

CONCORDIA SOLITARIA

Anche il pluridecorato Concordia potrà essere giocato in solitario



Introduzione

Concordia è ancora oggi uno dei giochi più apprezzati e più seguiti: nonostante sia stato pubblicato nel 2013 ad oggi (gennaio 2021) occupa ancora il 18° posto nella classifica di BGG ed i suoi appassionati si aspettano che continui ad essere “supportato” ogni anno da una nuova espansione.

Lo dimostrò il fatto che a Essen 2019 passavano allo stand PSD Verlag persone che chiedevano se era stato pubblicato qualcosa di nuovo e... passavano alla cassa a scatola chiusa.

Quest’anno l’autore, Mac Gerdts, complice sicuramente la pandemia da Covid 19 che ha ridotto al minimo la possibilità di trovarsi con gli amici per giocare, ha deciso che era venuto il momento di creare una versione “in solitario” della sua creatura, e così ci ha gentilmente fornito una copia del prototipo per effettuare un po’ di play-test ed eventualmente provare a contribuire, nel nostro piccolo, allo sviluppo di questa versione speciale.

Unboxing



Componenti... provvisori di questa espansione.

Aperto la busta che Mac ci ha spedito troviamo che il kit di Concordia Solitaria è essenzialmente costituito da due pagine di istruzioni e da tre nuovi pacchetti di carte: il primo è quello del giocatore e contiene le abituali sette carte "base", che però hanno tutte, al centro, un pittogramma con le istruzioni per la reazione di Automac (un nomignolo che ho deciso di adottare per identificare il nostro avversario). La figura sul dorso delle carte che vedete nella foto è un ... simpatico scherzo di Mac allo scrivente: nella versione finale ovviamente ci sarà un disegno diverso.

Gli altri due mazzi (Fase I e Fase II) sono per le carte da mettere nell'espositore del tabellone e sono simili a quelle del gioco base, con l'aggiunta delle istruzioni per Automac al centro.

Preparazione (Set-Up)



Il Tavolo di Concordia Solitaria all'inizio della partita.

Per giocare a Concordia Solitaria ci servono inoltre il tabellone di Concordia (o uno qualsiasi preso dalle varie espansioni), i materiali (carte e segnalini) di un colore a scelta per Automac, i segnalini e la plancia personale per il giocatore, le abituali risorse (segnalini per mattone, grano, ferro, vino e stoffa), le tessere Città e Bonus, oltre naturalmente alle monete: sono tutti compresi nella scatola del gioco base (o di Venus).

Dopo aver piazzato le città e le tessere bonus come al solito, si mettono nella Capitale i due coloni iniziali (Fante e Flotta) del giocatore e quelli di Automac: quest'ultimo li piazza direttamente sui collegamenti (strada o mare) che portano alle risorse più importanti della Provincia.



Le carte Fase I da piazzare sull'espositore ad inizio partita.

Le carte Fase I sono piazzate direttamente sull'espositore del tabellone ed Automac prende (gratis) la prima carta "mestiere" della fila (quelle con la scritta verde "Minerva") e la aggiunge alle sette carte di base ricevute con i segnalini: esse serviranno soltanto per il conteggio finale. Le carte Fase II sono messe a fianco del tabellone e serviranno a rimpiazzare quelle prelevate man mano dall'espositore.

Il giocatore invece piazza il suo marcatore segnapunti sulla casella 20 del tracciato della vittoria e prende il mazzo delle carte speciali fornite con il Kit. Poiché Automac ha piazzato per primo i suoi coloni, al giocatore vengono assegnate 6 monete.

Il Gioco

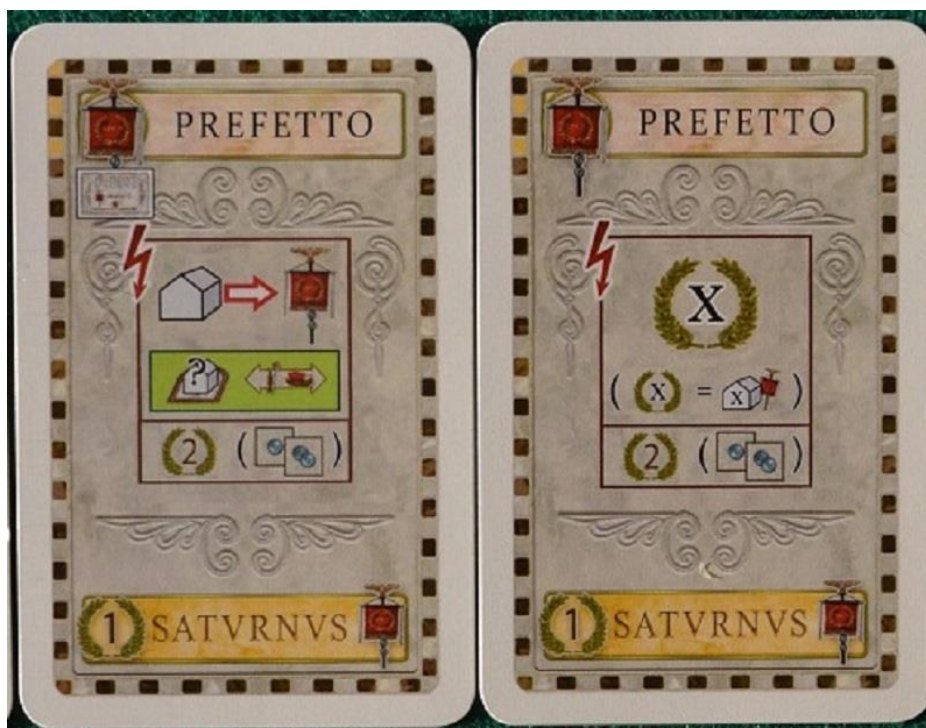


Le carte del giocatore.

La foto qui sopra vi mostra le carte che il giocatore riceve all'inizio di una partita a Concordia Solitaria: per chi conosce già il gioco base si tratta di qualcosa di ben noto, ma al centro di ognuna di esse sono state aggiunte delle icone e dei pittogrammi che indicano la mossa che eseguirà Automac dopo aver giocato ogni carta ed applicato l'azione corrispondente.

Vediamole insieme: l'Architetto, come al solito, permette di muovere i coloni lungo le strade e/o le rotte marittime e di costruire le abituali casette nelle città adiacenti a Fanterie o Flotte. Dopo aver eseguito questa mossa il giocatore deve però lanciare un dado D6 per vedere quale carta dell'espositore verrà acquisita da Automac (con "1" o "6" sarà la prima della fila, con "2" la seconda, ecc.)

Il Diplomatico consente al giocatore di "copiare" una delle prime tre carte dell'espositore, con Automac che eseguirà subito dopo la mossa indicata al centro della carta scelta. Il Mercante assegna 3 monete al giocatore e permette, come sempre, di vendere o scambiare fino a due merci: Automac invece deve scegliere una Provincia (quella dove ha il maggior numero di case o, a parità, quella col bonus di maggior valore) e la fa produrre. Ovviamente non riceve né risorse né monete, ma può farle guadagnare al giocatore: in cambio riceve subito 1 Punto Vittoria (PV) per ogni casetta presente nella Provincia (sua o del giocatore).



Le nuove carte Prefetto.

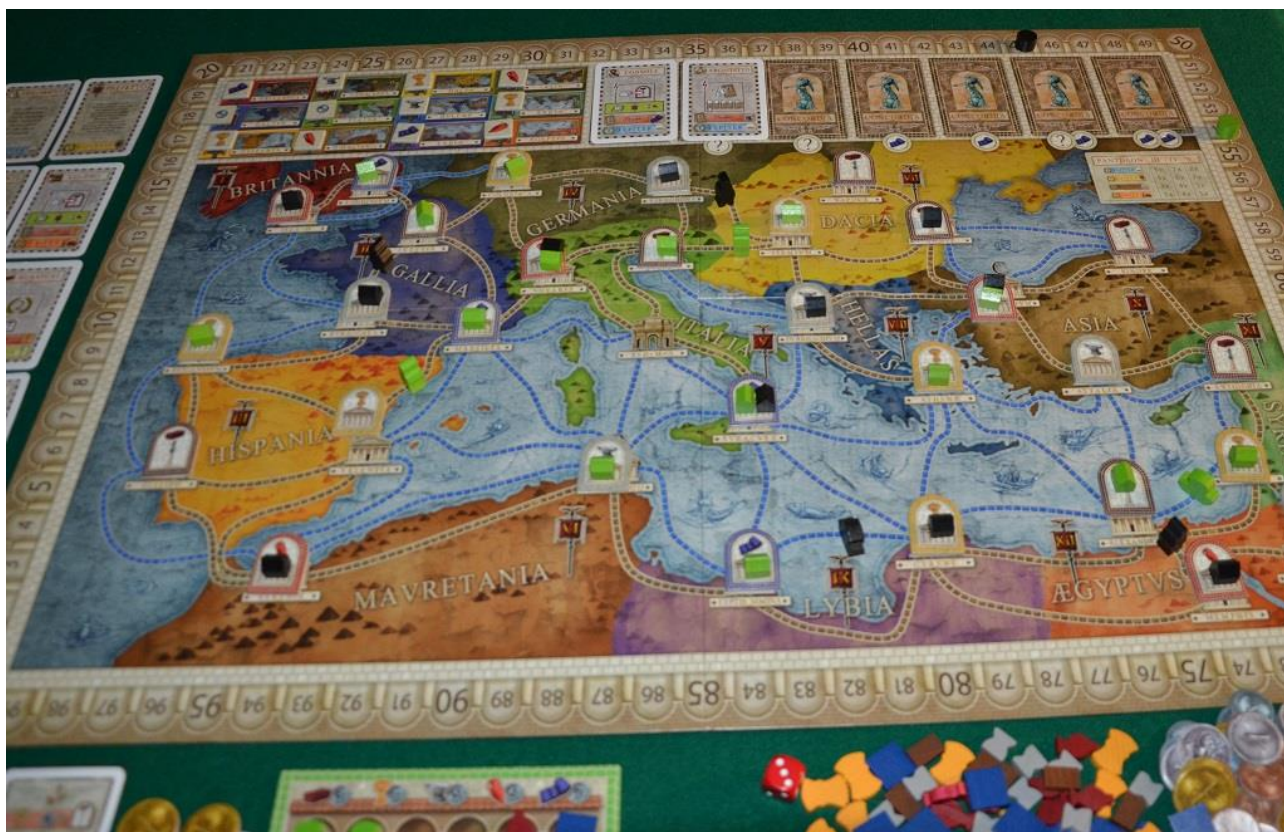
Ci sono poi le due solite carte Prefetto, ma Automac le utilizza in modo diverso: la prima, a sinistra nella foto, gli fa infatti piazzare una nuova casetta nella città di maggior valore della Provincia: subito dopo il più vicino colono del suo colore verrà spostato accanto alla nuova casetta. La seconda, a destra, è meno “pesante” per il giocatore perché Automac si limita a guadagnare 1 PV per ogni casetta (sua o nostra) presente nella provincia. In entrambi i casi se il Prefetto viene usato per prendere soldi Automac guadagna 2 PV.



Le Carte Senatore e Tribuno.

Il Senatore permette al giocatore di acquistare fino a due carte dall'espositore: in Cambio Automac lancia un dado D6 e piazza una casetta sulla città vuota più vicina che contiene la risorsa indicata dal dado (Mattoni con "1", Grano con "2", ecc.), seguita dallo spostamento di un colono a fianco della nuova casetta.

Il Tribuno infine permette al giocatore di riprendere in mano tutte le carte, guadagnare qualche moneta ed eventualmente piazzare in campo un nuovo colono, come nel gioco standard: Automac invece mette per prima cosa un nuovo colono sulla Capitale, poi lancia un D6 per posare una nuova casetta (come nel caso del Senatore) ed infine sposterà accanto ad essa il colono appena creato.



Tabellone a fine partita.

La partita a **Concordia Solitaria** finisce se uno dei due avversari utilizza le 15 casette della sua dotazione o se finiscono le carte nell'espositore, come nel gioco base.

Commento finale

Chi scrive ha sempre confessato di non essere un grande amante dei giochi in solitario, ma la pandemia ed il relativo "isolamento" lo hanno costretto ad utilizzare il programma "Vassal" per qualche partita con gli amici su Internet e a provare qualche altro titolo "in solitario" che non fosse un wargame. Abbiamo quindi iniziato **Concordia Solitaria** con una certa diffidenza, ma dopo una mezza dozzina di partite bisogna riconoscere che ancora una volta Mac Gerdts ha centrato il bersaglio.



Le carte della Fase II.

L'atmosfera è quella tipica del Concordia che ormai tutti conosciamo e le partite sono brevi (dopo qualche prova non si superano i 25-30 minuti) e davvero "tirate" fino all'ultima mossa: un giocatore esperto del gioco riesce a battere Automac dopo qualche prova, ma al livello 2 le cose si fanno davvero competitive ed al livello 3 le partite diventano veramente difficili.



Le carte di Atomac a fine partita.

Come abbiamo detto più volte i test sono stati fatti sul prototipo del gioco e quindi, come è suo solito, Mac Gerdts probabilmente modificherà ancora qualcosa prima della pubblicazione (le interminabili discussioni dell'ultimo minuto con l'editore ormai sono proverbiali, con quest'ultimo che deve "andare in macchina" col gioco e l'autore che vorrebbe fare ancora qualche ritocco...) ma direi che già così si tratta di una espansione piuttosto interessante. Ritorneremo ovviamente sull'argomento non appena avremo la versione definitiva