

WELCOME TO ...

Benvenuti in questo quartiere!



Introduzione

Welcome to ... potrebbe essere inserito nella categoria che gli anglosassoni definiscono con la frase “**Roll and Write**” e che comprende giochi come lo Yatzy e tutti i suoi derivati più recenti. Solo che in questo caso non si lanciano i dadi, come vedremo, ma si utilizzano carte numerate ed immagini. Le indicazioni della Blue Cocker (localizzata in italiano dalla Fever Games) annunciano che **Welcome to ...** potrebbe essere giocato da 1 a 100 partecipanti, ma poiché la scatola fornisce un blocchetto di soli 100 fogli non resta che pensare che si tratti piuttosto di una trovata dell’ufficio commerciale.

Diciamo subito che noi abbiamo fatto una serie di partite con al massimo 5-6 giocatori, ma riteniamo che il numero ideale sia **quattro**. Tutti possono partecipare, una volta che qualcuno già esperto avrà insegnate le regole, e la durata non supera mai la mezzora: la scatola indica in 10 anni o più l’età consigliata, ma noi abbiamo fatto giocare, con buoni risultati, anche ragazzini di 8-9 anni che si sono dimostrati più ricettivi di qualche rivale più attento.

L’unica avvertenza importante è che, data la natura del gioco e la mancanza di controlli specifici, è possibile “pasticciare” un po’ (non vogliamo usare la parola imbrogliare) e quindi se si vuole fare una partita solo per divertirsi può andar bene tutto, ma se il gioco diventa competitivo bisogna fidarsi degli avversari oppure incaricare una persona di verificare ogni mossa prima di procedere col turno successivo.



I component.

Unboxing e Set-up

La piccola scatola di **Welcome to ...** non contiene, evidentemente, un tabellone, ma al suo interno troviamo un mazzo di 81 carte “Costruzione”, un secondo mazzo di 18 carte “Piano Urbanistico”, un terzo con 11 carte per il gioco avanzato e quello in solitario, quattro schede riassuntive (stampate purtroppo su cartoncino molto leggero) ed un blocchetto di schede da compilare durante il gioco, grandi ma stampate solo su una faccia. Da notare che nella scatola non sono incluse penne o matite, quindi dovranno provvedere i giocatori stessi.

Ogni foglietto rappresenta un quartiere cittadino con tre strade parallele che servono tre serie di lotti (da 10, 11 e 12 caselle rispettivamente) sui quali dovranno essere costruite altrettante villette, alcune delle quali possono essere anche corredate di piscina: ogni strada inoltre potrà essere dotata di viali alberati che aggiungeranno prestigio e Punti Vittoria (PV).



La scheda dei giocatori. Si notino in alto i lotti da costruire e le tre strade che li serviranno.

Nella parte bassa di ogni scheda troviamo una serie di tracciati da utilizzare per il calcolo dei PV: li vedete nella foto qui sopra e sono, in ordine da sinistra verso destra:

1. La colonna dei PV ottenuti con i Piani Urbanistici;
2. Quelli ottenuti con gli alberi (da piantare nelle tre strade);
3. I PV ottenuti grazie alla costruzione delle piscine;
4. Il numero di chiamate all'Agenzia del Lavoro;
5. La valorizzazione dei lotti grazie all'Agenzia Immobiliare;
6. I PV persi per avere utilizzato l'opzione "Bis";
7. I PV negativi per non aver potuto costruire neppure una casa in un turno.

L'ultima riga in basso serve a calcolare il totale dei PV ottenuti.

Il set-up del gioco è davvero molto rapido.



La preparazione del tavolo per una partita a quattro.

Ogni giocatore prende una scheda e si munisce di penna o matita. Il mazzo di carte nel frattempo viene accuratamente mescolato e diviso in tre mazzetti di 27 carte ciascuno, da posare al centro del tavolo con il numero in alto: poi la prima carta di ogni mazzetto viene girata sul lato “azione” (quello con un disegno, come si vede nella foto). Infine si prendono a caso tre carte dai tre mazzetti dei “Piani Urbanistici”: la prima deve essere del livello “1”, la seconda del livello “2” e la terza del livello “3”. Esse formano gli obiettivi della partita (li vedete nella foto qui sopra, a sinistra).

Il Gioco

Il cuore di **Welcome to ...** è nelle carte “Costruzione”, quindi è bene dare loro un’occhiata più approfondita.



Le carte costruzione viste dal lato con i numeri civici.

Esse sono stampate su entrambi i lati: da una parte ci sono i numeri civici (li vedete nella foto qui sopra) e dall'altra sono stampati dei disegni colorati che rappresentano diverse azioni facoltative.

Attenzione però: i numeri civici non sono divisi equamente, ed infatti ci sono solo tre carte per ognuno dei numeri "1-2-14-15", quattro per i numeri "3 e 13", cinque per "4 e 12", sei per "5 e 11", sette per "6 e 10", otto per "7 e 9" e nove per gli "8". Questo è bene memorizzarlo fin dall'inizio perché sapere (più o meno) se sono usciti i numeri più rari potrebbe cambiare la partita.

Sul retro troviamo sei tipi di illustrazioni, di cui parleremo più avanti: 9 carte per tipo mostrano "Costruttore di piscine", "Agenzia di lavoro" e "Bis", mentre altre 18 (sempre per tipo) sono dedicate a "Agente Immobiliare", "Geometra" e "Paesaggista" (quest'ultimo da utilizzare solo per gli alberi).

Scopo del gioco è riuscire a costruire il maggior numero di villette in ogni strada, dividendole in "complessi residenziali" che rispettino le richieste dei "Piani Urbanistici" ed aumentandone il valore aggiungendo alberi o piscine.

Per costruire una casa basta scegliere uno dei tre numeri civici che appaiono sulle carte in tavola ad ogni turno e segnare su una casella "lotto" del foglio personale, sapendo che devono essere messi nelle caselle di ogni strada **SEMPRE** in ordine crescente, con o senza salti. In altre parole è la sequenza 3-4-5-6, per esempio, è valida tanto quanto la 3-5-6-8-9.

All'inizio di ogni turno, come abbiamo premesso, viene girata la prima carta di ognuno dei tre mazzetti, mettendola di fianco a faccia in su: in questo modo ogni numero civico sarà abbinato ad un'azione. I giocatori, dopo aver scelto uno dei tre numeri disponibili, provvedono a scriverlo sul loro foglietto all'interno di un lotto di loro scelta. Non è necessario mettere un numero adiacente ad un altro scritto precedentemente, anzi spesso bisogna proprio calcolare qual è la probabilità di vedere uscire numeri intermedi per poter effettuare il collegamento (in ordine crescente). Vediamo un esempio: se è stato messo il "4" sulla prima casella a sinistra e si sceglie come secondo numero il "7" sarebbe meglio lasciare due lotti liberi entro cui andare a mettere, quando usciranno, il "5" ed il "6" per completare la sequenza.

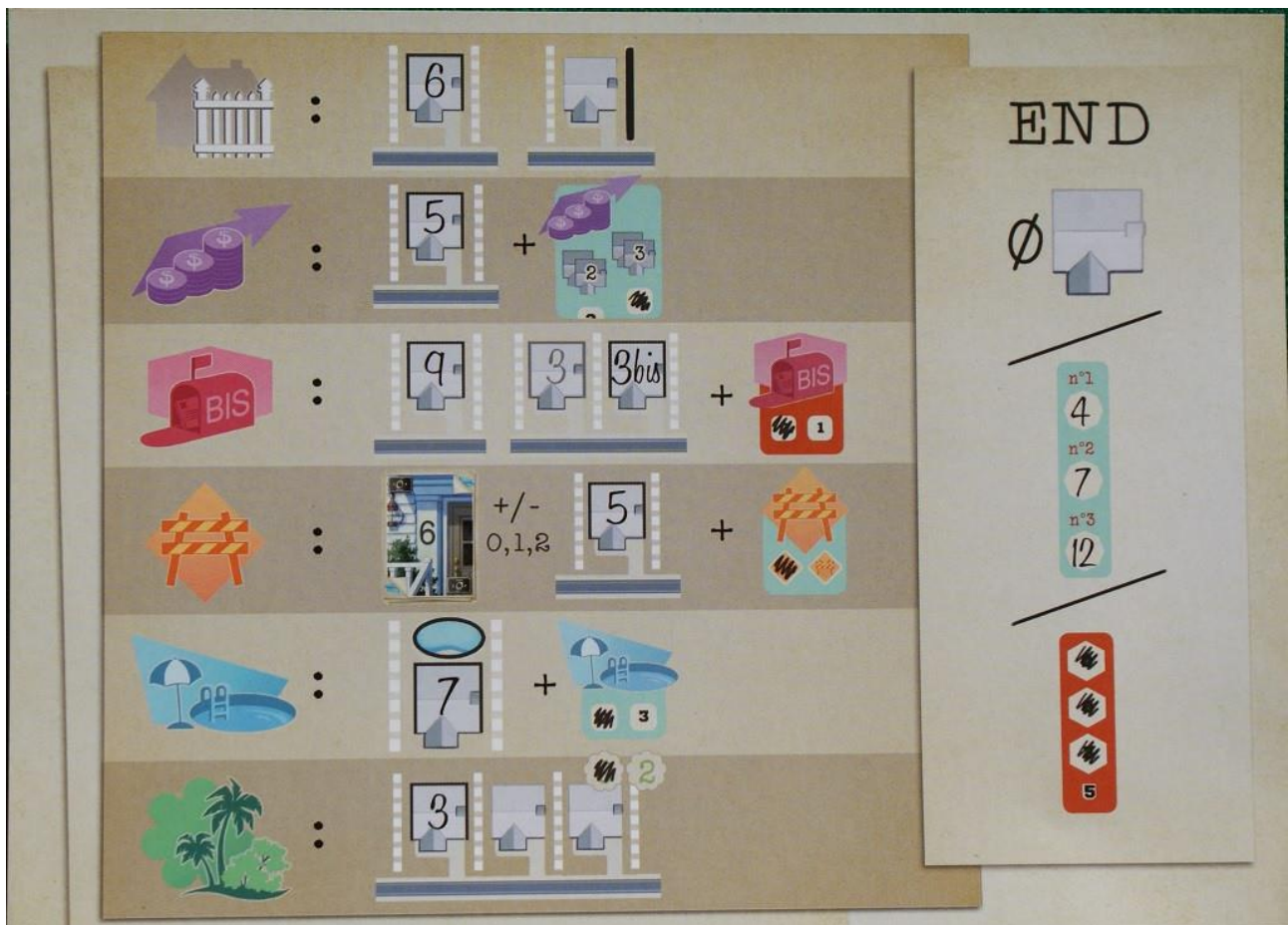


le carte costruzione viste dal lato “azione”.

Scelto il numero civico il giocatore deve subito decidere se usare l’azione abbinata a quel numero oppure passare. Ecco cosa significano i vari disegni (facendo riferimento alla foto qui sopra e partendo dalla prima carta in alto a sinistra):

1. Agente immobiliare (colore viola e disegno di monete): il giocatore può marcare con una crocetta una delle caselle viola, in corrispondenza dell’ampiezza del complesso residenziale che desidera realizzare (1-2-3-4-5-6 lotti): nel corso della partita può naturalmente marcare caselle in tutti i lotti che vuole;
2. Paesaggista (verde ed alberi): si barra una casella “alberi” sopra alla strada in cui è stato costruito il lotto del turno in corso;
3. Geometra (grigio e cancello): costruisce una divisione fra i lotti (barrando una linea) in modo da creare di fatto dei “complessi residenziali” separati. Se, per fare un esempio, venisse barrata la quarta riga verticale della prima strada si darebbe origine a due complessi: uno di tre lotti (a sinistra della barra) ed uno di sette;

4. Agenzia per il lavoro (arancione e transenna): il giocatore può sottrarre o aggiungere 1-2 punti al valore del numero civico scelto e marcare il numero ottenuto su un lotto. Bisogna poi ricordarsi di cancellare una casella arancione nella parte bassa del foglio personale;
5. Costruttore di piscine (blu e piscina): se il lotto scelto con quel numero civico ha il disegno di una piscina il giocatore marca anche una casella blu nella parte bassa del suo foglio personale;
6. Bis (rosa e buca delle lettere): con questa azione è possibile scrivere lo stesso numero in due lotti adiacenti (invece di crescere). Questa operazione obbliga tuttavia il giocatore a marcare anche una casella rosa nella parte relativa del foglio personale.



La scheda riassuntiva.

Quanto sopra è spiegato in maniera visiva anche sul foglietto riassuntivo (lo vedete qui sopra): la prima colonna mostra il disegno dell'azione, la seconda dice semplicemente che, scelto un numero civico, lo si deve marcare sulla foglio personale, la terza spiega qual è l'effetto dell'azione (sempre che il giocatore decida di eseguirla, visto che è facoltativa) e le ultime note dicono che va marcata una casella nella parte colorata relativa.

A destra è anche indicato come e quando finisce una partita, e cioè quando un giocatore:

- a. finisce la costruzione di tutti suoi lotti;
- b. completa i tre piani urbanistici;
- c. è costretto a mettere il terzo rifiuto (perché non può inserire legalmente nessuno dei numeri civici di quel turno).

A questo punto vengono calcolati i PV di ciascuno:



Alcune carte Progetto Urbanistico.

Per prima cosa si verifica quanti progetti urbanistici sono stati soddisfatti: le carte relative (ne vedete tre qui sopra, fotografate all'inizio di una partita) sono divise in tre sezioni:

1. In alto è indicato il livello del progetto (1-2-3); ci sono sei carte per ogni livello e ad ogni partita se ne prende a caso una da ogni mazzetto (mentre le altre ritornano nella scatola);
2. Al centro c'è l'obiettivo del progetto. Nel nostro esempio il livello 1 chiede che i giocatori facciano due complessi residenziali di 6 lotti ciascuno (anche in due strade diverse, se necessario); il livello 2 domanda tre complessi separati (due da "3" lotti ed uno da "4") mentre il livello "3" ne vuole quattro (uno da "1", due da "2" ed uno da "3");
3. In basso ci sono i punti vittoria che la carta assegna: al primo che raggiunge l'obiettivo vanno i punti stampati a sinistra (nel nostro caso, per esempio, gli 11 PV del livello "3"), poi la carta viene girata mostrare la scritta "Approved" e tutti gli altri giocatori che in seguito saranno in grado di soddisfare le richieste riceveranno il valore più basso (nell'esempio 6 e 7 PV).



Una scheda personale completata a fine partita.

Per spiegare come si ottengono gli altri PV utilizziamo la foto qui sopra che ritrae la scheda di un giocatore a fine partita.

1. La prima colonna in basso a sinistra (quella dei Progetti) ci fa capire che il giocatore ha completato per primo i progetti 2 e 3 ed in seguito ha chiuso anche il n° 1, per un totale di 31 PV (6+12+13);
2. La seconda colonna invece ci dice che ha marcato tutti gli alberi di due strade diverse e messo solo una pianta nel terzo, come si vede nella parte alta, a destra, in corrispondenza delle strade, per un totale di 26 PV (10+14+2);
3. La terza spiega che ha costruito tre piscine e quindi guadagna 9 PV (il primo numero libero dopo le crocette);
4. Il giocatore ha anche utilizzato tre volte l'Agencia sul lavoro, ma un avversario ha fatto meglio: quindi ottiene solo 4 PV per il secondo posto;

5. Grazie all'Agente Immobiliare il giocatore, che ha costruito tre complessi da 3 lotti (di valore 3x5), uno da 4 lotti (valore 5), uno da 5 lotti (valore 10) e due da 6 lotti (valore 2x8), ottiene un buon totale di 49 PV;
6. Poiché nell'intera partita ha usato una sola volta l'opzione "Bis" (colonna rosa) deve sottrarre soltanto 1 PV al suo totale;
7. Infine ha saltato un solo turno per l'impossibilità di inserire un numero civico sul suo foglio, quindi la sua penalità è di 0 PV.

Il totale del giocatore è quindi di 118 PV: davvero non male!

Concludendo possiamo affermare che **Welcome to ...** non è un gioco complesso e quindi può essere affrontato da una larga fascia di giocatori e persino in famiglia, purché qualcuno spieghi con qualche esempio pratico l'uso delle funzioni speciali delle azioni associate ai numeri civici.



Le partite sono piuttosto veloci, una volta capito il meccanismo, con qualche piccolo "intoppo" solo quando i numeri civici disponibili sono fra quelli più "rari" per cui i giocatori devono riflettere per qualche istante prima di decidere la propria mossa.

Il prezzo inferiore ai 25€ lo rende un acquisto molto interessante per associazioni e ludoteche, a patto di disporre di una stampante! Potete trovare i file originali dei fogli di gioco e del segnapunti sul [sito del publisher Fever Games](#).

Segnaliamo che è disponibile in commercio un blocchetto aggiuntivo di fogli, che includono anche una variante con strade diverse da quelle del gioco base.

Considerando la meccanica utilizzata potrebbe anche essere utilizzato come "cavallo di Troia" per indurre qualche "refrattario" a sedersi al tavolo per scoprire, chissà, un nuovo hobby...