

CATAN: L'ASCESA DEGLI INCA

Nascita, ascesa e decadenza della Civiltà pre-colombiana



Introduzione

Oh no, ancora un **Catan**! Chi di voi lo ha pensato alzi la mano e ... si penta, perché questo nuovo volume della saga, **Catan: L'ascesa degli Inca**, edito da Kosmos e in Italia da **Giochi Uniti**, ha un numero di varianti e nuove regole tale da giustificarne pienamente l'acquisto.

I due **Teuber** (padre e figlio) sono infatti riusciti a costruire una meccanica più complessa del solito su una base più che rodada ed il grado di difficoltà del gioco si è elevato (così come l'età minima dei giocatori, stimata a 12 anni o più). Anche la durata è leggermente cresciuta (90-100 minuti circa), specialmente nelle prime partite, quando ci si deve adattare alle nuove regole.

Vedremo naturalmente in dettaglio tutte le "novità", ma per chi non sa resistere alla curiosità anticiperemo che ora i giocatori si trovano con un territorio più ampio del solito, il quale comprende una giungla (dove si potranno raccogliere coca e piume colorate) ed un tratto di Oceano nel quale pescare.

Ogni giocatore rappresenta il capo di TRE tribù Inca che si succederanno sul territorio in ordine di tempo: la prima si svilupperà come al solito ma ad un certo punto comincerà la decadenza ed i suoi insediamenti verranno coperti dalle piante della giungla, mentre le strade costruite diventeranno inservibili: arriva così il momento di sviluppare la seconda tribù ed infine la terza. Vi siete incuriositi? Bene, allora possiamo andare avanti con la recensione.

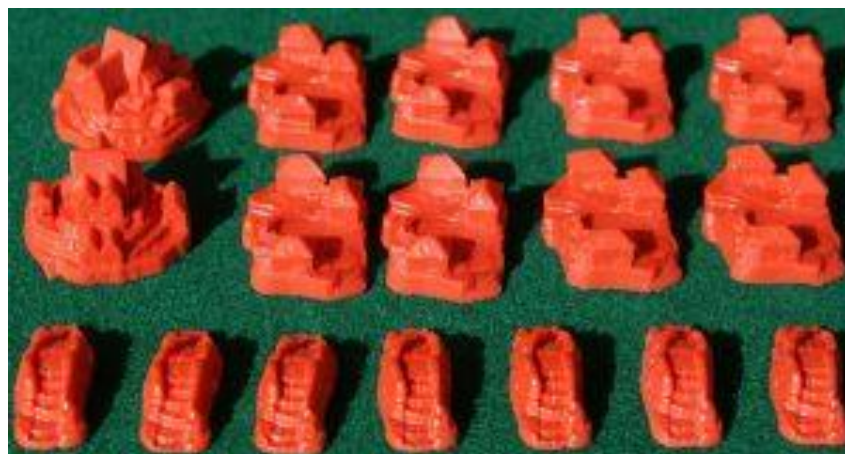


I component.

Unboxing

Qui ci dilungheremo un po' più del solito per dare modo agli appassionati della serie (di cui anche noi facciamo parte) di confrontare i componenti di Catan: L'ascesa degli Inca con quelli del gioco base.

Partiamo dunque dalle tessere esagonali del "terreno" da inserire all'interno di una cornice quasi rettangolare: ci sono 4 pianure (come in Catan, ma qui ottiene della lana di "lama"), 4 campi (come in Catan, ma qui producono patate), poi troviamo 4 foreste, 3 cave di argilla e 3 montagne (come in Catan). Manca il deserto (qui i banditi si nascondono nella giungla) e le classiche tessere di mare con i porti, sostituite da 6 tessere di giungla (che producono "coca" o "piume") e 5 di mare (3 delle quali producono pesce). Su questi ultimi due tipi di terreno non si possono costruire strade.



Le miniature del gioco.

Abbiamo in seguito 8 miniature di villaggi (in Catan erano cinque), 2 città (contro 4) e soltanto 7 strade (contro 15). I gettoni numerati (per ottenere le risorse al lancio dei dadi) passano da 18 a 27 (2-3-3-3-4-4-4-5-5-5-6-6-6-8-8-8-9-9-9-10-10-10-11-11-11-12) per consentire ai giocatori di ricevere, oltre alle "risorse" (lana, patate, legno, argilla, roccia) anche tre tipi di "merce" (foglie di coca, piume colorate e pesci) da scambiare al mercato.

Per quanto riguarda infine le carte segnaliamo ovviamente che, oltre alle 5 risorse, ci sono carte nuove per le tre merci: inoltre le carte "sviluppo" sono divise in due mazzetti: il primo si utilizza all'inizio della partita ed il secondo si aggiunge solo quando tutti i giocatori hanno fatto "decadere" la loro prima tribù.



Le plance personali.

In Catan: L'ascesa degli Inca sono state introdotte anche delle plance ad uso personale (le vedete nella foto qui sopra) sulle quali tener conto dello sviluppo e della decadenza delle tribù controllate (rossa, gialla, blu e grigia). I gettoni che vedete servono a tener conto del progresso di ogni tribù, mentre i quattro segnalini di plastica verde in basso a sinistra saranno sovrapposti agli insediamenti in decadenza. Anche la tessera "riassuntiva", come si vede nella foto, è stata modificata per tener conto delle nuove "merci" durante la fase di Commercio.



Le tessere “bonus”.

Come sempre ci sono anche le due grandi tessere della “strada più lunga” (minimo 3 strade continue) e dell’“esercito più grande” (qui bastano però solo 2 carte “Arte della Guerra” per ottenerla). Contrariamente agli altri titoli della serie queste tessere non danno Punti Vittoria, ma dei vantaggi ad ogni turno.

I materiali sono ottimi e di buona fattura, come sempre del resto nella saga di Catan, e l’unica cosa che si può fare per “migliorarli” è inserire le carte in bustine trasparenti per proteggerle dalle continue manipolazioni.

Preparazione (Set-Up)

Il set-up può essere effettuato secondo le indicazioni stampate sul libretto delle regole (si veda la foto qui sotto), oppure mantenendo fisse giungla e mare e prendendo a caso tutte le altre tessere.



Set-Up di una partita secondo le istruzioni del regolamento.

Dopo aver preparato il tabellone i giocatori posano due villaggi e due strade (anche qui si possono seguire i suggerimenti delle regole oppure usare il piazzamento “classico” in ordine di turno ed in ordine inverso). Infine i Briganti vengono messi nella cornice con la giungla, in attesa di iniziare i loro raids contro i villaggi.

Il Gioco

Anche in Catan: L’ascesa degli Inca il meccanismo di base è il solito: il giocatore di turno lancia due dadi e tutti incassano “Risorse” o “Merchi” in base agli insediamenti adiacenti alle tessere con il numero uguale a quello uscito dal lancio. Ogni villaggio assegna una risorsa, mentre le città ne danno due. Come sempre se esce il “7” entrano in azione i Briganti: il giocatore che ha lanciato i dadi sposta la loro miniatura su un esagono a sua scelta e può “rubare” una merce ad uno degli avversari che ha un insediamento adiacente.

Naturalmente tutti i giocatori devono contare le carte (risorse e merchi) che hanno in mano e se il totale è superiore a “7” devono scartarne la metà (arrotondando per difetto)



Le carte “Sviluppo”.

Attenzione però: fra le 10 carte “sviluppo” di ogni era (vedi le foto qui sopra) oltre a 3 carte speciali (monopolio, invenzione e strade) ci sono 7 carte “arte della guerra” che non solo permettono di spostare i Briganti su un’altra tessera (giocando la carta al proprio turno) ma aumentano le “difese” contro di essi. Così chi ha già giocato due carte “Guerra”, per esempio, perderà carte in seguito ad un attacco dei Briganti solo se ne ha più di nove, ecc.

Con le carte accumulate i giocatori, al loro turno, possono sfruttare per prima cosa la fase “commercio” per scambiare risorse con gli avversari o “merci” (coca, piume e pesci) con la banca (con due merci uguali ricevono una risorsa a scelta, con tre diverse ne ricevono due) mentre scartando tre “risorse” uguali ne possono prendere una a scelta.

Con le risorse accumulate si possono costruire strade (1 argilla+1 legno) oppure nuovi villaggi (1 argilla, 1 legno, 1 patata ed 1 lana) o infine trasformare un villaggio in città (2 patate e 3 rocce). Quello che cambia è l’effetto finale, perché ad ogni nuovo insediamento posato sulla mappa viene aggiunto un gettone sulla pista della tribù attualmente in sviluppo.

Tutti partono con due villaggi già sul tabellone (e quindi con due gettoni sulla pista della tribù n° 1) e ne aggiungono uno per ogni nuovo insediamento (villaggio o città): quando la tribù n° 1 arriva al quarto gettone va automaticamente in declino e succedono alcune cose “strane”:

1. Tutte le strade costruite da quel giocatore vengono tolte dal tabellone e rimesse nella sua riserva (se il giocatore aveva la tessera “strada più lunga” ovviamente deve renderla);
2. Ogni insediamento viene coperto da una segnalino giungla: continuerà a garantire risorse o merci al suo possessore, ma non potrà essere migliorato e non si potranno costruire strade partendo da quegli insediamenti perché la giungla se li sta letteralmente “mangiando”.
3. Il giocatore prende un nuovo villaggio dalla sua riserva e lo piazza sul tabellone, in un incrocio “legale” (non deve essere in un vertice adiacente ad un altro insediamento) ma non aggiunge nessuna strada.

Vediamo un esempio:



La plancia personale durante una partita: come si vede il giocatore ha già mandato in declino la prima tribù e sta costruendo proprio ora il sesto villaggio: il gettone è già stato piazzato sulla seconda tribù ed una miniatura sarà portata in campo subito dopo.

Come si vede il giocatore rosso ha costruito due strade e creato due villaggi vicini a quelli di partenza. Posando il quarto villaggio però deve mettere un gettone sulla traccia della sua tribù n°1 che così va in declino.

Nella foto qui sotto si vedono gli effetti del declino: tutte le strade sono state eliminate e tutti gli insediamenti vengono coperti da piante e rampicanti della giungla.

Dopo aver “coperto” i quattro “vecchi” insediamenti il giocatore può costruirne gratuitamente uno nuovo, base di partenza per lo sviluppo della sua tribù n° 2.



Ecco come si presenta il tabellone quando il giocatore rosso posa il suo quarto insediamento, causando il declino della tribù n° 1.

Se un giocatore riesce a raggiungere con una delle sue strade un insediamento in declino (di qualsiasi colore) può in seguito sostituirlo con un nuovo villaggio del suo colore, restituendo il vecchio al suo proprietario insieme al segnalino verde della giungla.

Quando anche la tribù 2 va in declino la sequenza cambia leggermente:

1. Tutte le strade costruite da quel giocatore vengono tolte dal tabellone e rimesse nella sua riserva (se il giocatore aveva la tessera “strada più lunga” ovviamente deve renderla);
2. Ogni insediamento già coperto da una segnalino giungla viene definitivamente eliminato e tutte le miniature tornano nella riserva del giocatore.
3. Ogni insediamento della Tribù 2 viene coperto da una segnalino giungla: continuerà a garantire risorse o merci al suo possessore, ma non potrà essere migliorato e non si potranno costruire strade partendo da quegli insediamenti “mangiati” dalla giungla.
4. Il giocatore prende un nuovo villaggio dalla sua riserva e lo piazza sul tabellone, in un incrocio “legale” (non deve essere in un vertice adiacente ad un altro insediamento) ma non aggiunge nessuna strada.

Attenzione: la scelta del nuovo insediamento diventa ora importante per la successiva corsa verso la vittoria: infatti il giocatore che riesce per primo a costruire con la terza tribù tre nuovi villaggi (o un villaggio ed una città) vince la partita.

Qualche considerazione finale

Da quanto scritto sopra si deduce innanzitutto che Catan: L’ascesa degli Inca non può essere giocato esattamente come tanti altri “fratelli” della serie: il fatto che quando una tribù raggiunge il suo massimo fulgore passa ad un inderogabile declino può mettere in difficoltà qualunque giocatore esperto di Coloni di Catan nelle prime partite.

Questo infatti impedisce di fatto una delle strategie di base, quella della costruzione di lunghe strade: esse di solito servono non solo a concorrere per i 2 PV della “strada più lunga” ma si

utilizzano per disturbare il progresso dei concorrenti (tagliando fuori qualche loro insediamento) ed anche per riuscire a costruire nuovi insediamenti in regioni più “ricche”.



I segnalini “giungla”, i banditi ed i dadi di questa versione

Qui invece non solo la giungla non è esplorabile (niente strade in quegli esagoni) ma tutto poi scompare fin troppo presto ed i nostri insediamenti, avvolti dalla giungla, devono essere protetti per continuare a rifornirci di risorse, quindi con la tribù 2 solitamente si cerca di restare vicino ai vecchi villaggi, magari cercando anche di rispristinarne almeno un paio prima che scompaiano del tutto, cercando nel contempo di trasformare uno avversario (già in declino) in un proprio villaggio per ridurre la sua capacità di accumulare risorse: questa è forse la mossa più forte del gioco.

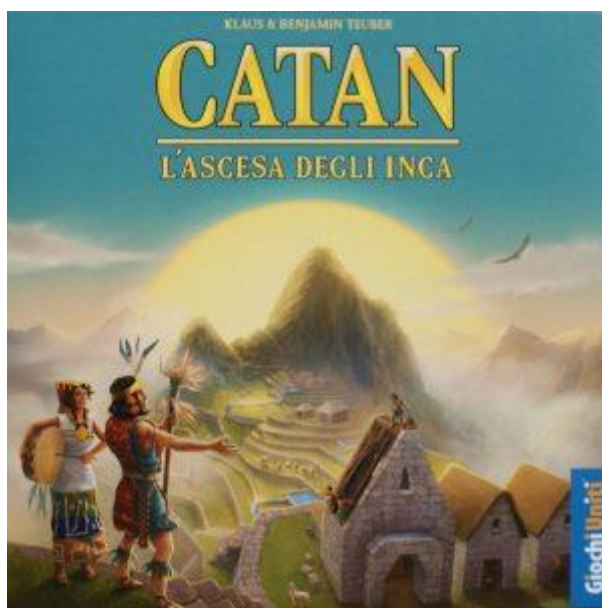
Attenzione anche al discorso dei Briganti perché, avendo più tessere produttive, è molto facile accumulare carte risorse e carte merci con la speranza di arrivare al proprio turno ed effettuare una fase “commercio” molto redditizia: se questa è la vostra strategia allora consigliamo di cercare di ottenere al più presto almeno un paio di carte “Arte della Guerra” per alzare da 7 a 9 il livello di pericolo contro i Briganti.

Le tessere “bonus” poi si usano in maniera completamente diversa: chi ottiene (e mantiene) il “percorso più lungo” infatti al suo turno può scambiare con la Banca 2 risorse qualsiasi o 2 merci (o 1 risorsa ed 1 merce) per ottenere 1 risorsa o 1 merce a sua scelta. Chi invece si assicura (e mantiene) la tessera “Esercito più grande” al suo turno può spostare i Briganti (se uno dei suoi insediamenti confina con la tessera in cui si trovano) rimandandoli nella giungla (sulla cornice del tabellone) e prendere 1 carta del tipo corrispondente al terreno in cui si trovavano.



Le carte “risorsa”.

Ma la cosa forse più interessante diventa ora la fase del Commercio: avere accesso a tutte e tre le merci significa che prima ancora di provare a convincere gli avversari a fare scambi con voi, potete scambiare due merci uguali per una carta a vostra scelta oppure tre merci diverse per 2 carte. Si tratta di una opzione molto potente, specialmente verso la fine, quando un giocatore si trova in vantaggio e tutti gli altri rifiutano di commerciare con lui.



La scatola del gioco.

Non ci sono più i “porti” (che comunque devono essere prima raggiunti e poi muniti di villaggio) ma questo “scambio” di merci, giustificato dai Teuber come qualcosa di usuale in quelle regioni,

dove le tribù della montagna, quelle della pianura e quelle del mare si trovavano spesso per effettuare scambi di merci.

Concludendo confessiamo di esserci trovati abbastanza spaesati nelle prime due partite, ma di avere poi capito lo spirito del gioco e modificato l'atteggiamento generale, arrivando quindi a "combattere" delle partite all'ultimo gettone, dove la singola mossa più difficile diventa quella del posizionamento del villaggio gratuito dopo che la seconda tribù è andata in declino: sbagliare quella mossa infatti potrebbe compromettere l'andamento finale della vostra partita. Catan: L'ascesa degli Inca ci è dunque piaciuto molto.