



CERCA IN KAOSONLINE

RICERCA AVANZATA

INFO ARTICOLO:

TIPO: Recensioni  
DATA: 07-07-2005

GIOCO:

Gioco da tavolo (generico)

LINEA:

Altre linee

GENERE:

Gioco da tavolo

PRODUTTORE:

Altri produttori

DISTRIBUTORE:

Non applicabile

## HIMALAYA

di Pietro Cremona

**Percorrete le cime più alte al mondo in questo gioco!**

Tipo : Gioco da tavolo  
Editore : Tilsit  
Autore : Régis Bonnessée (Francia)  
Anno : 2004  
Giocatori : da 3 a 4  
Età : da 12 anni in su  
Durata : 50-80 minuti  
Prezzo : 34,90 Euro

Da qualche anno in Francia il gioco da tavolo sta diventando sempre più popolare, e così non è un caso che alcune delle case editrici emergenti siano proprio francesi : una di queste è TILSIT che si è fatta strada anche in Italia, grazie all'enorme lavoro di promozione di Tilsit Italia. Alcuni dei giochi dell'ultima "cuvée" 2004 stanno raggiungendo una interessante popolarità anche all'estero, ed HIMALAYA è uno di questi : regole abbastanza semplici da essere studiate in 15-20 minuti e spiegate in 5-10 minuti, meccanismi logici e coinvolgenti ed equilibrio nel punteggio hanno reso questo gioco uno dei miei preferiti degli ultimi mesi

All'apertura della scatola non si rimane certo delusi dai componenti : un tabellone che ci mostra le cime innevate dell'altopiano tibetano (con 20 località collegate fra loro da sentieri e stradine), quattro "schermi" per i giocatori, quattro serie di miniature di plastica colorata (uno yack, cinque candelieri e quindici monaci per ciascuno), un sacchetto di "cubetti di legno" in cinque colori (le "risorse" da raccogliere e commerciare), una serie di dischetti "obiettivo", una di "azioni", alcuni dischetti speciali, un dado e due sacchetti neri.

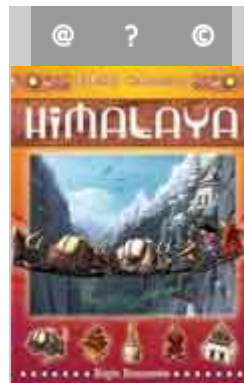
Prima di cominciare vi consiglio :

(1) - di praticare con un cutter due taglietti ai lati degli "schermi" per permettere di infilare le cime dei risvolti ed impedire alle pieghe di aprirsi, facendo cadere le vostre risorse.

(2) - quando "depurate" i dischetti "obiettivo" non buttate via i cerchietti arancione interni, ma teneteli in un sacchettino : torneranno utili nei conteggi finali.

All'inizio del gioco si lancia per cinque volte un dado a 20 facce e si piazza un "obiettivo" in ogni località indicata dal dado (ci sono, appunto, venti località, divise in templi, monasteri e paesini) : poi si lancia di nuovo il dado per cinque volte pescando ogni volta 5 "risorse" a caso da un sacchetto contenente i cubetti e mettendole nelle località indicate. Nessuna di esse può però avere più di un oggetto per cui, al termine del piazzamento iniziale, avremo 10 località "occupate" e 10 libere.

A questo punto ogni giocatore piazza il suo segnalino "yack" su una località a scelta. Deciso il "turno" ognuno prende 6 gettoni "azione" e li piazza in sequenza dietro al suo schermo per non farsi vedere dagli altri. I gettoni hanno 4 facce diverse, ed ognuna indica un'azione : spostamento su un sentiero di terra battuta, spostamento su un sentiero sulla roccia, spostamento su un sentiero nel ghiaccio o transazione. Sul retro del gettone c'è lo yack che si riposa (il segnalino non fa alcuna azione in quel segmento). Si tolgono gli schermi e tutti eseguono a turno la loro prima azione, spostando lo yack lungo il sentiero scelto oppure eseguendo un acquisto di risorse o uno scambio per raggiungere un obiettivo. Questa è ovviamente la fase chiave del gioco perché occorre programmare



La scatola del gioco.



Un momento di una partita.



Il contenuto della confezione.

esattamente le proprie azioni tenendo però conto di quello che potrebbero fare gli avversari.

Quando si arriva in una località e l'ordine è di "transazione", il giocatore può prendere una risorsa (se la località ne ha ancora) partendo però (l'educazione in Tibet è molto importante) da quella di valore più basso : ecco perché a volte è meglio far passare prima un avversario (per esempio giocando un gettone azione dal lato "riposo"), sperando che raccolga una risorsa di valore più basso per poi arrivare a prenderne una di valore più alto.

Le risorse prese vengono nascoste dietro lo schermo e servono a due cose : innanzitutto si possono usare per raggiungere degli "obiettivi" (detti "ordini" nel gioco) ognuno dei quali ha un "costo" diverso (in numero e tipo di risorse) ed un valore proporzionato al costo (per esempio gli obiettivi con solo sale o orzo valgono 2-3 punti, mentre quelli con giada o oro arrivano a 8-9 punti). Poiché non è permesso raccogliere più di una risorsa alla volta in una località, è necessario prima uscire da quella casella utilizzando un'azione per poi rientrarvi nel segmento successivo e prendere successivamente una nuova risorsa. Questo "avanti/indietro" può essere molto redditizio, soprattutto quando gli avversari sono lontani e non possono piombarci addosso proprio quando abbiamo reso disponibili i pezzi più pregiati, ma consuma parecchie azioni e quindi va programmato attentamente. Le risorse vengono tirate in ballo anche durante i turni di "inventario" (quarto, ottavo e dodicesimo o ultimo) : chi ha il maggior numero di "cubetti" in ogni colore riceve infatti TRE punti (in caso di parità non si assegnano punti). Questo significa che nei tre turni indicati si deve scegliere se far sfruttare le risorse per accaparrarsi degli obiettivi o non consumarle e portare a casa un sacco di punti extra. Scelta non facile, specie nell'ultimo turno !!!

Ogni volta che un giocatore ha collezionato abbastanza risorse da soddisfare un obiettivo deve spostarsi nella località interessata e "pagare" alla cassa le risorse richieste . A questo punto può scegliere una o due delle seguenti opzioni : "incassare" il gettone obiettivo ; oppure posare un "candelabro" nella località in cui si trova ; o infine piazzare nei territori adiacenti alla località uno, due o tre monaci. Ogni "paese" dà diritto a posare un solo monaco (e l'eventuale candelabro varrà un solo punto) : ogni tempio due ed ogni monastero tre. Anche qui la scelta non è sempre così immediata, ma è chiaro che se l'obiettivo vale almeno 5 punti è già appetibile qualunque sia il tipo di località, mentre nei monasteri è forse più interessante piazzare monaci e candelabri (che daranno un massimo di 3+3 punti) piuttosto che incassare obiettivi da 3-4 punti. Non è una regola né un suggerimento, perché tutto dipende da quale strategia intende applicare ogni giocatore : spesso infatti conviene abbandonare subito una delle tre "tattiche" per concentrarsi sulle altre due (come vedremo nelle condizioni di vittoria)

Ogni volta che una località viene "svuotata" si lancia il dado e si riempie dello stesso materiale la casella indicata, in modo da averne sempre e solo 10 vuote. Al termine del dodicesimo turno, effettuati i calcoli per l'inventario, si procede al conteggio finale ed alla verifica del vincitore.

Si calcolano innanzitutto i punti di INFLUENZA RELIGIOSA (si moltiplica ogni candelabro per il valore della località) e si dichiara il vincitore "religioso" Poi si calcola l'INFLUENZA POLITICA (calcolando le regioni controllate dal giocatore : per controllare una regione bisogna avere più monaci di tutti) e si dichiara il vincitore "politico" Infine si calcola l'INFLUENZA ECONOMICA (facendo la somma dei punti ricevuti conquistando gli obiettivi e vincendo gli inventari) e si dichiara il vincitore "economico"

Per vincere ad Himalaya occorre conquistare la vittoria in ALMENO DUE delle tre categorie viste sopra.

Una volta capito bene come funziona il gioco basico è senz'altro consigliabile utilizzare anche le regolette "avanzate", che aggiungono un po' di pepe alle partite, sia perché ognuno ha a disposizione tre gettoni speciali che possono rallentare le mosse avversarie (una volta giocati però i gettoni si scartano) sia perché durante i turni di "inventario" sono ammesse alcune azioni extra.

## PROFILO

### PRO

- + Grafica accattivante : componenti di ottima qualità
- + Regolamento semplice da spiegare e da capire
- + Partite molto varie e difficilmente prevedibili o ripetitive
- + Molto interessante per i giocatori un po' più esperti perché devono

programmare per tempo le loro scelte

**CONTRO**

- Schermi poco pratici (vanno "aggiustati" un po')
- Qualche difficoltà nell'individuare chiaramente le "regioni" (non sono colorate)
- Non troppo adatto ai giocatori più giovani perché occorre una certa concentrazione per le scelte strategiche

**VOTI**

Presentazione: 8

Testo: 8

Giocabilità : 9

Voto totale: 90 %

L'impressione : Himalaya è ottimo sia per giocatori esperti (che si concentreranno molto più sulle strategie) che per giocatori occasionali, che comunque saranno coinvolti dai meccanismi di raccolta e scambio.