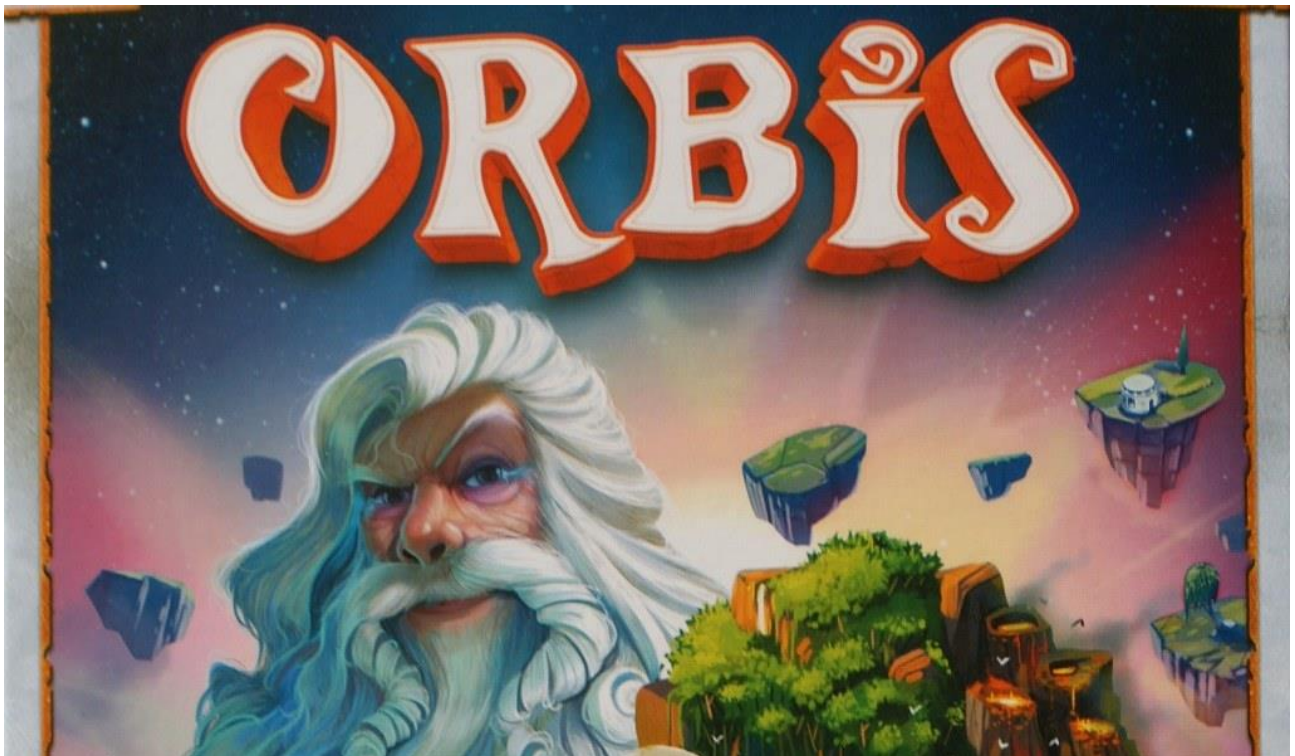


ORBIS

Una Piramide per arrivare a ... Dio.



Introduzione

Guardando le illustrazioni sul coperchio della scatola di **Orbis** e quelle sulle tessere degli Dei si potrebbe pensare ad un gioco per ragazzi e se non fosse per i commenti che il gioco ha ricevuto dopo **Essen 2018** si sarebbe forse tentati di ... passare oltre.

Ma sarebbe un errore perché **Orbis**, edito dai francesi di **Space Cowboys** e distribuito nel nostro Paese da **Asmodée Italia**, è invece un ottimo gioco di tattica per 2-4 partecipanti di età da 10 anni in su. La sua durata contenuta, circa un'ora per la prima partita e 45-50 minuti in seguito, lo rende poi ideale quando non si ha molto tempo a disposizione ma si vuole comunque fare qualcosa di "competitivo".

Si tratta di costruire una "piramide" di tessere con una meccanica che però restringe le possibilità man mano che si avanza nella costruzione e quindi rende indispensabile un attento esame non solo delle tessere disponibili per il proprio gioco, ma anche di quelle da lasciare agli avversari per ridurre le loro possibilità di scelta.



I componenti all'apertura della scatola.

Unboxing

La scatola quadrata di **Orbis** è di formato ridotto rispetto agli standard attuali ma è delle dimensioni giuste per accogliere tutti pezzi, senza spreco di inutile spazio vuoto. Essa contiene 10 plance di cartone piuttosto spesso (con tutte le tessere da de-fustellare) e cinque sacchetti di cubetti colorati (chiamati da ora in poi “adoratori”, così come indicato dalle regole).

Dopo aver accuratamente staccato i componenti di cartone, i giocatori si trovano davanti un set di 10 tessere esagonali “Dio”, 20 “Terreno di livello 1” delle stesse dimensioni, altre 20 per il Livello 2 ed ulteriori 25 per il terzo livello, oltre ad alcune tessere speciali di cui parleremo nel corso della recensione: tutte sono a forma di esagono irregolare (sono un po' schiacciate).

Completano la confezione 20 “adoratori” in cinque colori (rosso, giallo, verde, blu e bianco) i quali corrispondono a quelli dei diversi “Terreni”. Questi adoratori sono forse un po' piccoli (cubetti con il lato di 7 mm) ma il loro uso si è rivelato assolutamente senza problemi.

Tutti i materiali sono robusti e ben fatti e le illustrazioni più che gradevoli: ogni tessera “Terreno” riproduce in effetti una zona specifica che sembra fluttuare nel cielo (d'altra parte stiamo parlando di Dei, no?) e che dovrà essere poi posizionata danti ai giocatori per formare un... Regno celeste.



Ecco come appare il tavolo dopo aver effettuato il set-up.

Preparazione (Set-Up)

Preparare il tavolo di **Orbis** è una faccenda molto veloce, soprattutto se avete avuto l'accortezza, alla fine della partita precedente, di separare le tessere dei tre diversi Livelli in sacchetti separati. Come si vede nella foto qui sopra (fatta in occasione di una partita in quattro) si estraggono a caso 5 tessere "Dio" (che diventano 4 in tre giocatori e 3 in due) e si posano sul tavolo, scoperte: le altre sono rimesse nella scatola. Questo permette, tra l'altro, di variare un po' gli obiettivi finali del gioco dato che, come vedremo fra poco, ogni "Dio" assegna un certo numero di PV extra a chi lo possiede, in base alla quantità e/o tipo di tessere "Terreno" del suo Regno.



Alcune delle tessere "Dio"

Nella foto qui a sinistra vediamo alcuni esempi di questi strani “Dei”: per esempio quello in alto a destra, con la stella rossa, è il “Dio degli Oceani” e se il giocatore possiede nel suo Regno il maggior numero di tessere “Irrigazione” (blu) riceve 3 PV extra.

L’ultima in basso a destra, è invece la “Dea della Pigrizia” che non solo assegna 1 PV al giocatore che la possiede, ma gli toglie anche tutte le penalità per i terreni “Aridi”. E così via.

In seguito si dovranno mettere in tavola NOVE tessere “Terreno” (e questo numero non cambia anche con meno partecipanti) prelevate dalla pila di Livello 1. Esse hanno una grafica ed una forma simili a quelle degli Dei, come abbiamo già visto, ma aggiungono una caratteristica: il costo.

Su ognuna di esse infatti, nell'angolo in alto, è disegnato uno spazio bianco sul quale sono stampati da 0 a 5 quadretti (cubetti) colorati.

Per poterle prelevare dal tavolo e metterle nel suo Regno il giocatore deve prima pagare il costo indicato con degli “adoratori” del colore richiesto (ricordando che è sempre possibile cambiare 3 adoratori di un colore per un altro di colore diverso).

Sulla sinistra invece, come si vede nella foto qui sotto, c’è una losanga verticale che mostra l’effetto prodotto da queste tessere nel momento in cui vengono acquisite, purché esso venga “convalidato” ovvero attivato positivamente: in altre parole le icone della losanga spiegano come e dove bisogna posizionare la tessera perché il suo effetto sia utilizzabile.



Alcune tessere “Terreno”. Blu per “Irrigazione”, verdi per “Foresta”, gialle per “Villaggio” e bianche per “Tempio”. Mancano le rosse “Vulcano”, altre gialle “Fattoria” ed un paio di tessere speciali.

Nella foto, per esempio, vediamo che la prima tessera blu in alto a sinistra può essere acquistata rimettendo nella riserva generale 1 cubetto verde, 1 blu ed 1 di un qualsiasi colore. A fine partita

essa regalerà al suo possessore 3 PV se sarà convalidata, ovvero se sotto di lei ci sarà almeno una tessera verde. Alcune permettono di prelevare immediatamente dalla riserva 1-2-3 adoratori del colore indicato, mentre altre ancora hanno degli effetti speciali (tutti riassunti in una comoda tabella del regolamento).

In base al numero dei partecipanti verrà inoltre scelta una combinazione di tessere “Tempio”: ce ne sono 5 in dotazione (valore 2-4-7-9-11) ma non tutte saranno disponibili in ogni partita: in quattro, per esempio, si usano le 2-4-7-11.

Sempre sul tavolo vengono messi gli ultimi due tipi di tessere: 5 gettoni “infinito” (uno per ogni colore) e i 18 segnalini “Annullamento”. Il loro uso è descritto più avanti, e dunque possiamo dare inizio alla partita.

Il Gioco

Al loro turno i giocatori devono prendere una tessera “Terreno” e devono seguire la seguente procedura:

1. Piazzare un “adoratore” del colore della tessera scelta in ciascuna delle altre tessere adiacenti ortogonalmente.
2. Raccogliere tutti gli “adoratori” eventualmente presenti sulla tessera
3. Pagare la tessera usando gli adoratori della riserva personale (compresi quelli appena acquisiti) per rimetterli in quella generale.
4. Prendere la tessera e piazzarla nel proprio Regno (con le specifiche regole che vedremo fa un attimo).
5. Utilizzare l’effetto speciale della tessera (se c’è)

Nel malaugurato caso che un giocatore non possa (o non voglia) pagare il costo indicato su una tessera, può prenderla comunque (incassando eventuali cubetti) ma deve poi piazzarla sul suo Regno con la faccia “B” (Terreno Arido) in alto ed a fine partita dovrà pagare una penalità di -1 PV per ciascuna di esse.



Un esempio di Regno in costruzione. A sinistra si vedono tutti gli Dei (ancora nessuno ha raggiunto delle condizioni interessanti per sceglierne uno) e, subito sotto, le tessere “Tempio” e gli altri segnalini descritti nel testo.

Tutte le tessere “Terreno” devono essere subito posizionate sul proprio “Regno”, seguendo alcune regole ben precise:

- I. La prima fila, in basso, deve essere composta da 5 tessere posate una accanto all'altra (devono toccarsi con uno dei lati) come si vede nella foto sopra: quindi non sono ammessi... buchi, anche se non è obbligatorio completare questa fila prima di passare a quelle superiori. Il colore non è vincolante, a questo stadio, ma i giocatori devono cominciare subito a pensare a come sviluppare le loro costruzioni successive perché in seguito sarà molto difficile cambiare tattica.
- II. A partire dalla seconda fila tutte le nuove tessere inserite dovranno invece essere adiacenti a due della fila precedente, per cui si potrebbe teoricamente salire anche fino alla terza o quarta fila da una parte, con 3-2-1 (oppure 4-3-2-1) tessere sovrapposte, lasciando indietro il resto della costruzione.
- III. Le nuove tessere devono avere il colore di almeno una delle due sottostanti, a meno che una di queste non sia di “Terreno Arido” che potremmo considerare come una specie di Jolly (e questo è spesso l'unico modo per aggiungere nelle file superiori un colore diverso da quelli già usati). Anche in questa fase se un giocatore non può o non vuole piazzare la tessera appena acquisita sul suo Regno dovrà rovesciarla su lato “Arido” e in seguito su di essa si potranno mettere tessere di un qualsiasi colore.



Ecco come si presenta un Regno completamente finito: sulla cima è già stata aggiunta la tessera "Dio": nella seconda fila dall'alto, a destra, si vede anche una tessera "arida".

In alternativa all'acquisto di una tessera Terreno i giocatori possono scegliere un "Dio": questa operazione può però essere fatta una sola volta per partita e quindi è bene utilizzarla quando il proprio gioco ha preso un andamento che potrebbe avere un ulteriore impulso da un certo Dio. Questa tessera verrà semplicemente posata sul tavolo ed inserita al vertice della piramide a fine partita (più che altro per fare "scena", con il Dio che proietta la sua "grazia" sul Regno).

Dopo 15 turni (giusto il tempo di prendere le 14 tessere terreno ed il Dio necessari a completare la piramide) la partita finisce e si passa al conteggio dei PV, sommando a quelli stampati su ogni tessera terreno, l'eventuale bonus del Dio e gli extra dovuti al numero di "Templi" del proprio regno. Chi ha il totale più alto vince.

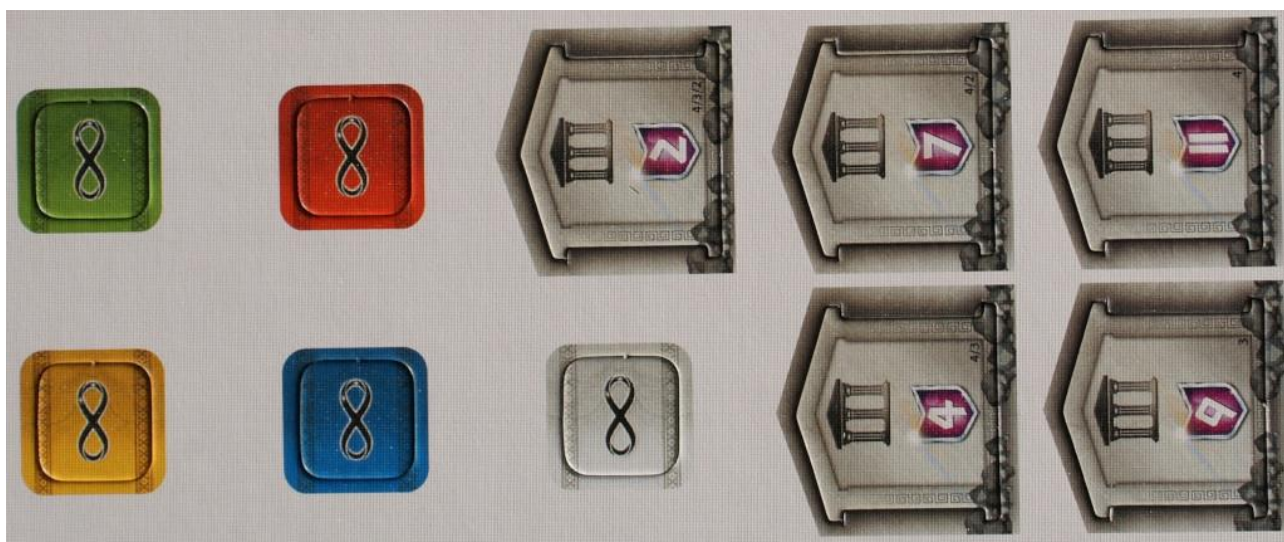
Qualche considerazione finale

Da quanto abbiamo scritto si deduce che **Orbis** non è un gioco complicato, tuttavia, come già è successo con altri di Space Cow Boys, è necessario impegnare il proprio cervello per cercare di ottimizzare le "combinazioni" di tessere.

Fin dall'inizio bisogna decidere, almeno in linea di massima, la "strada" da seguire perché avere troppe tessere dello stesso colore sulla prima fila può complicare poi la costruzione delle file superiori, mentre averle tutte diverse significa rinviare alla seconda fila la decisione sui colori con cui proseguire. Un'occhiata alle costruzioni iniziali degli avversari dirà inoltre se ci sarà

concorrenza o meno su uno o due colori, e questo potrebbe indurre i giocatori a cambiare idea dopo un paio di pose.

Poiché in media i bonus disponibili sono di “3 PV” a tessera, sapere, per esempio, che chi ha più templi può ottenere un extra di 11 punti significa che utilizzare quattro tessere “bianche” non fa correre il rischio di “sprecare” risorse, perché il loro valore finale è equivalente ad altre colorate. Ma se un concorrente si è buttato a sua volta sulla strategia dei templi è bene riflettere un attimo per capire se valga la pena di mettersi in concorrenza con lui.



Le tessere bonus per la corsa ai templi e le importanti tessere “infinito” nei cinque colori base.

Le cinque tessere “Fattoria” (gialle) mostrano come bonus un simbolo di “Infinito” (uno per ogni colore): chi le acquisisce preleva il gettone “Riduzione” del colore indicato (li vedete nella foto qui sopra) e lo mette sulla tessera per ricordare che da quel momento e fino al termine della partita non dovrà pagare più adoratori di quel colore nei futuri acquisti. Prendere una o due di queste tessere nella prima parte della partita ovviamente influenza molto la strategia del giocatore il quale, sapendo di avere dei potenti “sconti”, potrà acquistare a basso costo le tessere di quel tipo, orientando quindi la sua strategia.

Tutte le tessere con dei bonus in PV devono essere “convalidate” al momento della posa o alla fine della partita: questo significa che devono essere rispettate le condizioni indicate nella losanga a sinistra della tessera, altrimenti il bonus non verrà assegnato (anzi, si dovrà mettere su quella tessera uno degli appositi gettoni “Annullamento” ad indicare che essa non si dovrà conteggiare).



Alcune tessere Foresta del secondo e terzo livello. Notare i bonus offerti.

Guardiamo per esempio la foto qui sopra che ci mostra quattro tessere “Foresta” del secondo livello (quelle a destra, riconoscibili da due pallini bianchi o stelline nere nel vertice in basso) e quattro del terzo (a sinistra). Le prime offrono 2 PV (i numeri bianchi stampati sugli scudetti viola) e le altre 3 PV, ma per essere convalidate il giocatore a fine partita deve averle adiacenti a tre terreni del colore indicato (uno dei quali è sempre il verde): la prima in alto a sinistra, per esempio, deve confinare con tre terreni gialli o verdi (basta anche un solo colore, purché ci siano tre tessere adiacenti), la seconda con terreni rossi e verdi, e così via per le altre. È evidente che chi vuole perseguire questa strategia dovrà concentrarsi sulle tessere verdi in modo da farle “combinare” il più possibile con sé stesse.



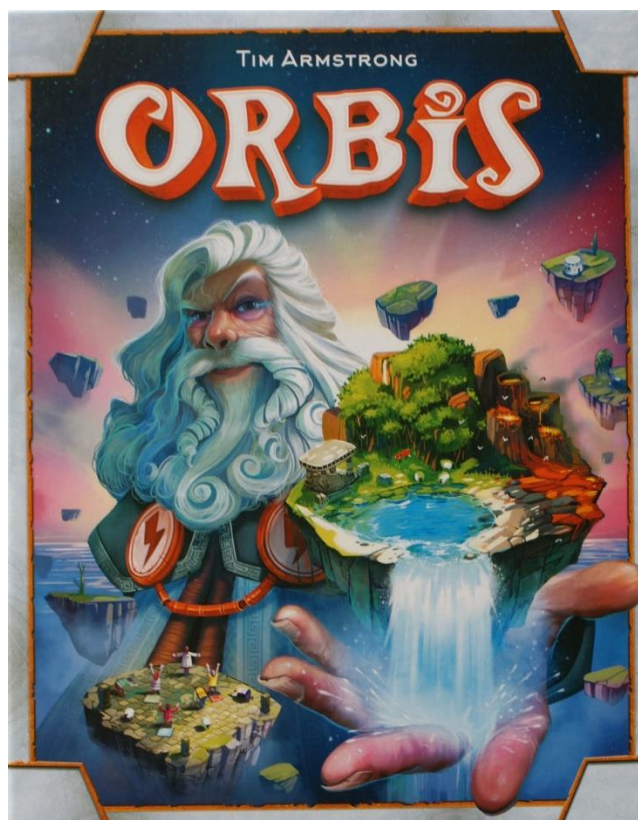
I Vulcani hanno effetti ... distruttivi.

Altre tessere richiedono azioni “immediate” per essere convalidate: i “Vulcani”, per esempio, quando sono giocati devono eliminare dal tavolo (non dalle riserve personali) il numero di “Adoratori” del colore stampato sulla tessera.

Così il vulcano in alto a destra della foto, per esempio, offre 2 PV a chi elimina quattro adoratori bianchi: se quando viene giocata non ci sono almeno quattro cubi bianchi da eliminare non può essere convalidata e l’area “bonus” della tessera dovrà essere coperta da un gettone “Annullamento” (ne vedete proprio due nella foto, quelli a forma di scudetto viola).

Orbis nel nostro gruppo test ha ottenuto soltanto commenti favorevoli ed ha sempre generato delle “gentili richieste” per riprovarlo. Anche le partite “in famiglia” sono state apprezzate, nonostante il livello di competitività sia stato certamente più basso e spesso i giocatori (molto giovani) non hanno visto possibilità evidenti di combinazioni multiple.

Gioco consigliato per partite a casa ed al club con tutti i tipi di giocatori.



La scatola del Gioco.

Si ringrazia [Asmodee Italia](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"