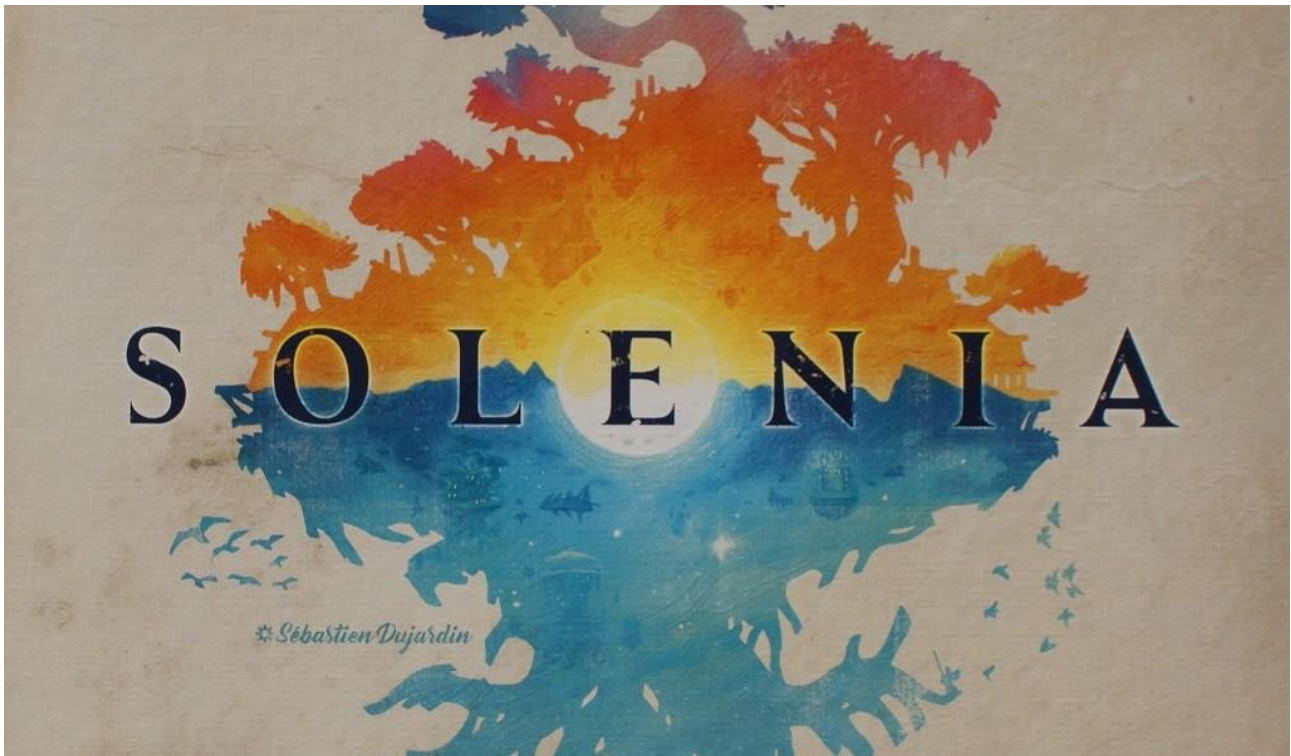


SOLENIA

Il gioco dei “buchi” con le carte attorno



Introduzione

Solenia è un pianeta (di una galassia non meglio specificata) che ha due caratteristiche piuttosto particolari: la prima è che sul pianeta **non c'è più alternanza di giorno e notte** perché un emisfero è sempre al sole e l'altro sempre immerso nelle tenebre.

La seconda è che tutte le sue città ed i vari territori sono **sospesi nel cielo** su “isolotti” flottanti.

Questo costringe gli abitanti ad utilizzare grosse aeronavi da carico per trasportare le risorse prodotte da un emisfero all'altro: l'acqua, per esempio, è un bene comune nell'emisfero notturno ma diventa una risorsa preziosa in quello diurno che ne produce pochissima.

Viceversa il grano è prodotto quasi esclusivamente nell'emisfero diurno e quindi va caricato e trasportato dall'altra parte.

Solenia, edito da Pearl Games e localizzato in italiano da **Asmodée Italia**, per 1-4 giocatori di età minima di 10 anni, in 45-60 minuti permette di rivivere le vicende di questo mondo, e le sue peculiarità, sul tavolo da gioco.



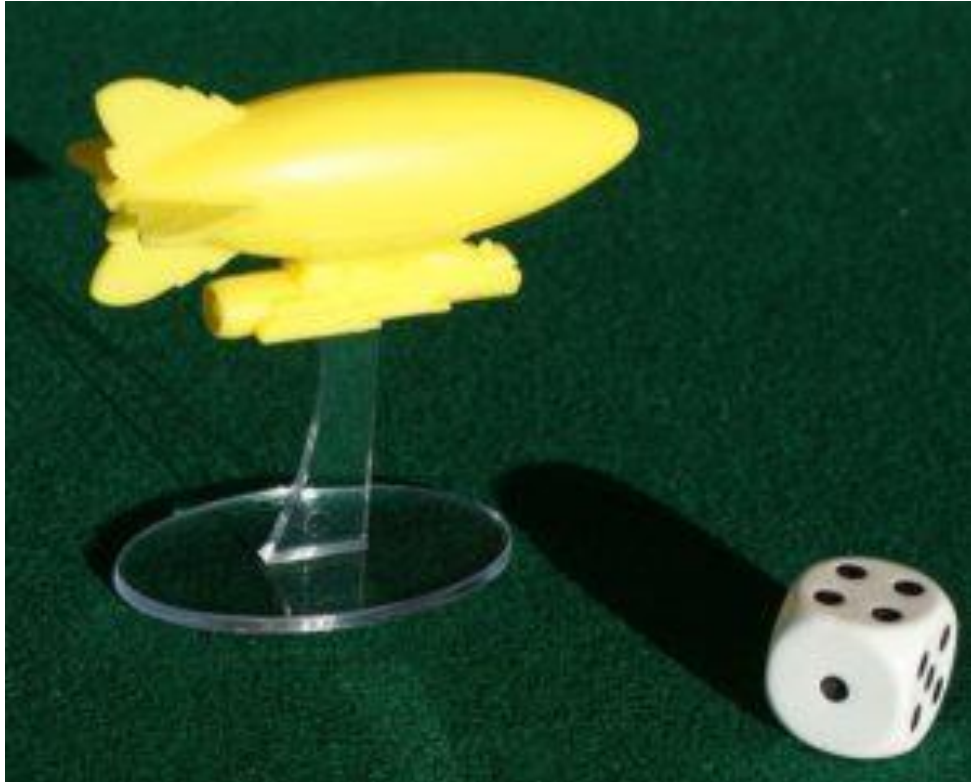
I component.

Unboxing

All'apertura della scatola di **Solenia** si nota subito l'assenza del classico tabellone, ma l'occhio viene catturato da una serie di "listelli a V" contenuti nelle sette planche di cartone fustellato che il gioco ci offre, insieme a decine di altre tessere. Forse si resta un attimo interdetti alla vista di un pacchetto di carte di piccolo formato e con un grosso "foro" al centro, la cui utilità verrà però dimostrata durante la partita. Completano la dotazione un sacchetto di segnalini in legno colorato (le risorse: legno, pietra, acqua e grano) e la miniatura di un'aeronave di plastica gialla da montare su un'apposita basetta trasparente.

Non resta di armarsi di un pochino di pazienza e, con l'aiuto di un coltellino taglia-balsa, estrarre tutti i pezzi, con particolare attenzione ai listelli a "V" che devono essere ben ripuliti da eventuali "sbavature" di cartoncino per evitare che nel corso della partita si incastrino troppo fra loro.

I materiali sono tutti più che robusti e le carte sono ricavate da cartoncino pesante e antisdrucchiolo, tuttavia raccomandiamo fortemente di proteggerle con bustine trasparenti (acquistate però bustine di qualità che siano "veramente" trasparenti) perché l'esperienza con i ragazzi più giovani ci ha dimostrato che è molto facile piegarle, soprattutto a causa del foro centrale che le ha ovviamente indebolite.



L'aeronave che servirà come “guida” durante l'intera partita.

Sottolineiamo anche a presenza di alcuni divisori di cartone nella parte bassa della scatola che permettono di riporre ordinatamente tutti i materiali (ogni scompartimento è dotato persino di un disegno per indicare cosa deve contenere): un'idea intelligente che ci piacerebbe vedere anche in altri giochi.

Consigliamo comunque di utilizzare un sacchettino per ogni tipo di componente in modo da facilitare ancora di più il set-up.

Ci permettiamo infine un'osservazione sui colori scelti per i quattro giocatori, che sono forse troppo simili fra loro, al punto che di sera, soprattutto se la luce artificiale non è di un bianco brillante, possono confondersi un po', in particolare quando sono posate sul lato “notte” del tabellone.

Niente di particolarmente grave, naturalmente, perché abbiamo fatto parecchie partite e nessuno si è lamentato mai più di tanto: immaginiamo che la scelta di quei colori sia stata fatta per mantenere al massimo l'ambientazione, ma dei colori con tonalità più marcate sarebbero state forse più chiari ed avrebbero facilitato la visione.

Fortunatamente il gioco è divertente ed abbastanza innovativo in alcune sue meccaniche, quindi ogni problema di estetica viene presto dimenticato, e questa è la cosa più importante.



Il tavolo pronto per una partita a quattro giocatori.

Preparazione (Set-Up)

La prima cosa da fare al tavolo di **Solenia** è preparare il tabellone utilizzando i cinque listelli a “V”: uno di essi è bicolore (giorno e notte) mentre tutti gli altri hanno una faccia diurna (azzurro chiaro) ed una notturna (blu scuro). Quello bicolore va messo al centro del tavolo e davanti ad esso si poseranno due listelli “diurni” mentre sul retro se ne metteranno due “notturni” o viceversa. Sta ai giocatori decidere come partire.

Ogni listello contiene cinque grandi caselle (50x75 mm) sulle quali si poseranno le carte durante il gioco, ed all'interno di ogni casella è disegnato un isolotto sospeso nel cielo che contiene dei territori (ognuno dei quali è caratterizzato da un simbolo: grano, acqua, pietra o legno) o delle città (caratterizzate da una stella dorata).

I giocatori ricevono una plancia che raffigura un'aeronave da trasporto, la quale può immagazzinare fino a otto diverse risorse (da prelevare nei vari isolotti sospesi) e che è sagomata in modo da creare 12 slot (6 diurni e 6 notturni) entro cui inserire le tessere “Consegna” acquisite durante il gioco. Il retro dell'aeronave si userà per il gioco "avanzato".



Due fogli fustellati che fanno vedere un esempio di listelli a “V”, in alto, e due aeronavi, in basso.

Ognuno prende il mazzo di carte dello stesso colore della sua aeronave, le mischia ed estrae le prime tre a comporre la mano di partenza.

Sul tavolo vengono anche piazzate le tessere “Consegna” (ovvero gli obiettivi principali del gioco) divise in due pile separate (giorno e notte) da ognuna delle quali se ne estrarranno quattro da esporre di fianco al tabellone. Risorse e Punti Vittoria (le stelline, numerate da 1 a 10) vengono posizionati a loro volta sul tavolo, mentre la miniatura dell’aeronave gialla sarà messa sulla casella centrale del listello bicolore.

Deciso chi sarà il Primo Giocatore si assegnano una risorsa “legno” al terzo di turno ed una pietra al “quarto” per compensarli della partenza... ritardata.

Tutto è pronto? OK, si parte.

Il Gioco

In linea generale i giocatori posano le loro carte sulle caselle del tabellone dove raccolgono le diverse risorse, le caricano sulle aeronavi e fanno poi sosta nelle città per acquistare le tessere “Consegna”, pagandole con le risorse immagazzinate. Da notare che, come vedremo più avanti, si prenderanno di giorno soprattutto le risorse più utili per gli acquisti notturni e viceversa.



Le carte del gioco in una foto presa con la luce del sole. Tutti i mazzi sono uguali ed hanno quindi lo stesso numero e lo stesso tipo di carte.

Ogni giocatore ha un mazzo di carte, con tutti i set identici e composti, come si vede nella foto, da 16 carte: 6 di valore “0”, 6 di valore “1” e 4 di valore “2”. Attenzione perché le carte giocate non saranno più utilizzabili in seguito e quindi una partita dura 16 turni esatti.

Ogni carta, nella parte inferiore, ha un disegno che rappresenta delle risorse o dei Punti Vittoria (PV, cioè le stelline dorate) che da raccogliere durante la fase di avanzamento dell’aeronave gialla.

Al suo turno ogni giocatore sceglie una delle carte dalla mano per giocarla sul tabellone in una casella adiacente all’aeronave gialla (oppure adiacente ad una carta del suo colore posata precedentemente) con le seguenti conseguenze:

1. Se la carta ha un numero (1 o 2) ed è messa su una casella con delle risorse il giocatore preleva dalla riserva 1-2 segnalini di quel tipo e li carica sulla sua plancia (uno per magazzino e fino ad un massimo di otto).
2. Se la carta ha un numero (1 o 2) ed è posata su una città il giocatore incassa 1-2 stelle (Punti Vittoria) e DEVE acquistare una tessera “Consegna” dalla pila corrispondente (notte o giorno) pagandolo con le risorse immagazzinate nella sua aeronave. Nelle prime fasi quindi non è possibile mettere carte sulle città perché non si possiedono ancora risorse a sufficienza.
3. Se la carta ha uno “0” ed è collocata su una risorsa il giocatore non incassa nulla ma fa scattare una fase di “avanzamento” dell’aeronave gialla.
4. Se una carta mostra uno “0” ed è posata su una città il giocatore non prende stelline ma è obbligato comunque ad acquistare una “Consegna”, e subito dopo scatta la fase di “avanzamento” dell’aeronave gialla.



Prima parte della fase di avanzamento dell'aeronave gialla: si stacca l'ultimo listello a "V" e si distribuiscono i bonus ai possessori delle carte estratte.

Questo "avanzamento" (scatenato dalla posa di una carta "0") fa spostare l'aeronave gialla di una casella in avanti, sempre al centro del listello e comporta una modifica del tabellone: come si vede nella foto qui sopra l'ultimo listello a "V" dietro all'aeronave gialla viene letteralmente staccato dal tabellone insieme a tutte le carte che vi sono state giocate sopra. (Ricordate il consiglio di pulire bene i listelli da eventuali bavette? Lo scopo è proprio quello di facilitare questa operazione senza causare intoppi che potrebbero far cadere le carte).

Tutte le carte asportate assegnano i loro bonus (in base alle icone stampate in basso) ai possessori: nella nostra foto, per esempio, la carta grigia procura 1 pietra; la rosa (che ha fatto scattare l'avanzamento) regala 2 PV; la viola 1 acqua e l'arancione 1 pietra. Una volta utilizzate queste carte vengono definitivamente scartate.

A questo punto il listello viene rovesciato sull'altro lato (nel nostro esempio sul lato giorno) ed aggiunto dalla parte opposta del tabellone (come si vede nella foto qui sotto).



Seconda fase del cambio listello: dopo averlo girato dal lato notte al giorno viene aggiunto nella parte davanti all'aeronave gialla.

Abbiamo già visto che arrivando in una città i giocatori sono obbligati ad acquistare una tessera “Consegna”: esse hanno essenzialmente due informazioni.

- La prima è la quantità di risorse da pagare per acquistarla (da 2 a 5).
- La seconda indica i PV che essa assegna a chi la compra (numeri stampati dentro una stellina: da 2 a 9).



Le tessere Consegna del gioco: in alto quelle diurne ed in basso le notturne.

Dopo averle acquistate, le tessere vengono inserite nei rispettivi slot (giorno o notte) sull'aeronave personale, partendo sempre dalla sinistra: ad ogni slot corrisponde un bonus che può essere una risorsa (primi tre slot), due risorse (quarto slot) o 5 PV (quinto e sesto). Vedremo alla fine della recensione che il retro della plancia è fatto diversamente e nel gioco avanzato si useranno ulteriori tessere per “personalizzarla”.

La partita procede in questo modo finché tutti i giocatori non avranno usato le sedici carte e naturalmente dopo avere assegnato eventuali bonus per le carte espulse dal tabellone nell'ultima mossa: al totale dei PV ottenuti con le tessere “Consegna” si aggiungono 1 PV per ogni coppia di risorse ancora a bordo delle aeronavi e 1-3-6-10 PV a seconda del numero di coppie di tessere giorno/notte installate sulla plancia (1-2-3-4).



La plancia personale al termine di una partita. Come si vede il giocatore ho realizzato TRE coppie di tessere giorno/notte e quindi il suo punteggio verrà aumentato di 6 PV.

Chi ha il totale più alto vince la partita.

Qualche considerazione finale

Come abbiamo già sottolineato più volte uno dei punti più interessanti di **Solenia** sta nella differenziazione marcata fra giorno e notte, ed è quindi importante sapere che, dal punto di vista della morfologia, il pianeta (cioè i listelli a "V") si divide in:

- Città: ce ne sono 8 nella parte “giorno” ed 8 nella parte “notte”.
- Isolotti “Legno”: sono 6 nella parte giorno e 4 nella notte
- Isolotti “Pietra”: sono 4 di giorno e 6 di notte
- Isolotti “Grano”: sono 6 di giorno e 1 di notte
- Isolotti “Acqua”: sono 1 di giorno e 6 di notte

Se invece diamo un’occhiata alle tessere “Consegna” ed alle quantità "globali" di risorse da loro richieste per essere acquistate, non saremo stupiti di vedere che servono:

- 14 risorse “Legno” di giorno e 31 di notte
- 31 risorse “Pietra” di giorno e 14 di notte

- 8 risorse "Grano" di giorno e 31 di notte
- 31 risorse "Acqua" di giorno e 8 di notte



Un esempio di partita in corso dopo i primi turni nell'emisfero diurno.

Da quanto sopra consegue che la posa delle carte, il vero cuore del gioco, deve essere fatta analizzando al meglio le possibilità e scegliendo, a parità di numeri, quelle che, al momento dell'avanzamento dell'aeronave gialla, possono assegnare ulteriori risorse da utilizzare al più presto e senza aspettare di avere cambiato "emisfero".

Spesso una carta ben piazzata non solo garantisce alcune risorse al momento della posa ma ne aggiunge altre al momento dell'estrazione, il tutto nello stesso turno se i giocatori hanno avuto l'accortezza (e la possibilità) di posare le carte nell'ultimo listello "dietro" l'aeronave. Per meglio chiarire questo punto diciamo che, per esempio, se al primo turno si mette una carta in una delle tre caselle sul retro dell'aeronave, nel secondo si può già piazzare uno "0" sull'ultima fila, causando l'avanzamento e l'immediato incasso del bonus di quella carta.

L'acquisto delle tessere "Consegna" non è da fare soltanto in funzione dell'emisfero in cui si trova l'aeronave (di notte si accumulano risorse da spendere di giorno e viceversa), ma anche di quanto si vuole realizzare sulla plancia personale.



Plancia di un giocatore a partita in corso.

Riuscire ad ottenere quattro “accoppiate” giorno/notte infatti porta 10 PV (1 PV in più del bonus più alto sulle tessere "Consegna") ma se si segue questa strada è necessario cercare di completare almeno una fila di slot per incassare anche i 5 PV che assegna ognuno degli ultimi due slot.



I segnalini Risorsa

È difficile ma non impossibile (soprattutto se ci si concentra sull'acquisto di carte consegna da 2 PV) arrivare fino a 30 PV (10 per le quattro accoppiate giorno/notte e $5+5+5+5$ per le ultime due caselle di ogni lato) che, aggiunte al valore delle tessere (almeno $2 \times 12 = 24$ PV) potrebbero già dare la vittoria.

Ma per ottenere questo risultato il giocatore deve concentrare tutti i suoi sforzi in questa direzione, e dobbiamo anche aggiungere che nelle nostre partite nessuno è riuscito in questa impresa perché gli avversari, capita l'antifona, hanno cominciato ad acquistare le preziose tessere da 2 PV (che richiedono solo due risorse ciascuna) per sottrarle al giocatore interessato. Il risultato più comune è stato dunque quello di 3 coppie e 10 PV bonus su uno dei due lati, proprio come si vede nella fotografia più in alto.

Da notare che, una volta provato il gioco alcune volte, si può passare a quello “avanzato” per il quale si usa il lato “B” (notte) della plancia personale (l'aeronave da trasporto): esso ha solo sei

caselle magazzino di base (più una speciale) ma dà al giocatore la possibilità di aggiungere due tessere “Miglioria” sul lato destro della plancia, ed ognuna di esse ha degli effetti speciali: trasformare una risorsa in altre, completare “Consegne” anche nell'emisfero sbagliato, PV extra, ecc.

Inoltre alcuni bonus in risorse diventano “permanenti” ma “virtuali” perché possono essere usati solo al momento dell’acquisizione delle tessere “Consegna”. Il gioco acquista in profondità ma si complica leggermente e quindi consigliamo di non utilizzare queste regole con giocatori occasionali o molto giovani ed inesperti.

In conclusione **Solenia** a nostro avviso è senz'altro un gioco divertente ma non così facile come lascerebbero credere i componenti ed il regolamento succinto (quattro pagine) perché le “combinazioni” che si possono realizzare dipendono molto dalla strategia del gioco e dalla ... interferenza degli altri giocatori: tutti infatti possono vedere le risorse accumulate dagli avversari e capire a quale tessera “consegna” stanno puntando, per cui a volte non è difficile occupare degli isolotti per portarli via ai concorrenti ed impedire loro di ottenere quel che gli manca per l’acquisto.



La scatola di Solenia

Prima di chiudere accenno brevemente al fatto che la scatola contiene anche le (succinte) regole per giocare in solitario. Confessiamo che solitamente usiamo queste regole, quando esistono, soltanto durante lo studio del regolamento e soprattutto per capire un po’ il funzionamento del gioco prima di sottoporlo ai test con gli amici, ma in seguito difficilmente viene riproposto, per cui non siamo in grado di dare un giudizio veramente “oggettivo” su queste regole.

Esse prevedono di partire, come nel gioco a due, usando un mazzo qualsiasi di carte e un dado D6 per il giocatore “virtuale”, il quale in ogni turno agisce sempre per primo pescando una carta dal suo mazzo e posandola sulla casella indicata dal lancio del dado: se arriva su una città prende automaticamente la tessera “Consegna” più a destra, portandola così via al giocatore “umano”. La partita termina come al solito all’esaurimento delle 16 carte e le regole giudicano la performance dell’umano assegnandogli una nota che va da “indegno”, se non ha raggiunto neppure i 40 PV, fino al “semidio” se ha superato i 75 PV.

Si ringrazia la ditta [ASMODEE ITALIA](http://www.asmodee.it) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione.