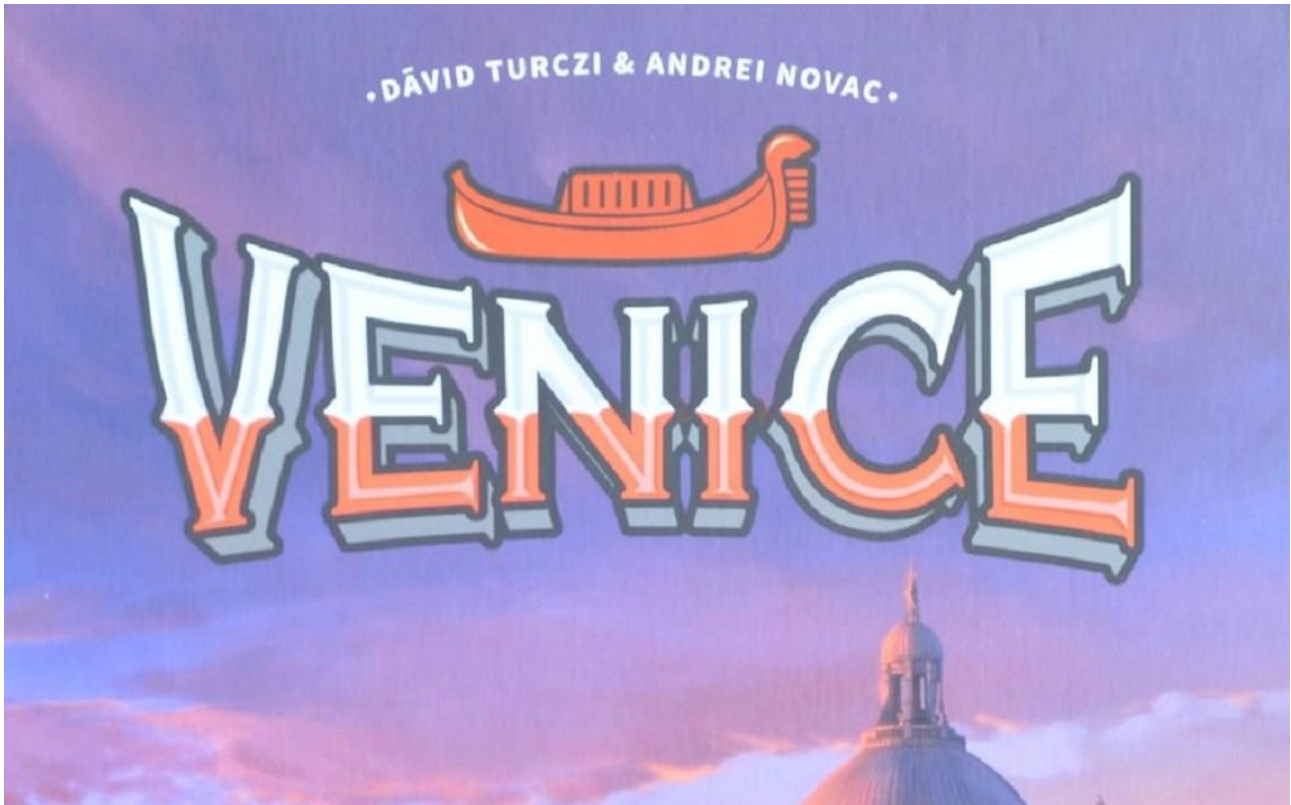


VENICE

Commerciare in gondola nei canali veneziani per arricchirsi... senza farsi troppo notare



Introduzione

Venezia è una città “magica” che ha sempre ispirato artisti, scrittori e... autori di giochi, come i due polacchi che hanno creato questo **Venice**, un titolo per 1-5 giocatori abituali o esperti di età superiore o uguale a 14 anni, edito da Braincrack Games (un nome che è tutto un programma). Andrei Novac (Warriors & Traders, Versailles, Praetor, ecc.) e David Turczi (Anachrony, Tekhenu, Tawantinsuyu, ecc.) sono abituati a creare titoli complessi, ma **Venice** ci sembra abbordabile anche per giocatori un po’ meno esperti, soprattutto se guidati da chi conosce già le regole.

Per l’ambientazione è stata scelta Venezia in modo da sfruttare il suo mix di canali ed edifici, ma il tabellone ci presenta in realtà una città molto schematizzata e ben lontana da quella reale.

Dunque abbandoniamo l’ambientazione e concentriamoci piuttosto sul gioco e le sue meccaniche per vedere di cosa si tratta, premettendo subito che a noi è piaciuto, anche se sono servite un paio di partite di prova per capire a fondo il suo reale funzionamento.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Venice.

La scatola di **Venice** non solo è ben riempita di materiali di ottima fattura, ma contiene anche 6 scatoline colorate (senza coperchio) per riporre tutti i componenti in buon ordine e, al tempo stesso, sostenere il tabellone senza dover creare appositi appoggi nel cartone: davvero un'ottima idea che ci ha piacevolmente sorpresi. Suggeriamo tuttavia di dividere ed inserire in sacchetti trasparenti tutti i pezzi prima di metterli via per impedire che saltino via dai loro alloggiamenti se strapazzarete troppo la scatola durante il trasporto.

Altra cosa degna di nota, oltre ai soliti cubetti colorati per le risorse, ai cinque mazzi di carte, alle tessere “edificio” da de-fustellare e alle plance dei giocatori, sono i segnalini dei giocatori: una gondola di plastica colorata (con l'alloggiamento per un gondoliere e 5 cubetti), un gondoliere e 10 assistenti di legno sagomato e colorato, quattro dischetti per tener conto dei punti sui vari tracciati e due... ponti di Rialto, con tanto di finestrelle ed arco stampati sui fianchi.

Il componente più importante di **Venice** è il tabellone, con i suoi canali ed i suoi edifici: è su di esso che muoveremo le gondole, alla ricerca delle risorse necessarie per compiere le missioni commerciali dei mercanti, mentre gli assistenti visiteranno i diversi edifici per ricavarne materiali, favori e nuovi contratti. Il tabellone è stampato su entrambi i lati e ci mostra la Venezia diurna da una parte e quella notturna, illuminata solo dai lampioni, sul retro: sta ai giocatori decidere quale faccia usare.



Foto 2 – Il Tabellone con una visione molto “schematica” della città lagunare.

Abbiamo già anticipato che si tratta di una componentistica di qualità, ma ci sono un paio di difetti (fortunatamente ininfluenti sul gioco) che ci hanno leggermente sorpreso nelle prime partite: il gondoliere infatti ha uno spazio ben preciso sulle gondole e qui dovrebbe restare durante il movimento, mentre invece tende a cadere se non si fa attenzione (tanto che noi ci siamo abituati a tenerlo con le dita mentre muoviamo la gondola). Ancor più problematico è l'utilizzo degli edifici.



Foto 3 - Dettaglio di alcune delle tessere edificio.

Come si può vedere dalla fotografia qui sopra essi sono divisi in quattro settori: il primo (il triangolo in alto) offre sempre una “risorsa”, costituita da un cubetto colorato (grigio, viola o arancione); gli altri invece permettono di eseguire azioni di vario tipo, come vedremo più avanti. La caratteristica più importante è che ogni assistente può acquisire non solo il bonus del settore in cui si trova, ma anche tutti quelli precedenti (se lo desidera): è dunque necessario poter vedere cosa contiene ogni settore, cosa praticamente impossibile se essi sono occupati da un assistente, visto che il segnalino copre le indicazioni stampate: per questo noi abbiamo deciso di tenere gli assistenti all'esterno della tessera, lungo i lati, ma la cosa è un po' noiosa.

Degno di attenzione è invece il libretto delle regole, in italiano: sono 20 pagine in totale, di cui solo 11 sono occupate dalle regole, mentre le altre mostrano esempi di gioco o delle tabelle riassuntive.

Preparazione (Set-Up)



Foto 4 – Il tavolo pronto per una partita a quattro.

La prima cosa da fare prima di poter iniziare una partita a **Venice** è piazzare “a caso” i 12 edifici nelle apposite caselle stampate sul tabellone: essi si aggiungono così ai tre edifici “comunali” pre-stampati. Poi bisogna preparare il mazzo delle carte “Missione” il cui numero varia da 9 a 20 carte a seconda del numero dei partecipanti (da 2 a 5). Per il solitario invece si usa un setup particolare (lo vedremo a fine articolo).

I giocatori ricevono due gondole, un gondoliere, dieci assistenti e due ponti: al primo giocatore vanno anche 6 monete (zecchini), che diventano 8-10-12-14 per i giocatori successivi.

Si mescolano le missioni e se ne danno tre ad ognuno: tutti ne scelgono due e rimettono quella scartata sotto al mazzo. Infine si mescola e si mette in tavola il mazzo delle carte “Influenza”.

Il primo giocatore, dopo avere ben esaminato le sue Missioni, piazza una delle sue gondole nella casella “molo” che si trova davanti ad un edificio a sua scelta, seguito dagli altri: poi, partendo dall’ultimo e procedendo in ordine inverso, tutti piazzano la loro seconda gondola.

Il Gioco



Foto 5 – La dotazione iniziale di ogni giocatore.

La sequenza di gioco è ben definita:

- (1) – Per prima cosa si può giocare una carta “Influenza” precedentemente acquisita: si tratta comunque di un’azione opzionale;
- (2) – Tocca poi al gondoliere lasciare la gondola in cui si trova per spostarsi sulla seconda del suo colore: è possibile lasciarlo dov’è, ma si devono pagare 3 zecchini;
- (3) – Segue il movimento obbligatorio della gondola sulla quale è posizionato il gondoliere: essa si sposta da un molo all’altro come vuole, purché paghi il costo della traversata (ogni tratto di canale costa 1 o 2 monete, salvo il primo movimento che è gratuito);
- (4) – Arrivato di fronte all’edificio desiderato il giocatore può innanzitutto completare una Missione, se ha già tutto quello che serve (cubetti del colore richiesto ed eventuali pergamene): in questo caso basta mostrare la carta, pagare il dovuto e incassare i Punti Vittoria (PV) e le monete

indicati. Fatto questo si mette la carta sotto la plancia: ogni missione infatti ha un bonus permanente che aiuterà il giocatore in seguito;



Foto 6 – Le carte Missione: in alto si vede il “carico” che la gondola deve procurarsi, al centro ci sono i soldi ed i PV guadagnati ed in basso l’effetto per il giocatore nel resto della partita.

(5) – Infine il giocatore attiva l’edificio in cui è approdato: se si tratta di un “Ufficio Comunale” esegue quanto indicato. Sugli altri edifici invece si occupa il primo settore con uno dei propri Assistenti e si incassa il cubetto indicato: eventuali assistenti avversari vengono “scacciati” dal settore e spostati in quello successivo. Solo la quarta casella degli edifici può contenere un assistente per colore: tutte le altre hanno un solo posto. Da notare che l’Assistente guadagna quanto indicato nel settore che occupa ed in tutti quelli che lo precedono (se il “padrone” lo decide). Se un edificio contiene già un Assistente il giocatore lo fa avanzare di un settore.

Attenzione: una regola abbastanza specifica di **Venice** viene spesso compresa male nelle prime partite e quindi crediamo sia giusto sottolinearla in questo paragrafo. Contrariamente alla maggior parte dei giochi che utilizzano la meccanica del piazzamento lavoratori, qui gli “Assistenti” lavorano per il giocatore anche quando una delle sue gondole passa senza fermarsi davanti

all'edificio in cui si trovano e quindi gli fanno guadagnare tutto quanto abbiamo visto al punto (5). L'unica differenza è che se la gondola si ferma in un edificio il suo Assistente avanza di una casella (o viene inserito nel primo settore se il giocatore non aveva nessuno) mentre se passa semplicemente davanti all'edificio il giocatore incassa le risorse "legali" e non muove l'Assistente.



Foto 7 – Dettaglio del tabellone con le gondole al lavoro.

Quando due gondole si incrociano lungo i canali possono succedere tre cose:

- (a) – le gondole sono ancorate nello stesso molo: quelle arrivate in precedenza guadagnano qualche PV;
- (b) – le gondole si incrociano sul canale e sono dello stesso colore: il giocatore può scambiare fra loro a piacimento uno o più cubetti risorsa;
- (c) – le gondole si incrociano e sono di colore diverso: entrambe devono pagare un punto "pergamena" oppure aumentare i punti "Intrigo".

I punti "Intrigo" si ricevono in vari modi: incrociando gondole di colore diverso, passando sotto un ponte costruito da un avversario, effettuando certe azioni o venendo "colpiti" da azioni... cattive degli altri giocatori. Si possono ridurre con altre azioni oppure con alcune carte "Influenza" ma a fine partita bisogna cercare di portarli a zero per non rischiare di essere arrestati dalle guardie del Doge: in altre parole chi ha più punti "Intrigo" viene semplicemente eliminato dal gioco.

La partita può terminare in due modi: quando viene presa l'ultima carta "Missione" o quando un giocatore raggiunge una certa soglia sul tracciato del Consiglio. A questo punto i giocatori spendono pergamene e soldi per cercare di ridurre a zero il loro livello di Intrigo e poi calcolano i PV per proclamare il vincitore.

Qualche considerazione e suggerimento

Abbiamo volutamente trascurato una serie di regolette e spiegazioni più dettagliate perché lo scopo della nostra recensione è semplicemente quello di farvi conoscere **Venice**, ma non è facile neppure dare dei consigli “sicuri” ai giocatori proprio perché ci sono sempre molte opzioni da valutare ad ogni turno.



Foto 8 – Partita in corso.

Il piazzamento iniziale dipende ovviamente sia dalle carte Missione (partire da una casella adiacente al molo dove dobbiamo caricare un cubetto del colore giusto è molto importante) che dalla posizione nel turno, ma fortunatamente le regole ci permettono di ancorare la nostra gondola nello stesso posto dove se ne trova un'altra (dandole 1-3 PV) per cui potremo comunque eseguire la nostra azione.

Quando è possibile piazzate rapidamente i vostri Assistenti in alcuni edifici centrali, in modo da incassare il loro “bonus” ogni volta che vi transiterete davanti con una gondola, e cercate di avere al più presto un assistente in edifici con cubetti di colore diverso.

Il denaro è davvero scarso, soprattutto nei primi turni, quindi usatelo con parsimonia e quasi esclusivamente se uno spostamento extra (ricordate? il primo è gratis) vi permetterà di imbarcare l'ultima risorsa necessaria oppure chiudere una missione (ed incassare denaro e PV).

Andate a cercare al più presto (solitamente dopo aver chiuso la prima missione) una o due missioni extra per avere la maggiore flessibilità possibile con i colori dei cubetti e non dimenticate che incrociando le vostre gondole potrete trasferirli da una all'altra: spesso è facile riuscire a caricare le due gondole con risorse diverse e diventa poi fondamentale smistarle al primo incrocio.



Foto 9 – Le carte “Influenza” possono essere molto utili: non dimenticate però che se ne può giocare una sola all’inizio del proprio turno.

Gli edifici di **Venice** non sono tutti uguali: alcuni, come il “Magazzino” ed il “Mercato”, permettono una maggiore flessibilità e sono ideali all’inizio della partita (soprattutto se vi servono i cubetti arancioni); altri sono più “cattivi”, come la “Corte” e il “Consolato”, perché fanno aumentare il livello di Intrigo degli avversari; altri ancora vi fanno avere un po’ di soldi extra (come, ad esempio, la “Zecca”, e chi altri se no?) cosa che non guasta mai; infine ci sono quelli che, oltre a ridurre i vostri Punti Intrigo, danno Punti Consiglio e pergamene gratuite.

Verso metà partita concentratevi soprattutto sul tracciato del Consiglio e cercate di far salire il più in fretta possibile il vostro marcatore, sapendo che arrivando primi o secondi si guadagnano abbastanza PV. Inoltre i Punti del Consiglio vengono ricalcolati nel punteggio finale anche se avrete utilizzato 7-10 assistenti, e questo deve essere un motivo in più per iniziare la partita visitando il maggior numero di edifici possibile.

Quando invece il gioco si avvia verso la fine è il momento di fare un po’ di conti, verificando se i soldi e le pergamene che avete in casa sono sufficienti a ridurre a zero il vostro livello di Intrigo: esso si riduce infatti di una casella ogni 2 pergamene o 4 zecchini.

Fate bene attenzione a questo calcolo perché è inutile continuare ad accumulare punti o denaro se poi si è eliminati, no?

Commento finale



Foto 10 – Le carte “Contrabbandiere” per il gioco a due.

Prima di chiudere vorremmo fare qualche breve cenno a due capitoli di **Venice** che non abbiamo ancora trattato: niente paura... saremo brevi! Il primo è relativo al gioco in due: in questo caso ogni giocatore riceve un mazzo di 12 carte “contrabbandiere” mentre in tavola ci saranno le due gondole e i 10 assistenti di un terzo colore. Il gioco procede in maniera simile a quello standard ma prima di effettuare le normali azioni i giocatori devono pescare 2 carte contrabbandiere dal proprio mazzo e giocarne una. La gondola dei contrabbandieri viene spostata nel luogo indicato ed un assistente entra nell’edificio senza attivarlo né guadagnare bonus ma spostando gli altri Assistenti eventualmente presenti.



Foto 11 – Le Carte “Doge” per il gioco in solitario.

Giocare in solitario a **Venice** richiede un po' di regole extra. Il vostro avversario (il Doge) giocherà con i pezzi di due diversi colori ed una sua plancia personale; si utilizzeranno di nuovo i due mazzi “contrabbandiere” (come abbiamo visto sopra) che serviranno per posizionare le 4 gondole del Doge; si utilizza anche un mazzo di 27 carte “Doge” rivelandone subito tre sul tavolo. Durante la partita il giocatore pesca le carte contrabbandiere per il Doge e sposta le gondole in uno dei luoghi indicati, facendo avanzare il suo Assistente nell’edificio come al solito ma assegnando al Doge 0-1-2-4 PV a seconda del settore raggiunto. La partita termina quando non ci sono più abbastanza carte da formare una fila di tre.

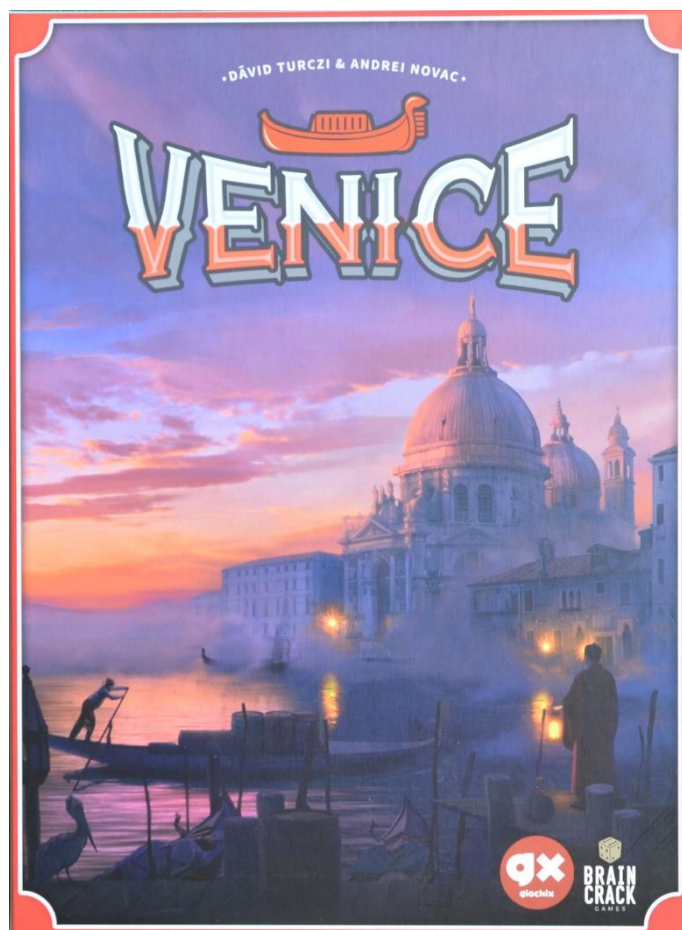


Foto 12 – La scatola del gioco.

Che dire in chiusura di questa recensione? A noi **Venice** è piaciuta molto, ma non subito: sono state infatti necessarie due partite soltanto per capire bene le regole e poi per farsi un'idea di come agire sul tabellone o come programmare in anticipo le nostre mosse. La terza partita abbiamo dunque deciso di giocarla con gli stessi partner della seconda per non dover ricominciare tutto da zero e finalmente siamo “entrati” davvero nel gioco e ci siamo divertiti.

Ricordate comunque che ci saranno spesso dei colpi bassi, quindi non prendetevela troppo e pensate piuttosto a restituirli tutti a chi ve li ha regalati alla prima occasione... e magari proprio verso fine partita, quando recuperare punti “Intrigo” costringe a ridurre le altre azioni più remunerative.

Venice ovviamente è stato pensato per giocatori regolari ed esperti e le nostre partite hanno confermato questa impostazione: in realtà abbiamo anche provato a fare una partita “guidata” con giocatori alle prime armi ma non ha funzionato, soprattutto perché al tavolo da gioco ognuno vuole esprimersi come meglio crede... ed è giusto così.