

MUSEUM CIVIL WAR

Il gioco in breve

In Museum Civil War ogni giocatore interpreta il ruolo di un governatore che deve dimostrare la propria capacità strategica al fine di accumulare Punti Vittoria (P.V.) ed essere proclamato "Master of Museum".

Museum Civil War si svolge su una mappa che raffigura la planimetria di un piano espositivo di un museo, ogni settore espositivo rappresenta una diversa città-stato e ogni espositore un edificio. Le diverse città-stato confinano tra di loro secondo uno schema preciso, infatti i confini tracciati sulla mappa devono essere adattati alle esigenze del gioco secondo un criterio di prossimità. ²

Preparazione del gioco

Prima di iniziare, determinate a quale punteggio fissare la vittoria, oppure stabilite un limite massimo di tempo sulla base del vostro stile di gioco.

Lanciate i dadi per determinare l'ordine di gioco, quindi lasciate che ciascuno, nell'ordine stabilito, decida la propria città-stato.

Turno di gioco

Il gioco si suddivide in turni, che si susseguono fino a che uno dei partecipanti non abbia raggiunto il punteggio predeterminato per la vittoria oppure non si raggiunga il limite di tempo.

Il turno di gioco è suddiviso in una serie di fasi, qui di seguito riassunte, che devono essere svolte nell'ordine indicato.

Fase acquisizione segnalini popolazione (S.P.)

In questa fase si acquisiscono i segnalini popolazione immagazzinati nelle casse della propria città-stato. Il giocatore acquisisce 1 segnalino popolazione per ogni edificio sotto il suo controllo

Fase di governo

In questa fase è possibile spendere i propri segnalini popolazione per acquisire truppe o acquisire potenziamenti (nell'ordine in cui sono di seguito elencati) nella tecnica civile e/o bellica.

Il costo di 1 unità militare è di 2 segnalini popolazione. Ogni città-stato può avere un massimo di unità militari pari al numero dei suoi edifici.

Potenziamenti tecnica civile

costo	Tecnica civile	Variazione	Descrizione
¥ + 5	Avanzamento delle tecniche artigianali	+20% max unità militari	*
¥ + 15	Avanzamento delle tecniche costruttive	+20% produzione S.P.	*
¥ + 30	Avanzamento delle tecniche di produzione alimentare	-50% costo truppe	*

Potenziamenti tecnica bellica

costo	Tecnica bellica	Variazione	Descrizione
¥	Innovazione delle tattiche militari	+2 max unità militari	*
¥ + 10	Scoperta di nuovi materiali per le armi	+2 max unità militari	*
¥ + 30	Avanzamento delle tecniche produttive	+4 max unità militari	*

Combattimenti

Il giocatore considera la sua posizione, la forza dei suoi confinanti, il proprio avanzamento tecnico e decide se e contro chi effettuare uno o più attacchi. Lo scopo di un attacco è l'eliminazione delle truppe nemiche dagli edifici confinanti per consentire alle proprie armate l'occupazione delle strutture degli avversari.

I combattimenti si svolgono in questo modo: l'attaccante comunica ad alta voce l'edificio attaccato e quello da cui parte l'attacco. Se omette di fare questo annuncio, il difensore può chiedere la ripetizione del lancio dei dadi. L'attaccante prende i 3 dadi e ne tira tanti quante sono le armate con cui ha deciso di attaccare (massimo 3).

Esempio: un attaccante possiede 10 unità militari su un territorio e attacca con 3 reggimenti, lanciando 3 dadi, ma, se lo avesse desiderato, avrebbe potuto anche attaccare solo con uno o due, lanciando un corrispondente numero di dadi. Il difensore, a sua volta, può lanciare un massimo di 3 dadi, anche se possiede più di 3 unità militari in difesa del territorio attaccato. Il difensore deve tuttavia dichiarare con quante unità militari intende combattere prima che l'attaccante abbia lanciato i dadi.

Quando i due giocatori hanno lanciato i dadi, si confrontano i punteggi ottenuti in base al seguente criterio:

- Il dado con il punteggio più alto ottenuto dall'attaccante si confronta con il punteggio più alto del difensore.
- Se è più alto il punteggio dell'attaccante, il difensore dovrà togliere dal territorio attaccato uno delle sue unità militari.
- Se è più alto il punteggio del difensore, sarà l'attaccante a dover ritirare una delle sue truppe dal territorio dal quale ha sferrato l'attacco.
- In caso di pareggio vince sempre il difensore.
- Se ciascun giocatore ha lanciato un solo dado, il confronto avviene immediatamente e l'attacco si conclude con il ritiro di una delle armate dal territorio del perdente.
- Se, invece, l'attaccante o il difensore hanno lanciato due o più dadi, il confronto avviene per eliminazione progressiva del punteggio più basso.

I punteggi non si sommano mai, si confrontano in ordine di grandezza.

L'attaccante può continuare in combattimento e rinnovare la sfida all'avversario per tutte le volte che vuole, sino alla distruzione delle truppe avversarie situate nell'edificio di suo interesse, oppure decidere di sospendere l'attacco. Il giocatore di turno può sferrare tutti gli attacchi che vuole, da un solo edificio o anche da altri in suo possesso.

Se lo desidera il governatore può utilizzare la costruzione conquistata come punto di partenza per un ulteriore attacco con un massimo di 3 unità militari.

Assestamenti finali

Il governatore può fare un singolo movimento di truppe finale all'interno del proprio territorio, tra edifici limitrofi e di quante unità desidera.

Aggiornamento del punteggio

Alla fine del turno di gioco si aggiornano i punteggi dei vari giocatori, se un giocatore raggiunge il punteggio prefissato, la partita si conclude istantaneamente con la sua vittoria.

I punteggi si assegnano come descritto di seguito:

Elemento	Valore in P.V.
Edificio di partenza della propria città	2
Edificio conquistato	3
Unità militari	1
Giocatore con più edifici	2

Legenda e note

¥ = media (in caso di decimali il numero va approssimato per difetto) dei S.P. guadagnati ogni turno da un singolo giocatore.

²= la plancia di gioco può essere rappresentata dallo spazio museale fisico o, in alternativa, da una sua rappresentazione bidimensionale in scala.

*= aggiungendo una descrizione specifica rispetto all'avanzamento tecnico in questione, personalizzando i vademecum di ogni player contenenti le regole di gioco, vi è la possibilità di personalizzare l'esperienza di gioco a seconda delle caratteristiche della propria città stato. Inoltre l'opportunità di cambiare la denominazione dei vari livelli di avanzamento tecnico permette al gioco di adattarsi alle differenti tipologie di esposizioni (che siano mostre d'arte, musei riguardanti periodi storici, etc.)

Appendice

Idee di applicazione e sviluppo

Esperienza pre e post visita

Giocare in fasi pre e post visita in, rispettivamente, funzione di preparazione alla sfida e riscoperta dell'ambiente di gioco, arricchisce l'esperienza museale e permette al museo di offrire un'ulteriore servizio al visitatore. L'opportunità di fissare un costo fisso per provare l'esperienza di gioco fornirebbe un'ulteriore entrata alle casse museali.

Creazione eventi-torneo

Creando degli annual event si attirerebbero centinaia di visitatori interessati al torneo a premi (con la possibilità di creare un pacchetto apposito per le scuole aggiungendo già al costo d'entrata quello di partecipazione), accrescendo notevolmente la visibilità mediatica della struttura museale. È da considerare, inoltre, la possibilità di scegliere sponsor per gli eventi assicurando introiti fissi aggiuntivi.

Creazione di un'app apposita da implementare all'esperienza museale

Molto interessante è la possibilità di realizzare un'applicazione per smartphone che racchiuda il gioco completo, in versione digitale. L'applicazione in questione potrebbe inoltre rappresentare un notevole aumento delle entrate, grazie alla possibilità di implementare un costo fisso per il download, e micro-transazioni interne. Inoltre chi dovesse acquistare il biglietto per l'ingresso completo, potrebbe ricevere un codice sconto, che permetterebbe al visitatore di scaricare l'applicazione a un costo ridotto o gratuitamente.