

ANNO DOMINI – MONETE

Regole del gioco

T. BOSCHETTI-MARADI – J. DIAZ TABERNERO, ANNO DOMINI – MÜNZEN.
Gioco di carte con 336 carte (ideato da U. Hostettler). Abacusspiele 2002.

La storia vi interessa? Siete bravi a bluffare? Allora questo è il gioco che fa per voi. Il gioco contiene 336 carte per 2–10 giocatori (idealmente 3–6) a partire dai 12 anni. Una partita dura circa 60 minuti. L'elemento particolare della serie *ANNO DOMINI – MONETE* consiste nella combinazione tra immagini e testo: 280 carte illustrate presentano le numerose monete coniate dall'Antichità sino ai giorni nostri, 56 carte con testo interrogano i giocatori su vari avvenimenti della storia monetaria.

Nonostante il titolo, *ANNO DOMINI* non si concentra sulle date, ma piuttosto sulla successione cronologica corretta di eventi sorprendenti, confusi, importanti o sconnessi tra di loro. Un apprezzamento avveduto degli eventi, aggiunto a un pizzico di bluff, conta molto più della loro conoscenza esatta. Il gioco diventa ancora più stimolante se vengono utilizzate le carte di varie serie *ANNO DOMINI*.

Gli eventi o le immagini devono essere presentati nella successione cronologica corretta. O se non proprio, in una cronologia che gli altri giocatori possano ritenere esatta. Qualora il vicino accetti la cronologia da voi proposta, passate il turno, e spetta ora a lui presentare un fatto storico in modo cronologicamente credibile. Il gioco prosegue fino a quando qualcuno corre il rischio di far scoppiare l'intera bolla di sapone storica.

Regole del gioco

Ogni giocatore riceve 9 carte con la parte anteriore rivolta verso l'alto (immagine o testo in nero). Le carte vengono messe sul tavolo in modo da essere visibili a tutti, non è ammesso voltarle. Una carta del mucchio viene letta ad alta voce e riposta nel centro con la parte anteriore rivolta verso l'alto. Il prossimo giocatore sceglie una carta, ne legge il

contenuto e la colloca sopra la prima carta se suppone che l'evento toccatogli è più recente. Se pensa invece che il fatto è più antico, mette la carta sotto la prima carta. Tutt'intorno, i giocatori aggiungono in tal modo alla serie di eventi una delle loro carte. La carta può anche essere intercalata tra due carte già posate.

Colui a cui tocca giocare può esprimere un dubbio sulla serie che si è costituita; in tal caso, tutte le carte vengono girate. Se il dubbio è giustificato, vale a dire se la successione cronologica è sbagliata, il giocatore precedente deve prendere tre nuove carte. Se il dubbio non è giustificato, colui che l'ha espresso deve invece prendere due nuove carte. Le carte lasciate scoperte vengono tolte e viene collocata al centro una carta per iniziare una nuova partita. Si crea così una nuova serie di eventi.

Scopo del gioco è riuscire a disfarsi per primi di tutte le proprie carte.

Altre informazioni

Caso particolare: l'inizio di una nuova partita risulta un po' più complicato per un giocatore che possiede ancora solo una carta. Dovrà dunque prendere due carte, invece di una, dal mucchio, e collocare la sua ultima carta.

Successione cronologica

Jh. = secolo. L'espressione *Im 12. Jh.* significa *nel XII sec.* (tra il 1101 e il 1200), per cui si possono inserire quante carte si vogliono tra quelle che corrispondono a quest'epoca.

v. u. Z. = prima dell'era cristiana, vale a dire avanti Cristo (a. C.). *Im 7. Jh. v. u. Z.* significa *nel VII sec. p. e. c.* (tra il 700 e il 601 a. C.).

um = intorno. *Um 1990* significa *intorno al 1990* (negli anni 1985–1995), per cui si possono inserire quante carte si vogliono tra quelle che corrispondono a quest'epoca.