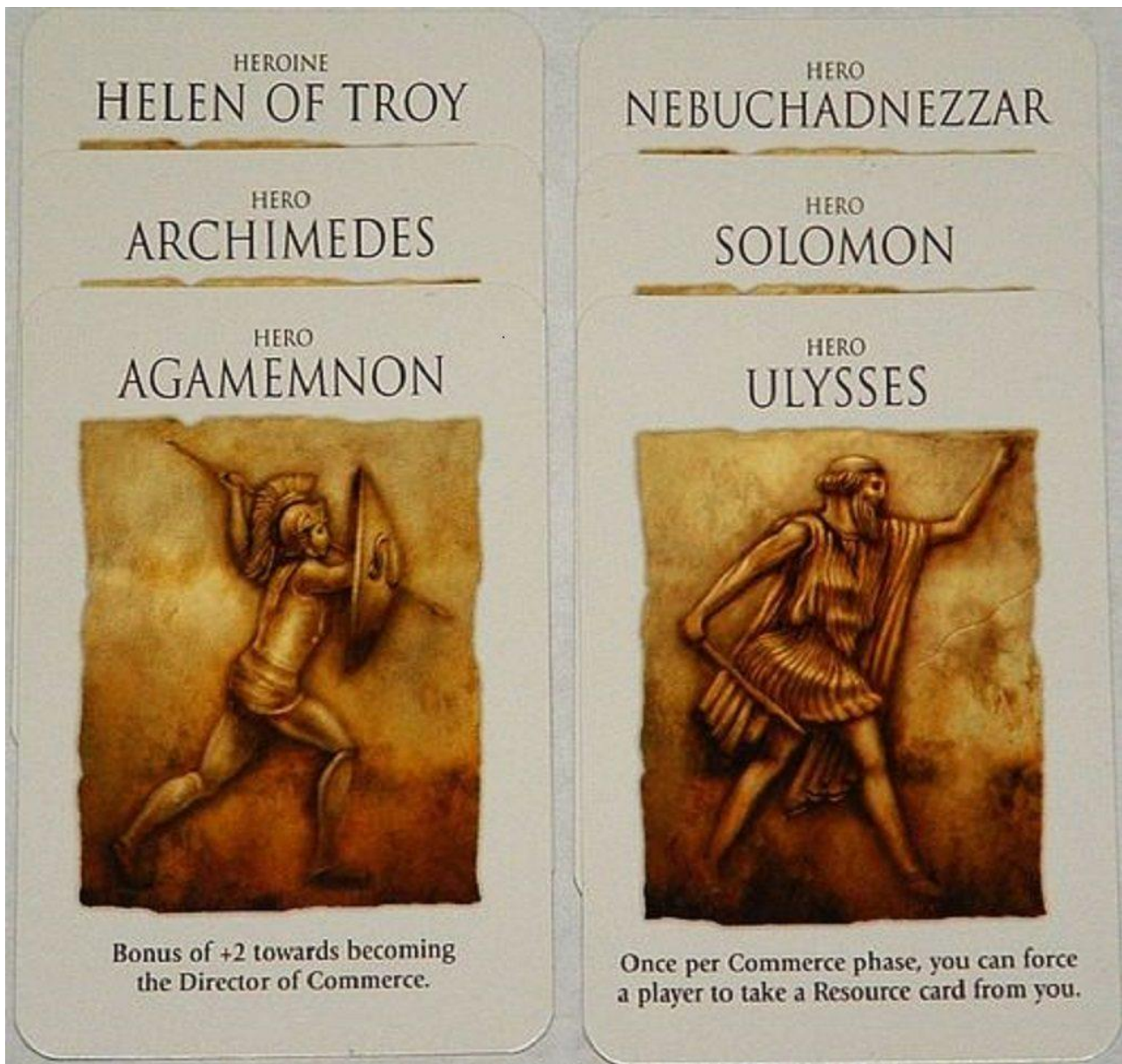
Unità dei giocatori: invariato il numero di legioni e flotte mentre sono invece calate da 8 a 5 le fortificazioni e sono stati sostituiti i dischetti di "influenza" con delle tessere da de-fustellare. Le unità vecchie erano tutte di legno colorato, mentre ora sono parte in plastica colorata e parte in cartone.



Le unità.

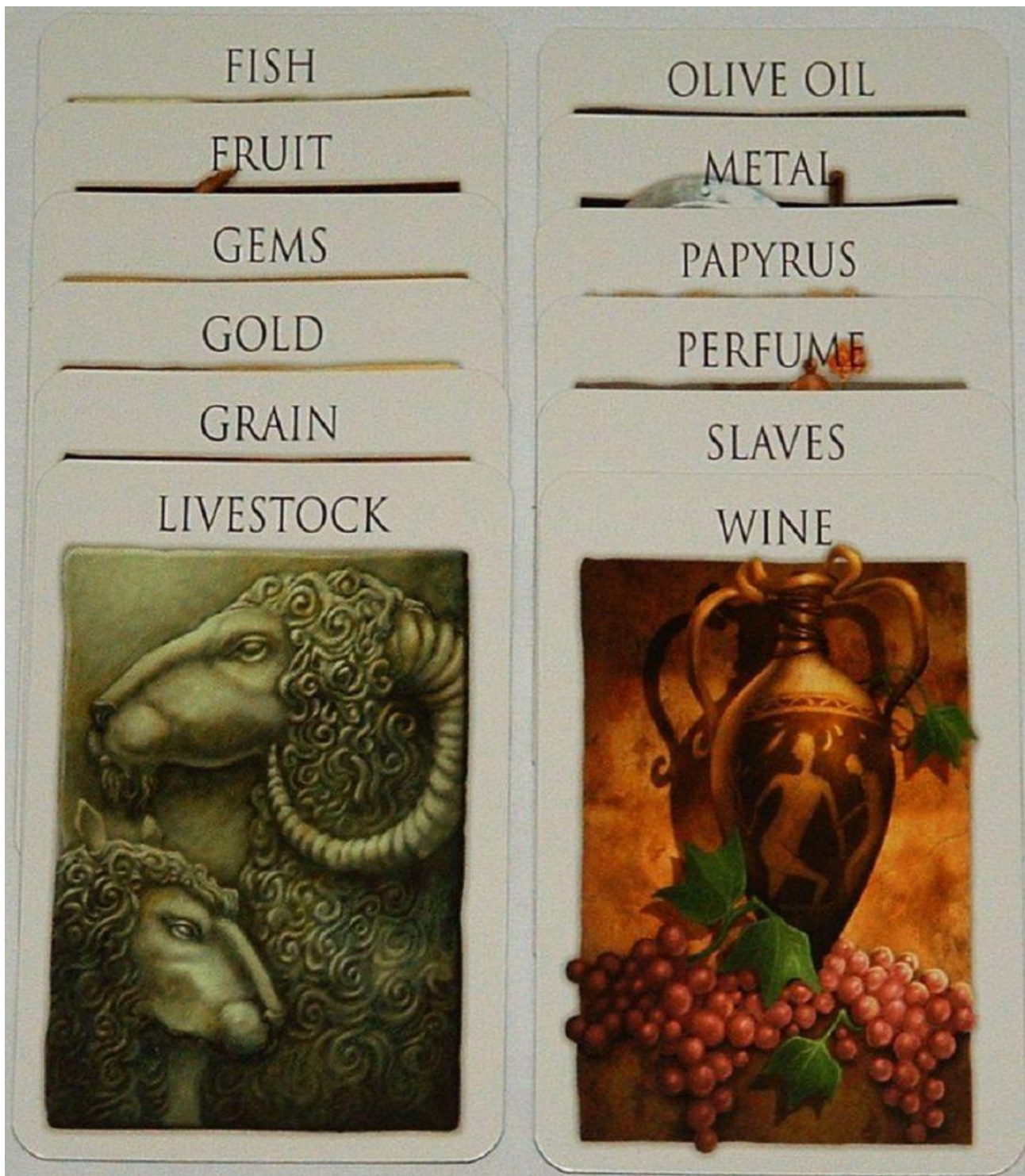
Dadi: gli 8 dadi da 6 della vecchia edizione sono stati sostituiti da 9 bianchi per le battaglie terrestri e 5 blu per quelle navali, che sono senz'altro un buon miglioramento per il gioco (ora infatti le battaglie sono sicuramente più cruente e programmabili).

Eroi e Meraviglie: sono sostanzialmente gli stessi, ma invece di essere stati stampati su semplici carte da gioco, come nella vecchia edizione, ora sono su tessere di cartone.



Le carte dei Leader.

Risorse: qui sta la... rivoluzione più grossa. Mentre nell'edizione 2003 erano utilizzate delle carte da gioco (56x84 mm), nella nuova sono state sostituite da gettoni di cartone da de-fustellare, veramente poco pratici, che obbligano a giocare con una dozzina di vaschette sul tavolo per tenerli ben separati e in ordine. Durante la fase di commercio, poi, diventa ancora più complicato scambiarsi le risorse e controllare in continuazione i vari gettoni (coperti) per vedere quali sono stati acquisiti. Anche i numeri di ogni risorsa sono stati riveduti e corretti.



Le risorse.

È cambiato anche il numero delle "carovane" (38 contro le 28 della vecchia edizione), dei "mercati" (25 contro 12) delle città (19 contro 12) e dei templi (14 contro 6). Qui non si tratta solo di una differenza di pezzi disponibili, ma di una vera e propria rivoluzione tattica: nella vecchia edizione, infatti, bisognava fare delle scelte fin dall'inizio, perché questi assets erano limitati e potevano finire prima di aver potuto potenziare al massimo i propri territori. Di conseguenza, da metà partita in poi, era necessario attaccare delle regioni per distruggere alcuni assets e poterli acquistare e ricostruire nel turno successivo: avere la priorità nelle costruzioni diventava a sua volta molto più importante di oggi.



Altri assets.

Risultato del secondo tempo: Vecchia Edizione - Nuova Edizione 2 - 1...

REGOLAMENTO

- Piazzamento iniziale: sistema praticamente invariato.
- Ruoli: praticamente invariato (vedere però il paragrafo successivo riguardante l'Espansione).
- Acquisizione risorse: invariato, salvo per le nuove città che sono aumentate e sono state divise in tre tipi: "Città Piccole", "Capitali" e "Città Leggendarie".
- Costruzione: praticamente invariato.
- Produzione: sono cambiati i costi degli eroi e delle meraviglie (prima costavano 9 risorse fisse, mentre ora variano da 7 a 9 in ordine crescente di acquisizione).
- Movimenti e combattimenti: sono cambiati i dadi e quindi gli scontri sono diventati più prevedibili. In altre parole, i giocatori possono calcolare con certezza il numero di unità da inviare in combattimento, mentre prima bisognava "esagerare" un po' per non correre il rischio di non riuscire a vincere la battaglia per qualche "1" di troppo.
- Leadership: ora è più facile tener conto dei valori di leadership (economica, politica e militare) grazie a un'efficiente tabella.
- Vittoria finale: si è passati da due possibilità (acquistare le piramidi o avere 4 eroi/meraviglie) a quattro: piramidi, 5 eroi/meraviglie, 4 Capitali o Città Leggendarie e essere primi sui tre valori di leadership
- Risultato del terzo tempo: Vecchia Edizione - Nuova Edizione 1 - 2...

ESPANSIONE

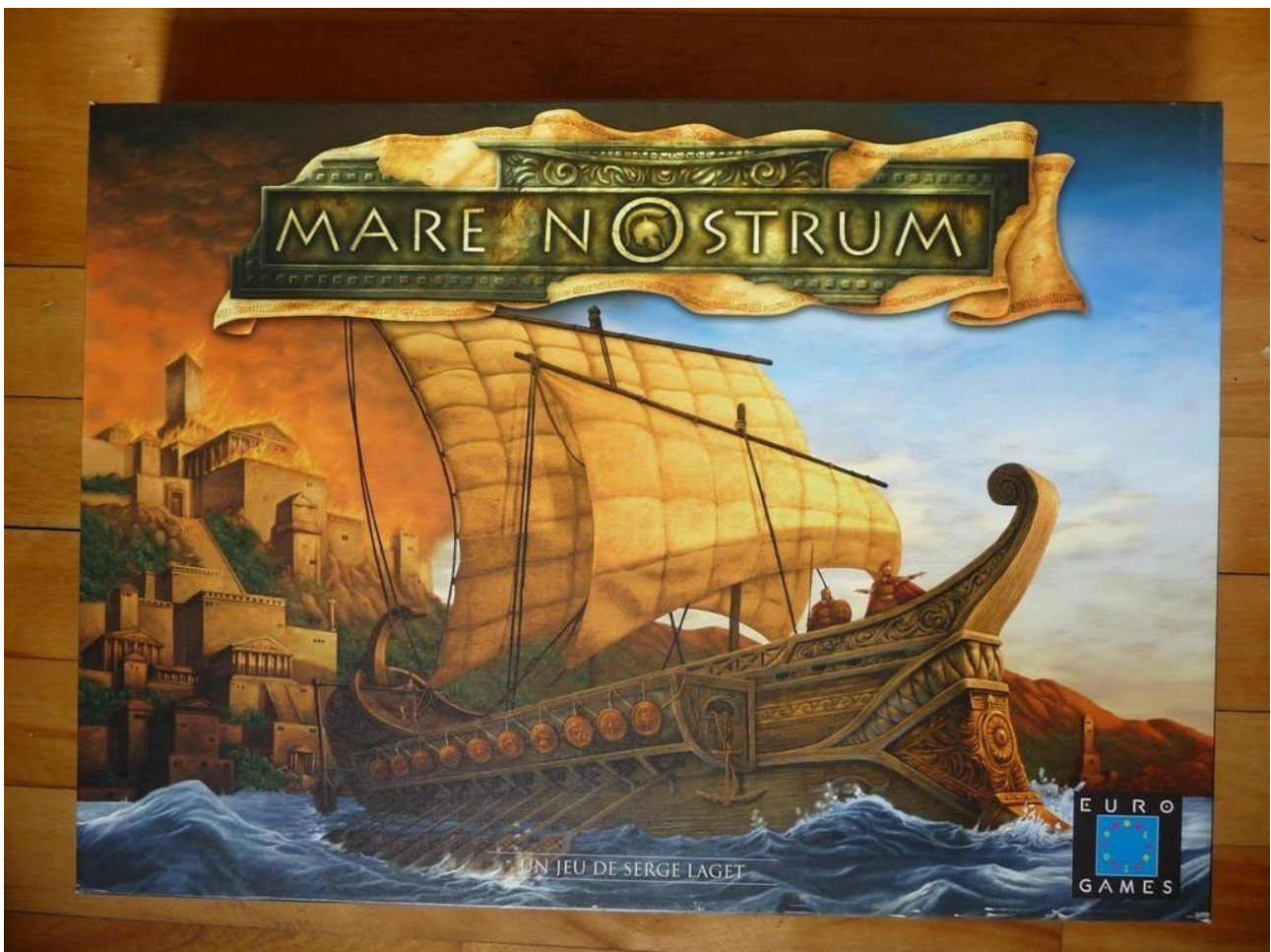
Prendere l'espansione della vecchia edizione era quasi obbligatorio, perché oltre ai materiali per il sesto giocatore (Mappa con Atlantide e la Penisola Iberica, unità di legno colorato, ecc.) venivano fornite delle carte e delle schede correttive per il set-up, i bonus dei leader, ecc. (furono infatti ricalcolati per bilanciare il gioco a sei, e si rese necessario sostituirle a quelle originali).

Come nella vecchia edizione, anche oggi sono stati aggiunti gettoni extra (carovane, mercati, città e templi) per tener conto dei nuovi territori, una lunga serie di nuovi Eroi (alcuni dei quali dal potere piuttosto sbilanciato), risorse, ecc.

Nella vecchia edizione veniva aggiunto anche il Leader Religioso, che permetteva di decidere l'ordine con cui i giocatori potevano acquistare le carte "Dio", pagandole 3 risorse e usandole però per un solo turno.

Nella nuova edizione sono stati aggiunti uno scenario per due soli giocatori (Le Guerre Puniche) e tre mini espansioni (Troia, Siracusa e Gerusalemme) con materiali extra.

Risultato del quarto tempo: Vecchia Edizione - Nuova Edizione 1 - 1...



La scatola.

IL VERDETTO

Premesso che, come sempre succede in questi casi, il giudizio è comunque molto soggettivo, mi sento di affermare che chi ha avuto la fortuna di impossessarsi a suo tempo della vecchia edizione non ha nessuna necessità di passare alla nuova e anzi può riprendere in mano la sua gloriosa scatola per rimetterla in gioco.

Chi invece non aveva mai provato Mare Nostrum in passato, deve precipitarsi ad acquistare una copia del gioco, perché a mio avviso è davvero un "must" per gli appassionati del gioco intelligente e competitivo.

Ah, sì, dimenticavo...

Risultato finale del confronto: Vecchia edizione batte Nuova edizione 5 - 4!