

COPENHAGEN

Costruzione di palazzi in ... faccia alla “Sirenetta”



Introduzione

Aperto la scatola di **Copenhagen** edita da DEVIR e indirizzata a 2-4 giocatori dagli 8 anni in su, ci si accorge subito che manca un vero e proprio tabellone e che tutti i componenti si ricavano defustellandoli dalle plance contenute nella confezione, con la sola eccezione di un mazzo di carte e di alcuni segnalini di legno colorato con la silhouette della celeberrima “sirenetta” (una statua collocata proprio all’ingresso del porto della capitale danese ed ispirata ad una favola di Hans Christian Andersen).

Le partite sono brevi (se tutti sono pratici del gioco durano al massimo 25-30 minuti) e la somiglianza con il celebre videogioco “Tetris” rende ancora più semplice la spiegazione anche ai più giovani.



I component.

Unboxing

Come abbiamo anticipato la quasi totalità dei componenti viene estratta da una serie di fogli di cartone spesso e fustellato: una plancia raffigura il molo di **Copenhagen** con sette banchine di attracco, un'altra serve solo come segna-punti, quattro costituiscono gli edifici da costruire (uno per giocatore, e tutti contengono una "griglia" di 5x9 caselle quadrate), poi ci sono 20 tessere quadrate (che indicano le abilità speciali) e 62 tessere di varie forme (i classici polimini alla "Tetris") ognuna composta da 2-3-4-5 quadretti.

Le 70 carte sono divise in 5 colori (gli stessi dei polimini) ed ognuna di esse mostra le forme specifiche di quel colore: si va così dai "viola" (tutti dritti) ai rossi (con forme più squadrate), ai blu (più ad angolo), ecc. Ogni serie è composta da 3 tessere di due quadretti, 3 da tre, 3 da quattro ed 1 da cinque quadretti. Ci sono anche 12 tessere "bianche" (da un solo quadretto) il cui uso è regolato da regole ben precise, come vedremo più avanti.



Alcune delle carte: quella in alto a sinistra è la Sirenetta e verrà usata per chiudere il gioco.

I componenti sono molto ben fatti e soprattutto robusti quanto basta per le frequenti manipolazioni a cui saranno soggetti: le carte poi verranno usate moltissimo ed è quasi indispensabile quindi proteggerle con delle bustine trasparenti se non volete usarle anticipatamente.

Preparazione (Set-Up)

Se si è avuta l'accortezza di tenere ben separati tutti i componenti (ed in particolare le tessere di vario colore o diverso uso) preparare il tavolo di **Copenhagen** è una cosa semplicissima e molto breve.

Per prima cosa si piazza il molo al centro e gli si accosta la plancia segnapunti sulla quale vengono messi i quattro segnalini "sirenetta" (uno per giocatore, dello stesso colore della loro plancia edificio) mettendoli sulla casella "0" della loro fila; poi si spargono in tavola le tessere, tenendole separate per colore e si dividono per tipo le tessere abilità (ce ne sono 4 per ognuno dei cinque tipi).

A questo punto si posano 7 carte in tavola, una davanti ad ogni banchina del molo, e se ne distribuiscono "X" ai giocatori: il numero esatto che ognuno riceverà dipende infatti sia da quanti sono i partecipanti (da 2 a 4) e sia dalla loro posizione nel turno. In quattro, per esempio si daranno 2 carte al primo, 3 al secondo e al terzo e 4 al quarto. Infine si assegna ad ognuno una tessera abilità "Qualsiasi Carta".

Ora il tavolo somiglierà a quello della foto qui sotto.



Il tavolo è quasi pronto per giocare in quattro: non resta che mescolare e tagliare il mazzo di carte e metterne 7 nelle banchine del porto e darne 5 a tutti.

Da notare che tutti in polimini sono stampati da entrambe le parti per permettere ai giocatori di usarli in un verso qualsiasi, in modo da adattarsi alla costruzione in corso.

Restano da parte le 12 tessere bianche e la carta “sirenetta”. Tutto è ormai pronto per cui possiamo immediatamente iniziare.

Il Gioco

Le partite a **Copenhagen** utilizzano una semplicissima sequenza di gioco, che consiste nel:

(A) - Prendere DUE carte dal molo: esse devono essere prelevate da due banchine adiacenti, a meno che non si usi la tessera abilità “qualsiasi carta”;



Il molo durante la partita.

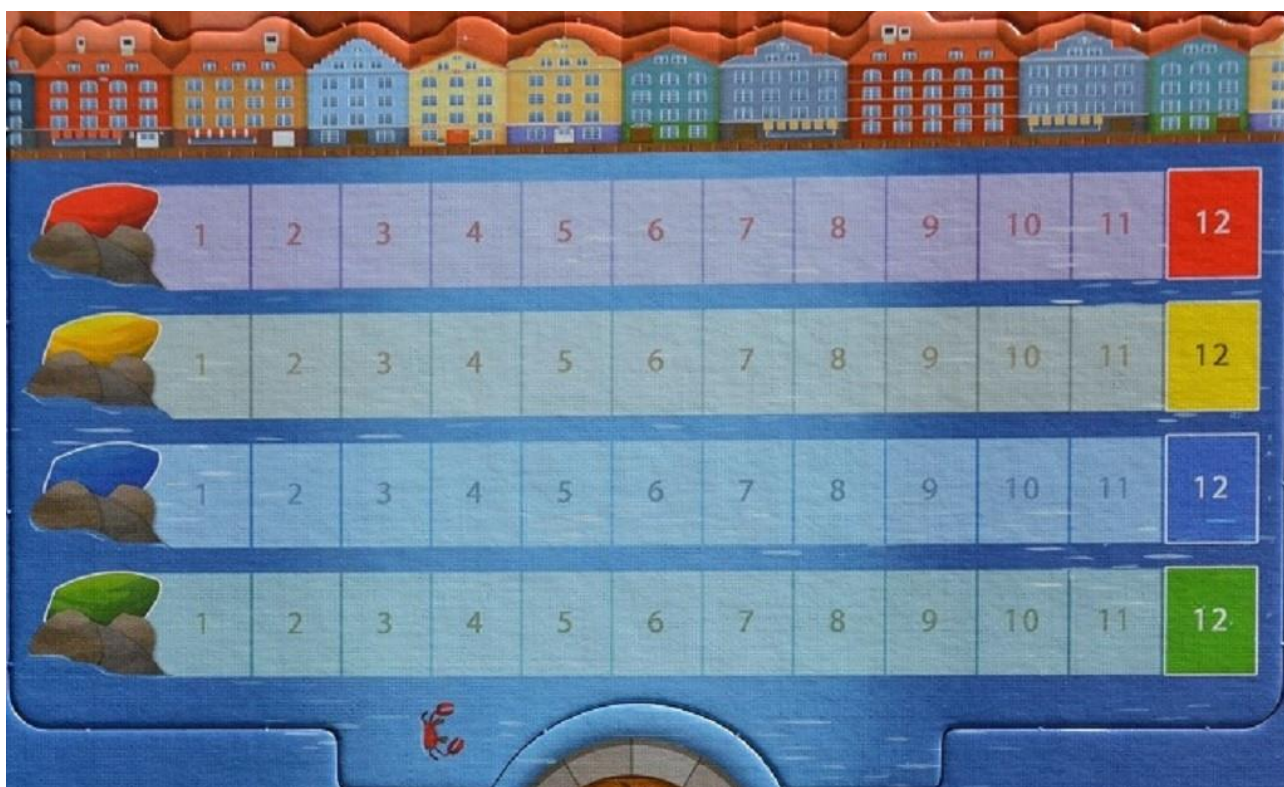
oppure

(B) - Giocare una tessera sul proprio edificio: in questo caso si deve prima scartare un numero di carte del colore della tessera pari al numero di quadretti di cui essa è costituita: in altre parole se voglio una tessera verde da 4 quadretti devo scartare quattro carte verdi (anche qui salvo eccezioni dovute alle tessere abilità). Fatto questo si deve SUBITO piazzare la tessera all'interno del proprio edificio sapendo che essa deve toccare una delle caselle della fila libera più in basso oppure deve essere adiacente ad un'altra tessera già piazzata, purché uno dei suoi quadretti sia più in alto di quella tessera.

Durante la fase di costruzione è possibile completare alcune combinazioni che assegnano dei Punti Vittoria (PV) e cioè:

- Se viene completamente riempita una riga dell'edificio in costruzione con caselle di finestra e di muro il segnalino del giocatore avanza di **una casella** nel segnapunti;
- Se viene completamente riempita una riga dell'edificio in costruzione con solo finestre (e quindi senza nessun muro) il segnalino del giocatore avanza di **due caselle** nel segnapunti;
- Se viene completamente riempita una colonna dell'edificio in costruzione con caselle di finestre e muro il segnalino del giocatore avanza di **due caselle** nel segnapunti;

- d. Se viene completamente riempita una colonna dell'edificio in costruzione con solo finestre (e quindi senza muri) il segnalino del giocatore avanza di **quattro caselle** nel segnapunti.



La plancia segna-punti.

Come si vede dalla foto qui sopra la plancia segnapunti è composta da quattro tracce di 12 caselle l'una. Le sirenette colorate devono essere messe a sinistra, sopra il loro piedistallo (che ricorda quello della statua del porto) ed avanzano verso destra ogni volta che si completano righe e/o colonne. Il primo giocatore che arriva sulla casella 12 vince la partita.

Da notare che chi gioca una tessera di un certo colore adiacente ad un'altra dello stesso colore ha diritto ad uno sconto: pagherà infatti quella tessera una carta in meno del necessario.

Sulle plance-edificio sono stampati anche 7 scudi colorati: 4 di essi sono all'interno della griglia 5x9, mentre gli ultimi tre sono posti all'esterno, in corrispondenza della seconda, quarta e sesta riga (si veda anche la foto qui sotto).



Esempio di plance “edificio”.

Quando un giocatore “copre” uno dei quattro scudetti all'interno della griglia o completa una delle tre righe in corrispondenza dei tre scudetti esterni riceve un bonus, da scegliere fra le tre opzioni che seguono:

1. Prendere una delle tessere bianche da un quadretto per “tappare” un buco nel suo edificio nel caso non sia riuscito a collocare al meglio quelle colorate;
2. Prendere una tessera abilità (se ne possono avere massimo cinque, una per tipo);
3. Riattivare tutte le tessere abilità già usate.

Guardiamo allora che benefici possono dare queste tessere “Abilità” ai giocatori, con la premessa che ognuna di esse, se giocata, viene girata sul lato inattivo e resta tale fino a che non si userà un altro bonus per l'opzione “3” (riattivazione).



Tessere “prendi qualsiasi carta”[/caption]

Le tessere “**prendi qualsiasi carta**” (quelle della foto qui a sinistra) vengono date ai giocatori ad inizio partita e permettono di prelevare dal molo due carte non adiacenti fra loro;



Tessere “esegui entrambe le azioni”.[/caption]

Le tessere “**Esegui entrambe le azioni**” (foto qui a destra) permettono al giocatore di prelevare 2 carte come al solito e di acquistare e giocare subito anche una tessera palazzo;



Le altre tessere.

Le tessere “**carta aggiuntiva**” (prima a sinistra nella foto qui a fianco) fanno prendere una terza carta da una qualsiasi banchina dopo aver prelevato le prime due;

Le tessere “**sconto nella costruzione**” (al centro nella foto) permettono di acquisire una qualsiasi tessera pagandola una carta in meno;

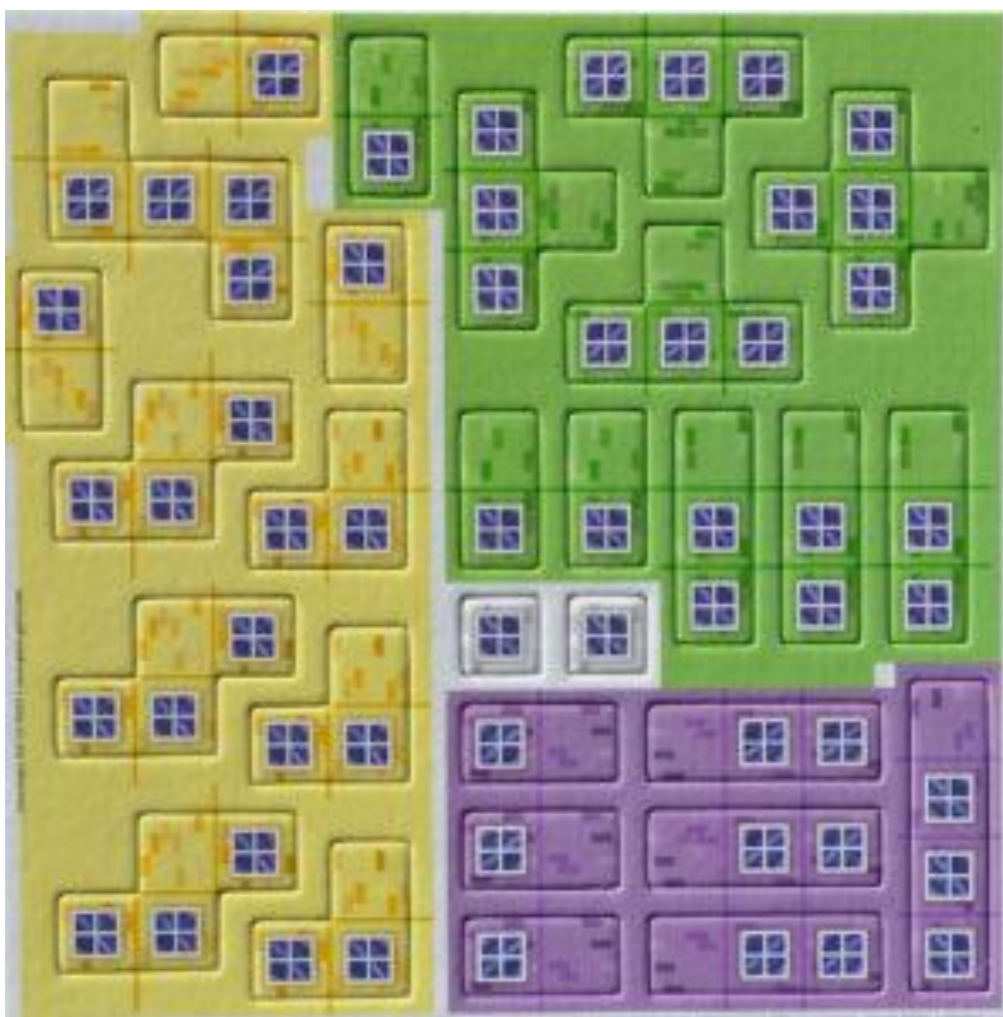
Infine le tessere “**cambia colore**” (a destra nella foto) fa considerare le carte di un colore come fossero di un altro.

Quando il mazzo di carte si esaurisce la prima volta si prendono gli scarti e si rimescolano accuratamente: poi si estraggono 9 carte, alle quali si aggiunge la “sirenetta” e dopo averle mescolate di nuovo si mettono sotto al mazzo. Quando viene “scoperta” la carta sirenetta la partita

finisce immediatamente. In alternativa la partita termina anche se un giocatore ha raggiunto i 12 PV sulla plancia segna-punti.

Qualche considerazione e suggerimento

Copenhagen è un gioco prettamente “tattico” in cui i partecipanti cercano di acquisire le tessere giuste per chiudere il maggior numero di caselle sul loro edificio: è chiaro che più la tessera acquisita è grande (4-5 caselle) e maggiore è la superficie coperta, ma per poterla utilizzare conviene cercare di raccogliere inizialmente il maggior numero di carte del colore adatto. Le regole dicono che il numero massimo di carte che si possono tenere in mano è sette, tuttavia se un giocatore supera questo numero può scegliere quali scartare per rientrare nelle sette, quindi la caccia al colore giusto non è mai bloccata.



Una delle plance con le tessere colorate[/caption]

In generale conviene cercare di partire chiudendo le prime due file il prima possibile ed acquisire i due scudetti più in basso (uno coperto direttamente all'interno della griglia e l'altro con la seconda fila completata) in modo da poter scegliere due tessere abilità.

Naturalmente è consigliabile che una delle due file sia di sole finestre in modo da guadagnare subito 3 PV in totale.

In seguito si possono seguire diverse strade, ma la nostra preferita è quella di salire “a piramide” fino alla quarta fila e poi continuare coprendo le prime due colonne dell’edificio (una delle quali possibilmente con sole finestre) per fare altri 2+4 PV.

Non è sempre così facile perché le tessere che si adattano meglio potrebbero essere state già prese dagli avversari, ma se questa strategia dovesse andare in porto il giocatore si troverebbe già con 9 PV.

A quel punto potrà tornare a “lavorare” ai piani più bassi per cercare di completare altre tre righe (che comunque sono già state già parzialmente riempite). Il modo migliore per utilizzare le tessere abilità è spesso quello di farlo “combinandone” alcune insieme per massimizzarne gli effetti.

Per esempio prendere tre carte usando l'abilità "prendi una carta aggiuntiva" e giocare subito una costruzione con la seconda abilità (esegui entrambe le azioni), oppure cambiare colore ad alcune carte per prendere una tessera più grossa, ecc.



La postazione di un giocatore alla fine della partita.

Prima di chiudere dobbiamo accennare brevemente ad una espansione inclusa nella scatola base e chiamata “**Nyhavn**”: essa fornisce 5 nuove tessere dritte da tre quadretti (con diverse combinazioni di tre dei 5 colori) da aggiungere alla dotazione iniziale e 5 tessere da cinque quadretti (in diverse combinazioni di 2 colori) da sostituire a quelle del gioco base. Quando si vogliono usare le nuove tessere è necessario pagarle con le carte dei colori corrispondenti (una per quadretto). Il vantaggio è che ci saranno più possibilità di avere lo sconto quando si accostano colori uguali.

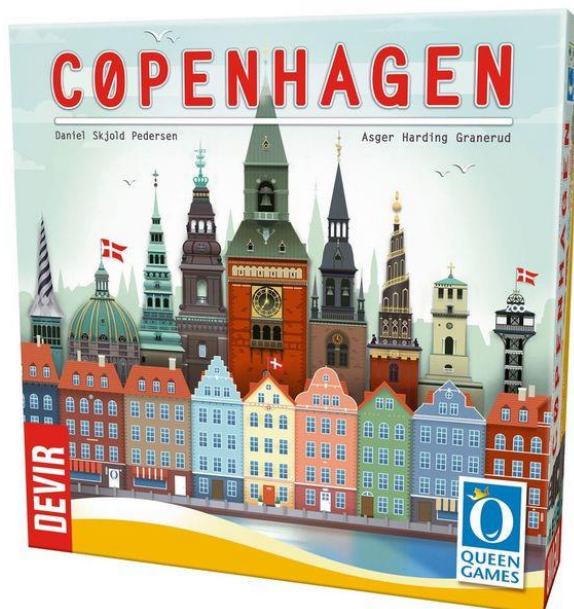
Commento finale

Copenhagen è un gioco divertente e, come abbiamo già scritto più volte, adatto a tutti, anche a coloro che odiano studiare le regole e spesso, se costretti a partecipare per non restare in disparte, giocano svogliatamente e “a caso”, rovinando così la partita agli altri: qui le regole si possono raccontare in pochi minuti e sfido chiunque a trovare qualcuno nel nostro Paese che non conosca Tetris...



I segnalini a forma di sirenetta... beh ... quasi.

Da proporre spesso sia in famiglia che in riunioni fra amici, giusto per passare una mezz'oretta in allegria. Abbiamo espresso più volte il parere che solo partendo dall'insegnamento dei giochi più facili si può dar vita ad una nuova generazione di giovani giocatori che prima o poi passeranno anche a titoli più complessi e adatti quindi ai più esperti, ma se questi ultimi si rifiutano di fare da “maestri” si ritroveranno sempre più isolati nel futuro. Quindi buon divertimento con Copenhagen.



La scatola.

Si ringrazia Devir Italia di aver reso disponibile una copia di valutazione del gioco