

TERRAMARA

L'età del bronzo nella pianura padana

Introduzione

Nell'età del bronzo (fra il 1600 ed il 1200 A.C.) si svilupparono in tutta la pianura padana delle città fortificate, protette da un fossato e da un terrapieno perimetrale, spesso costruite su palafitte: la loro posizione geografica favorì uno sfruttamento intenso del terreno agricolo, un importante artigianato ed il conseguente commercio anche con i Paesi del Nord Europa. Il nome "TERRAMARA" deriva proprio dal tipo di terreno in cui erano state edificate ("terra marna" ovvero "terra grassa" e quindi ottima per l'agricoltura).



Capanne ricostruite nel Parco Archeologico di Montale, in provincia di Modena.

Il gioco **Terramara**, edito da **Quined Games** per 2-4 giocatori dai 12 anni in su (l'età indicata sulla scatola ci sembra un po' ottimistica, propenderemmo per un 14+), si propone di farci rivivere un po' dell'esperienza dei nostri "avi" padani in un paio d'ore di intensa partecipazione.

Prima di incominciare ci teniamo però a precisare che questa recensione si basa su una copia del gioco che l'editore olandese ci ha gentilmente fornito prima che arrivassero tutti i componenti definitivi: **è quindi probabile che in qualche fotografia possano apparire degli elementi "provvisori"** usati per il beta testing e per tutte le nostre partite. Queste differenze naturalmente non hanno nessuna influenza sul gioco vero e proprio, ma nelle copie messe in commercio gli elementi di legno colorato sono molto più "artistici".



Il tabellone.

Unboxing

La cosa che più attira l'occhio all'apertura della scatola di **Terramara** è che non esiste un tabellone classico: prima di giocare bisogna infatti assemblarne uno partendo da una cornice composta da otto plance sagomate che dovrebbero unirsi ad incastro. In realtà la sagomatura di questi “incastrati” è un po’ troppo “libera” e durante il montaggio si muove facilmente, per cui noi abbiamo usato sempre dei listelli di plastica per bloccare i quattro lati.

All'interno di questa cornice trovano posto 14 tessere rettangolari (che da ora in poi chiameremo “listelli” per facilità di esposizione) da posizionare come segue: 2 listelli “Villaggio” devono essere affiancati nella prima fila in alto, mentre subito sotto ci saranno 2 listelli pianura/collina (nella colonna di sinistra) affiancati da 2 listelli bosco/montagna (a destra) per ognuna delle tre “Ere” previste dal gioco, per un totale dunque di 6+6.

Da notare che in realtà il gioco comprende 28 listelli di cui 4 per il villaggio che cambiano solo in base al numero dei giocatori. Scegliendo fra gli altri 24 (12 di pianura/collina e 12 di bosco/montagna) qualche listello diverso ad ogni partita sarà possibile variare al massimo la disposizione iniziale del tabellone e quindi modificare di conseguenza le azioni disponibili per i giocatori, obbligandoli a esplorare sempre nuove strategie.



I componenti.

Completano la confezione 52 carte “Artefatto” (in quattro categorie: attrezzi, armi, ceramica e vestiti), 7 carte “Personaggio” (da utilizzare dopo le prime partite di prova per avere dei bonus differenziati), 12 carte “Risorse iniziali” più piccole (sempre per i più esperti, perché fanno partire ognuno con materie prime diverse), quattro serie di 16 tessere “risorsa standard” (bestiame/pelli, roccia/mattone, legno/travi e minerale/lingotto), 17 segnalini “Lavoratore”, 46 gettoni Punti Vittoria (PV) di diverso valore, una manciata di tessere varie (di cui parleremo più avanti) e 4 serie di segnalini di legno colorato (una per giocatore).

I materiali sono di buona fattura e perfettamente adatti al servizio che viene loro richiesto: durante i nostri test non abbiamo mai dovuto ricorrere a componenti extra per mancanza di quelli di base. Sarebbe come sempre consigliabile proteggere le carte con bustine trasparenti, anche se il loro uso non è così “usurante”.



Preparazione del tavolo.

Preparazione (Set-Up)

Come abbiamo anticipato la prima operazione importante di Terramara è la preparazione del tabellone: nella fotografia qui sopra si vede la disposizione dei giocatori e di tutti i componenti prima dell'inizio della partita ed immediatamente dopo aver sorteggiato il Primo Giocatore (nella foto è il giallo) che riceve l'apposita carta.

Per le prime partite le regole suggeriscono di non utilizzare i personaggi e le risorse iniziali indicati dalle apposite carte (e noi siamo pienamente d'accordo): rimettetele dunque nella scatola ed assegnate una carta "Capanna", un gettone "Lavoratore" ed una risorsa per tipo a tutti, mettendo poi tutte le pedine "canoa" sulla prima casella del fiume, anziché in quella iniziale. Due segnalini "carro" per giocatore dovranno essere posizionati in seguito nella casella iniziale della pista "strada" (sono i commercianti di Terramara) ed infine si dovranno predisporre i segnalini "militare": quello del primo giocatore va sulla casella n° 1 dell'apposita pista, quello del secondo sulla casella n°2 e così via.



Esempio di gettoni “Bonus” dei tre livelli. In basso ci sono delle tessere che servono a modificare alcune caselle del tabellone quando non si gioca in quattro.

Fatto questo dovranno essere messi sul tabellone (nelle apposite caselle) anche i gettoni “bonus”, facendo bene attenzione che corrispondano al livello stampato sulla mappa (Era I, II e III). Come si vede anche nella foto questi gettoni danno infatti degli “aiutini” sempre più forti man mano che si sale di livello.

Ora dobbiamo piazzare due gettoni “Lavoratore” in ognuno degli appositi spazi sulla destra del tabellone, in corrispondenza dei rounds da giocare: anche qui occorre stare attenti al livello indicato perché il “valore” del gettone cresce con il salire del livello, come si vede anche nella foto sottostante.



I gettoni “Lavoratore” dei tre livelli.

Infine dovremo mescolare separatamente i tre mazzetti di carte “artefatto” (anch'esse appartenenti ai tre diversi livelli) mettendo quelle dell’Era III in basso, quelle della II sopra e quelle dell’Era I in alto: si prelevano le prime 8 carte e si posizionano sotto al tabellone, nelle caselle indicate. Ci siamo dilungati un po’ più del solito in questa fase di preparazione ma crediamo che sia importante per far comprendere la suddivisione del tabellone nei diversi settori.

Il Gioco

Terramara si gioca in 5 round, ognuno dei quali è suddiviso in turni: ogni giocatore, al suo turno, deve posare su una delle caselle del tabellone uno dei suoi QUATTRO esploratori (oppure il CAPO-CLAN) ed ogni casella può contenere al massimo due unità, salvo alcune di esse che consentono l'ingresso ad un solo pezzo per round.



I gettoni Punti Vittoria che si guadagnano durante la partita.

Quando tutti i giocatori hanno esaurito i loro pezzi (è possibile nel corso della partita che alcuni abbiano un numero diverso di unità) il round si chiude e tutti recuperano esploratori e capo-clan piazzati nel villaggio o nei listelli del round in corso o precedenti.

Le regole permettono anche di posizionare uno o più esploratori (ma non i capi-clan) su caselle dei round a venire per utilizzare azioni ritenute assolutamente indispensabile in quel momento, ma essi non potranno ritornare in mano se non al termine di quel round “futuro”.

Le tessere terreno del livello corrispondente al round appena completato vengono rovesciate sul retro e si ricomincia da capo l'intera sequenza.

Lo scopo del gioco è, naturalmente, fare il maggior numero di Punti Vittoria (PV), e questi si ottengono in diversi modi:

- Collezionando gettoni PV durante la partita (grazie ai bonus ottenuti soprattutto con i bonus e le carte);
- Acquistando carte “Artefatto” (ognuna delle quali ha un valore che può variare da 0 a 18 PV ed alcune di esse hanno un valore condizionato a quanto fatto in partita);
- Arrivando ai primi tre posti del tracciato “Militare” e sulla “Strada”;
- Piazzando dei capisaldi sul territorio;
- Conservando materie prime o prodotti finiti (ma fin da ora è bene chiarire che i PV ottenuti con essi sono irrilevanti e quindi è molto meglio cercare di spendere tutto quello che si ha prima della fine della partita in maniera più utile).



Esempio di partita in corso.

Al suo turno il giocatore deve decidere se utilizzare un esploratore (scelta consigliata nei primi piazzamenti, quando ci sono ancora caselle libere) oppure il suo Capo-clan: in base alle icone stampate nella casella scelta è possibile incassare un certo numero di materie prime (MP) o di prodotti finiti (PF), oppure trasformare delle MP in PF, o infine guadagnare PV o avanzamenti sui diversi tracciati (Militare, Strada o Fiume). Ci sono però alcune osservazioni da fare:

- a. Solo le due tessere del villaggio non cambiano mai e solo su di esse sono disponibili alcune azioni specifiche, come: prendere gettoni lavoratori, effettuare un raid, diventare “primo giocatore” nel round successivo.
- b. Alla fine di ognuno dei primi quattro round i due listelli del terreno appena utilizzati vengono girati sul retro: quelli di pianura/collina mostrano un “avamposto”, mentre quelli di bosco/montagna mostrano un’unica azione, normalmente più “potente” di quelle originali. Entrambi i listelli sono però utilizzabili solo in base alla posizione raggiunta dai propri carri sulla strada.
- c. È possibile anche piazzare uno o più esploratori (non i capi-clan) in caselle delle tessere “future” (cioè dei round che devono ancora essere attivati) ed incassare quanto indicato. Questo perché più si avanza nel tabellone e maggiori sono le “entrate” garantite dalle caselle azione; quindi se un giocatore ha disperatamente bisogno di qualche risorsa o, come succede di solito, di avanzare più rapidamente sui tracciati della cornice, può mandare un suo esploratore in... avanscoperta. In questo caso però esso non sarà più disponibile fino al termine del round corrispondente al livello del listello in cui è stato mandato. Se, per fare un

esempio, nel 2° round mando un esploratore su un listello del 4° per poter avanzare sul tracciato militare e sul fiume potrò recuperare quel pezzo solo alla fine del 4° round.



Esempio di carte Artefatto dell'Era I.

Al termine del proprio turno il giocatore può anche decidere di acquistare una delle carte "Artefatto" a cui può accedere, pagandola con un certo numero di PF (come specificato su ogni singola carta): ci sono sempre 8 carte sotto al tabellone, ma quelle utilizzabili dipendono dalla posizione della propria canoa lungo il percorso del fiume. Così se essa si trova ancora sulla casella di partenza l'accesso è solo alle prime due carte; avanzando nelle caselle 1-2 si può arrivare alla terza carta; nelle caselle 3-4 si ha diritto a scegliere fra le prime quattro; e così via.

Da notare che alcune caselle del fiume, se raggiunte dalla canoa offrono anche ulteriori bonus: nella casella "4" si ottiene la possibilità di prenotare una carta (prendendola in mano) anche se non si hanno subito le risorse necessarie per l'acquisto, giocandola poi nei turni successivi; nella casella "6" c'è un gettone "bonus" (che offre MP o PF o avanzamenti o PV), nella "8" si riceve un esploratore extra (subito utilizzabile), nella 10 c'è un gettone bonus di livello 2 (più "ricco"); nella "12" si ottiene uno sconto permanente per l'acquisto di altre carte e nella "14" troviamo due gettoni bonus.



Le canoe sul fiume.

Abbiamo accennato già un paio di volte ai gettoni “lavoratore” per i quali sarà bene spendere qualche parola in più: si possono acquisire solo nell'apposita casella del villaggio ed il loro uso è semplice ma molto importante perché servono, nel proprio turno, a trasformare immediatamente una o più MP in PF. Quindi avere 3-4 lavoratori nel proprio Clan potrebbe garantire l'acquisto di alcune carte Artefatto in più, se si è fatta una buona scorta di MP, convertendo quelle necessarie al momento opportuno.

Alcune delle azioni disponibili (o dei bonus indicati sui gettoni) permettono di avanzare non solo sul fiume, come abbiamo visto, ma anche sul tracciato militare e sulla strada.

Il tracciato MILITARE lo troviamo nella parte alta del tabellone di Terramara, proprio sopra al villaggio, ed è composto da 20 caselle, suddivise in quattro sezioni: ogni sezione è caratterizzata da un tipo di “scudo” militare, e nello spazio sottostante sono stampati dei “rapporti” (da 1/8 a 1/2). Abbiamo già visto che essere più avanti nel tracciato militare permette di posizionare uno dei propri esploratori in una casella già occupata da un avversario (anche se questa azione costa 1 punto militare e quindi fa retrocedere il segnalino di una casella).



Il percorso militare sulla parte alta del tabellone, sopra al villaggio.

Tuttavia nel villaggio c'è anche un'azione “RAID” che costringe tutti gli avversari a pagare un “tributo” (in risorse) a chi la esegue. La quantità del tributo dipende però dalla posizione dei segnalini sul tracciato militare: se essi sono nella stessa sezione i giocatori attaccati devono “pagare” una risorsa (MP o PF, a loro scelta) ogni 5 possedute, mentre se sono in sezioni diverse il pagamento varia. Se, per fare un esempio, io sono già nella seconda sezione (come il disco verde nella foto), ogni giocatore nella prima dovrà pagarmi una risorsa ogni quattro possedute: naturalmente nel caso contrario il giocatore nella seconda dovrà pagare a chi lo attacca dalla prima soltanto una risorsa ogni sei possedute, e così via. A fine partita chi è più avanti su questo tracciato riceve 8 PV, mentre al secondo ed al terzo vanno 5 e 3 PV.

La STRADA è stampata invece sul lato sinistro del tabellone ed è composta da un tracciato rettilineo di 7 caselle (raffigurate da degli incroci) affiancato da due sentieri laterali: quello di sinistra conduce ad una serie di gettoni “bonus” di importanza sempre maggiore man mano che ci avviciniamo alla meta, mentre quello di destra permette ai giocatori di piantare una delle loro bandiere negli avamposti ed abbiamo già visto che questi ultimi si trovano sul retro dei listelli di pianura/collina e vengono quindi progressivamente attivati alla fine di ogni round.



I carri iniziano il loro percorso sulla strada.

All'inizio di una partita a Terramara ad ogni giocatore vengono affidati due CARRI, da posizionare sulla casella di partenza della strada: essi possono essere mossi indipendentemente l'uno dall'altro ogni volta che si guadagnano uno o più avanzamenti.

Nelle nostre partite solitamente uno dei due carri veniva indirizzato sul sentiero di sinistra per incassare i bonus dei gettoni, mentre all'altro veniva affidato il compito di avanzare con più calma sulla destra per... piantare le bandiere nel maggior numero di avamposti.

A fine partita si verifica il “bonus” di ogni avamposto in base a quanto ha fatto ogni giocatore con una bandiera in quella casella. Questo significa, per fare un esempio, che se l'avamposto chiede il possesso di 2-3-4 carte “attrezzo” (o armi, ceramica, abbigliamento) il giocatore che ha accumulato delle carte artefatto di quel tipo può incassare 2-5-10 PV.

I primi tre carri ad arrivare alla fine della strada ricevono inoltre 8-5-3 PV extra: quindi se un giocatore porta entrambi i carri sul podio alla fine del percorso riceverà due extra. Così, per esempio, se sono arrivato primo e terzo riceverò 8+3 PV.

C'è una seconda “importante” regola da tenere presente quando si muovono i carri sulla strada: abbiamo già visto che a fine round i listelli di bosco/montagna vengono girate sul retro per mostrare un'azione speciale, la quale potrà però essere eseguita soltanto dai giocatori che hanno portato entrambi i carri su un in crocio della strada che si trova più avanti di quel listello.



Alcuni listelli dell'Era III con le caselle bonus di cui parla il testo.

Il quinto ed ultimo round viene eseguito utilizzando, oltre al villaggio, gli ultimi quattro listelli del tabellone (due file) ognuno dei quali ha anche una casella speciale che è utilizzabile solo se sono stati raggiunti alcuni obiettivi avendo:

1. accumulato 5 punti “lavoratore”; il bonus è costituito da un avanzamento su fiume, strada e militare e da un PF gratuito (il listello in basso a destra nella foto);
2. raggiunto o superato la decima casella sul fiume regala 1 PF e 3 PV (listello in basso a sinistra);
3. raggiunto o superato la dodicesima casella sul tracciato militare consegna 2 PF ed una trasformazione a scelta di una risorsa qualsiasi (listello in alto a destra);
4. raggiunto o superato il quarto incrocio sulla strada assegna 3 PF gratis (listello in alto a sinistra).



Alcune delle carte “Personaggio”: li vediamo a sinistra da giovani e a destra da adulti.

Dopo un paio di partite di prova i giocatori più esperti gradiranno senz'altro utilizzare le regole avanzate per il set-up, che consistono in:

- A. Prendere a caso delle carte “personaggio” dall'apposito mazzetto (una in più dei partecipanti) e piazzarle sul tavolo con la faccia “giovane” in alto (questa faccia mostra il personaggio da bambino/a ed un bonus extra da utilizzare durante la partita, mentre sul retro si vede lo stesso personaggio ormai adulto e naturalmente cambia anche il bonus);
- B. Prendere a caso delle carte risorse iniziali da un mazzetto di 12 e metterle scoperte sul tavolo;
- C. L'ultimo del turno sceglie una delle carte del tipo che preferisce (personaggio o risorse) seguito in ordine inverso dagli altri;
- D. Il primo giocatore ora sceglie una carta del tipo diverso da quella presa nella fase C, seguito da tutti gli altri secondo l'ordine del turno.

Naturalmente noi consigliamo di utilizzare questa procedura appena possibile, magari già dopo la prima partita di prova per i giocatori più esperti, perché risorse e poteri diversi permettono di avere strategie meglio differenziate.



I quattro listelli villaggio: i due da piazzare dipendono dal numero dei partecipanti, come indicato dalle piccole icone bianche in alto a sinistra.

Infine vorremmo sottolineare il fatto che se i partecipanti sono solo 2 o 3 il gioco resta valido (anche se è in quattro, a nostro avviso, che raggiunge il livello più alto) ma sarà comunque necessario utilizzare anche i meeples dei colori non scelti, usandoli per rendere più difficile il piazzamento degli esploratori e dei capi-clan sulla mappa; inoltre alcune caselle verranno escluse dal gioco (posandovi sopra delle speciali tessere “incendio”) riducendo di fatto il numero di azioni disponibili.

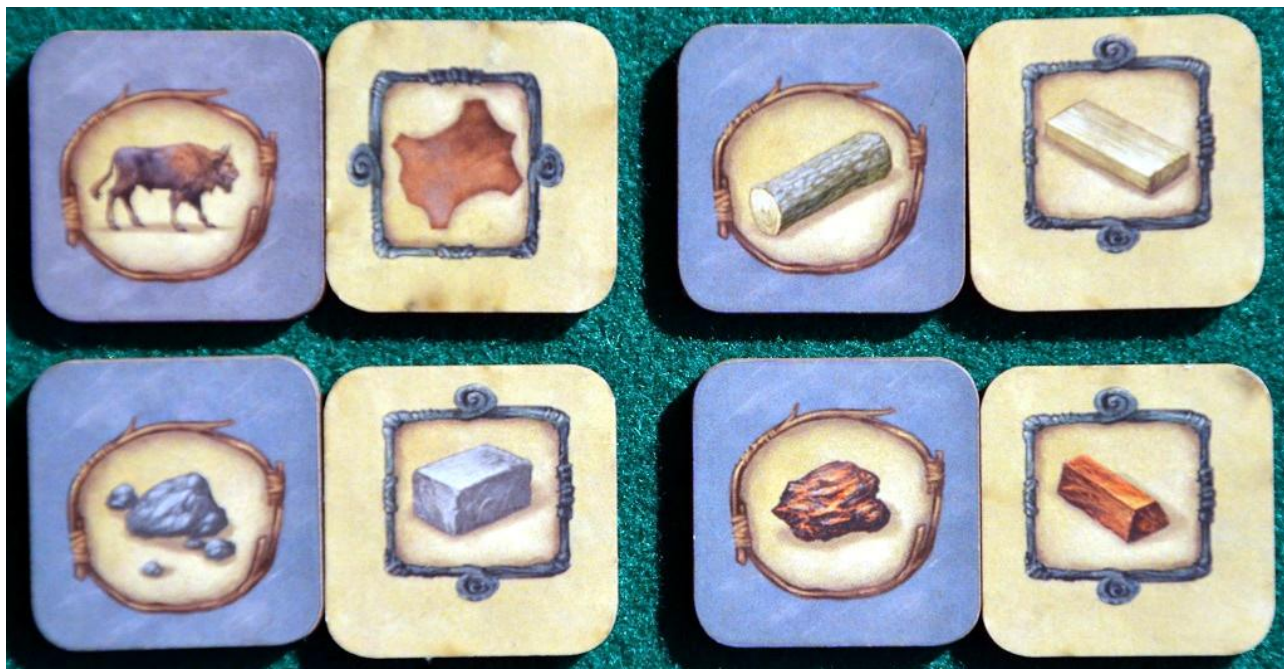
Qualche considerazione e suggerimento

Quando aprirete per la prima volta la vostra scatola di Terramara vi consigliamo di andare subito a dare un’occhiata all’ultima pagina del regolamento, dove sono illustrate tutte le icone utilizzate dal gioco. Molte di queste icone dovranno essere “combinare” fra loro (in base alle carte esposte o ai gettoni bonus) per spiegare esattamente quali sono i benefici di una acquisizione.

Durante la prima partita pensate dunque soprattutto ad “entrare” al meglio nella parte e a comprendere il significato di ogni diverso tipo di carta e/o icona: dalla seconda partita in poi non ci

saranno più grossi problemi di interpretazione e potrete concentrarvi esclusivamente sul gioco e sulla vostra strategia.

La nostra esperienza ci ha mostrato che è molto importante portare avanti le canoe sul fiume per raggiungere al più presto la casella “4” (che permette di prenotare le carte artefatto) e possibilmente la “8” (per avere un esploratore extra).



Le tessere risorsa: materie prime a sinistra e prodotti finiti a destra.

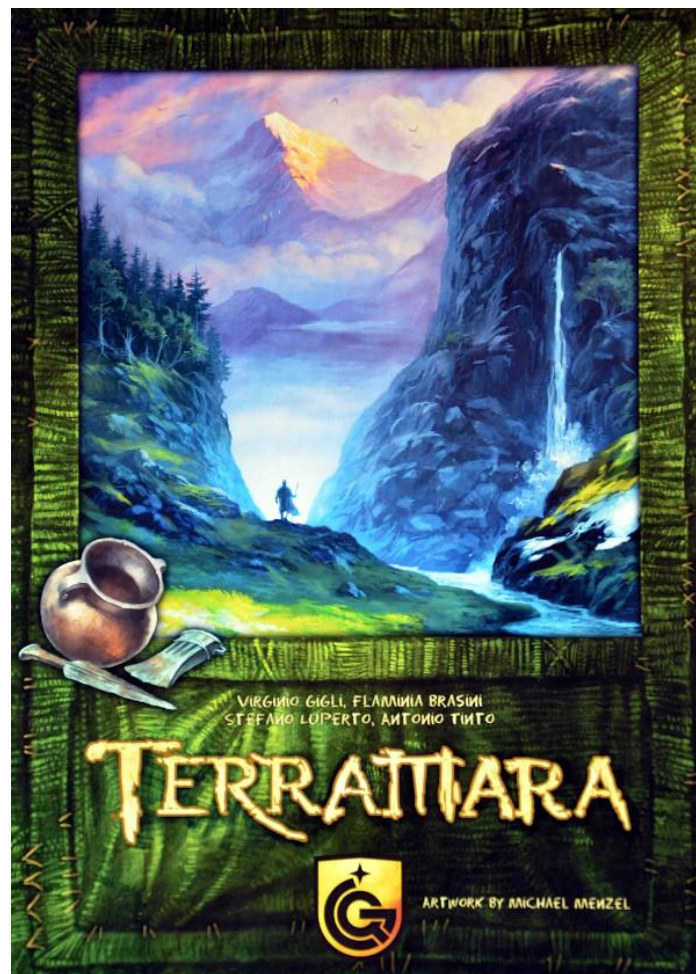
Il percorso dei carri sulla strada diventa sempre più interessante man mano che la partita avanza e se i giocatori scelgono con cura le carte artefatto adatte e piantano le loro bandiere negli avamposti di quel tipo possono ottenere alla fine un bel gruzzolo di PV extra.

Ma a nostro avviso la cosa più importante di cui tenere conto è l'avanzamento militare, soprattutto per avere sempre la possibilità di mandare un secondo esploratore in una casella molto ambita oppure per guadagnare un bel mucchietto di materie prime con i raid.

Come in tutti i giochi di ottimizzazione è comunque sempre bene tenere i piedi su... più staffe e cercare di avanzare un po' dappertutto, pur privilegiando uno di questi tracciati: non sarà facile perché le azioni di “avanzamento” sono rare e molto ambite, tuttavia una buona programmazione può aiutare molto.

Commento finale

Ognuna delle nostre partite a Terramara è terminata con una discussione finale fra i giocatori ed il vostro cronista, sempre più divertito, ha assistito spesso a dibattiti accesi sul perché “gli altri” avevano perso e “loro” avevano vinto, salvo poi cambiare idea nella partita successiva utilizzando proprio la strategia denigrata precedentemente.



La scatola di Terramara.

Questo significa che gli autori hanno raggiunto il loro scopo: offrirci un gioco dalle molteplici strategie e che può essere giocato e/o vinto fino in fondo in modi diversi. Naturalmente si tratta di un titolo adatto a giocatori esperti perché ogni mossa dovrà essere studiata attentamente per cercare di adattarla alla strategia di base scelta.

La presenza di un set-up molto variabile e il buon bilanciamento delle varie strategie possibili aumentano considerevolmente la longevità potenziale di Terramara.

Sottolineiamo anche il fatto che Terramara è un gioco tutto italiano ideato dal gruppo romano “Acchitocca”: Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Stefano Luperto e Antonio Tinto.

Si ringrazia la ditta [QUINED GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione.