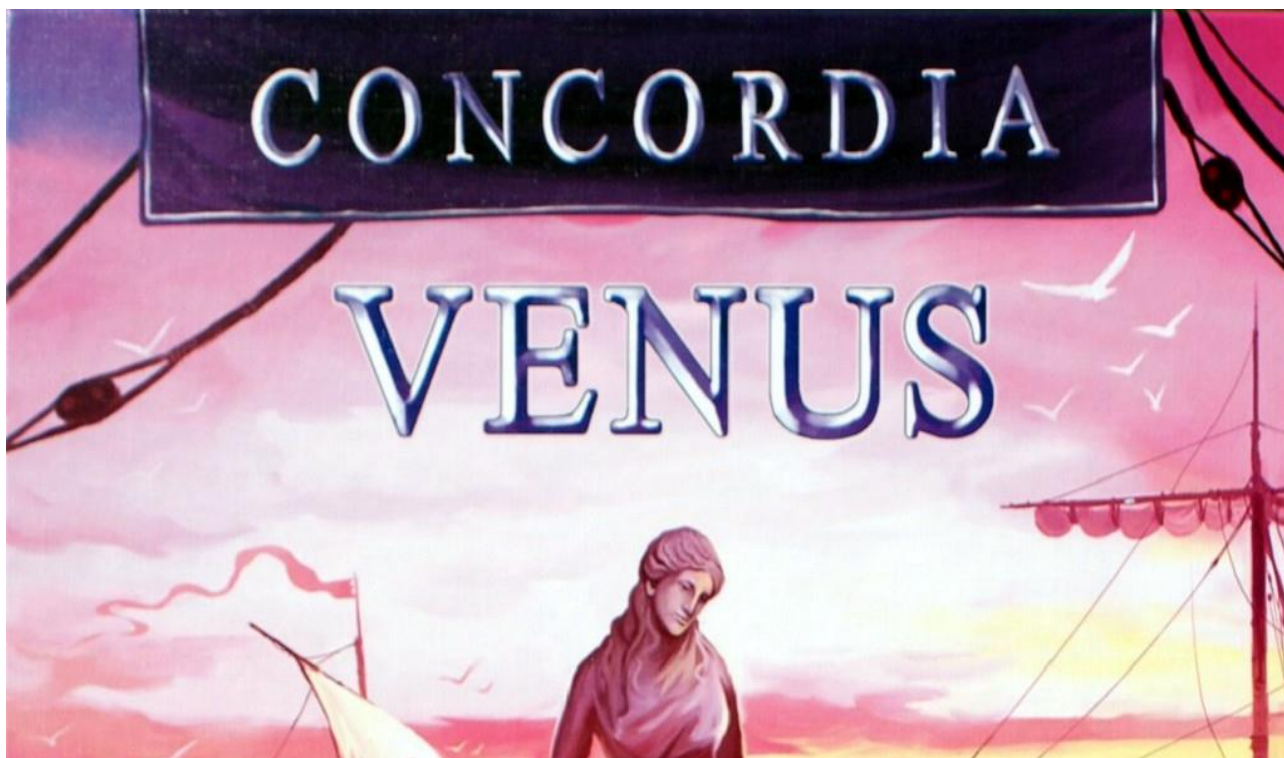


CONCORDIA VENUS E BALEARICA

Nuova edizione e nuove regole per Concordia



Introduzione

Concordia è uno dei giochi più apprezzati dalla comunità ludica, al punto che a sei anni dalla sua uscita occupa ancora il 18° posto nella classifica di [BGG](#) (al momento in cui scriviamo queste note, settembre 2019), cosa più unica che rara.

Nel nostro piccolo, anche noi nella [nostra recensione](#) gli avevamo a suo tempo concesso l'ambito (si fa per dire...) badge "[Scelti da Noi](#)".

Concordia Venus, ideato da Mac Gerdts e pubblicato da PD Verlag, per **2-6 giocatori** di età uguale o superiore ai 12 anni e per una durata di 60-120 minuti, a seconda del numero dei partecipanti, è un esperimento abbastanza singolare nell'ambito del nostro piccolo mondo ludico dato che l'editore ha deciso di pubblicare nello stesso tempo **DUE versioni del gioco**: la prima è una riedizione completa del gioco base, completata dalle nuove regole per il gioco di squadra e da tre mappe extra (come vedremo fra un attimo), mentre la seconda è una semplice espansione di "Concordia" con i materiali necessari a completare il gioco base.



La mappa "Italia" sul retro del tabellone di Concordia.

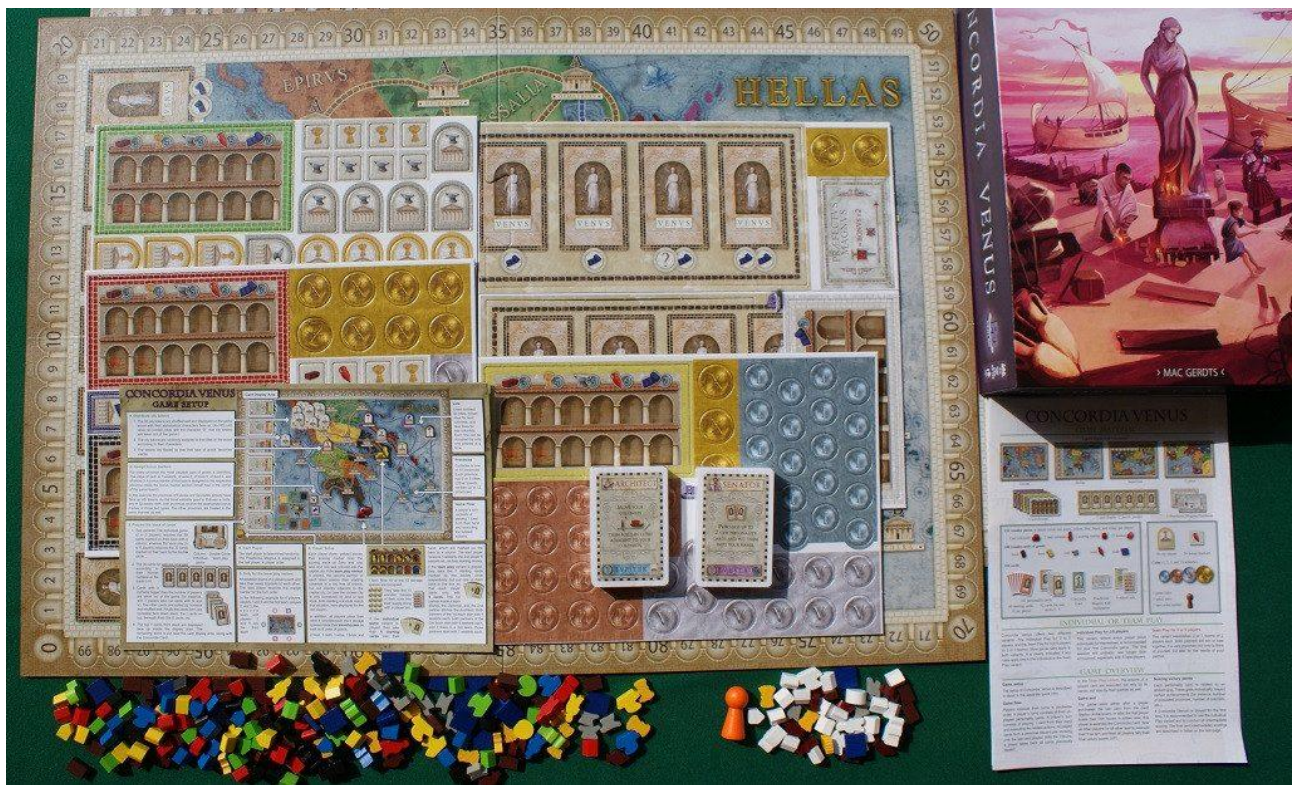
Restava tuttavia un piccolo problema: Concordia infatti sul retro della mappa "Imperium" (con i Paesi che si affacciano sul Mediterraneo) aveva la stampa del tabellone "Italia", mentre sul retro di quella di **Concordia Venus** c'è il tabellone "Cyprus". Qualche appassionato ha quindi contattato la PD Verlag per sapere come fosse possibile ottenere la mappa mancante senza dover acquistare per forza la scatola col gioco completo. La risposta arriverà ad Essen 2019 perché la ditta tedesca ha deciso di stampare la nuova espansione "Concordia: Baleares" con due diverse mappe sul retro: Italia per chi non ha la scatola di base e Cyprus per chi non vuole acquistare il gioco completo Concordia Venus, ma solo l'espansione.



La mappa “Cyprus” sul retro del tabellone di Concordia Venus.

Per fare un po’ d’ordine abbiamo pensato di elencarvi qui di seguito tutte le mappe uscite fino ad oggi:

- Imperium/Italia (2013) nella scatola di Concordia
- Britannia/Germania (2014)
- Iberia/Asia Minore (2015) con Concordia Salsa
- Gallia/Corsica (2016)
- Egitto/Creta (2017)
- Imperium/Cipro (2018) con Concordia Venus
- Ionio/Grecia (2018) con Concordia Venus e la sola Espansione Venus
- Baleari/Italia oppure Baleari/Cipro (ad Essen 2019)



I componenti di Concordia Venus.

Unboxing

Nella nostra recensione parleremo soprattutto del gioco completo (Concordia Venus) mentre rimanderemo alla fine una breve descrizione della sola Espansione (Venus).

La scatola di **Concordia Venus** è un paio di centimetri più “spessa” del gioco base, e questo perché contiene due tabelloni stampati su entrambe le facce, per un totale di 4 mappe diverse. Una plancia componibile (in due pezzi da incastrare) è stata inoltre aggiunta per utilizzarla con quelle mappe (come Hellas o Ionium) che non hanno il display per le carte "Senator" da acquistare.

Il set di base di ogni giocatore è passato da 7 a 10 carte perché sono state aggiunte: il “Magister” (che copia l’ultima carta giocata dal possessore), il Legatus (per il gioco a squadre) ed il Praetor (sempre per il gioco a squadre).



Le carte iniziali: le ultime tre a destra della seconda fila sono quelle nuove, ma Legatus e Praetor si usano solo nel gioco a squadre.

Le carte da acquistare sul display passano invece da 30 a 42, divise in cinque gruppi (da “I” a “V”):

- I. Le carte “I” passano da 8 a 9 (scompare il “Muratore” ed appaiono due Prefetto/Architetto con il giocatore che può scegliere quale “mestiere” usare ogni volta);
- II. Le carte “II” passano da 7 a 11 (ritorna il “Muratore” ed appaiono il Proconsole e due Architetto/Mercante, con possibilità di scelta);
- III. Le carte “III” passano da 6 a 9 (con l’aggiunta di un Proconsole e due Prefetto/Mercante, con la solita possibilità di scelta);
- IV. Le carte “IV” passano da 5 a 8 (con l’aggiunta del solito Proconsole e due carte Architetto/Mercante);
- V. Le carte “V” passano da 4 a 5 (con l’aggiunta dell’immane Proconsole, il cui uso serve ad acquistare una carta personaggio senza pagare i costi aggiuntivi, come il Console, ma dando al proprio partner la possibilità di giocare una carta: si usa quindi solo nel gioco a squadre).



Le carte da acquistare: la prima in basso a sinistra, Prefect/Architect, e l'ultima in basso a destra sono delle novità di questo gioco: la prima perché ha due azioni a scelta e permette quindi di giocare indifferentemente l'una o l'altra al proprio turno, la seconda per il gioco di squadra.

Rispetto al gioco originale **Concordia Venus** può essere giocato fino a 6 e per questo è stato aggiunto un set completo di unità di legno bianco (3 eserciti, 3 flotte, 1 marcapunti e 15 casette). Sei plance costituiscono il solito magazzino per le risorse (e sul retro, altra novità, sono state stampate tutte le istruzioni per il set-up dei giocatori).

Il resto è costituito dal classico set di 30 tessere città, 24 tessere "bonus", monete da I, II, V e X sesterzi, ma è stato aggiunto un pedone per indicare l'ordine del turno quando si fa il gioco a squadre.

Tutti i materiali sono robusti e ben fatti, come negli altri volumi della serie, ma noi continuiamo a raccomandare l'uso di bustine trasparenti sulle carte per evitarne l'usura nel tempo.

Preparazione (Set-Up)

La prima cosa da decidere a **Concordia Venus** è la scelta del tipo di gioco: individuale o a squadre. Nel primo caso nulla cambia rispetto al Concordia originale (e vi rimandiamo all'[articolo di Mercuzio](#) già apparso su Balena Ludens il 13 Aprile 2015), per cui ci concentreremo in questa recensione sulla nuova modalità "a squadre", ognuna delle quali è costituita da 2 giocatori che si posizionano ai lati opposti del tavolo: quindi si può organizzare una partita con 2-3 squadre che diventa sicuramente molto più "dinamica" del gioco standard, soprattutto se fra i due partners scoppia qualche lite (è inevitabile) sull'interpretazione o l'opportunità di certe azioni.



La mappa "Imperium".

Dopo aver scelto la mappa su cui giocare (Imperium, che è la copia esatta della mappa di Concordia, oppure Cyprus, Ionium o Hellas) si piazzano come sempre (coperte) le tessere città nelle caselle che portano la stessa lettera indicativa (A-B-C. ecc): quando sono tutte in campo si girano ed è così possibile sapere cosa produce ognuna di esse.

Ogni giocatore prende le carte del colore scelto e tutti i segnalini di legno, poi piazza un esercito ed una flotta nella città principale (Roma per Imperium, Atene per Hellas, ecc.), prende le risorse indicate sul retro della sua plancia personale e le inserisce nelle apposite caselle sul fronte (il magazzino) insieme alle quattro unità rimaste (2 eserciti e 2 flotte).



Le pedine di legno colorato per giocare a Concordia Venus.

Sul tabellone c'è una mappa ridotta con tutte le "province" ed una "corona" di caselle sulle quali va piazzata una tessera bonus corrispondente alla risorsa di maggior valore presente in quella provincia. Finalmente è tutto pronto e non resta che determinare il primo giocatore prima di partire.

Il Gioco

Nel gioco "a squadre" di **Concordia Venus**, come abbiamo anticipato, si usano tutte le carte dei mazzetti colorati (nel gioco individuale bisogna togliere Praetor e Legatus) e la sequenza di gioco cambia leggermente. Il giocatore di turno infatti esegue come al solito la sua azione (sceglie una carta fra quelle che ha ancora in mano e la gioca sulla sua pila degli scarti) ed il suo partner esegue a sua volta la stessa azione **SENZA** giocare la carta relativa.

Poi il pedone marca-turno si sposta a sinistra e si continua in questo modo fino al termine della partita. I due partners non possono scambiarsi risorse, ma possono usare i soldi del compagno, quando sono di turno, per eseguire una delle loro azioni.



Partita in corso.

Le nuove carte introdotte con Concordia Venus sono abbastanza interessanti:

- a. **Magister:** questa carta è nata dai solleciti di tanti giocatori che non riuscendo ad avere certe carte o avendo esaurito i Diplomatici avevano grosse difficoltà a continuare il loro gioco. L'autore ha così creato questa carta che permette di rifare esattamente l'azione eseguita nel turno precedente. Una volta provata non giocherete più senza nel vostro mazzetto.

- b. **Praetor** (solo nel gioco a squadre): funziona come il “Senatore”, ma con la differenza che il giocatore che l’ha posata può prendere una sola carta dal display (anziché le solite due del Senatore) dando però al suo partner la possibilità di acquistarne una a sua volta.
- c. **Legatus** (solo nel gioco a squadre): si tratta di una specie di “richiesta” al proprio partner perché giochi un’azione specifica. Il giocatore che l’ha messa in tavola chiede al compagno di vedere le sue carte e poi gli mette in evidenza quella che vorrebbe fosse giocata. Il partner non è obbligato ad usare proprio quella (se, per esempio, ha già pensato ad una strategia diversa) ma deve comunque giocare al posto del compagno ed entrambi eseguiranno come al solito l’azione scelta. Naturalmente l’ordine del turno non cambia anche se a giocare la carta è stato il compagno.
- d. **Proconsul** (solo nel gioco a squadre). Si trova nel mazzo delle carte da mettere in vendita, come il Console, e come quest’ultimo permette di acquisire una carta Personaggio (escluso un altro Proconsul) senza pagare i costi aggiuntivi. Fatto questo però il compagno deve immediatamente giocare una carta a sua scelta ed eseguire (solo lui) l’azione corrispondente. Anche in questo caso il turno non cambia.

In **Concordia Venus** la partita può avere un punteggio “intermedio” (quando ogni giocatore gioca per la prima volta la sua carta Tribuno) ma noi lo sconsigliamo vivamente perché altrimenti sarebbe molto facile che tutti i giocatori eseguano all'inizio le stesse mosse per ottenere un punteggio simile.



L'espositore per le carte da acquistare con Senator.

Il gioco invece finisce come sempre se un giocatore acquista l’ultima carta del display oppure se costruisce la sua quindicesima casetta: in entrambi i casi gli altri possono eseguire un ultimo turno, poi si passa al calcolo dei punti. Nel gioco a squadre se uno dei due partners chiude la partita il suo compagno può ancora eseguire la stessa azione, se possibile, poi anche le altre squadre hanno una mossa a testa.

Il calcolo dei punti, come in Concordia, è eseguito in base al numero ed al colore delle carte possedute da ogni giocatore, da moltiplicare per i vari bonus (10 sesterzi = 1 PV per la carta Vesta; 1 PV per ogni città in cui si ha una casetta, escluse quelle con i mattoni, 1 PV per ogni provincia in cui si è presenti, ecc.). Ci sono però due eccezioni: la nuova carta VENUS che prevede un bonus per chi ha due casette nella stessa provincia (2 PV): nel gioco a squadre si contano le casette di entrambi i partners, ma per avere diritto al bonus deve esserci almeno una casa per ognuno dei due colori della squadra. Inoltre la carta “Legatus” mostra tre diversi Dei (Jupiter, Saturnus e Venus) e quindi verrà contata tre volte.

E l’espansione allora?



La mappa “Ionium” che si trova anche nella espansione.

Come dicevamo all'inizio di questa chiacchierata i giocatori che possiedono già Concordia possono evitare di acquistare la nuova scatola nell'edizione completa ma potranno aggiungere alla loro collezione la confezione ridotta **Concordia: Venus Expansion**, all'interno della quale troviamo:

1. Un pacchetto di 60 carte “giocatore” (10 per colore);
2. Un pacchetto di 42 carte “acquisto”;
3. Un tabellone “double face” con le mappe “Ionium” ed “Hellas”;
4. Le pedine di legno bianco per il sesto giocatore;
5. La plancia/espositore per le carte da acquistare (le due mappe infatti ne sono prive);
6. Una manciata di risorse extra (mattone, grano, ferro, vino e stoffa) e di monete, oltre al nuovo regolamento;



Mappa "Hellas".

Ovviamente per giocare a Concordia Venus si dovranno utilizzare la scatola di base ed i due nuovi pacchetti di carte, ma la struttura originale del gioco non cambia.

Conclusioni

Per una volta un editore ha deciso di "cedere" alle sollecitazioni di migliaia di appassionati della serie "Concordia" che non hanno apprezzato molto il fatto delle due mappe diverse dietro lo stesso tabellone (Italia in Concordia e Cyprus in **Concordia: Venus**). Così PD Verlag ha trovato una soluzione accettabile decidendo di portare ad Essen 2019 la mappa Baleari stampata in due versioni, ognuna delle quali ha una delle due mappe "incriminate" sul retro. In questo modo, come avevamo anticipato, i giocatori saranno in grado di possedere tutte le mappe senza dover acquistare l'edizione completa Concordia Venus.

Ciò premesso vale la pena di aggiungere la versione "Venus" alla propria collezione? A nostro parere sì, non soltanto perché ora si può giocare in sei e ci sono alcune carte extra interessanti (vedi "Magister"), ma anche e soprattutto perché è stata aggiunta la modalità "a squadre" che effettivamente obbliga a ragionare in maniera molto diversa sull'utilizzo delle proprie azioni (tipo e tempo) dovendo tener conto anche della situazione del proprio compagno.

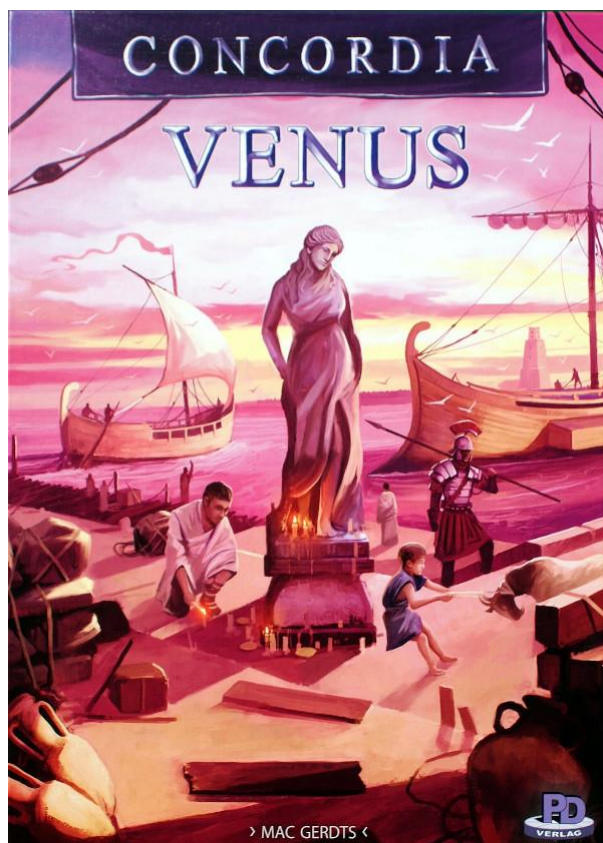


Le pedine di legno colorato del gioco completo: notare quelle bianche, aggiunte all'edizione Venus per giocare in sei[caption]

Inutile, per esempio, giocare una carta “Prefetto” quando il compagno ha il magazzino pieno: meglio utilizzare un “Mercante” per aiutarlo a smaltire un po’ di roba procurandosi anche qualcuna delle risorse che gli mancano. A volte poi si può giocare un’azione “debole” per noi (ad esempio un “Architetto” quando sappiamo benissimo che potremo costruire una sola casetta) perché vediamo che il nostro alleato invece, pieno di risorse, potrà fare un bel “en plein”.

Più complesso è invece l'utilizzo della carta “Legatus”, ed infatti è quella che solitamente fa scoppiare delle dispute fra i due partners perché chi la riceve pensa di non essere nelle condizioni ideali per sfruttarla al meglio: ricordiamo una partita particolarmente accesa fra Mac Gertds e l'amico Giacomo Cioia dove l'autore lo sgridò pesantemente per aver giocato male quella carta per due volte di seguito... salvo accorgersi alla fine che con i suoi punti Giacomo gli aveva fatto stravincere la partita. Si era ancora alle prime fasi dei play-test ma credo che quel risultato confermò al buon Mac di essere sulla strada giusta.

Particolarmente efficace è invece la nuova carta “Magister”, da usare però al momento giusto: per esempio per fare due fasi “Architetto” di seguito, quando si hanno le risorse necessarie (e senza che gli avversari possano copiare con “Diplomatico”) oppure quando si ha bisogno di denaro e/o di qualche risorsa extra e si può copiare un “Mercante”, possibilmente quello potenziato (che dà 5 sesterzi anziché i soliti 3).



La scatola del gioco.

Chi ha partecipato ai nostri test ci ha confermato che Concordia Venus è stato un bel passo in avanti ed alcuni giocatori, che non avevano mai provato questa serie, si sono poi comprati una copia del gioco.

Non restava dunque che aspettare anche l'uscita "Baleari" ad Essen 2019, non tanto per la questione delle mappe, quanto soprattutto per la nuova regola del "Mercato del pesce" che l'autore ha aggiunto alla serie e che questa estate avevamo lungamente sperimentato con l'autore sia a GiocAosta che qui in Romagna.

L'abbiamo provata insieme a Venus (e con altre 4-5 mappe) e siamo stati tutti d'accordo che rende il gioco ancora più dinamico. Ma ne parleremo meglio quando avremo nelle nostre mani la copia definitiva del gioco.

"Si ringrazia la ditta [PD VERLAG](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"

Concordia: Balearica

Come avevamo anticipato all'inizio di questa recensione ad **Essen 2019** la PD Verlag ha portato un'altra espansione di Concordia e dedicata questa volta alle Isole Baleari e composta da una mappa "double face" (e si può scegliere quale mappa avere sul retro fra Italia e Cipro), e dal materiale per aggiungere una nuova regola a quelle di base: **"il mercato del pesce"**.

Questa regola può essere applicata a tutte le versioni di Concordia e consiste di una plancia “mercato” in due versioni (una sul fronte e l’altra sul retro), 35 tessere “pesce” (con un pesce sul fronte e due sul retro) ed una tessera “Prefectus Piscatus” che sostituisce la solita carta Prefetto.



I componenti dell’espansione Balearica.

Le mappe naturalmente possono essere utilizzate come tutte le altre e con le usuali regole del gioco e si può anche giocare a squadre se si possiede l’espansione “Venus”.

Se però si vuole utilizzare il mercato del pesce ecco come funziona.

Invece di mettere una tessera “risorsa” su ogni provincia della mini-mappa, con questa variante si piazza al suo posto un “pesce”. Ogni volta che un giocatore esegue l’azione “Prefetto” incassa la tessera “pesce” e la mette normalmente nel suo magazzino.

Se qualcuno esegue l’azione Prefetto su una provincia che era già stata chiamata (e che quindi ha la casella vuota) incassa un numero di monete pari alle caselle vuote sulla mini-mappa ed una risorsa a sua scelta. Tutte le tessere con un solo pesce vengono rovesciate (ed ora mostrano 2 pesci) mentre le caselle vuote vengono riempite nuovamente con un pesce.



Il mercato del pesce.

Se un giocatore vuole utilizzare le tessere raccolte può andare al “Mercato” durante il suo turno (In aggiunta alla normale azione da eseguire con le carte) e scambiare 1-2 pesci con alcuni bonus. La prima volta che un giocatore usa il mercato deve mettere un apposito segnalino su una delle 10 caselle, a sua scelta, ma in seguito potrà spostarlo di una casella (gratis) o più, pagando una moneta per ognuna di esse oltre la prima. Quindi potrà eseguire l’azione adiacente alla casella scelta:

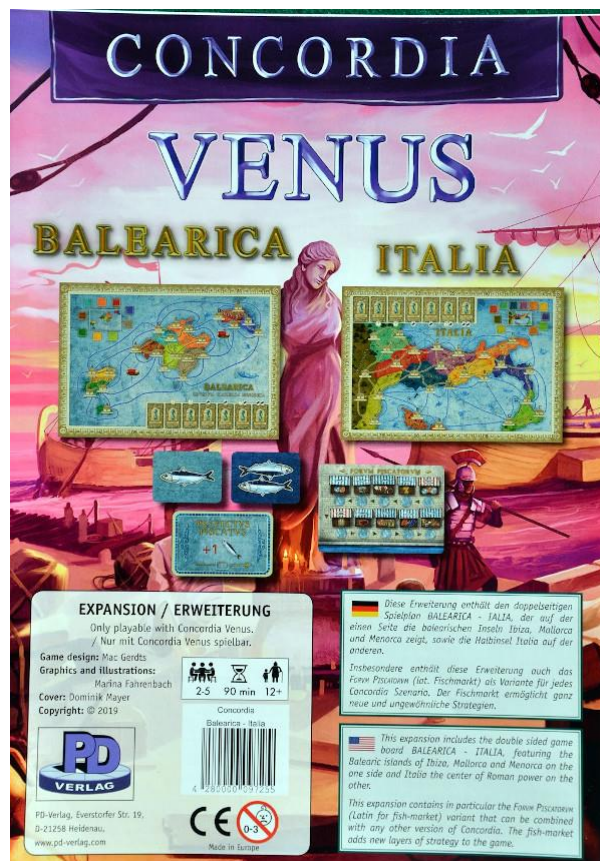
1. Pagare un pesce ed incassare una risorsa (4 postazioni);
2. Pagare un pesce ed incassare 3 monete;
3. Pagare due pesci ed incassare 8 monete;
4. Pagare un pesce per muovere un colono e costruire una casetta;
5. Pagare due pesci per comprare una carta dal display;
6. Pagare un pesce per effettuare un’azione “mercante”, incassando 1 moneta e commercializzando una sola risorsa;
7. Pagare un pesce e costruire un nuovo colono pagandolo solo una risorsa.

Questa variante rende il gioco ancora più interessante ed appetibile perché permette di evitare momenti di difficoltà se non si hanno in mano le carte giuste in un certo momento.



Mac Gerds a GiocAosta 2019 spiega le nuove regole del Mercato del pesce.

Conclusioni



Gli appassionati di Concordia non avranno certo aspettato di leggere questa recensione per completare la loro collezione con le recenti espansioni, quindi mi rivolgerò a chi ancora non ha mai provato questo gioco. Il consiglio è di acquistare per primi la scatola completa di Concordia Venus e l'espansione Balearica (con la mappa Italia): potranno così provare il "sistema" in tutte le sue numerose sfaccettature e decideranno in seguito se acquistare anche le altre mappe, ognuna delle quali ha ovviamente qualche piccola modifica o variante per adattarla al territorio.

Concordia è un gioco estremamente interessante, longevo e adatto sia a giocatori esperti che come introduttivo per chi voglia affrontare giochi più complessi, data la mole di regole comunque contenuta e la durata della partita non eccessiva. Sugerirne l'acquisto è dunque praticamente un obbligo, soprattutto per chi ama i giochi con bassa componente aleatoria.