

Chi fonderà una gloriosa città della MAGNA GRECIA?

Questo gioco è costruito come **un libro-game**: sarete voi a costruire la storia. Spesso dovrete decidere come comportarvi, in base a diverse possibilità, e scegliere quella che vi sembra più saggia per Voi Greci. Le vostre decisioni saranno fondamentali per costruire la storia. Questo libro-game lo potrete giocare tante volte, perché cambiando le vostre scelte potrete costruire tante storie e tanti finali.

Lo scopo della vostra avventura sarà sempre lo stesso: partire da Corinto per fondare una città nella Magna Grecia. Solo chi riuscirà in questa impresa vincerà.

Istruzioni per giocare

Giocare è facile: la storia è divisa in tante carte. Ogni carta ha un numero. Dovrete spostarvi da una carta all'altra a seconda delle vostre decisioni. Avete a disposizione una tabella "contatutto". Vi servirà per segnare i cambiamenti del numero delle persone, delle navi e delle risorse. All'inizio siete 2000 persone e possedete 20 navi e 200 risorse. Durante il gioco aggiungerete o toglierete persone, navi e risorse a seconda di quello che succede nella vostra storia. Ricordate: gli schiavi sono abitanti, quindi dovrete segnare anche i cambiamenti nel numero degli schiavi. Al termine del gioco, gli abitanti, le risorse e le navi che vi rimarranno saranno il vostro punteggio finale. Attenti: se muoiono tutti gli uomini o finiscono le risorse avete perso!

Tabella contatutto		
persone	Navi	risorse
2000	20	200

Inoltre, dovrete scrivere la storia della vostra avventura, come se fosse un racconto o un diario. Scegliete voi!

Ora potete cominciare!!

- ◆ Chi siete? Siete 2000 greci, quasi tutti uomini.
- ◆ Che cosa portate con voi? Acqua, cibo, piantine, attrezzi di lavoro, ma anche le vostre conoscenze in agricoltura, allevamento, tecnica, navigazione, matematica, filosofia: saranno le vostre risorse.
- ◆ Come partirete? Partirete con 20 navi.
- ◆ Dove vi trovate? Nella città di Corinto, in Grecia.
- ◆ In che epoca vi trovate? È il 730 avanti Cristo.

Carta 1

Siete dei poveri contadini. Le vostre proprietà sono diventate piccolissime, perché avete venduto quasi tutta la terra per pagare i debiti. Ma, per Zeus, la vostra vita sta per cambiare. Siete stati sorteggiati, insieme a tanti altri uomini e qualche donna, per andare a fondare una colonia, cioè una nuova città. Siete per la maggior parte contadini, ma c'è anche qualcuno che pensa di fare il commerciante, c'è qualche schiavo e qualche ragazzo che proviene da famiglie ricche. Sarà proprio un nobile a guidarvi, un **ecista**, come lo chiamate voi greci. Egli è il capo a cui siete stati affidati dai vostri stessi concittadini. Sognate già una nuova città, un bel pezzo di terra fertile, una vita senza debiti. Siete pronti a impegnarvi al massimo per vivere meglio e per creare una bellissima e ricchissima città nella Magna Grecia. Avete preparato le navi nel porto di Corinto. Avete caricato acqua e cibo per affrontare il lungo viaggio verso la nuova patria lontana. Il vostro scopo è quello di fondare una nuova città. Tutto è pronto, ma improvvisamente scoppia una discussione: prima di partire, alcuni vorrebbero andare a consultare **l'oracolo di Delfi**, per sapere se gli dèi sono favorevoli o contrari a questa vostra impresa. Altre persone, invece, non vogliono consultare l'oracolo perché si fidano della loro abilità di marinai e non credono in queste superstizioni religiose.

Che fate?

- Se votate per consultare l'oracolo, andate alla carta 3
- Se votate per non consultare l'oracolo, andate alla carta 6.

Carta 2

È il mese di ottobre e dovete decidere quando partire per il viaggio.

- Se decidete di partire subito, andate alla carta 11
- Se decidete di partire a dicembre, andate alla carta 12
- Se decidete di partire ad aprile, andate alla carta 13
- Se decidete di partire a luglio, andate alla carta 14.

Carta 3

L'oracolo si trova a Delfi. L'ecista, cioè il capo della spedizione, dovrà portare dei doni e il suo viaggio durerà delle settimane. Alcuni compagni di viaggio sono contrari sia ai doni che ad aspettare tanto tempo, mentre altri uomini consigliano di avere pazienza e di andare ad ascoltare il parere dell'oracolo.

- Se votate per chi è contrario, andate alla carta 6
- Se votate per chi vuole ascoltare l'oracolo, pagate 10 risorse per fare una donazione al tempio di Delfi e andate alla carta 4.

Carta 4

La decisione di consultare l'oracolo è giudicata saggia da tutto il popolo greco. Gli uomini applaudono. L'ecista è andato a Delfi, affrontando il faticoso viaggio tra le montagne. Giunto a destinazione ha compiuto queste azioni rituali: si è purificato presso la sorgente Castalia, ha consegnato le offerte, ha sacrificato una pecora al dio, infine si è recato al tempio di Apollo. L'ecista ha chiesto consiglio al dio per affrontare al meglio il viaggio per fondare una colonia. La sacerdotessa Pizia ha pronunciato delle parole misteriose suggeritele da Apollo. Alcuni sacerdoti le hanno interpretate e le hanno ripetute all'ecista. Ecco cosa gli hanno detto:

*“Quando Eolo scatena i suoi venti
bisogna al mare stare attenti.
Quando Euro comincia a spirare,*

*posson le navi veleggiare.
Mare e cielo son da sfuggire,
riva al mare da preferire.
Terre brulle da fecondare,
acque profonde da solcare;
spiga e legno per progredire,
amicizie da costruire.
La patria nuova è assai ferace,
sii prudente, sii sagace!
Il mio responso è reso,
correttamente ora sia da te inteso.”*

Quando l'ecista vi riferisce cosa ha detto l'oracolo, rimanete senza parole. Non avete capito quasi nulla, ma siete convinti che, riflettendo per bene, il messaggio che gli dèi hanno mandato servirà per prendere le giuste decisioni.

- Andate alla carta 5.

Carta 5

Dopo aver ascoltato il responso dell'oracolo fate una riunione vicino alle vostre navi per decidere la rotta da seguire. Alcuni sono sicuri che sarebbe meglio scegliere la rotta più breve, quella in mare aperto, lontano dalla costa perché così si abbrevia il viaggio, si risparmiano risorse e gli uomini si stancano meno.

Alcuni uomini pensano che navigare in mare aperto sia troppo pericoloso e consigliano di navigare di cabotaggio, cioè navigare vicino alla costa.

- Se votate per la rotta in mare aperto, andate alla carta 7
- Se votate per la rotta di cabotaggio, andate alla carta 8.

Carta 6

Accidenti!!! Avete proposto di non andare dall'oracolo! Durante il viaggio cercate di prendere sempre la giusta decisione, perché ogni errore potrebbe risultare pericoloso!! Dovete decidere la rotta da seguire in mare durante il viaggio.

Qualche uomo è sicuro che sarebbe meglio scegliere la rotta più breve, quella in mare aperto, lontano dalla costa perché così si abbrevia la durata della navigazione, si risparmiano risorse e gli uomini si stancano di meno. Altri uomini pensano che navigare in mare aperto sia troppo pericoloso e consigliano di navigare di cabotaggio, cioè navigare vicino alla costa.

- Se votate per la rotta in mare aperto, andate alla carta 9.
- Se votate per la rotta di cabotaggio, andate alla carta 10.

Carta 7

Le parole pronunciate dall'oracolo erano difficili da capire. Voi non le avete interpretate bene e perciò vi hanno ingannato. L'oracolo aveva detto di evitare "mare e cielo" e di preferire "riva e mare", cioè scegliere la navigazione vicino alla costa. Tornate all'oracolo e riascoltate con attenzione le sue parole.

- Andate alla carta 4.

- Carta 8** Bravissimi! Avete interpretato bene le parole dell'oracolo!
- Andate alla carta 2.
- Carta 9** Che disdetta!!! Avete scelto la via più rischiosa. Forse siete poco esperti di navigazione e non conoscete bene il Mediterraneo. Purtroppo non è un mare molto tranquillo! Non preoccupatevi, vi potrete rifare.
- Andate alla carta 15.
- Carta 10** Bravi! Siete veri esperti del mare! È una buona idea navigare vicino alle coste. Il Mediterraneo è un mare pericoloso e imprevedibile.
- Andate alla carta 20.
- Carta 11** L'oracolo vi aveva detto di stare attenti a Eolo!!! In autunno il Mediterraneo è pericoloso per i marinai. È meglio che le navi rimangano in porto.
- Siccome non avete capito il messaggio dell'oracolo, andate alla carta 2 e cercate un periodo migliore per partire. Il vostro viaggio si allunga e consumate 10 risorse.
- Carta 12** In inverno il Mediterraneo è molto pericoloso. Spesso si scatenano improvvise tempeste. È meglio tenere le barche nel porto.
- Siccome avete interpretato male il responso dell'oracolo, andate alla carta 2 e cercate un periodo migliore per partire. Il vostro viaggio si allunga e consumate 20 risorse.
- Carta 13** Bravi! L'oracolo vi aveva suggerito che in primavera il mare è abbastanza calmo per affrontare un viaggio.
- Dal momento che avete interpretato bene le parole dell'oracolo, potete andare alla carta 25. Avete consumato 5 risorse perché il mare è un po' mosso e il viaggio dura un po' più del previsto.
- Carta 14** Molto bene!!! L'oracolo vi aveva suggerito di partire d'estate e lo avevate capito. D'estate il Mediterraneo è tranquillo e le navi possono veleggiare con sicurezza.
- Andate alla carta 25.
- Carta 15** È ottobre e dovete decidere quando partire per la vostra avventura: cioè fondare una nuova città.
- Se decidete di partire subito, andate alla carta 16.
- Se decidete di partire a dicembre, andate alla carta 17.
- Se decidete di partire ad aprile, andate alla carta 18.
- Se decidete di partire a luglio, andate alla carta 19.
- Carta 16** Ahia! Avete deciso di partire in ottobre. Non è un bel periodo, perché in autunno il Mediterraneo è spesso agitato. I vecchi lupi di mare sanno che in questo periodo è meglio lasciare le navi nel porto. Forse sarebbe stato meglio andare dall'oracolo e

ascoltare il volere degli dèi! Se vi volete salvare avete bisogno dell'aiuto di Poseidone, dio del mare. Fate un sacrificio che vi costa 10 risorse e lanciate un dado per conoscere il parere del dio.

- Se esce 1 o 2, andate alla carta 25.
- Se esce 3, 4, 5 o 6: sciagura! Disgrazia! Siete naufragati!!! Poseidone, il dio del mare, vi è nemico! Sono affondate 7 navi, sono morte 700 persone e avete perso 70 risorse, risucchiate dal mare...e in più dovete tornare alla carta 1.

Carta 17

Dicembre è il mese peggiore per partire!!! D'inverno nel Mediterraneo ci sono spesso tempeste improvvise. I vecchi lupi di mare in questo periodo preferiscono stare nel porto e non navigare. Forse sarebbe stato meglio andare dall'oracolo e ascoltare il volere degli dèi!! Non vi resta che fare un sacrificio a Poseidone dio del mare (vi costa 10 risorse) e sperare. Lanciate un dado per conoscere il suo parere.

- È uscito 1! Che fortuna!!! Andate alla carta 25.
- È uscito 2, 3, 4, 5 o 6: sciagura! Disgrazia! Siete naufragati!!! Poseidone, il dio del mare, vi è nemico! Sono affondate 15 navi, sono morte 1500 persone e avete perso 150 risorse, risucchiate dal mare...e in più dovete tornare alla carta 1.

Carta 18

Aprile è un periodo discreto per affrontare il mare. Sarà meglio, però, chiedere il parere a Poseidone, dio del mare. Non vi resta che dedicargli un sacrificio (vi costa 10 risorse) e sperare. Lanciate un dado per conoscere il parere del dio.

- È uscito 1, 2 o 3! Che fortuna!!! Andate alla carta 25.
- È uscito 4, 5 o 6: sciagura! Disgrazia! Siete naufragati!!! Poseidone vi è nemico! Sono affondate 5 navi, sono morte 500 persone e avete perso 50 risorse, risucchiate dal mare...e in più dovete tornare alla carta 1. Forse sarebbe stato meglio andare dall'oracolo e ascoltare il volere degli dèi!

Carta 19

Benissimo!!! Luglio è la scelta migliore. Siete proprio lupi di mare. Ma, siccome non siete andati a sentire il parere dell'oracolo ora dovete chiedere il favore di Poseidone, dio del mare. Gli dedicate un sacrificio (vi costa 10 risorse), e lanciate il dado per conoscere la sua volontà.

- È uscito 1, 2, 3, 4! Che fortuna!!! Andate alla carta 25.
- È uscito 5 o 6: sciagura! Disgrazia! Siete naufragati!!! Poseidone vi è nemico! Sono affondate 2 navi, sono morte 200 persone e avete perso 20 risorse, risucchiate dal mare...e in più dovete tornare alla carta 1. Forse sarebbe stato meglio andare dall'oracolo e fare qualche sacrificio in onore degli dèi!

Carta 20

È il mese di ottobre e dovete decidere quale data proporre per il viaggio:

- Se proponete di partire subito, andate alla carta 21
- Se proponete di partire a dicembre, andate alla carta 22
- Se proponete di partire ad aprile, andate alla carta 23
- Se proponete di partire a luglio, andate alla carta 24.

- Carta 21** Ahia! Avete proposto di partire in ottobre. Non è un bel periodo, perché in autunno il Mediterraneo è spesso agitato. I vecchi lupi di mare sanno che in questo periodo è meglio lasciare le navi nel porto. Se volete salvarvi, avete bisogno dell'aiuto di Poseidone, dio del mare. Fate un sacrificio che vi costa 10 risorse e lanciate un dado per conoscere il parere del dio.
- Se esce 1, 2 o 3, andate alla carta 25.
 - Se esce 4, 5 o 6: sciagura! Disgrazia! Siete naufragati!!! Poseidone vi è nemico! Sono affondate 5 navi, sono morte 500 persone e avete perso 50 risorse, risucchiate dal mare...e in più dovete tornare alla carta 1. Forse sarebbe stato meglio andare dall'oracolo e ascoltare il volere degli dèi!
- Carta 22** Dicembre è il mese peggiore per partire!!! D'inverno nel Mediterraneo ci sono spesso tempeste improvvise. I vecchi lupi di mare in questo periodo preferiscono stare nel porto e non navigare. Non vi resta che fare un sacrificio a Poseidone dio del mare (vi costa 10 risorse) e sperare. Lanciate un dado per conoscere il suo parere.
- È uscito 1 o 2! Che fortuna!!! Andate alla carta 25.
 - È uscito 3, 4, 5 o 6: sciagura! Disgrazia! Siete naufragati!!! Poseidone vi è nemico! Sono affondate 10 navi, sono morte 1000 persone e avete perso 100 risorse, risucchiate dal mare...e in più dovete tornare alla carta 1. Forse sarebbe stato meglio andare dall'oracolo e ascoltare il volere degli dèi!
- Carta 23** Aprile è un periodo discreto per partire in mare. Sarà meglio capire se Poseidone, dio del mare, è però favorevole a questo viaggio. Non vi resta che dedicargli un sacrificio (vi costa 10 risorse) e sperare. Lanciate un dado per conoscere il parere del dio.
- È uscito 1, 2, 3 o 4! Che fortuna!!! Andate alla carta 25.
 - È uscito 5 o 6: sciagura! Disgrazia! Siete naufragati!!! Poseidone vi è nemico! È affondata 1 nave, sono morte 100 persone e avete perso 10 risorse, risucchiate dal mare...e in più dovete tornare alla carta 1. Forse sarebbe stato meglio andare dall'oracolo e ascoltare il volere degli dèi!
- Carta 24** Bravissimi!!! Luglio è la scelta migliore perché il mare è calmo e le navi possono navigare benissimo. Siete proprio un lupo di mare!
- Andate alla carta 25.
- Carta 25** Durante la navigazione discutete sul luogo da scegliere per fondare la vostra città. Alcuni preferiscono una grande pianura che vi permetterebbe di avere tanta terra fertile da coltivare. Altri compagni preferiscono una baia con una piccola pianura circondata da colline e promontori, perché permette di riparare bene la città e le navi. Cosa scegliere?
- Se scegliete la pianura andate alla carta 27.
 - Se scegliete la baia andate alla carta 28.
- Carta 26** Il principe indigeno è felice che non abbiate distrutto la sua città e fatto schiavi gli abitanti. Anche se li avete costretti a pagare un pesante tributo, i due popoli

vivranno per alcuni anni in pace e potranno commerciare. Ricevete dal principe indigeno 300 schiavi, 40 risorse e legname sufficiente per costruire 1 nave.

- Andate alla carta 52.

Carta 27

Le vedette scrutano la costa. Si vedono due pianure vicine, separate da colline. La prima non è molto grande, non si vedono tanti alberi, ma c'è la foce di un fiume. La seconda è molto grande, piena di alberi e piante, ma non si vede nessun fiume. Quale delle due pianure preferite?

- Se preferite la prima andate alla carta 29.
- Se preferite la seconda andate alla carta 32.

Carta 28

Gli uomini che avete inviato a esplorare la zona vi riferiscono che il luogo non è molto adatto allo sviluppo dell'agricoltura, ma è idoneo allo sviluppo della pastorizia. Sembra un luogo adatto per difendersi da assalti nemici. L'acqua della baia è profonda e le navi non rischiano di urtare sugli scogli. In più le imbarcazioni sarebbero ben riparate dai venti e dalle onde grazie al promontorio che chiude la baia. Che cosa decidete di fare?

- Se decidete che questo posto è adatto per fondare la città, andate alla carta 35.
- Se decidete che questo posto non è adatto per fondare la città, andate alla carta 31.

Carta 29

Alcuni dei più coraggiosi sono sbarcati. Ora potete finalmente guardare questo posto da vicino: siete un po' incerti. Il fiume vi permetterà di avere l'acqua dolce per bere e per irrigare i terreni. Purtroppo i fiumi, in alcuni periodi dell'anno, possono straripare, allagare la pianura e distruggere i raccolti. Per di più in una pianura allagata d'acqua si diffonde la malaria che, in passato, ha ucciso tanti greci. Cosa consigliate agli altri compagni?

- Se decidete di ripartire alla ricerca di un altro posto andate alla carta 33.
- Se decidete di restare andate alla carta 30.

Carta 30

Ora avete un difficile lavoro da fare: rendere questo posto abitabile e produttivo. Dovrete costruire canali per togliere l'acqua che allaga una parte della pianura. Dovrete realizzare cisterne e laghetti artificiali per conservare l'acqua d'estate quando non pioverà più e canali per irrigare i campi coltivati. Che cosa fate?

- Se vi sembra che questo luogo richieda troppo lavoro per poter essere abitato e coltivato, andate alla carta 34.
- Se invece vi sembra che il luogo sia molto favorevole e valga la pena lavorare per renderlo abitabile, andate alla carta 38.

Carta 31

Siete di nuovo in viaggio per cercare un luogo adatto a fondare la vostra città. Questo vi fa consumare 10 risorse.

- Tornate alla carta 25.

Carta 32

Una pianura, anche se è grande e sembra fertile, senza un fiume o un lago non è adatta a chi vuole costruire una città e coltivare i campi. Abbandonate subito

questa terra e tornate alla ricerca di un luogo più adatto. Siete stanchi, ma non vi perdetevi d'animo: se sarete in gamba ce la farete!!!

- Tornate alla carta 25! Consumate anche 10 risorse durante il nuovo viaggio.

Carta 33

Siete di nuovo in viaggio alla ricerca di una terra dove fondare la vostra nuova città. Forse siete stati impulsivi: potevate pensarci meglio prima di abbandonare quel luogo...

- Per Zeus, che jella!!! 100 persone sono morte per la maledetta malaria e il nuovo viaggio vi fa consumare 10 risorse. Ripartite dalla carta 25!

Carta 34

Un territorio che spesso si impaluda, cioè si allaga, non è adatto allo sviluppo dell'agricoltura. L'acqua che straripa distrugge i raccolti. Inoltre, nelle paludi vivono le zanzare che trasmettono la malaria e la morte!

- Infatti nelle ultime settimane sono morte già 100 persone del vostro gruppo. Andate avanti fino alla carta 36.

Carta 35

È passato qualche anno. Le popolazioni vicine sono molto incuriosite dalle vostre abitudini e copiano alcune vostre usanze: il vostro modo di costruire le case, di venerare gli dèi, di decorare le tombe. Alcuni di voi hanno sposato donne delle popolazioni indigene. Insomma, si è creato un rapporto fra voi e i pastori delle colline. Ogni tanto, però, c'è qualche problema. Ci sono degli attacchi improvvisi sia da parte vostra sia da parte delle popolazioni indigene. Nella vostra città si discute sul rapporto da avere con i vicini.

- Alcuni pensano che sia necessario un trattato di pace che assicuri tranquillità alla vostra colonia per un lungo periodo di tempo. Se votate per questa soluzione andate alla carta 41.

- Altri sostengono che i popoli vicini fanno finta di essere vostri amici, ma in realtà non vedono l'ora di conquistarvi. L'unica soluzione per risolvere il problema è la guerra. Se votate per questa soluzione andate alla carta 48.

Carta 36

Per sfuggire al disastro di una malattia come la malaria dovete scegliere fra due possibilità: la prima è imbarcarvi e andare alla scoperta di un luogo più salubre, dove non esista la malaria. La seconda possibilità è quella di costruire canali per togliere l'acqua che copre il terreno e vi impedisce di coltivarlo.

- Se scegliete la prima possibilità tornate alla carta 25!

- Se scegliete la seconda possibilità andate alla carta 38.

Intanto sono morte altre 100 persone a causa della malaria!!!

- Carta 37** L'ecista ordina a tutti gli uomini e le donne di sbarcare. Gli uomini cominciano a costruire un accampamento provvisorio e un altare per i sacrifici in onore degli dèi. L'ecista manda subito delle pattuglie armate a perlustrare la zona. Sulle colline gli esploratori trovano dei villaggi. Scoprono che appartengono a popolazioni di pastori-guerrieri che vivono lontane dal mare. Tutta la comunità discute vivacemente su come comportarsi.
- Alcuni vogliono tentare di fare ancora amicizia con queste popolazioni. Se votate per questa proposta, andate alla carta 41.
 - Altri propongono di attaccarle all'improvviso perché hanno paura che la presenza di queste popolazioni possa essere un pericolo per voi. Se votate per questa proposta, andate alla carta 42.
 - Altri dicono di non interessarsi, per ora, delle popolazioni vicine perché siete appena arrivati in questa nuova terra e volete prima capire meglio la situazione. Se votate per questa proposta andate alla carta 35.
- Carta 38** Complimenti!!!! Avete preso la decisione più saggia! Con il duro lavoro e la pazienza riuscirete a incanalare le acque in modo che non facciano danni al vostro raccolto. Vedrete che in futuro la vostra terra darà ottimi raccolti se sarà ben irrigata e se avrete l'aiuto della dea Demetra.
- Purtroppo, mentre ancora lavorate, muoiono altre 100 persone a causa della malaria. Maledetta malaria! Continuate l'avventura alla carta 39.
- Carta 39** Il tuo lavoro e la tua pazienza hanno vinto. La bonifica della terra ha fatto quasi sparire la malaria. Era ora... Adesso la popolazione vive sana e cominciate ad avere i primi abbondanti raccolti.
- Complimenti! Guadagnate 20 risorse, avete costruito 2 nuove navi e la popolazione è aumentata di 200 persone. Andate alla carta 40.
- Carta 40** La vostra colonia si sta ingrandendo. Gli uomini stanno costruendo templi, case, teatri, biblioteche e tanti altri edifici. Avete addirittura chiamato il grande architetto greco Ippodamo di Mileto per fare un progetto per la vostra città. Sarà bellissima quando sarà finita! Intanto i contadini stanno ultimando la bonifica del terreno, mentre muratori e ingegneri stanno costruendo le lunghe mura che vi difenderanno dagli attacchi nemici. C'è tanta terra ora da coltivare. Tuttavia c'è un problema molto importante: come dividere la terra? Ci sono due partiti: il primo dice che la terra deve essere divisa in pezzi grandissimi che devono essere dati ai più nobili. Il secondo partito dice che la terra deve essere divisa in piccole parti da assegnare a ciascuna famiglia contadina.
- Se siete d'accordo con il primo partito, andate alla carta 54.
 - Se siete d'accordo con il secondo partito, andate alla carta 55.
- Carta 41** Quando si vuole fare amicizia con un popolo bisogna fare dei doni adeguati alla sua importanza.
- Se proponete di fare un regalo ai principi delle popolazioni vicine con le quali volete stipulare un trattato di pace, andate alla carta 45.
 - Se non siete disponibili a fare alcun regalo, andate alla carta 44.

- Carta 42** Il vostro futuro si macchierà di sangue: sta per scoppiare la guerra.
- Alcuni propongono di ripensarci: ricordano di essere partiti da Corinto per vivere in pace non per fare la guerra. Se votate per loro, andate alla carta 41.
 - Altri dicono che queste popolazioni potrebbero essere un pericolo per voi e impedirvi di vivere in pace. Se i greci sono più forti devono dimostrarlo subito con la guerra. Se votate per loro, andate alla carta 48.

- Carta 43** La vita della vostra città sarà sempre molto rischiosa. Dovrai spendere tanti soldi per avere sempre navi veloci e soldati ben addestrati. I contadini dovranno lavorare di più per sfamare tanti uomini impegnati a combattere. Per il momento tutto va bene, ma il futuro si presenta molto incerto.
- Calcolate il vostro punteggio (cioè quanti uomini, quante navi e quante risorse avete).

FINE

- Carta 44** Il vostro futuro si macchierà di sangue: sta per scoppiare la guerra.
- Se ci ripensate e proponete di fare la pace, andate alla carta 46.
 - Se invece sentite che il vostro popolo è più forte e proponete di battere i vostri vicini, andate alla carta 48.

- Carta 45** È stata un'ottima scelta. La pace permetterà alla vostra città di fare amicizia con le popolazioni vicine ed eviterà a tanti uomini di morire in battaglia. Inviare i vostri ambasciatori con la proposta di pace e le offerte. Potete donare persone (schiavi) o risorse. Decidete che cosa mandare in dono al principe indigeno e scrivete la vostra offerta su un foglietto.
- Andate alla carta 47.

- Carta 46** Le popolazioni vicine sono offese perché perdetevi troppo tempo e non fate delle proposte di pace serie! Vi considerano dei vigliacchi e degli indecisi perché non avete dichiarato guerra. Quindi entrano nei vostri campi e fanno dei danni alle case e ai raccolti. Sono morte 100 persone e avete perso 10 risorse. La vita nella vostra colonia diventa impossibile!!! Siete costretti a scappare.
- Ripartite dalla carta 25.

- Carta 47** Per conoscere le reazioni del principe indigeno ai vostri doni lanciate il dado.
- Se esce 1 o 2: il principe è molto arrabbiato, perché dice che i vostri doni vanno bene per un pezzente, non per un principe come lui! Se volete davvero fare amicizia con lui dovrete donargli 150 schiavi e 50 risorse. Se accettate, andate alla carta 49. Se rifiutate, andate alla carta 44.
 - Se esce 3 o 4: il principe è furioso! I vostri doni miserabili lo hanno fatto diventare una bestia! Se volete fare veramente amicizia con lui dovrete donargli 200 schiavi e 60 risorse. Se accettate, andate alla carta 49. Se rifiutate, andate alla carta 44.

- Se esce 5 o 6: il principe è felice per i doni che gli avete inviato. Ha capito che volete davvero fare amicizia con lui.
- Sottraete dal “contatutto” quello che avete donato al principe indigeno (cioè quello che avete scritto sul foglietto). Andate alla carta 49.

Carta 48

Gli uomini sono pronti al combattimento e corrono alle armi. Il vostro esercito, composto da 300 uomini, sta per affrontare il nemico. Chi vincerà? Ci vuole un dado per saperlo. Lanciano il dado prima gli avversari, poi lanciate il dado voi della colonia. Chi fa il punteggio più alto vince. In caso di parità si ritira.

- Se avete vinto, andate alla carta 51.
- Se avete perso, andate alla carta 53.

Carta 49

Irene, la dea della pace, è contenta per il sacrificio che avete fatto accettando il trattato con le popolazioni vicine. Ora potete tornare al vostro lavoro e finire di costruire la vostra città. Tutto sta andando benissimo. Il principe indigeno è talmente felice per i doni che gli avete fatto che vi permette di commerciare con il suo popolo. Ma non basta! Ha deciso anche di farvi dei regali. Lanciate il dado per sapere cosa vi ha regalato.

- Se esce 1 o 2 o 3: che bello! Vi ha regalato 500 schiavi, 70 risorse e 2 navi. Complimenti!!!
- Se esce 4 o 5: come è generoso! Vi ha regalato 600 schiavi, 80 risorse e 3 navi. È un segno positivo: vuole essere vostro alleato. Complimenti!!!
- Se esce 6: ha davvero intenzione di diventare vostro alleato!! Vi ha donato 700 schiavi, 90 risorse e 4 navi. Complimenti!!! Andate alla carta 52.

Carta 50

Il popolo è in festa mentre gli schiavi entrano nella città. Li attende un futuro faticoso perché li userete per svolgere i lavori più duri: costruire le mura e i canali. I coloni più ricchi possono permettersi di comprare più schiavi e li useranno per i lavori domestici più pesanti. Ma alcuni saggi della città non festeggiano. Loro sono contrari alla decisione che avete preso di rendere schiavi i vostri avversari. Secondo loro sarebbe stato meglio fare un trattato di pace con i vicini dopo averli sconfitti. Ora dovrete stare molto attenti per impedire che i vostri schiavi si ribellino.

- Aggiungete 500 uomini per indicare l’arrivo degli schiavi. Avete anche costruito 2 nuove navi e accumulato 20 risorse. Andate alla carta 57.

Carta 51

Ares, dio della guerra, vi ha aiutato a sconfiggere l’esercito nemico. Perciò avete catturato 300 soldati nemici e li fate schiavi. Avete anche saccheggiato la città nemica e il vostro bottino ammonta a 40 risorse. Hurra!!! Finita la guerra bisogna decidere come comportarsi con gli sconfitti:

- Se proponete di togliere la libertà ai nemici e farli diventare schiavi, andate alla carta 50.
- Se proponete di fare un patto di pace con loro senza farli schiavi, andate alla carta 26.

Carta 52

La vostra città si sta sviluppando: è diventata ricca, ben difesa, rispettata da tutte le popolazioni vicine. Arrivano dalla Grecia filosofi, artisti, matematici: oltre alla ricchezza state sviluppando una straordinaria cultura. Ma la vita prosegue e dovrete superare nuove difficoltà...

- Aggiungete 10 risorse, 100 persone e 1 nave. Andate alla carta 57.

Carta 53

I tuoi 300 soldati sono tutti morti. Perché Ares, dio della guerra, ha abbandonato i coloni greci? Sul campo di battaglia, i vincitori sacrificano degli animali alle loro divinità per chiedere un consiglio su come comportarsi con voi. Lanciate il dado.

- Se esce 1 o 2: maledizione!!! Hanno deciso di cacciarvi da questa terra e di occupare tutta la città! Vi hanno preso 50 risorse e 5 navi, ma soprattutto siete costretti a rimettervi in viaggio per fondare una nuova città. Che destino crudele! Voi però siete coraggiosi e siete pronti a ricominciare: siete sicuri di farcela! Andate subito alla carta 25.
- Se esce 3, 4 o 5: gli dèi hanno consigliato i vostri nemici di farvi pagare un forte tributo. Dovrete dare ai vostri nemici 10 navi, 500 persone che diventeranno schiavi e 50 risorse. La sconfitta vi costa carissima, ma almeno avete conservato la libertà e la vostra città...Andate alla carta 57.
- Se esce 6: noooo! Destino crudele!!! Hanno deciso di farvi tutti schiavi!!! Oh dèi, perché non avete avuto pietà dei coloni greci! Andate alla carta 81 per conoscere il vostro destino.

Carta 54

I contadini non approvano la vostra decisione. Durante le loro proteste sono morti ben 100 cittadini! Ora lavoreranno con meno entusiasmo di prima, ma voi sperate che con il passare del tempo si rassegnino a faticare in silenzio per voi. Dovrete stare più attenti perché i cittadini sono insoddisfatti e pronti alla protesta anche con le armi. Spendete 30 risorse per riorganizzare l'esercito e pagare le guardie del corpo.

- Andate alla carta 56.

Carta 55

I coloni applaudono a questa decisione. Molti di loro erano partiti per sfuggire alla schiavitù per debiti e all'oppressione dei ricchi. Ora a ogni famiglia toccherà un piccolo pezzo di terra. Tutti sono convinti che la situazione economica migliorerà. I cittadini si mettono a lavorare con entusiasmo. I terreni vengono arati e coltivati.

- La ricchezza della città aumenta di 50 risorse, la popolazione aumenta di 500 persone e avete costruito 2 nuove navi. Andate alla carta 56.

Carta 56

La vostra città sta diventando sempre più ricca, colta e potente. Le popolazioni vicine cominciano a temervi. I loro principi si sentono minacciati e hanno paura di essere conquistati da voi. Da un po' di tempo guerrieri delle popolazioni indigene distruggono i campi coltivati, alcuni vostri mercanti sono stati derubati e uccisi e alcune donne sono state rapite. Vi riunite in questo difficile momento per decidere come comportarvi. Le opinioni sono tre.

- Alcuni dicono che sono partiti da Corinto proprio perché erano stanchi della povertà, delle guerre e delle lotte. Questo posto è diventato troppo pericoloso. La loro opinione è che bisogna abbandonare questo luogo per cercarne uno più tranquillo. Se votate questa proposta, andate alla carta 25.

- Altri pensano che non bisogna sopravvalutare questi episodi di violenza e che il problema si risolverà facendo un trattato di pace con i vicini. Se votate questa proposta, andate alla carta 41.
- Infine, alcuni sono molto agitati e dicono che la colonia ha subito troppe violenze ed è ora di vendicarsi attaccando le popolazioni vicine. Se votate per questa proposta, andate alla carta 42.

Carta 57

Da alcuni anni le piogge sono molto diminuite. I fiumi sono sempre più asciutti. Nei pozzi c'è poca acqua che basta per la sete dei cittadini. Nei campi coltivati le piante muoiono, bruciate dal sole. I cittadini cercano disperatamente una soluzione, anche perché la crisi alimentare ha già provocato 100 morti e la perdita di 10 risorse.

- Alcuni vogliono chiedere aiuto alla madrepatria, cioè a Corinto. Se votate per questa proposta, andate alla carta 59.
- Altri dicono che ormai la città è forte e deve superare la crisi senza ricorrere all'aiuto della madrepatria. Se votate per questa proposta, andate alla carta 58.

Carta 58

Avete deciso di restare. Ora però dovete decidere cosa fare per superare la crisi gravissima che ha fatto morire altri 100 cittadini e vi ha fatto consumare 10 risorse. I cittadini hanno fatto queste quattro proposte.

- Razionare le risorse e resistere finché non ritorni la pioggia; se votate per questa soluzione, andate alla carta 63.
- Abbandonare questo posto maledetto per scegliere un luogo più fortunato. Se votate per questa soluzione andate alla carta 65.
- Cercare cibo fuori del territorio della città. Se votate per questa soluzione, andate alla carta 69.
- Superare questa terribile crisi cambiando tipo di economia. Basta con l'agricoltura: ora è tempo di dedicarsi ad altri lavori. Se votate per questa soluzione, andate alla carta 74.

Carta 59

La carestia continua a mietere vittime: sono morte altre 100 persone e avete consumato altre 10 risorse. Quando finirà questa maledizione degli dèi? Avete mandato degli ambasciatori a Corinto, la madrepatria. I cittadini di Corinto accettano di aiutarvi e di mandarvi quello di cui avete bisogno, in attesa che la carestia finisca. In cambio dell'aiuto Corinto vuole comandare nella vostra città. Come vi comportate?

- Se votate per accettare l'aiuto, andate alla carta 61.
- Se votate per rifiutare, andate alla carta 60.

Carta 60

Tutti i cittadini della colonia greca hanno in comune con la madrepatria la lingua, la cultura, l'arte, la religione, le usanze. Vogliono continuare a commerciare con Corinto, ma la patria ora è la colonia che avete fondato e costruito con tanto lavoro e sacrifici. Anche se a malincuore rifiutate l'aiuto, perché non volete perdere l'indipendenza e la libertà. Purtroppo la carestia ha ucciso altre 100 persone e vi ha fatto consumare 10 risorse.

- Andate alla carta 74.

Carta 61 È un momento drammatico. Sono morte altre 100 persone, avete consumato 10 risorse e perso una nave. Amate la vostra città. Avete affrontato un lungo e difficile viaggio per fondarla. Poi avete lavorato duramente per renderla ricca e per abbellirla con splendidi monumenti. Ma la fame e la morte vincono il vostro amore per la libertà. Con un grande dolore nel cuore accettate la proposta della madrepatria: il suo aiuto permette alla città di riprendersi dalla terribile carestia.

- Andate alla carta 62.

Carta 62 La carestia è dunque finita. Anche la vostra libertà, purtroppo, è finita. Ora nella vostra città comandano i principi di Corinto. La vostra vita continuerà, ma non sarete più indipendenti.

- Calcolate il vostro punteggio (cioè quanti uomini, navi e risorse avete).

FINE

Carta 63 Sperate che Zeus faccia finalmente piovere e salvi i vostri raccolti. Molti hanno accettato questa proposta, ma qualcuno non è d'accordo perché pensa che così i cittadini moriranno lentamente di fame. Infatti, muoiono 100 persone e consumate 10 risorse.

- Andate alla carta 64.

Carta 64 La carestia non vuole proprio finire. Altri 100 cittadini sono morti e hai consumato 10 risorse. I pochi cittadini che prima erano contrari alla tua decisione si fanno coraggio e protestano per le strade. Gli abitanti si dividono in due partiti e si affrontano minacciosamente. Eris, la dea della discordia, scende nella città. Il rischio che scoppi una guerra civile è fortissimo. I sacerdoti cercano di interpretare il volere degli dèi. Lanciate il dado.

- Se esce 1, 2 o 3, andate alla carta 66.
- Se esce 4, 5 o 6, andate alla carta 67.

Carta 65 La colonia ormai è inabitabile. Abbandonare questa città può essere una buona soluzione. Può darsi che in un altro luogo sarete più fortunati. Che gli dèi vi siano propizi!

- Purtroppo la carestia ha ucciso altre 100 persone e vi ha fatto consumare altre 10 risorse. Andate alla carta 25.

Carta 66 Tyche, dea del destino e della fortuna, vi invita a ripartire. Con molta tristezza nel cuore imbarcate tutte le vostre ricchezze a bordo. Non avete ancora deciso dove andare. I saggi della colonia si riuniscono per prendere una decisione: fate presto perché sono morte altre 100 persone e avete consumato 10 risorse.

- Se votate per tornare a Corinto, la madrepatria, andate alla carta 68.
- Se votate per cercare un luogo più fortunato e fondare una nuova colonia, andate alla carta 65.

- Se vi siete pentiti di aver abbandonato la vostra città e volete tornare a casa, andate alla carta 67.

Carta 67

Maledizione!!! Questa orrenda carestia non vuole finire!!! La vita nella città è terribile. La fame rende i cittadini molto cattivi. Eris, la spaventosa dea della discordia, è entrata nel cuore degli uomini e delle donne. Tutti sono in lotta per sopravvivere alla carestia. Scoppiano frequenti litigi e risse. Molto sangue greco sta scorrendo per le strade. A fatica si riesce a stabilire una tregua per prendere una decisione definitiva. È un momento importante: pensate bene prima di decidere. Ma fate in fretta perché negli ultimi giorni sono morte ben 300 persone, avete consumato 30 risorse e avete perso 1 nave!

- Se votate per tornare a Corinto, la madrepatria, andate alla carta 68.
- Se votate per cercare un luogo più fortunato dove fondare una nuova città, andate alla carta 65.
- Se votate per procurarvi il cibo fuori dalla città, andate alla carta 69.

Carta 68

Buon ritorno in patria e che Poseidone, dio del mare, vi sia propizio durante il viaggio. La storia della vostra città sarà ricordata a lungo e molti racconteranno della terribile carestia che vi costrinse ad abbandonarla.

- Calcolate il vostro punteggio (cioè quanti uomini, navi e risorse avete).

FINE

Carta 69

La popolazione è stremata dalla carestia. Nelle ultime settimane sono morte altre 100 persone e avete consumato 10 risorse. Vi riunite per decidere come procurarvi il cibo fuori dalla vostra città.

- Se votate per usare i mezzi pacifici, cioè il commercio, andate alla carta 70.
- Se votate per usare la violenza, il furto, andate alla carta 76.

Carta 70

Qui bisogna decidere in fretta! La maledetta carestia ha fatto morire, negli ultimi giorni, ben 100 persone e avete consumato 10 risorse. La vostra decisione di usare i mezzi pacifici è apprezzabile, ma ne avete la possibilità? Ci sono abbastanza cittadini da poter utilizzare come artigiani, minatori o commercianti? Controllate quante persone vivono nella vostra città.

- Se avete almeno 2000 abitanti nella vostra città potrete: 1) commerciare con altre popolazioni con cui avete creato rapporti pacifici e di collaborazione. Se votate per questa soluzione, andate alla carta 71. 2) cambiare tipo di economia, diventando estrattori e commercianti di minerali, oppure esportatori di prodotti artigianali da voi realizzati. Se votate per questa soluzione, andate alla carta 74.
- Se, invece, nella vostra città ci sono meno di 2000 abitanti, andate alla carta 72.

Carta 71

Avete scambiato le vostre ricchezze con le popolazioni circostanti. Questa saggia politica di alleanze vi ha permesso di superare la crisi e di godere dell'amicizia di tanti popoli. I vostri scambi commerciali aumentano velocemente. La colonia diventerà sempre più ricca e la ricchezza e la cultura fioriranno straordinariamente. Avete costruito un monumento per l'ecista, il capo della spedizione che da Corinto vi portò in questo luogo. Sarà vostro dovere venerarne la figura eroica. Fra pochi anni alcuni dei vostri figli partiranno per fondare una nuova città e la vostra cultura si diffonderà in tutta la Magna Grecia. Aggiungete 3000 persone alla vostra popolazione, 300 risorse e 30 navi.

- Calcolate il vostro punteggio (cioè quanti uomini, navi e risorse avete).

FINE

Carta 72

Chiedete un responso a Tyche, dea del destino e della fortuna: vi affidate a lei per decidere il vostro futuro. Tirate il dado.

- Se escono 1 o 2, andate alla carta 65.
- Se escono 3 o 4, andate alla carta 68.
- Se escono 5 o 6, andate alla carta 73.

Carta 73

Gli dèi hanno avuto pietà di voi. Zeus ordina ad Eolo di far sollevare i venti freddi, carichi di pioggia. Torna l'acqua, hurra!!! La campagna sembra rinascere. Il prossimo raccolto sarà ottimo. La crisi è finita. La vostra colonia sopravviverà e avrà una lunga storia. In futuro diventerete ricchi e famosi per la vostra cultura in tutta la Magna Grecia. Aggiungete 500 persone alla vostra popolazione, 50 risorse e 5 navi.

- Calcolate il vostro punteggio (cioè quanti uomini, navi e risorse avete).

FINE

Carta 74

Maledizione a questa carestia. Sono morte altre 100 persone e avete speso altre 10 risorse. Decidete in fretta. Fino ad oggi eravate soprattutto dei contadini. Ora decidete di dedicarvi alla costruzione di prodotti come armi, terrecotte, tessuti, gioielli in oro. Alcuni di voi propongono anche di estrarre il ferro da terre non lontane. Il ferro era molto importante per la costruzione di armi e di strumenti di uso quotidiano. Potrete scambiare questi prodotti in tutto il Mediterraneo e arricchirvi. Hermes, dio del commercio e dei trattati di pace, sarà il vostro nuovo protettore. Ma c'è un problema: per cambiare economia ci vuole una popolazione numerosa, per poter avere soldati, artigiani, allevatori, commercianti, minatori e, soprattutto, tanti contadini. Fate un censimento.

- Se nella città abitano almeno 2000 persone potrete cambiare economia, andate alla carta 75.
- Se gli abitanti sono meno di 2000 sarete costretti a ripartire dalla carta 57, perché avete fatto delle scelte che la vostra città non può sostenere.

Carta 75

Questa maledetta carestia non è ancora finita!!!! Decidete presto il da farsi: negli ultimi giorni sono morte altre 100 persone e avete consumato 10 risorse. Per far lavorare gli artigiani ci vogliono materie prime come argilla, legno, pietre preziose, argento, oro, ferro e altri metalli. Vicino alla vostra città non ci sono tutte queste materie prime. Dovete andare ad acquistarle presso altre colonie greche o da altre città. Per poter commerciare, però, ci vogliono le navi. La vostra città ha almeno 20 navi?

- Se avete almeno 20 navi, andate alla carta 77.
- Se avete meno di 20 navi, andate alla carta 78.

Carta 76

Assaltare le città più ricche del Mediterraneo può farvi arricchire, ma può anche farvi subire gravi danni se le cose vanno male. 5 vostre navi e 500 marinai stanno per affrontare il nemico. Chi vincerà? Ci vuole un dado per saperlo. Lanciano il dado prima gli avversari, poi lanciate voi il dado. Chi fa il punteggio più alto vince. In caso di parità si ritira.

- Se avete vinto voi, andate alla carta 80.
- Se avete perso, andate alla carta 79.

Carta 77

La vostra colonia dispone di un numero di navi sufficiente per poter commerciare in tutto il Mediterraneo. Potrete diventare artigiani e commercianti. Ma come volete procurarvi queste materie prime?

- Alcuni vorrebbero commerciare onestamente, facendo delle alleanze con le città più importanti del Mediterraneo, soprattutto quelle greche. Se votate per questa proposta, andate alla carta 71.
- Altri vorrebbero sia commerciare, sia procurarsi le materie prime e le ricchezze assaltando ogni tanto alcune importanti città. Insomma, vorrebbero essere un po' commercianti e un po' pirati. Se votate per questa proposta, andate alla carta 76.

Carta 78

Senza navi non è possibile cambiare tipo di economia! Siete di fronte a due possibilità:

- Alcuni pensano sia meglio costruirle nel più breve tempo possibile, anche se ciò costerà fatica. Potreste prendere il legname dalle popolazioni pastorali che abitano sulle colline vicino alla vostra città. Il tempo necessario per discutere, intanto, vi ha fatto consumare 10 risorse. Se votate per questa proposta andate alla carta 77.
- Altri pensano che costruire le navi sia troppo faticoso e poi non siete proprio sicuri di voler cambiare economia. Il tempo necessario per discutere, intanto, vi ha fatto consumare 10 risorse. Se votate per questa proposta, andate alla carta 67.

Carta 79

Che tragedia!!! Gli dèi vi hanno abbandonato. La vostra decisione di essere anche pirati vi ha portato verso una disfatta. Avete perso 5 navi e 500 marinai. La maggior parte dei vostri uomini è morta in battaglia, mentre i sopravvissuti sono stati fatti schiavi. Nessuno di loro farà ritorno in patria!!! Non solo, ma i vostri nemici hanno anche attaccato la vostra città di sorpresa e l'hanno conquistata facilmente, approfittando del fatto che non avevate più né navi, né soldati! Tutti i

cittadini greci sono stati deportati come schiavi. La città che un giorno aveva bellissimi templi ed edifici in marmo tutti colorati oggi è un cumulo di macerie. Avete perso tutto, tranne la vita. Ormai la storia della vostra colonia continuerà, tristemente, insieme a quella del popolo che vi ha conquistati.

FINE

Carta 80

Ares, il dio della guerra, ha combattuto vicino a voi!!! Il nemico è annientato, distrutto! Avete conquistato 100 risorse, 500 schiavi e 10 navi. Complimenti! Questa vita, però, è molto pericolosa. I vostri concittadini discutono se continuarla o no.

- Alcuni vorrebbero continuarla perché sono sicuri che nessuno potrà batterli. Con il commercio e la rapina la vostra città diventerà ricchissima e sarà temuta da tutti. Se votate per questa proposta, andate alla carta 43.
- Altri credono che sia meglio cambiare, perché anche commerciando onestamente vi arricchirete, ma eviterete terribili pericoli: chi vi assicura che vincerete sempre? Se votate per questa proposta, andate alla carta 71.

Carta 81

Gli dèi vi hanno abbandonato!!! È la fine. Tutti i cittadini sono stati deportati come schiavi. La città che un giorno aveva bellissimi templi ed edifici in marmo tutti colorati oggi è un cumulo di macerie. Avete perso tutto, tranne la vita. Ormai farete parte del popolo che vi ha conquistati.

FINE

Gioco edito in L. Bresil, A. Brusa, *Il laboratorio delle simulazioni: Magna Grecia. Gioco di Storia e geografia per la scuola media, liberamente ispirato a Braudel, e forse anche a Erodoto*. In L. Bresil, A. Brusa, *Laboratorio*, vol. 1. Ed. Scol. Bruno Mondadori, Milano 1994. Pag. 189. Il gioco è presente anche in A. Brusa, et al, *Il nuovo racconto delle grandi trasformazioni. Guida per l'insegnante per il primo anno*. Paravia-Bruno Mondadori, Milano 2004. Pagg. 96-112.