

# TRANSATLANTIC

## Lotta fra ... Titanic



### Introduzione

Transatlantic (Giocatori: 2-4 / Età: 12+ / Durata: 70-90 minuti) è dedicato alla competizione che vide protagonisti i grandi “armatori” che dalla metà del 19° secolo fino all’avvento dell’aviazione civile si sfidarono in una vera e propria corsa per l’allestimento e la messa in esercizio di vascelli sempre più grandi e veloci da destinare al trasporto di persone, posta e merci. Il Nord Atlantico fu il “campo” principale di questa competizione che si trasformò in una vera propria gara a distanza con tanto di trofeo (il “Nastro Azzurro”) di cui si fregiava la nave che deteneva il minor tempo di traversata. In seguito, il business si allargò anche al resto del mondo e decine di navi a vapore sempre più potenti solcarono i mari ad ogni latitudine.

### Unboxing

Abbiamo avuto la possibilità di seguire questo progetto fin dalla nascita, come playtesters, insieme al suo autore a cui da anni ci lega una sincera amicizia. Così abbiamo aperto la scatola con una grande curiosità: eravamo infatti quasi certi che anche questa volta Mac Gerdts ci avrebbe riservato qualche sorpresa dell’ultimo istante. Così non solo abbiamo scoperto che anche la PD Verlag è passata per la prima volta al “popolare” formato quadrato della scatola, ma siamo anche e soprattutto rimasti stupiti per la mancanza del tabellone: tutti i prototipi che abbiamo avuto sotto mano avevano infatti una grande planisfero sul quale si facevano navigare i nostri piroscafi. Nella versione finale la mappa è semplicemente scomparsa per lasciare posto a delle plance rettangolari, da assemblare in numero proporzionale ai partecipanti.



I componenti di Transatlantic.

Tutti i materiali sono robusti e di facile utilizzo: 5 plance “aree di mare”, 5 plance personali (per il gioco a 2-3-4) e la tabella per segnare i Punti Vittoria (PV) sono ricavate da cartone robusto, le 99 carte da gioco sono sufficientemente spesse (ma, al solito, consigliamo di utilizzare bustine protettive trasparenti perché se ne farà un uso intenso), le 99 tessere da sfustellare sono grandi abbastanza da poter essere manipolate senza problemi, le 80 banconote sono di grandi dimensioni (ma un po’ leggerine) e tutti i segnalini di legno colorato (un set per giocatore ed una quarantina di cubetti neri per il “carbone”) sono del tipo standard alla “tedesca” e facilmente manipolabili. Permetteteci però di fare una piccola osservazione sulle carte “nave”: esse riproducono 50 vascelli e piroscafi con illustrazioni tratte dai disegni dell’epoca in cui furono costruite e sono davvero molto belle. Durante il gioco si farà riferimento solo ai dati su di esse stampate, ma la parte grafica è davvero degna di nota e contribuisce molto a rendere l’atmosfera.

Vengono forniti anche 4 separatori di cartone robusto da sfustellare ed incastrare nella scatola per formare 6 contenitori per il materiale da gioco e sono sagomati in modo da contenere anche le varie plance rispettando l’ingombro della scatola.



I componenti di legno colorato.

Le istruzioni sono costituite da due pieghevoli. Uno di questi è composto solo da una pagina che, come da tradizione per i giochi di Mac Gerdts, serve a gestire il setup. Sul retro è stampato un riepilogo di tutte le “carte Navi”: durante la partita, sarà un utile pro-memoria per ricordare quali piroscafi stanno per essere messi in vendita.

### Preparazione (Set-Up)

Prima di iniziare una partita a Transatlantic dovremo creare il tabellone assemblando un certo numero di plance (che da ora in poi chiameremo Regioni) in base al numero dei giocatori: la prima sarà sempre quella del Nord Atlantico, facilmente riconoscibile perché è più grande delle altre, contiene 4 caselle per le navi (invece di tre) e può accogliere 4 uffici commerciali (invece di tre). In sequenza si aggiungeranno il Sud Atlantico e l’Oceano Indiano (con 2 giocatori), l’Oceano Pacifico (in tre) e il mare Australiano (in quattro). Nella parte alta del tabellone così formato si piazza l’espositore per l’acquisto delle navi (che da ora in poi chiameremo semplicemente “espositore”) ed il tavolo si presenterà quindi come nella foto qui sotto.



Il tabellone per il gioco a quattro utilizza tutte le plance. In alto l'espositore per la vendita delle navi.

Ogni giocatore riceve una plancia personale (sulla quale verranno pian piano inserite le tessere relative al servizio espletato dalla compagnia come vedremo più in dettaglio fra poco), un mazzetto di 7 carte (uguali per tutti i giocatori), una manciata di segnalini di legno colorato (10 “capitani” e 7 “casette”), una tessera “Direttore” (usata una tantum per “copiare” l’azione di una delle carte esposte) ed una somma iniziale di 150 sterline.

Il mazzo delle “navi” viene a suddiviso per “epoche” (da 0 a 10) ed ogni gruppetto deve essere accuratamente mescolato prima di essere posato a fianco dell’espositore, tenendo le carte “1” in cima e proseguendo fino alle “10” da tenere in fondo. Ognuno, a turno, riceve gratuitamente un veliero (gruppo “0”) con cui cominciare la sua carriera di “lupo di mare” e, partendo da chi ha il più “vecchio”, lo piazza insieme ad un Capitano del suo colore nella regione libera più a destra del tabellone (un veliero per regione, escluso quindi il Nord Atlantico)

La nave “SCOTIA” viene piazzata nella prima casella del Nord Atlantico

L’espositore vien ora riempito con le prime sei navi del mazzo: i giocatori, sempre a turno, devono acquistarne una per piazzarla, insieme ad un Capitano e ad un cubetto di carbone, nella regione che contiene il veliero del giocatore seduto alla sinistra: in questo modo non sarà possibile iniziare la partita avendo due navi dello stesso proprietario all’interno di un’unica Regione.



Alcune delle Navi in gioco. Quella in alto a sinistra (Scotia) viene piazzata automaticamente in campo durante il set-up.

Come si può notare dalla foto qui sopra ogni nave è caratterizzata da una serie di informazioni che verranno utilizzate durante la partita:

- in alto a sinistra c’è l’anno di messa in servizio (storico) e, subito sotto una bandierina colorata (bianca, nera, verde, rossa e blu)
- in alto al centro c’è il nome del piroscafo
- in alto a destra c’è una casella verde con il profitto che il giocatore otterrà facendo navigare quel vascello, mentre subito sotto è stampata una casella rossa con il costo di acquisto
- in basso, da sinistra a destra, ci sono il carico massimo di merci (in tonnellate) che la nave può trasportare, la sua velocità in “nodi” ed il numero di passeggeri che può imbarcare.

Infine si piazza il mazzo di carte “azione comune” (simili a quelle personali, ma leggermente “potenziate”) sopra all’espositore, scoprendo le prime cinque.

Chi ha ricevuto il veliero più vecchio è nominato Primo Giocatore e può dunque iniziare la partita.

## Il Gioco

Chi ha già provato il gioco [Concordia](#) (dello stesso autore) si troverà a suo agio nell’uso delle carte di Transatlantic: esse servono infatti ad eseguire una serie di azioni (uguali per tutti) e saranno giocate una alla volta, turno dopo turno. Andiamo dunque a dare un’occhiata più da vicino:



Le carte azione iniziali.

1. **Shipyard:** permette di acquistare una o due nuove navi dall'espositore: notare che al prezzo della carta va sempre aggiunto l'extra-prezzo indicato nell'espositore per quella posizione (da "0" a "70" sterline). Se, per esempio, vogliamo acquistare la prima nave a sinistra non avremo nessuna maggiorazione, ma la terza nave costerà 20 sterline di più, la quinta 50, ecc.
2. **Transport:** due navi a scelta del giocatore possono effettuare un trasporto e guadagnare quindi il valore indicato in verde sulle rispettive carte. Attenzione però: tutti i piroscafi a vapore consumano un cubetto di carbone per ogni viaggio, quindi se una carta ne è priva non potrà essere utilizzata a questo scopo (i velieri, invece, non hanno queste limitazioni)
3. **Coal:** permette di acquistare il carbone necessario a far viaggiare le proprie navi. Si contano le tessere "carbone" già piazzate sulla propria plancia e si prendono altrettanti cubetti neri, aggiungendone due extra, e si distribuiscono equamente fra le proprie navi.
4. **Region:** giocando questa carta si può scegliere una delle Regioni e fare trasportare TUTTE le navi (proprie e altrui) qui presenti, purché naturalmente abbiano carbone a bordo. Il giocatore che ha proposto questa carta incassa il valore delle sue navi e quello della nave avversaria più vecchia.
5. **Ship Agent:** serve semplicemente a "copiare" una delle azioni utilizzate dagli avversari (e visibili dunque sulla cima del corrispettivo mazzo di scarto)
6. **Invest:** con questa carta è possibile effettuare una delle seguenti azioni: (a) costruire un Ufficio Commerciale in una Regione dove sia presente una nave dello stesso colore; (b) acquistare per 50 sterline una tessera "carbone" da posizionare sulla propria plancia, ricevendo anche due cubetti carbone extra; (c) pagare 50 sterline per acquistare una tessera (merci, passeggeri, posta) da piazzare sulla plancia personale.
7. **Director:** serve a riprendere in mano tutte le carte giocate (con un minimo di quattro) e ad acquisire una carta "azione comune" fra quelle esposte sul tavolo. Se poi le carte raccolte sono 6 il giocatore può prendere anche UNA tessera (carbone incluso) da piazzare sulla plancia, mentre se sono 8 potrà scegliere DUE tessere diverse.
8. **President:** si usa soltanto se si adotta la relativa variante. In tal caso essa sostituisce la carta "Director" ma vengono messe in gioco anche le tessere "Contract" che, in base a quante se ne possiedono, garantiscono altre tessere extra.



Le carte Azioni Comuni. Notare che sono suddivise in due mazzetti e quelle col dorso "A" entrano in gioco per prime.

La foto qui sopra mostra alcuni esempi di carte che fanno parte del mazzo "Azioni Comuni" e che vengono scelte e prese giocando il Director (o, nella variante, il President). Molte di esse sono una semplice miglioria o una variante "potenziata" di quelle iniziali, ma altre permettono di incassare soldi trasportando merci (Cargo), passeggeri (Cruise) oppure in base agli Uffici già installati (Commerce). A volte quindi è consigliabile giocare il Director non appena si hanno 4 scarti soltanto se in esposizione c'è una carta che potrà esserci davvero utile. Inoltre è sempre possibile utilizzare (ma una sola volta per partita) la tessera "Direttore" (non la carta) per copiare una delle 5 azioni esposte sul tavolo.

Utilizzando "Shipyard", come abbiamo visto, un giocatore può acquistare due diversi piroscafi: uno di essi potrà essere messo in gioco subito, con un cubetto di carbone gratuito ed un Capitano, mentre l'altro dovrà aspettare di essere varato in un turno successivo giocando una carta con la scritta "deploy one ship" (ovvero, piazza una nave). Dopo l'acquisto, la carta più a sinistra nell'espositore viene scartata e messa nei docks (bacino di carenaggio) mentre tutte le altre scorrono a sinistra e nuove carte sono prese dal mazzo per coprire i "buchi" che si sono creati.

Come i più avranno certamente notato, giocando in quattro ci saranno in campo cinque Regioni per un totale di 16 caselle disponibili: ma le carte "nave" sono in realtà 45 (se si escludono i velieri e la "Scotia"), quindi arriverà il momento in cui un piroscavo appena acquistato non troverà nessuna casella libera sul tabellone.

Il giocatore deve guardare allora la data di messa in servizio della sua nuova nave e può piazzarla in una Regione a sua scelta facendo attenzione che nessuna delle carte presenti sia più giovane di quella da aggiungere. Facciamo un esempio con l'aiuto della fotografia che segue:



Il tabellone durante una partita. Il giocatore di turno ha appena acquistato la nave City of New York e deve piazzarla in campo.

Il giocatore verde ha appena acquistato la “City of New York” (la vedete in basso) e l’ha fornita di Capitano e carbone. L’anno di costruzione di questo piroscalo è il 1888: si tratta dunque della nave più recente fra tutte quelle già in gioco e potrà quindi essere piazzata in una regione qualsiasi. Poiché la sua velocità è di 19 nodi il giocatore verde decide di piazzarla nel Nord Atlantico: questo gli permetterà di avere la nave più veloce e di ottenere così una tessera “Blue Ribbon” (il “Nastro Azzurro” di cui vi abbiamo accennato in premessa) da mettere nella colonna “blu” della propria plancia. Tutte le carte vengono ora “spinte” verso il basso e naturalmente la “Pommerania” viene espulsa dalla Regione. Poiché non ci sono altre caselle libere in nessuna plancia e la nave è più vecchia di tutte quelle in testa alla Regioni essa viene eliminata dal gioco, ma il giocatore “rosso” riceverà comunque, e per l’ultima volta, il valore del trasporto (30 sterline) perché ha ancora sulla carta un cubetto di carbone.

La partita procede in questo modo fino a che restano navi sull’espositore: da notare che le ultime cinque carte del mazzo non rappresentano dei piroscali, ma degli edifici, le sedi delle più grandi Compagnie Marittime:



Le carte Edificio.

Queste carte vengono acquistate esattamente come le altre (una sola a turno, però) e servono soprattutto per avere un bonus extra durante il calcolo del punteggio finale.

Dicevamo più sopra che nel corso della partita dopo ogni acquisto la carta più a sinistra nell'espositore vien scartata e messa nei Docks: in questo modo si formano diversi mazzetti, uno per ogni colore (a seconda delle bandierine stampate sotto l'anno di messa in servizio) che verranno conteggiati al momento di verificare i Punti Vittoria (PV).

A fine partita il punteggio di ogni giocatore dipende infatti da tre fattori: il numero di navi di ogni colore in suo possesso, il numero di navi con lo stesso colore di bandiera presenti nei Docks ed il numero di tessere dello stesso colore accumulate nella plancia personale.

Purtroppo è necessario effettuare un po' di conti per arrivare a conoscere il vincitore, ed alcuni non sono nemmeno troppo intuitivi, per cui, per spiegare come funziona in pratica, meglio se facciamo un esempio



La plancia personale alla fine di una partita: tenete d'occhio il numero di tessere per ogni colore ed il valore in PV al centro.

Per prima cosa si verifica il numero delle proprie navi con la bandiera “blu” ancora sul tabellone: poiché ci sono solo due tessere blu sulla plancia il valore di base di ogni nave è di 5 PV. A questo valore “5” aggiungiamo il numero di navi blu nei Docks e moltiplichiamo il totale per il numero di navi in mare. Poi si passa alle navi “nere” (valore base “7”), alle “verdi” (base “5”), alle “bianche” (base “7”) ed alle “rosse” (base “9”) effettuando gli stessi calcoli.

A questi verranno aggiunti altri PV in base al denaro accumulato (1 PV ogni 100 sterline), alle file complete di tessere sulla plancia (5-10-15-20 PV), ecc.

Il giocatore con il totale finale più alto viene dichiarato vincitore e come premio sarà nominato Capitano del “Titanic” per il suo viaggio inaugurale ... così impara a batterci!

## Qualche considerazione finale

Come abbiamo già detto il cuore di Transatlantic sta soprattutto nella scelta del momento migliore per l'acquisto delle navi e nel successivo collocamento in una Regione che possa garantire una vita abbastanza lunga ed una buona rendita.



Le banconote del gioco.

Inizialmente i soldi a disposizione sono davvero pochi, soprattutto se con il primo acquisto si è scelta una nave interessante ma ... costosa. Quindi bisogna cercare di fare subito un po' di soldi con l'azione "trasporto" in modo da mettere da parte il gruzzoletto necessario ad un buon acquisto. Non dimenticate quindi di tenere sempre le vostre navi rifornite di carbone e pronte a trasportare sia per un'azione lanciata da voi ma anche se un avversario gioca una carta "region".

Costruite in fretta qualche Ufficio nelle regioni dove avete almeno una nave: chi prima arriva ... meno paga (il primo ufficio costa solo 20 sterline, il secondo 30 ed il terzo 50). In questo modo ogni volta che le vostre navi effettueranno un'azione di trasporto voi riceverete anche 1 PV per ogni Ufficio, moltiplicato per il numero delle vostre navi nella Regione. In quasi tutte le nostre partite i giocatori si sono precipitati ad acquistare gli Uffici fin dai primi turni in modo da avere il tempo per sfruttarli abbastanza a lungo e contare quindi su un certo numero di punti extra.

Quando acquistate una nuova nave tenete presente non soltanto in quale colore volete investire (in base alle tessere accumulate sulla vostra plancia) ma anche quante navi di quel colore sono già state spostate nei docks. Poiché il moltiplicatore finale premia chi ha più navi dello stesso colore è inutile cercare di averne una per tipo: questa strategia, nelle nostre partite, non ha mai pagato! Meglio concentrarsi su 2-3 colori al massimo e cercare di accumulare il maggior numero di navi e di tessere corrispondenti.

Siate pronti a perdere la metà circa delle vostre navi durante la partita: la competizione sugli Oceani è infatti molto accesa e nessuno farà sconti. Quando vi rendete conto che uno dei vostri piroscafi rischia di essere mandato... al bacino di carenaggio per essere smantellato assicuratevi che abbia almeno un carbone sopra (per darvi ancora qualche banconota prima della sua dipartita) e soprattutto cercate di rimpiazzarlo con un altro dello stesso colore se avete già accumulato abbastanza tessere. Cambiare strategia a metà partita purtroppo non ha mai dato risultati soddisfacenti, con la sola eccezione delle navi blu: se infatti siete riusciti ad ottenere 2-3 tessere "Blue Ribbon" quello è il momento per acquistare navi di quel colore.



Alcune tessere ancora da sfustellare. A sinistra i "contratti" per la variante "President". A destra le tessere... monouso "Direttore".

Normalmente il Director non dovrebbe mai essere giocato finché non si hanno almeno sei carte in gioco per poter guadagnare una tessera colorata da aggiungere alla propria plancia. Tuttavia a volte, soprattutto ad inizio partita, può convenire chiudere a sole quattro carte per poter "arraffare" una carta "comune" particolarmente interessante. Se, per esempio, dopo i primissimi turni avete già installato 2-3 Uffici e vedete in esposizione la carta "Commerce" non è una cattiva idea appropriarsene al più presto perché essa assegna "immediatamente" 50 sterline per Ufficio ma potrà anche essere utilizzata in seguito: le carte appena acquisite sono infatti usate subito e messe nel mazzo personale degli scarti, quindi vengono riprese in mano giocando di nuovo il Director. Avere 100-150 sterline extra nei primi turni può fare la differenza per l'acquisto delle navi più recenti o più veloci (adatte ad ottenere tessere Blue Ribbon) o più capienti (per ottenere bonus con merci o passeggeri).

L'alternarsi casuale delle navi e delle carte "azione comune" (pur sapendo che i relativi mazzetti sono in una sequenza fissa) da un lato garantisce una buona rigiocabilità a Transatlantic, ma dall'altro non permette di fare strategie a lungo termine, se non per la scelta dei colori di navi e tessere. Dunque siate pronti ad approfittare di ogni vantaggio che vi si dovesse presentare al momento del vostro turno: tenete anche gli occhi ben aperti su quanto stanno facendo i vostri avversari per evitare di andare in rotta di collisione con loro (se, per esempio, state acquistando lo stesso tipo di navi) perché penalizzerebbe entrambi.

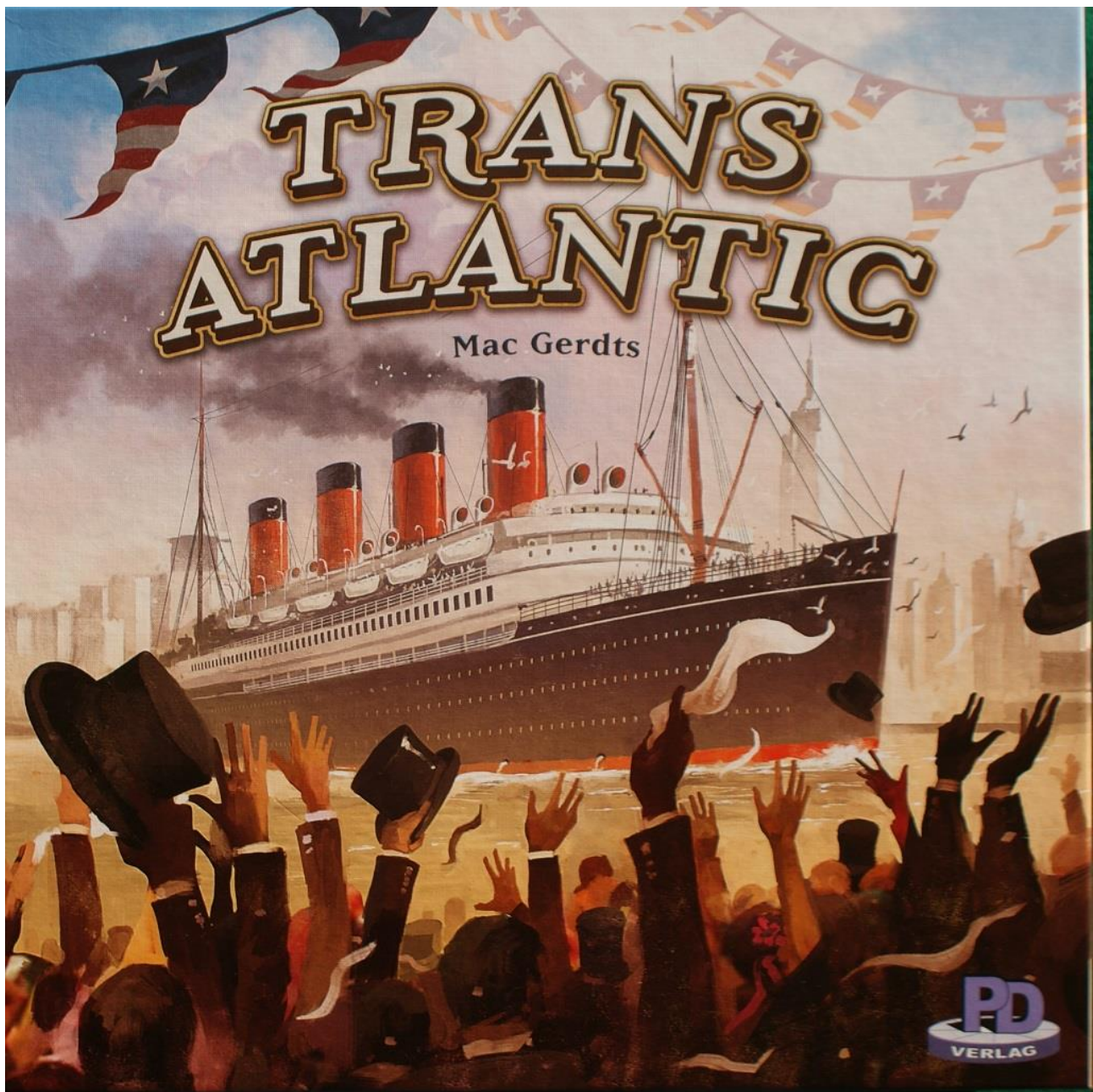
Occhi aperti anche a chi accumula troppe navi nella stessa Regione, dove magari ha anche installato un paio di Uffici: normalmente se questo accade il vantaggio è di breve durata perché tutti gli avversari cercheranno di far sloggiare queste navi ma se ciò dovesse tardare, siate pronti a cercare alleati per la necessaria "opera di bonifica" della regione.

Sarebbe bene arrivare alla fine della partita con un bel gruzzolo, pronti a spendere una grossa cifra per assicurarvi gli edifici del colore da voi scelto per la vostra strategia: essi contano esattamente come le navi ma non vengono piazzati in una Regione di mare, quindi non potranno mai essere

scalzati. In un paio delle nostre partite essi sono risultati effettivamente decisivi per l'assegnazione della vittoria.

Transatlantic non è un gioco innovativo, come ci aveva abituato il buon Mac Gerdts, ed alcuni giocatori, ritenendolo la brutta copia di Concordia, lo hanno un po' snobbato. È invece opinione di chi scrive che si tratti di un buon gioco, anche se certamente inferiore a Concordia. Inoltre la meccanica utilizzata per il piazzamento delle navi sul tabellone ci è molto piaciuta e ci sentiamo quindi di consigliarlo, soprattutto se giocato in maniera competitiva.

Si ringrazia [PD Verlag](#) per avere messo a disposizione una copia di valutazione del gioco.



La scatola del gioco.