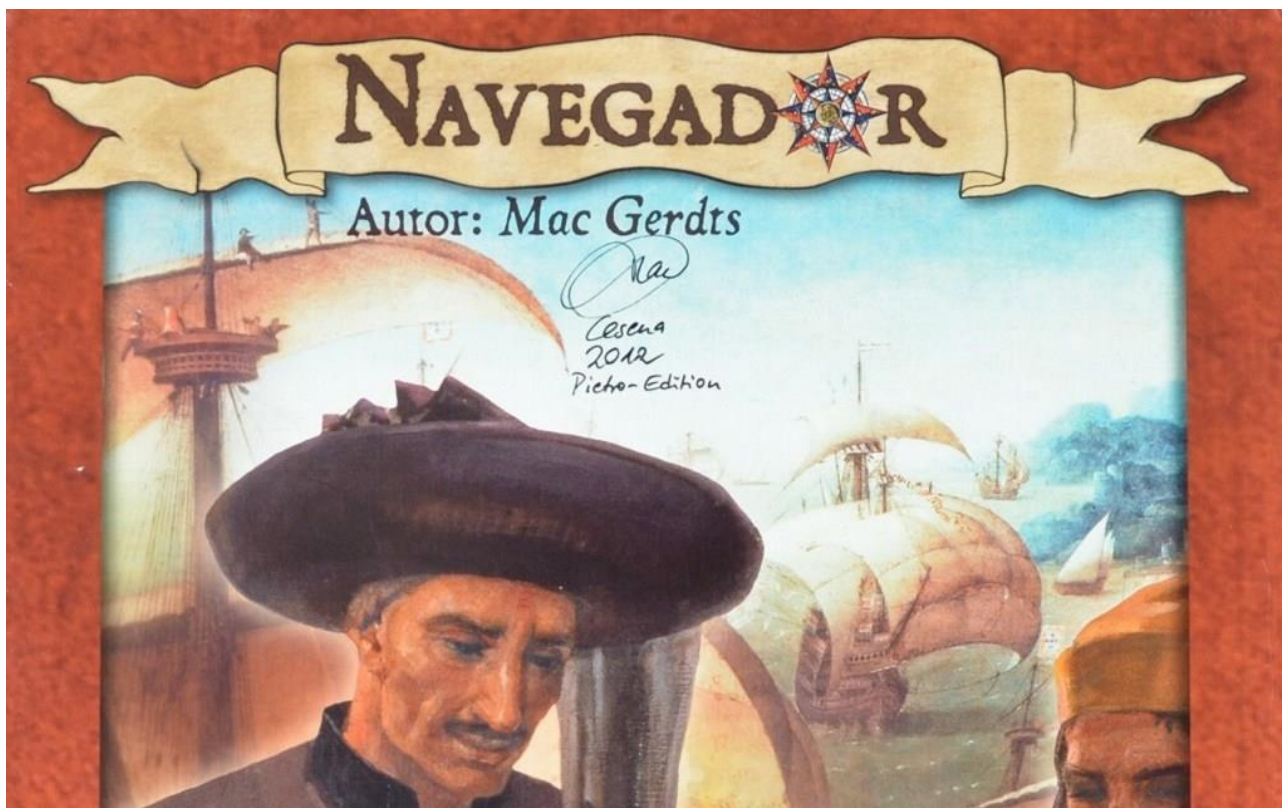


NAVEGADOR

Le esplorazioni e il commercio del Portogallo Rinascimentale



Introduzione

A circa 11 anni dalla sua pubblicazione ora finalmente **Navegador** ha una versione in italiano grazie a Cranio Creations che ha deciso di localizzarlo nel nostro Paese per offrirlo a 2-5 giocatori dai 12 anni in su che abbiano voglia di impegnarsi per circa 60-90 minuti in un gioco di esplorazione e sfruttamento risorse.



Ritratto di Henrique de Viseo, o' Navegador.[/c]

Il nome del gioco fa riferimento al principe portoghese Henrique de Viseu, meglio conosciuto come Henrique o' Navegador, che era il quarto figlio del Re del Portogallo Giovanni I°.

Appassionato lettore di tutti i libri che parlavano di nuove scoperte, incluso "Il Milione" di Marco Polo, Henrique riuscì a far finanziare non solo varie spedizioni, ma anche la progettazione e la costruzione di un nuovo tipo di nave, la "Caravella".

Alla sua morte il Portogallo aveva piantato le sue bandiere sulle Azzorre, le Isole di capo Verde e la Sierra Leone, in Africa.

E proprio grazie alle caravelle 38 anni più tardi Vasco de Gama riuscì a scoprire e a consolidare una rotta verso le Indie, contribuendo a rendere il Portogallo una delle più grandi Potenze Commerciali dell'epoca.

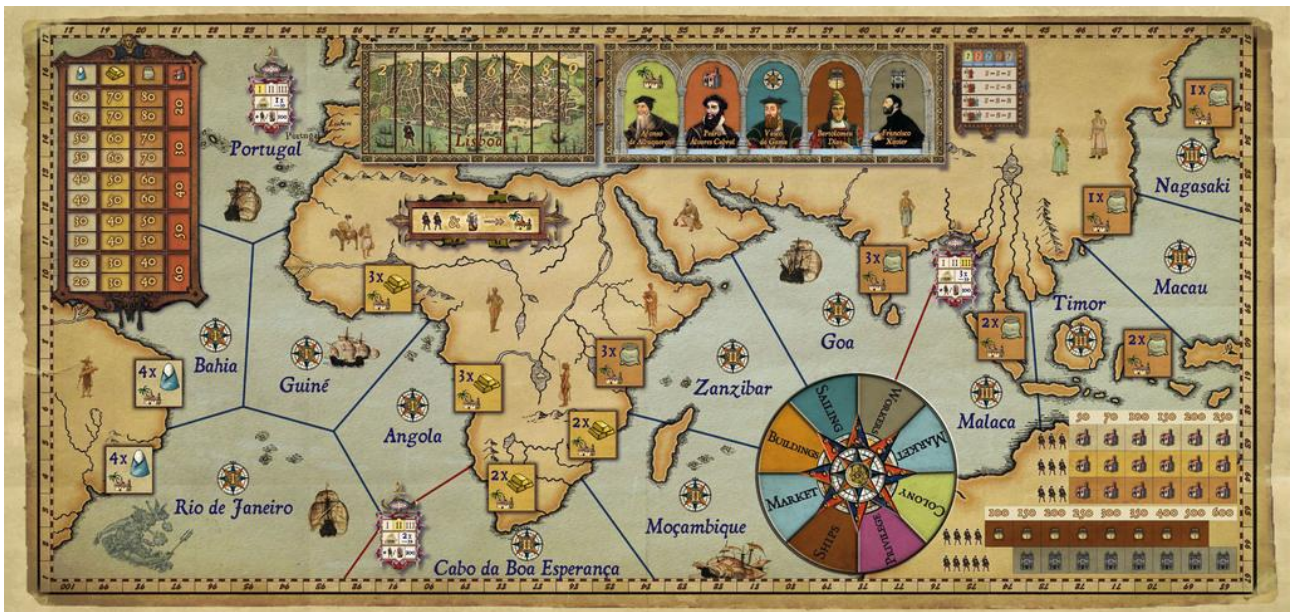
Unboxing



I componenti.

Aperto la scatola di **Navegador** (lunga e piatta come quasi tutte quelle dei giochi di Mac Gerdts) si rimane colpiti inizialmente dal grande tabellone (385x810 mm) stampato su entrambe le facce (una con i nomi in italiano sulla "roundel", l'altra per la versione in inglese). Ad accompagnarlo ci sono 5 plance per i giocatori (anch'esse stampate su entrambi i lati), più di 100 segnalini di legno colorato (lavoratori, caravelle, edifici, ecc.), una settantina di tessere (colonie, privilegi, ecc.) ed altrettante "monete" (da 10-50-100 e 200 Cruzados) da de-fustellare.

Il libretto delle regole è di sole 8 pagine (in formato A5) piene di esempi chiarificatori, in italiano, così come il foglio A4 che spiega come preparare il tavolo ad inizio partita ed un libretto storico che illustra i protagonisti della grande espansione commerciale portoghese dal 1400 in poi.



Il tabellone.

Ai fini del gioco però lo “strumento” più importante resta il tabellone, quindi permetteteci di spendere un paio di minuti per illustrarlo meglio, con l’aiuto della fotografia qui sopra.

Come si vede l’area che verrà utilizzata spazia dalle coste del Brasile (ad Ovest) fino all’arcipelago giapponese (ad Est), passando naturalmente attorno all’intero continente africano, alla penisola arabica, all’India ed a tutta la parte meridionale dell’estremo Oriente.

Ognuna di queste regioni ha delle caselle che ospiteranno le tessere “Colonia” (il numero all’interno di ogni casella indica quante tessere devono esservi posizionate) ed il percorso marittimo è stato suddiviso in 13 sezioni (inclusa quella che bagna il Portogallo) da esplorare prima di poterle sfruttare.

Sul tabellone di **Navegador** sono state inserite anche tutte le tabelle da utilizzare nel gioco, partendo da Lisbona (in alto al centro) dove vediamo una prima “griglia” per i lavoratori ed una seconda, con i ritratti dei Navigatori più illustri, dove verranno offerti importanti privilegi.

Sulla sinistra notiamo il “Mercato” dove si potranno vendere le merci caricate nelle Colonie o comprarle per far funzionare le nostre fabbriche e guadagnare abbastanza denaro da investire in nuove imprese.

In basso a destra è ricavato lo spazio per gli edifici (opifici, cantieri navali, chiese), mentre alla loro sinistra c’è il marchio di fabbrica del “primo” Mac Gerdts: la “Roundel”. Ed è proprio qui che i giocatori decideranno le loro azioni, con un meccanismo semplicissimo ma davvero efficace.

Ma basta con le chiacchiere e passiamo al gioco.

Preparazione (Set-Up)



Il tavolo preparato per quattro giocatori.

Seguendo le istruzioni bisogna innanzitutto piazzare un certo numero di tessere “Colonia” nelle apposite caselle della mappa: esse hanno valori diversi (sul retro) e devono essere dunque mescolate e pescate senza sapere che valore nascondono, mettendone 8 col disegno dello “Zucchero” nel Sud America (valore variabile da 40 a 120 Cruzados), 10 con “Oro” in Africa (valore da 50 a 150 Cruzados) e 12 con “Spezie” in Asia (valore da 60 a 180 Cruzados).

Su ogni zona di mare (esclusa quella del Portogallo) si mette poi un dischetto “Esplorazione” blu, ad indicare che essa è ancora quasi sconosciuta, mentre nelle apposite caselle sulla destra del tabellone saranno depositati tutti gli edifici.

Ogni giocatore prende una plancia personale, tutti i segnalini del colore preferito, 200 Cruzados in monete, una tessera “Privilegio del Re”, una fabbrica arancione (che verrà considerata una specie di Jolly, come vedremo), un cantiere navale ed una chiesa. Poi tutti mettono il loro “lavoratore” sulla casella 3 della griglia di Lisbona (ad indicare l’attuale forza lavoro del giocatore) e due caravelle nell’area di mare accanto al Portogallo.



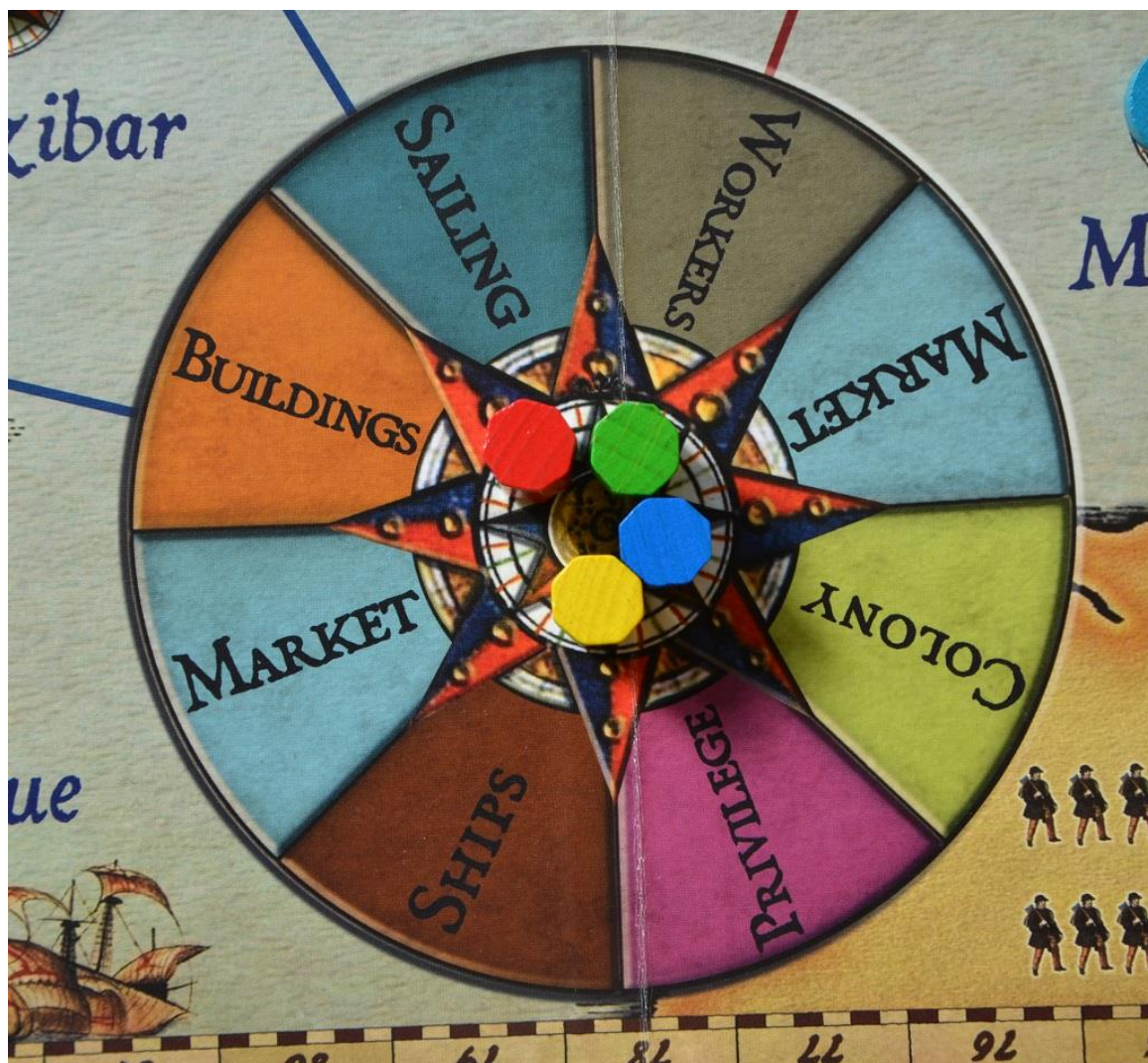
La plancia personale al set-up. Notare che il Privilegio del Re verrà usato solo a fine partita, mentre fabbrica, cantiere e chiesa devono essere posati nelle apposite caselle. Le caravelle restanti verranno costruite durante la partita.

Infine tutti mettono il loro cilindretto delle “Azioni” all’interno della “roundel” e decidono chi sarà il Primo Giocatore: l’ultimo del turno riceve allora un’apposita tessera “Navegador” che servirà a compensare lo svantaggio di partire dopo tutti gli altri.

I materiali di **Navegador** sono tutti ben fatti, robusti e perfettamente adatti all’uso che se ne dovrà fare: non ci sono particolari problemi di usura e le dimensioni di tutti i componenti permettono di manipolarli agevolmente. Bisogna però assegnare al gioco una nota di “merito” per quanto riguarda la chiarezza del regolamento (riccamente illustrato con degli esempi a colori) ed il piccolo “tocco in più” delle note storiche.

Il Gioco

Le regole del gioco sono molto semplici: in pratica si tratta di muovere in senso orario il proprio marcatore sulla “roundel” di 1-3 passi a turno ed eseguire l’azione della casella in cui esso arriva. Andiamo dunque a guardare un po’ più da vicino questa “rotella delle azioni”, aiutandoci con la fotografia qui sotto.



La “famigerata” Roundel.

All’inizio della partita i marcatori sono tutti posizionati al centro della rotella, ma i giocatori, al loro primo turno, devono scegliere una casella di partenza ed iniziare con l’azione relativa. Come vede si può scegliere fra otto settori, ma due di essi (quelli azzurri del “mercato”) sono ripetuti: la casella arancione serve per fare delle costruzioni, la blu permette di muovere le proprie caravelle, la grigia ad impiegare nuovi lavoratori, la verde per acquisire le Colonie, la rosa per andare a prendere dei Privilegi e la marrone permette di costruire nuove caravelle.

Esaminiamo in dettaglio tutte le azioni di **Navegador**:

(1) – NAVIGARE – Come abbiamo visto, tutti partono con due caravelle nella zona di mare davanti al Portogallo: usando questa azione il giocatore può muoverle in una zona adiacente. Se questa non è stata ancora esplorata è obbligatorio mandarci almeno DUE navi, incamerando il gettone “Esplorazione” (blu) e mettendolo sulla propria plancia nell’apposita casella. Poi si rivela la pila di tessere “Colonia” adiacenti a quella zona e la banca paga al giocatore il valore “più basso” fra quelli scoperti, ma in cambio il giocatore deve scartare una delle sue caravelle, rimettendola nella riserva personale. Questo significa che se un giocatore non ha due navi sul tabellone non può esplorare nuove zone. Una volta superata la riga rossa che si trova prima del Capo di Buona Speranza (estremo sud dell’Africa) si entra in Fase 2 del gioco e tutte le navi da quel momento possono muovere di due zone. Allo stesso modo, superata la riga rossa fra GOA e Malaca si entra in Fase 3 e tutte le navi possono muovere di 3 zone.



I Lavoratori a Lisbona e le navi nella zona di mare davanti al Portogallo.

(2) – LAVORATORI – Con questa azione si assumono nuovi lavoratori per i propri cantieri navali e per le fabbriche situate a Lisbona: per ogni chiesa posseduta i giocatori pagano 50 Cruzados e spostano verso destra il segnalino sulla griglia di Lisbona. È possibile assumere più lavoratori del numero di chiese possedute, ma ognuno di essi costa 100-200-300 Cruzados a seconda della Fase attuale del gioco. I lavoratori sono necessari per fondare delle Colonie, costruire gli Edifici e ottenere dei Privilegi. È buona norma cercare di averne sempre 4-5 a disposizione.

(3) – COSTRUZIONE NAVI – Il discorso è simile a quello dei Lavoratori: per ogni Porto posseduto i giocatori pagano 50 Cruzados ogni nuova nave (da piazzare nel mare del Portogallo) ma possono costruirne altre extra pagando 100-200-300 Cruzados (secondo la Fase attuale). Le navi sono indispensabili per esplorare nuove aree marittime e per acquisire le Colonie. Anche qui è buona norma avere sempre 3-4 navi in campo.



L'area degli Edifici da acquistare in una partita a quattro.

(4) – EDIFICI – Con questa azione è possibile acquistare nuovi edifici da aggiungere alla propria plancia. La foto qui sopra mostra la loro disponibilità ad inizio partita ed il “prezzo” per ognuno di essi: le fabbriche (quelle bianche lavorano lo zucchero, le gialle l’oro e le marroni le spezie) hanno un costo che va da 50 a 250 Cruzados, ma per poterle costruire bisogna avere almeno 3 Lavoratori a Lisbona (come indicano le icone a sinistra nella foto). Per costruire un nuovo porto invece servono quattro lavoratori ed una disponibilità di soldi che va da 100 a 600 Cruzados (100-350 per partita a quattro, come nell’esempio). Infine per la costruzione di una chiesa servono 5 lavoratori e 150-600 Cruzados (400 in quattro).

(5) – MERCATO: finanziare delle spedizioni così lontane dal Portogallo costa molto, quindi gli esploratori cercano di sfruttare al massimo le risorse acquisite nei loro viaggi andando sul Mercato a vendere i loro prodotti. Come si vede nella foto ci sono tre cubetti che indicano il “valore di mercato” di ogni prodotto su tre diverse colonne (zucchero, oro e spezie).



Il Mercato dove si acquistano o vendono merci.

Per ogni Colonia posseduta il giocatore può vendere una “unità” del prodotto corrispondente incassando una quantità di Cruzados pari al valore attuale nel Mercato ed abbassando poi il cubetto di un numero di caselle pari al numero di unità vendute. Così, per fare un esempio veloce, il primo giocatore a vendere un paio di unità di Oro riceverà 120 Cruzados e farà scendere il valore a 50. Al Mercato però sarà possibile acquistare Materie prime per portarle nelle proprie fabbriche e creare dei prodotti finiti: a questo serve la colonna rossa a destra della griglia. In questo caso per ogni “fabbrica” posseduta di un certo colore il giocatore farà salire di una casella il cubetto relativo ed incasserà il numero di Cruzados indicato sulla colonna rossa. Continuando il nostro esempio e supponendo che un altro giocatore utilizzi tre fabbriche per l’Oro (edifici gialli): il cubetto verrà fatto risalire di 3 caselle (tornando ad un valore di 60 Cruzados) mentre il giocatore incassa $3 \times 40 = 120$ Cruzados per la produzione effettuata. Notare che l’edificio arancione ricevuto ad inizio partita è un Jolly e può essere usato per qualsiasi merce, con o senza altri edifici.

(6) – COLONIE: Abbiamo appena visto quanto siano importanti le Colonie in **Navegador**, ma come si fa a prenderne possesso? Per prima cosa bisogna avere almeno una caravella nella zona di mare adiacente alle Colonie da acquisire, poi, ovviamente, bisogna muovere il proprio marcatore nella casella verde della Roundel. Per ogni Colonia acquistata il giocatore deve pagare il prezzo indicato sulla tessera (ovviamente chi arriva prima compra quelle di minor costo) e deve avere 2 lavoratori a Lisbona. Così se un giocatore ha il segnalino dei lavoratori sul 5, una nave in due diverse zone ed un gruzzolo adeguato può acquistare due Colonie nello stesso turno. Le tessere appena acquisite vengono girate sulla faccia senza numeri e posate di fianco alla propria plancia.



L'area dei Privilegi, con i ritratti dei più famosi navigatori portoghesi.

(7) – PRIVILEGI – Questa area viene spesso sottovalutata dai giocatori alle prime partite, ma è un grave errore perché le tessere che si ricevono qui sono dei veri e propri “moltiplicatori” del punteggio finale, quindi dopo avere consolidato un po’ la situazione sul tabellone (navi, lavoratori, colonie, ecc.) è bene cominciare a fare visita abbastanza spesso a questa casella. Le tessere “privilegio” vengono aggiunte in quest’area solo all’inizio di ogni nuova fase, quindi chi tardi arriva... rischia di non trovare più quello che gli serviva perché qualcun altro lo ha preceduto. Si può avere un solo privilegio a turno, al costo di 1 lavoratore (spostare il segnalino di Lisbona di una casella verso sinistra) e non si possono avere più di tre tessere per ogni categoria (come indicato chiaramente sulla propria plancia). Un vantaggio immediato consiste nel ricevere un certo numero di Cruzados (da 10 a 50) quando si copre una casella della plancia, ma è soprattutto a fine partita che i giocatori otterranno molti PV extra. Potranno naturalmente usare il “Privilegio del Re” (la tessera viola ricevuta al setup) per coprire una qualsiasi casella vuota della plancia.

Una partita a **Navegador** può finire in due modi:

- (a) – Una caravella arriva a Nagasaki (ultima zona di mare): in tal caso tutti i giocatori hanno un ultimo turno a disposizione, prima di passare al conteggio finale dei Punti Vittoria (PV);
- (b) – L’ultimo edificio viene acquistato e di nuovo tutti hanno a disposizione un ultimo turno.

- 14 PV per i Porti (2 segnalini marrone e 7 punti)
- 18 PV per le chiese (2 segnalini grigi e 9 punti nella quinta colonna, compreso il Re)

Visto? Non era poi così complicato no?



Le monete del gioco.

Qualche considerazione e suggerimento

Per prima cosa completiamo l'analisi delle regole parlando della tessera **"Navegador"** che, forse lo ricorderete, era stata assegnata all'ultimo giocatore ad inizio partita: a che serve? Essa viene usata per eseguire un turno di NAVIGAZIONE in un qualsiasi momento, prima che un altro giocatore scelga la sua azione sulla Roundel: si tratta dunque di una mossa molto "forte" perché potrebbe permettere al suo possessore di effettuare una esplorazione (alle solite condizioni) un attimo prima che un avversario scelga proprio quell'azione e portandogli via così sia il gettone blu che il "premio" in denaro della banca. Dopo l'uso la tessera viene passata al giocatore alla propria destra. Attenzione però: per evitare che qualcuno faccia il "furbetto" trattenendo troppo a lungo questa tessera in modo da non farla usare agli altri si usa una caravella arancione sulla roundel, nello spazio occupato dal giocatore al momento in cui riceve la tessera: se non la usa entro un giro... la perde automaticamente.

Avrete certamente capito quando sia importante essere i primi ad esplorare una nuova area o a sfruttare una colonia e poiché non è possibile fare entrambe le cose in uno stesso turno (sono due diverse azioni sulla Roundel) è bene programmarle in anticipo.

Ovviamente questo significa che se farete una esplorazione nei primissimi turni dovrete poi acquistare al più presto una nuova caravella per non restare bloccati (come ricorderete ne servono due per entrare in un'area inesplorata ed una deve essere sacrificata).



Dettaglio di alcuni componenti: la tessera Navegador a sinistra, con la caravella arancione che limita la sua durata, i dischetti Esplorazione, ecc.

Appena avrete il controllo di un paio di Colonie cercate di sfruttarle per incassare un buon gruzzoletto... da spendere il prima possibile per acquistare soprattutto fabbriche (all'inizio, quando costano poco) ed in seguito porti e chiese (quando avrete più disponibilità di denaro).

Quando si entra in "Fase 2" (cioè quando la prima caravella arriva al Capo di Buona Speranza) inizia di solito anche la corsa ai Privilegi: quindi bisogna avere preparato questa fase facendo crescere i Lavoratori fino ad un livello di 5-6 punti, mantenendoli in seguito sempre attorno ai 4-5 per potersi assicurare l'acquisto di Porti e Chiese.

Con l'ingresso in "Fase 3" scatta la caccia ai PV, nel senso che bisogna occuparsi quasi esclusivamente di riempire la propria plancia con Privilegi ed edifici. E' davvero molto difficile riuscire a completare tutte le caselle dei Privilegi ed avere in contemporanea un buon numero di edifici (questo potrebbe accadere solo se un esperto "senza cuore" gioca contro dei principianti e non li aiuta per niente oppure se tutti gli avversari si sono appisolati) per cui concentratevi sulle colonne e sugli edifici che vi daranno il maggior punteggio possibile. Avete molte Colonie? Riempite la prima colonna e continuate a comprare colonie (i PV per i soldi rimasti nel borsellino contano ben poco ed un buon giocatore di **Nevegador** di solito finisce la partita da vero squattrinato!); avete investito nelle fabbriche? Riempite la seconda colonia e compratene delle altre; ecc.

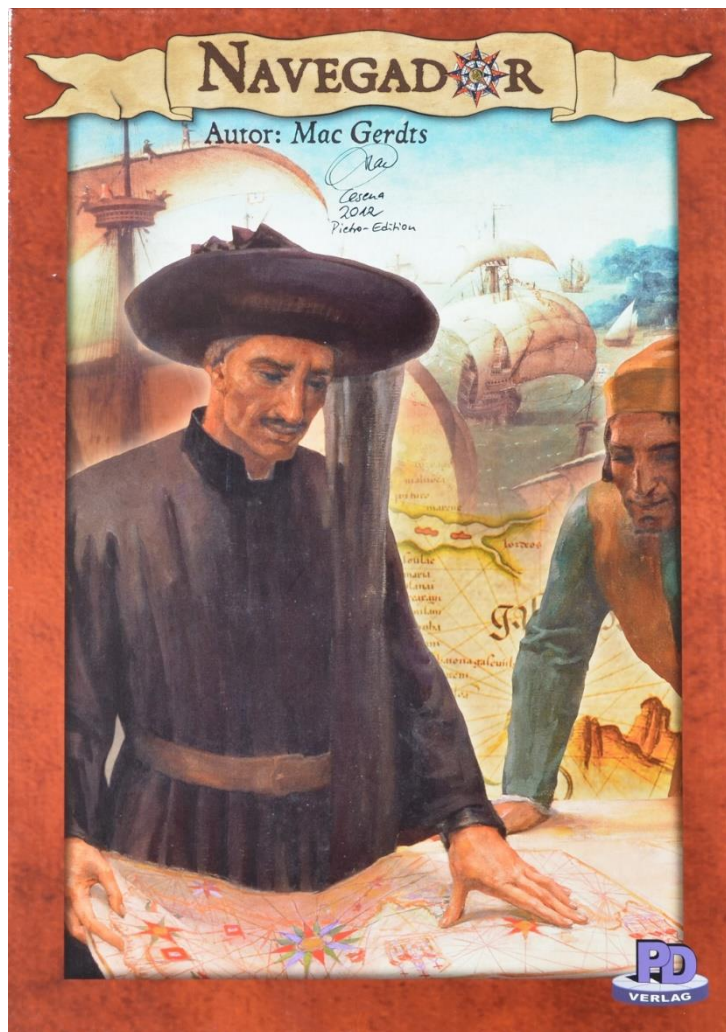


La disponibilità iniziale di ogni giocatore.

Ovviamente la quarta e quinta colonna (porti e Chiese) sono le più remunerative, ma in questo caso TUTTA la vostra partita dovrà essere orientata a questo scopo, limitandovi ad acquistare quel minimo di colonie e di fabbriche che vi facciano avere del contante al momento giusto: dovrete poi cominciare ad acquistare questi edifici “di pregio” il prima possibile per pagarli poco (e scoraggiare gli avversari con il nuovo prezzo) ed averne almeno 3 per tipo, oltre a riempire di Privilegi le relative colonne.

Commento finale

Non esiste una strategia sicuramente vincente a **Navegador** perché bisogna sempre fare i conti con i vostri avversari e le loro reazioni: avete esplorato un'area nuova... ma qualcuno arriva a portarvi via la Colonia meno cara; avete risparmiato il montante giusto per acquistare un edificio... ma ecco il guastafeste che ve lo porta via e non avete abbastanza soldi per acquistare il successivo; state per vendere il vostro oro al mercato... ma qualcuno (che strozzereste volentieri) arriva prima di voi e lo deprezza di 2-3 caselle. Insomma, avete capito che il gioco è molto interattivo e per questo è diventato il beniamino di migliaia di giocatori.



La scatola di Navegador.

La scatola è ben riempita di materiali, l'ambientazione è molto ben resa e, dopo una partita di prova, anche le regole si assimilano rapidamente. Poi sta ai giocatori scegliere ogni volta una strategia diversa per esplorare tutte le possibilità che **Navegador** offre loro. È sempre piuttosto popolare la strategia di acquisire Colonie e Fabbriche in gran quantità all'inizio del gioco per incassare (ed accumulare) molto denaro vendendo i prodotti e poi utilizzando le fabbriche per incassare altri soldi e fare risalire il prezzo.

Tuttavia la nostra tattica preferita è quella di fare un po' di tutto nella Fase 1 (più lavoratori, più navi, qualche Colonia, qualche fabbrica) e poi indirizzare la partita durante la Fase 2 nella strategia più consona alle proprietà acquisite, per fare un rush finale nella Fase 3, sfruttando le navi di riserva per esplorare rapidamente nuove zone (e guadagnare i soldi delle spezie, che sono le merci di valore più alto) ed investire poi in Porti e Chiese ed usare i lavoratori accumulati per prendere privilegi.

Navegador è un ottimo prodotto per giocatori abituali ed esperti, e non possiamo che consigliarlo caldamente, visto che trova il suo posto in qualsiasi collezione: ora che è disponibile anche in italiano non ci sono davvero più scuse per non averne una copia...