

TAWANTINSUYU: THE INCA EMPIRE

L'antica nazione Inca cerca il nuovo Imperatore



Introduzione

L'autore polacco Dávid Turczi è ben noto ai giocatori esperti perché ha partecipato alla creazione di più di 90 giochi, spesso scrivendone solo le regole in “solitario”, e fra questi ci occuperemo oggi di **Tawantinsuyu**, per 1-4 giocatori di 14 anni o più.

Si tratta di un titolo per esperti che li terrà impegnati per almeno un paio d'ore (ma considerate una mezz'ora in più per le prime partite) al netto delle spiegazioni.

Il gioco è ambientato nell'antico Impero degli Inca, ed i partecipanti si devono mettere nei panni di aspiranti al posto di nuovo Sapa (Imperatore), dopo la morte del vecchio.

Vogliamo sottolineare di nuovo che si tratta di un gioco per “esperti” e che servono almeno un paio di partite per potersi “districare” con le icone stampate sulle tessere e con le varie opzioni che esso offre ad ogni turno.

Unboxing

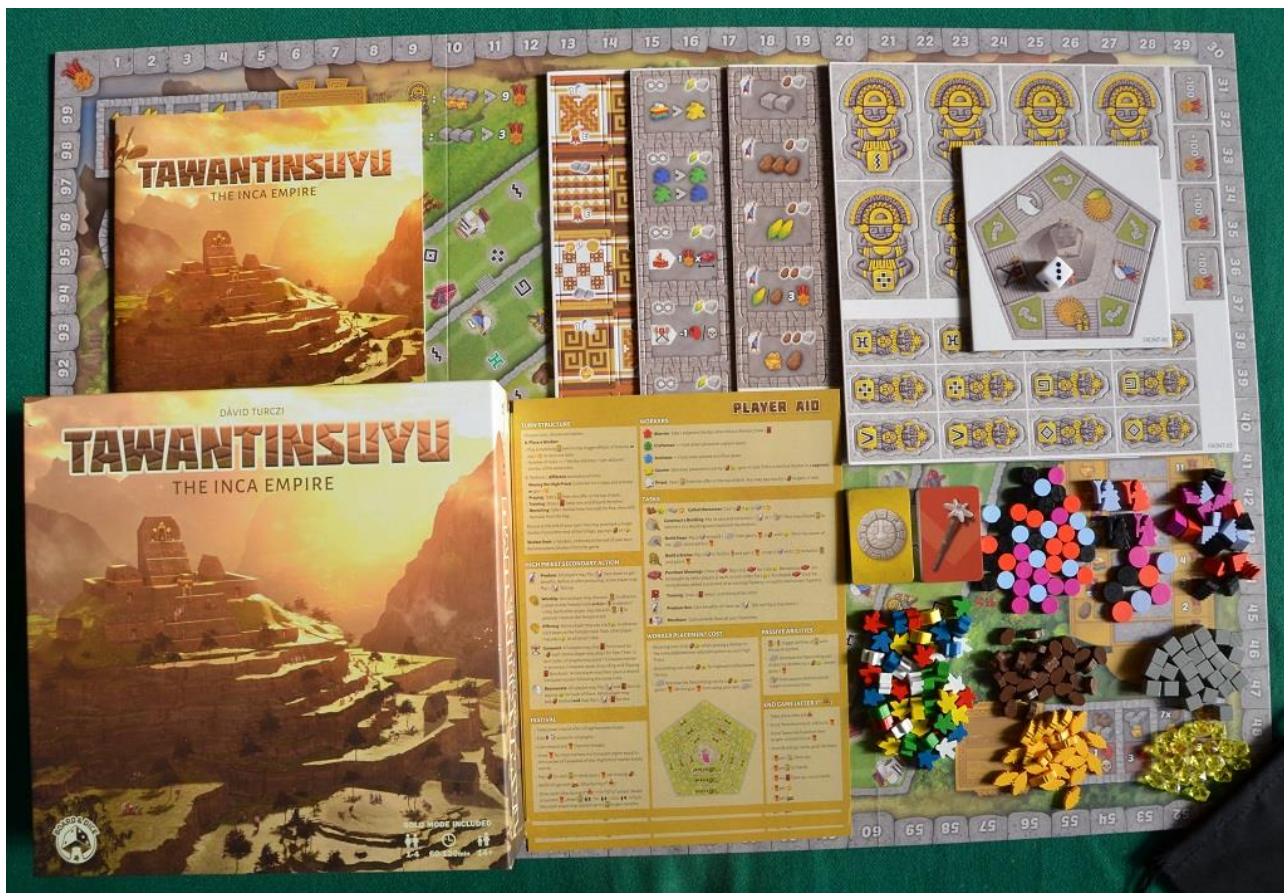


Foto 1 – I componenti di Tawantinsuyu.

Chi ha già provato giochi come Teotihuacan e Tekhenu all'apertura della scatola troverà un "che" di familiare (a partire dal "vezzo" del titolo che inizia con una "T", inaugurato da Daniele Tascini per i suoi giochi "sudamericani").

I componenti sono tanti e non ci metteremo dunque a farne una lista completa, tanto più che ne parleremo più avanti, nel corso della nostra chiacchierata. Notiamo comunque il tabellone, al centro del quale è raffigurata la montagna sacra che servirà agli aspiranti per procurarsi il necessario ad accrescere il loro prestigio: esso è di forma "pentagonale" ed è suddiviso in 5 "sezioni" triangolari, ognuna delle quali possiede tre "terrazzamenti" (basso, medio e alto), mentre in cima si posa una tessera pentagonale (il "Coricancha", ovvero il sacro "Tempio del Sole") sulla quale si muoveranno i Sacerdoti dei giocatori.



Foto 2 – Il tabellone, con la montagna sacra al centro ed il Coricancha in cima.

Data la sua importanza è bene che ci soffermiamo ancora per qualche istante sul tabellone di **Tawantinsuyu**. Come vedete nella foto qui sopra la montagna è disseminata di icone fra loro collegate da sentieri: metà delle icone sono costituite da un simbolo grafico che rappresenta gli Dei, mentre le altre mostrano le risorse che è possibile acquisire.

Attorno alla montagna ci sono: un villaggio (a sinistra) che contiene i lavoratori da impiegare; un accampamento di nomadi (in basso, sempre a sinistra) che è una specie di “riserva” di lavoratori; un cimitero (in alto a sinistra) il cui uso sarà spiegato in seguito, il grande Tempio (a destra) e quattro aree rettangolari che rappresentano le province limitrofe che i guerrieri Inca andranno a razzciare nel corso della partita.

Il resto della componentistica è quello classico: tessere, carte e segnalini di legno colorato per le risorse e i lavoratori: il tutto è di buona qualità e non abbiamo mai avuto problemi giocando.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Il tavolo pronto per una partita a quattro giocatori.

La fotografia qui sopra ci fa vedere un tavolo “apparecchiato”, e da essa si capisce che il setup è un pochino elaborato, quindi sarebbe bene che il “padrone di casa” lo preparasse prima dell’arrivo degli altri giocatori. Dopo aver aperto il tabellone di **Tawantinsuyu** bisogna piazzare un certo numero di lavoratori (in base ai partecipanti) nel villaggio (a sinistra) mettendone poi altri sette in circolo nell’accampamento nomade. Le tessere “Dio” (6 grandi e 12 piccole) vengono piazzate accanto al tabellone, così come le tessere “tappeto”, gli edifici produttivi e quelli “passivi” (li vedremo meglio più avanti), scoprendo le prime tessere di ogni pila.

I mazzi delle carte “Guerriero” e degli “Dei” vengono anch’essi mescolati e posati sul tabellone: infine si dividono per tipo le risorse (pietra, oro, patate e mais) e si mettono a disposizione di tutti.

Ogni giocatore riceve un Sacerdote, due lavoratori di colore diverso (pescati a caso da un sacchetto), 5 segnalini “scala”, due dischetti “marcatore” grandi e 10 piccoli oltre a otto carte “Dio”. Si mettono un dischetto grande nel tempio ed uno nella casella “zero” della pista dei Punti Vittoria (PV), poi occorre esaminare le carte ricevute per sceglierne cinque, da posare scoperte sul tavolo per incassare quanto da esse offerto (vedere la foto qui sotto).



Foto 4 – Le carte “Dio”.

Come si vede ogni carta è divisa in due parti: in alto c'è il simbolo di uno dei sei Dei degli Inca (gli stessi che abbiamo visto disseminati sui terrazzamenti della montagna) mentre in basso vediamo delle icone che rappresentano il “bonus” offerto dalla carta. La prima in alto a sinistra, per esempio, fa prendere al giocatore una tessera “Tappeto” da aggiungere alla sua... collezione; quella in alto a destra regala 3 risorse “mais”; la prima in basso a sinistra offre un “Oro” ed un avanzamento sul Tempio; la terza in basso permette di prendere una risorsa “Pietra” e di costruire una scala; ecc.

Con il “bottino” appena accumulato tutti i giocatori sono ora pronti ad iniziare la partita.

Il Gioco

In ordine di turno i giocatori di **Tawantinsuyu** piazzano il loro segnalino Grande Sacerdote in una delle cinque caselle del Coricancha: il “dove” metterlo esattamente dipende dalla strategia iniziale scelta, come vedremo più avanti.

La sequenza di gioco è davvero... elementare, perché al suo turno ogni giocatore deve scegliere fra:

- (a) - piazzare uno dei suoi lavoratori sulla montagna, oppure;
- (b) – eseguire due azioni secondarie

Il piazzamento sulla montagna è possibile solo giocando una carta “Dio” e posando il lavoratore in una casella con lo stesso simbolo. Questa operazione ha un costo che varia a seconda della zona scelta:

- (1) - un lavoratore nella terrazza alta del settore in cui si trova il proprio Sacerdote spende “0 cibo”;
- (2) – in una terrazza media dello stesso settore del sacerdote il costo è “2 cibi”;

- (3) – in una terrazza bassa dello stesso settore del sacerdote il costo è “5 cibi”;
- (4) – per una qualsiasi terrazza in un settore adiacente a quello del sacerdote aggiungere “+1 cibo”;
- (5) – per una qualsiasi terrazza in un settore NON adiacente a quello del sacerdote aggiungere “+3 cibo”.



Foto 5 – La zona centrale della montagna durante una partita.

Questo costo può essere pagato in patate (preferibilmente) o mais e può essere ridotto di 2 cibi per ogni scala utilizzata. Dopo aver posato il lavoratore il giocatore beneficia del “bonus” di una delle tre caselle adiacenti: guardando la foto, vediamo per esempio il giallo nella terrazza media in basso, dove può scegliere fra 3 patate (icona alla sua destra), costruire una statua (icona in alto) o far produrre le sue “fabbriche” (icona a sinistra).

Il numero dei bonus da acquisire in **Tawantinsuyu** può essere aumentato in alcune circostanze:

- (a) – se un lavoratore “verde” è posato su un'icona verde (o uno “blu” su una blu) il giocatore può ottenere DUE bonus;
- (b) – se un lavoratore è adiacente a 1-3 lavoratori dello stesso colore riceverà 2-4 bonus (uno per ogni icona ed un quarto a sua scelta fra le tre icone);

- (c) – i lavoratori “rossi” permettono di prendere un lavoratore adiacente per metterlo nella propria riserva;
- (d) – i lavoratori “gialli” pagano un cibo in meno per il costo del piazzamento e se sono i primi ad essere posati in una terrazza hanno un “bonus” extra;
- (e) – i “bianchi” possono pagare 1 patata per avere un bonus extra, inoltre pescano una carta Dio dal mazzo (o dagli scarti).



Foto 6 – Tutti i lavoratori disponibili.

Oltre a fornire nuove risorse ai giocatori, i bonus permettono di eseguire le seguenti azioni:

- (1) – Costruire una scala: il costo è di “3 pietre”, ma il giocatore guadagna subito 4 PV, 1 mais e 2 patate; le scale possono essere piazzate solo nelle apposite caselle e servono a collegano i terrazzamenti adiacenti per ridurre di “2 cibi” i costi di piazzamento. Inoltre ogni volta che un giocatore utilizza una scala il suo possessore guadagna 1 PV;
- (2) – Costruire un Edificio: nel gioco ce ne sono di due tipi ma entrambi vengono acquistati pagandone il costo indicato in alto a sinistra nella rispettiva tessera:



Foto 7 – Gli edifici per la Produzione.

(2.1) - Edifici di Produzione (ne vedete un esempio nella foto qui sopra): essi vengono attivati quando il giocatore sceglie come bonus l'icona "produzione" o quando il sacerdote si sposta nell'apposita casella della Coricancha. Così la prima tessera in alto a sinistra costa 1 patata ed una pietra ma ad ogni produzione fornirà 2 pietre; quella in alto a destra costa 1 patata e 2 pietre ma ad ogni attivazione fornirà al giocatore 1 oro e 2 PV; la prima in basso a sinistra costa 2 patate e 2 pietre ma fornirà 3 mais o 3 patate; ecc.



Foto 8 – Gli edifici “Passivi”.

(2.2) – Edifici “passivi” (la foto qui sopra ne mostra qualcuno): essi non producono nulla, ma assegnano bonus in concomitanza con certe azioni. Sono le più “difficili” da memorizzare (e nelle prime partite dovrete consultare spesso l’apposita tabella del regolamento per capire il loro uso) ma alcune di esse possono avere una grande importanza, soprattutto se si riescono a “combinare” fra loro. La prima in alto a sinistra, per esempio, fa guadagnare 1 PV per ogni tessera del tappeto più lungo prima di ogni Festival; la terza in alto a destra permette di posare un guerriero rosso e riattivare fino a due edifici che erano stati “tappati” (usati) precedentemente; l’ultima in basso a destra si attiva quando un altro giocatore mette il suo Sacerdote sulla casella della riattivazione degli edifici e fa guadagnare una carta “Guerra” ed un oro; ecc.



Foto 9 - Le tessere “Tappeto”.

(3) – Acquistare dei tappeti: si tratta di un’azione che nelle primissime partite di **Tawantinsuyu** viene molto sottovalutata, nonostante essa possa dare parecchi PV. Quando viene attivata permette di prendere i primi tre tappeti della pila e di sceglierne uno da aggiungere alla propria riserva. I giocatori possono iniziare diverse “file” di tappeti, ma in ogni fila essi devono essere tutti diversi. Ogni tappeto, come si vede nella foto, è caratterizzato da un “disegno a colori” e da diverse icone ai due lati: accoppiando due tappeti diversi che hanno le stesse icone si otterranno dei bonus importanti, ma è soprattutto la lunghezza (numero di tessere diverse in fila) che assegnerà tanti PV.

(4) – Mercante: attivando questa azione i giocatori incassano tutte le risorse indicate dai loro tappeti “accoppiati” (come abbiamo visto al punto 3);



Foto 10 – Le carte “Militari”.

(5) – Addestramento: in questo caso il giocatore pesca due carte “Guerra” dal mazzo relativo, ne sceglie una per sé e scarta l’altra.

Le carte “Guerra” mostrano uno o due soldati (Vedi foto 10) e servono per effettuare Raids nelle aree adiacenti ma possono anche essere scartate per ottenere immediatamente la risorsa che si vede in basso;

(6) – Produzione: questa azione permette di far produrre uno dei propri edifici, incassando subito quanto indicato e “tappando” (cioè rovesciando sul retro) la tessera scelta.

In alternativa alle sei azioni “principali” di **Tawantinsuyu** che, lo ripetiamo, vengono attivate dai lavoratori piazzati sulla montagna, i giocatori possono eseguire DUE azioni secondarie da scegliere fra le seguenti quattro:

- (I) – Produzione: si incassano le risorse di tutti gli edifici attivi (a faccia in su) della propria riserva (tappandoli subito dopo);
- (II) – Preghiera: si prendono 2 carte “Dio” (dal mazzo coperto e/o dagli scarti);
- (III) – Addestramento: pescare due carte “Guerra”, tenerne una e scartare l’altra;
- (IV) – Reclutamento: si può prendere un lavoratore a scelta dall’accampamento dei Nomadi, sostituendolo subito dopo con un altro preso a caso dal sacchetto;

(V) – Muovere il Gran Sacerdote di 1-3 caselle sulla Coricancha: la casella in cui arriva determina l'azione da eseguire, come indicato qui di seguito:

V1 – Dedicare una statua agli dei: si scarta una tessera statua facendo avanzare di 1-3 caselle il marcatore del tempio ed incassando tutte le risorse indicate a sinistra nel tempio (vedere foto 11 più in basso). Gli altri giocatori possono fare altrettanto ma avanzano solo di 1 casella;

V2 – Offrire 2/4/6 mais agli Dei per avanzare di 1/2/3 caselle nel tempio (incassando le risorse come sopra): Gli altri giocatori possono spendere 3 mais per avanzare di una casella;

V3 – Riattivare le tessere edificio: la prima è gratis, ma le altre costano 1 cibo cadauna. Gli altri giocatori possono fare la stessa cosa pagando 1 mais per tessera;



Foto 11 – La zona del tempio ed una delle regioni da conquistare.

V4 – Raid di Conquista: per prima cosa si sceglie un lavoratore al villaggio e si mette... nel cimitero. Poi il giocatore sceglie una regione dove effettuare il suo raid e marca con un duo dischetto una delle cinque caselle (se libere): paga il numero di “Soldati” indicato in basso (capovolgendo o eliminando le carte Guerra) e incassa quanto indicato. Se, per esempio, scegliamo

la casella centrale della Regione riprodotta nella foto dovremo rovesciare tre soldati (basta una carta con due figure ed un'altra con una soltanto) per ottenere 3 pietre ed 1 oro; ecc.

Quando finisce un turno di **Tawantinsuyu** ogni giocatore può ripristinare due lavoratori nella sua area andando a reclutarne uno al villaggio: se sceglie il primo dal basso gli costerà 1 mais, mentre dall'alto costerà 1 patata, come si vede nella foto che segue:



Foto 12 – Il villaggio e l'accampamento dei nomadi.

Quando l'ultimo abitante lascia il villaggio scatta il "Festival", ovvero una fase intermedia durante la quale si incamera un bel gruzzolo di PV (sempre se i giocatori hanno "lavorato" bene):

- (1) – si esegue per prime l'azione "mercante" (già vista);
- (2) – poi i giocatori incassano i PV indicati nel tempio, a destra del loro marcatore;
- (3) – chi ha la maggioranza di dischetti in ogni regione riceve tanti PV quanti sono i... "morti" nel cimitero;

(4) – si paga 1 patata per ogni carta “Dio” posseduta (o si perdono 2 PV per ogni patata non pagata);

(5) – Il giocatore che ha fatto scattare il festival incassa 1-2-4 PV se era il 1°-2°-3° Festival della partita.

Fatto questo i giocatori pescano 1-2 carte “Dio” dal mazzo e possono scartarne fino a 3 per incassare le risorse indicate (come ad inizio partita). Alla conclusione del terzo festival la partita finisce e si passa al conteggio dei PV.



Foto 13 – Partita in corso.

Qualche considerazione e suggerimento

Dalla descrizione fatta (dove abbiamo ommesso tanti piccoli dettagli per non appesantire la lettura) si capisce la complessità di **Tawantinsuyu**: nonostante si tratti di eseguire azioni “elementari” il problema sta sempre nella scelta di quella giusta al momento giusto, e sempre sperando che gli avversari non ci ostacolino troppo. L’interazione fra i giocatori è del tipo “indiretto”, ovvero si scelgono caselle per toglierle agli avversari, oppure si cerca di superare gli altri nelle regioni da conquistare, attivando un raid quando gli avversari sono a corto di carte Guerra e non possono quindi ottenere nulla di interessante.

L’alternanza di azioni principali (posa dei lavoratori) e secondarie è una caratteristica di **Tawantinsuyu**: impossibile pensare di utilizzare sempre il piazzamento lavoratori perché prima o poi si arriva ad un punto morto. Naturalmente l’azione secondaria più interessante è quella del Gran Sacerdote: attivato al momento opportuno esso può dare una bella spinta al gioco, per esempio permettendo di riattivare gli edifici o le carte Guerra, oppure partendo alla conquista di una nuova

regione o semplicemente facendo avanzare il nostro marcatore sul tempo, dove sarà possibile ottenere non solo risorse, ma, man mano che si sale, un numero di PV sempre crescente.

Abbiamo già accennato alle tessere “Tappeto” ed al fatto che spesso vengono un po’ snobbate, nelle prime partite: quando possibile cercate invece di prenderne qualcuna e di “interfacciarla” il prima possibile con un’altra con le stesse icone in modo da sfruttarla non solo con l’azione Mercante, ma anche durante il Festival: guadagnare una dozzina di risorse e 20-30 PV non è così difficile, se si sta attenti.



Foto 14 – La postazione di un giocatore durante la partita.

I raid sono fruttiferi solo se ci si arriva con una buona scorta di soldati e questi si ottengono pescando spesso carte “Guerra”: dopo il primo raid alcune carte dovranno essere eliminate (per ottenere obiettivi e risorse importanti) ma nella maggioranza dei casi le dovremo invece girare sul dorso, tenendole però nella propria postazione. Cercate allora di ripristinarle il prima possibile per evitare che gli avversari, per mettervi in difficoltà, lancino rapidamente un altro raid.

Infine le statue degli Dei: spesso ce ne ricordiamo verso la fine della partita ed allora i benefici sono abbastanza bassi: comprandole invece nei primi turni di gioco (ovviamente finalizzando le altre operazioni all’acquisizione delle risorse necessarie) non solo si guadagnano subito 3 PV (statue piccole) o 9 PV (le grandi) ma poi possiamo rivenderle al più presto (con l’azione del vostro Grande Sacerdote) per incassare le risorse del tempio (durante la salita del marcatore) e un maggior numero di PV (durante il Festival).

Commento finale



Foto 15 – La scatola del gioco.

Tawantinsuyu è un buon gioco in perfetto stile “German” (anche se è stato creato e prodotto interamente da polacchi) e regalerà ore piacevoli a chi avrà la costanza di studiarlo, provarlo e giocarlo parecchie volte. La curva di

apprendimento inizia un po’ piatta, dato che si devono memorizzare tante icone e capire l’uso migliore di ogni azione, ma dopo un paio di partite le cose saranno già più chiare ed i giocatori potranno sviluppare diverse strategie per capire quale sia la più adatta alle loro caratteristiche o alle opportunità in campo.

Ma è soltanto dopo almeno 4-5 partite che si potrà godere al meglio del gioco: purtroppo i tempi “moderni” raramente permettono di provare un gioco più di 3-4 volte, causa l’ormai pazzesca corsa alle novità che priva parecchi titoli del tempo necessario ad apprezzarli in pieno.

Ma se voi siete fra quelli a cui piace mettere rudemente alla prova i vostri neuroni allora **Tawantinsuyu** è uno dei giochi più adatti.