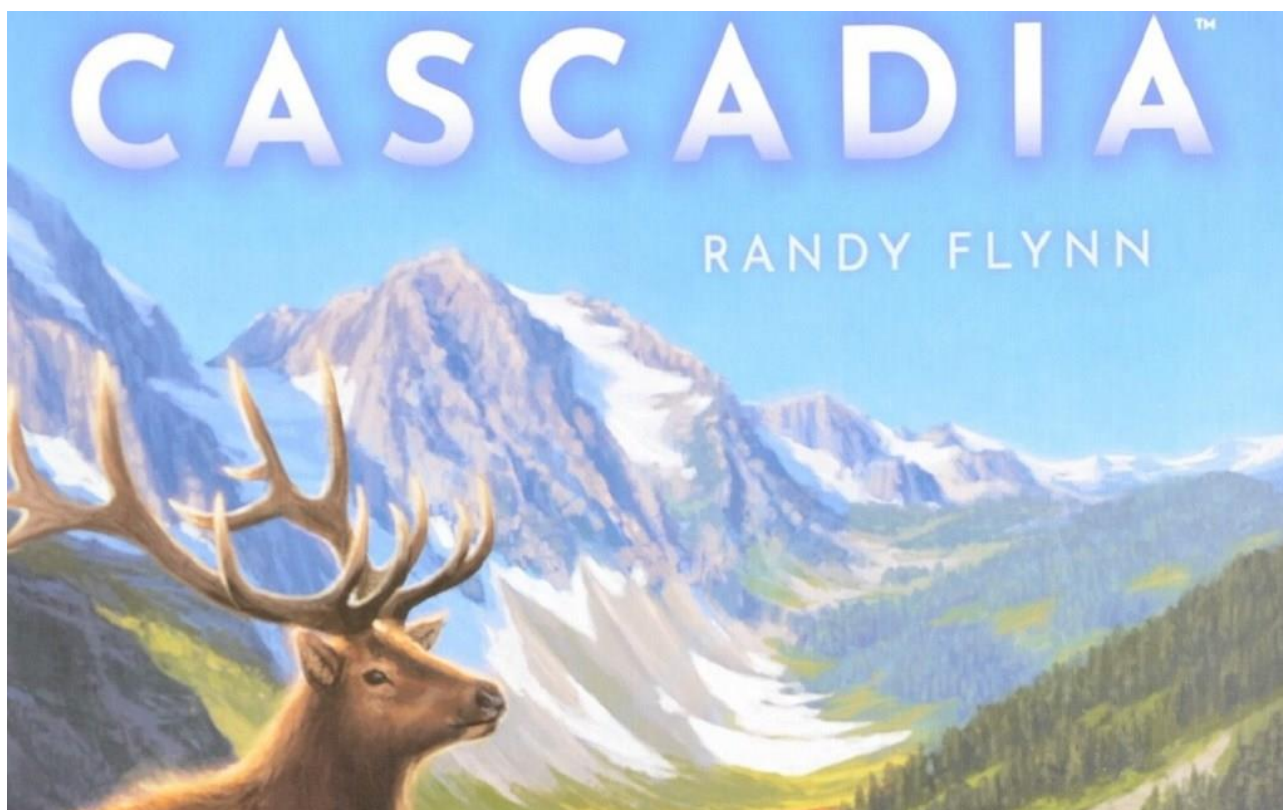


CASCADIA

Viaggio nella Natura e fra gli animali selvatici



Introduzione

Si è fatto un gran parlare di **Cascadia**, su Internet e sulle riviste specializzate, e tutti i commenti erano positivi, per cui quando è arrivata la nostra copia del gioco la curiosità era molto alta: ci eravamo fatti l'idea "generica" che si trattasse di una variante dell'ormai classico gioco di posa delle tessere (alla Carcassonne) ma volevamo sperimentare in prima persona perché tutti lo avessero apprezzato.

Cascadia è stato prodotto dalla ditta americana Flatout Games (Calico, **Point Salad**, ecc.) e lo ha localizzato in italiano **Little Rocket Games**: è adatto a 1-4 giocatori di 10 anni o più e dura da 30 a 45 minuti (a seconda del numero dei partecipanti e dei loro tempi di reazione...).

Lo abbiamo provato su diversi tavoli (in famiglia, con gli amici e al club) e con diversi giocatori (da 8 anni in su) e la recensione che vi apprestate a leggere è il risultato di questi test e dei commenti ricevuti, premettendo che il gioco è piaciuto e che la nostra valutazione è molto positiva.

Unboxing

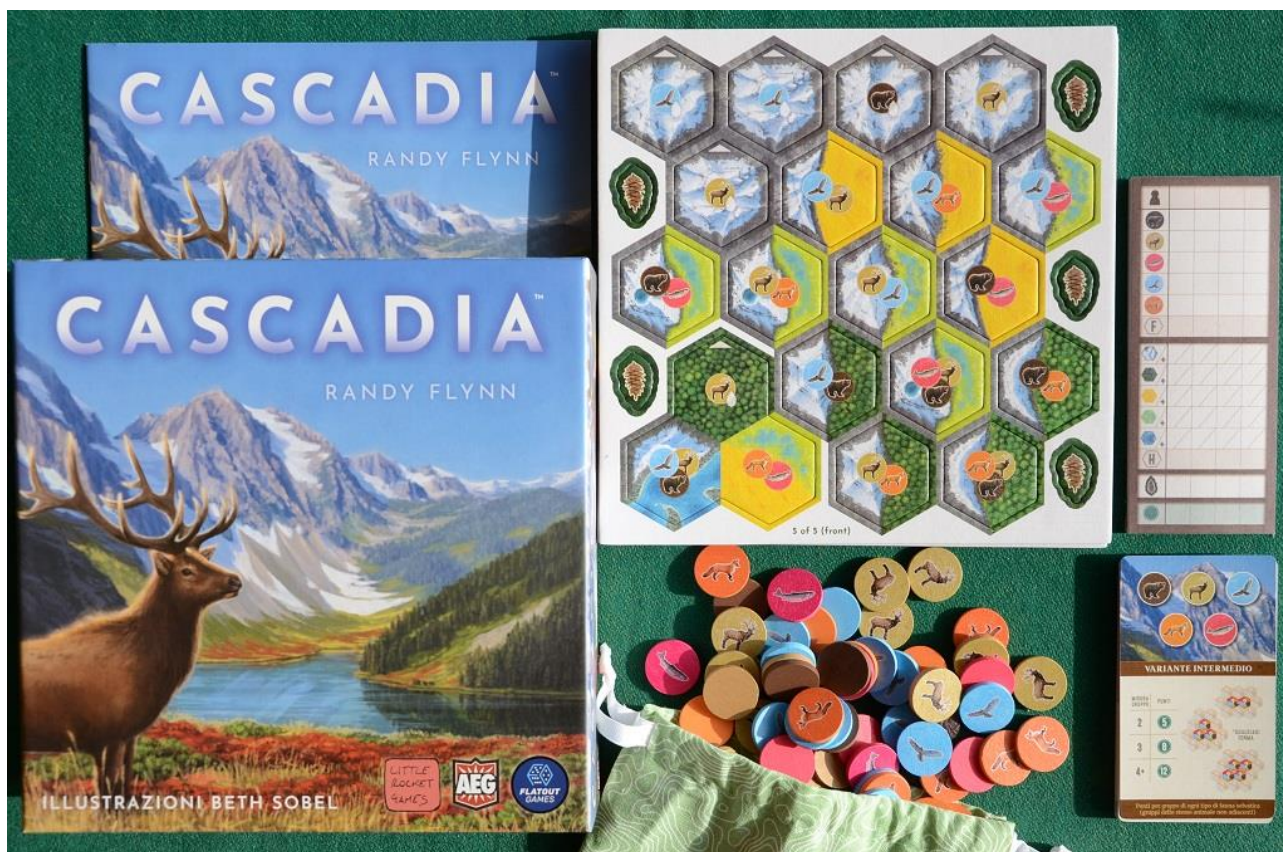


Foto 1 – I componenti.

Aprendo la scatola si nota immediatamente che **Cascadia** non utilizza un tabellone ma ci sono cinque fustelle di cartone robusto da cui dovremo estrarre 25 segnalini “Natura” (che rappresentano delle piccole pigne), 110 tessere esagonali “Habitat” (con vari tipi di terreno) e 5 tessere “Habitat iniziale” (formate da tre esagoni uniti). Gli altri componenti sono costituiti da un pacchetto di 21 grandi carte “Punteggio” (70x120 mm), un blocchetto segnapunti ed un sacchetto di stoffa che contiene 100 dischetti di legno colorato con cinque tipi di animali stampati sopra: Alce (beige), Falco (Azzurro), Orso (marrone), Volpe (arancione) e Salmone (rosso).

Il libretto delle regole è in italiano, tutto a colori e diviso in due parti: il gioco standard (inclusa la variante in solitario) e le “imprese”, di cui parleremo più avanti. Completa il tutto un blocchetto segnapunti con una cinquantina di foglietti, stampati a colori.

Nulla da eccepire sui materiali, ma ci sarebbe piaciuto che fosse incluso anche un secondo sacchetto di stoffa per le tessere Habitat, cosa a cui noi abbiamo provveduto immediatamente, soprattutto per riporre ordinatamente nella scatola tutti i componenti a fine partita.

Preparazione (Set-Up)

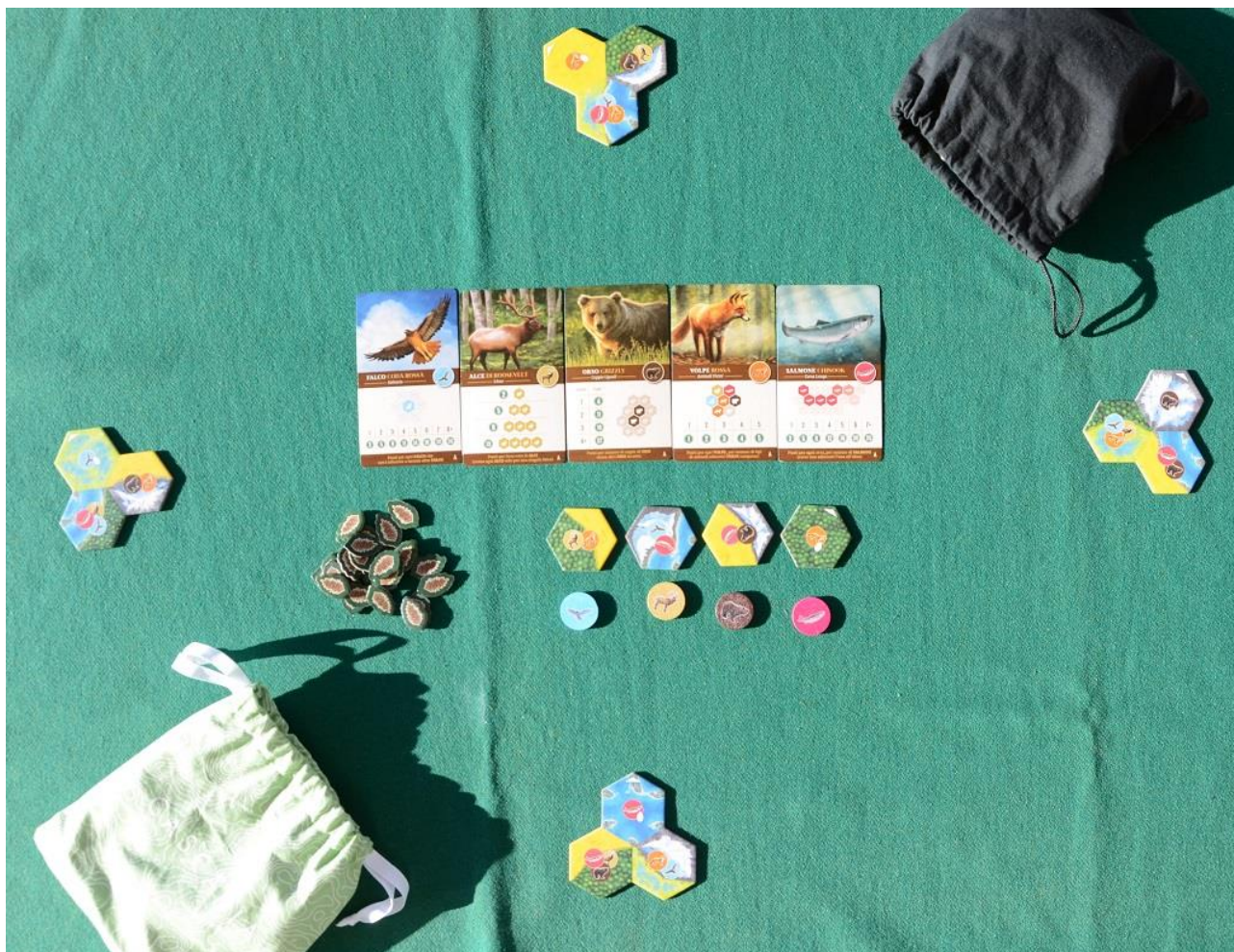


Foto 2 – Esempio di tavolo preparato per quattro giocatori.

Predisporre un tavolo per giocare a Cascadia è un'operazione piuttosto semplice: pescate una carta su quattro per ognuno dei cinque tipi di animale e posatele al centro del tavolo: le regole consigliano di usare per le prime partite le carte marcate con una “A” e noi ci sentiamo di confermare che riteniamo sia davvero la scelta migliore.

Poi bisogna estrarre quattro tessere “Habitat” dal sacchetto (oppure da una delle pile formate ad inizio partita, secondo le regole) e subito dopo si pescano a caso quattro dischetti “Animale” da abbinare alle tessere. Mettere infine i gettoni “Pigna” vicino alle carte, a portata di mano di tutti i giocatori.



Foto 3 – Le tessere Habitat iniziali.

Tutti prendono una delle cinque tessere triple “Habitat Iniziale” e la mettono davanti alla loro postazione, facendo attenzione a lasciare un certo spazio libero tutt’intorno per la costruzione del loro territorio. Da notare che ogni “esagono” (così come ogni tessera “Habitat iniziale”) è composto da uno o due tipi di territorio e, al centro, mostra 1-3 simboli di animale, a significare che quel terreno è il più adatto per loro.

Le tessere con un solo tipo di terreno (evidenziate anche da un triangolino bianco) sono chiamate “Chiave di volta” e mostrano tutte un solo animale: se guardate bene la Foto vedrete anche una minuscola icona bianca che rappresenta una pigna, a significare che se un giocatore posiziona l’animale indicato proprio su quell’esagono può incassare un gettone “Pigna”, il cui uso verrà spiegato poco più avanti.

Il Gioco



Foto 4 – Esempio di tessere “Habitat”.

Tutte le altre tessere hanno due diversi terreni, come si vede nella Foto 4: fiume (di colore azzurro), terreno paludoso (come nella tessera in alto al centro, sotto al pesce), pianura (giallo), bosco (verde) e montagna (bianco). Uno degli obiettivi del gioco è quello “classico” di accostare le tessere in modo da formare zone adiacenti dello stesso terreno ma, a differenza di altri, in **Cascadia** non è obbligatorio che i lati adiacenti di due diverse tessere abbiano lo stesso tipo di terreno: tenete a mente queste due indicazioni.

A turno i giocatori scelgono uno degli “abbinamenti” Tessera/Dischetto e mettono la prima adiacente (almeno per un lato) ad un’altra del loro territorio, oppure all’”Habitat Iniziale”: poi posano il dischetto su una qualsiasi tessera (che può anche non essere quella appena posizionata) che abbia il disegno di quell’animale. Infine pescano una nuova tessera Habitat dal sacchetto ed un dischetto animale da abbinare ad essa e così ripristinano la riserva sul tavolo.



Foto 5 – Le carte “Punteggio” mostrano i diversi animali della zona con le combinazioni necessarie per ottenere dei Punti Vittoria (PV) a fine partita.

Come abbiamo anticipato **Cascadia** non è il “solito” gioco di posa di tessere, e questa differenza sta proprio nell’utilizzo dei gettoni “Animale”: scopriamo perché aiutandoci con la Foto 5 qui sopra. Come vedete sotto la foto di ogni animale ci sono delle “combinazioni” che, se rispettate, offrono un certo numero di PV al termine della partita.

La prima carta in alto a sinistra, per esempio, ci dice che una coppia di orsi in tessere adiacenti ci darà 4 PV, ma solo se non ci saranno altri orsi negli otto spazi adiacenti: se le coppie saranno poi 2-3-4 si otterranno rispettivamente 11-19-27 PV.

La carta in alto a destra invece ci spiega che per ogni animale diverso adiacente ad un dischetto “Volpe” si ottiene 1 PV; quella in basso a sinistra indica che con 2-8 “Falchi” non adiacenti ad altri ma con una vista diretta ad un altro Falco si guadagnano 5-28 PV; quella in basso e destra ci spiega che per ogni “sequenza” di 3-4-5 salmoni sul terreno verranno assegnati 10-12-15 PV, purché le sequenze NON siano adiacenti fra loro; ecc.



Foto 6 – A partita in corso il territorio di un giocatore potrebbe assomigliare a questo.

La Foto 6 mostra il territorio di un giocatore dopo la prima metà della partita e può servirci come esempio per spiegare come posare tessere e dischetti. Il giocatore è riuscito infatti a creare una sequenza di cinque “salmoni”, a piazzare due aquile fra loro separate ed un paio di volpi (da 4 e 3 PV al momento), mentre l’orso in alto a sinistra è già pronto a formare la prima coppia. Notare anche le tre aree di terreno già formate: una di “fiume” da 6 tessere, una paludosa da 5 tessere ed una di pianura (gialla) da 5 tessere.

In effetti l’altro modo di fare punti a **Cascadia** è proprio quello di creare aree con lo stesso tipo di terreno, cercando di allargarle il più possibile: a fine partita ogni tessera del territorio più grande di ogni terreno assegna infatti 1 PV, ma è possibile aggiungere anche qualche PV extra come bonus se il giocatore ha l’area più grande di tutti i partecipanti.



Foto 7 – Alcune delle tessere “Chiave di Volta”.

Un discorso a parte va fatto infine per le tessere “Chiave di volta” (ne vedete alcune nella Foto 7 qui sopra): come abbiamo anticipato ognuna di esse mostra un solo tipo di terreno, un solo animale, un piccolo triangolino bianco su un vertice e l’icona di una pigna al centro. Ogni volta che viene posato sulla tessera l’animale che vi è ritratto il giocatore riceve un gettone “Pigna” dalla riserva, da utilizzare in seguito per:

- (1) – prendere una tessera e un dischetto animale qualsiasi fra quelli esposti sul tavolo, senza rispettare gli abbinamenti: il giocatore paga una Pigna e prende quello che preferisce;
- (2) – togliere dal tavolo da uno a quattro dischetti animale esposti per sostituirli con altri presi dal sacchetto;
- (3) – ricevere 1 PV per ogni gettone conservato a fine partita.

Se sul tavolo, dopo aver ripristinato tessere e dischetti, appaiono quattro animali uguali essi devono essere sostituiti da altri quattro dischetti; se invece sono solo tre uguali è il giocatore di turno a decidere se cambiarli o lasciarli in esposizione.

La partita a **Cascadia** termina quando non ci sono più tessere terreno nel sacchetto e quindi non si potrebbe rimpiazzare l’ultima prelevata: a quel punto tutti i giocatori avranno fatto 20 turni e si potrà iniziare il calcolo dei punti.

Proviamo a fare un esempio pratico di conteggio con l’aiuto della Foto 8 qui sotto.



Foto 8 – La postazione di un giocatore a fine partita: notare che si giocava con le carte di base (tutte contrassegnate da una A).

Per prima cosa verifichiamo i PV dovuti alle combinazioni di animali:

- Due coppie di orsi valgono 11 PV;
- Una sequenza di 7 salmoni (non adiacenti ad altri) vale 25 PV;
- Quattro falchi non adiacenti valgono 11 PV
- I PV delle quattro volpi sono la somma di: $4+3+3+4 = 14$ PV;
- I cervi assegnano $5+2 = 7$ PV

Per un totale di 68 PV (un punteggio non proprio esaltante ...)

Se ora controlliamo i territori del nostro amico (ricordate che si conteggia solo quello più vasto di ogni tipo di terreno) avremo:

- Fiume: 8 PV
- Pianura: 11 PV
- Bosco: 5 PV

- Palude: 5 PV
- Montagna: 4 PV

Per un totale di 33 PV (questo è un punteggio passabile, ma si può fare di meglio).

Infine il giocatore ottiene 3 PV extra per avere avuto il territorio più vasto in pianura, 1 PV per il secondo più vasto (fiume) e 2PV per i gettoni pigna risparmiati, arrivando così ad un totale generale di 107 PV. Nelle nostre partite test il punteggio medio è stato di 102-125 PV per cui il giocatore dell'esempio ha avuto una performance media... ma si è comunque divertito.

Qualche considerazione e suggerimento

Il regolamento ci spiega che **Cascadia** è il nome di una vasta regione del continente Nordamericano, bagnata dall'Oceano Pacifico e a cavallo fra Canada (British Columbia e Yukon) e Stati Uniti (Washington, Idaho e Oregon): il nome pare sia stato preso dalla catena montuosa delle Cascate, ma la zona è sempre sotto osservazione perché in quella regione convergono le placche Oceanica e Nordamericana e quindi ci sono molti terremoti profondi e parecchi vulcani attivi. Forse è proprio per questo che l'habitat naturale non è stato ancora... devastato dall'uomo. In fondo al regolamento troviamo inoltre una breve descrizione di tutte le specie animali dell'area.



Foto 9 – I dischetti con i cinque tipi di animali selvatici di Cascadia.

Tornando al gioco vogliamo ancora una volta sottolineare che i Punti Vittoria si guadagnano quasi esclusivamente con combinazioni di animali e di territori (gli obiettivi di **Cascadia**): è chiaro che non sarà possibile, nel corso di una partita, raggiungere grandi punteggi in TUTTE le categorie perché il rischio sarebbe di ottenere pochi PV in ognuna di esse. Il gioco in effetti premia chi raggiunge i livelli più elevati di ogni obiettivo, quindi vi consigliamo di concentrarvi su 2-3 territori al massimo e di allargarli il più possibile quando sceglierete le tessere. Naturalmente anche gli altri territori sono utili per arrotondare il bottino, quindi se siete in difficoltà a trovare quelli giusti pensate ad allargare un po' anche quelli che non avevate scelto.

Per quanto riguarda gli animali dovrete studiare attentamente come guadagnare PV con ognuno di essi, ricordando che ci sono solo 20 dischetti per tipo, quindi se vedete che due giocatori hanno iniziato a collezionare salmoni ... voi passate ad altro perché non ci saranno abbastanza dischetti perché tutti arrivino al top. Ricordate anche che, contrariamente ai territori, TUTTI gli animali fanno punti anche se con combinazioni diverse, quindi se per prendere una tessera vi tocca raccogliere anche un animale che non vi serve poco importa, visto che anche lui porterà qualche punto. Se invece foste costretti a piazzarlo in una tessera che vi serve per un'altra sequenza molto più remunerativa non esitate a scartare il dischetto, rimettendolo dentro al sacchetto.



Foto 10 – I gettoni “Pigna”, chiamati “Natura” nel regolamento, possono diventare davvero molto utili se usati bene.

Le “Pigne” sono spesso fondamentali per continuare delle sequenze di terreno ed animali scegliendo i “pezzi” giusti senza dover rispettare gli abbinamenti, quindi se possibile è sempre meglio scegliere le tessere “Chiave di Volta” per raccogliere i gettoni: trattenetevi però dall’usarli quando non è strettamente necessario ed accumulatenene qualcuno da impiegare al momento più opportuno (se ne può giocare anche più d’uno a turno).

Il regolamento ci propone anche una mezza paginetta per giocare “in solitario” ed un paio di varianti da utilizzare ”in famiglia”, con le quali si eliminano tutte le carte Punteggio degli animali per usarne una semplificata. Cambia di molto la parte “strategica” del gioco ma anche i più giovani possono misurarsi con genitori e nonni.

Molto più interessanti sono invece le regole delle ultime pagine riguardanti le “Imprese di **Cascadia**”: esse ci permettono infatti di effettuare una vera e propria “esplorazione totale” del territorio grazie a 15 diverse combinazioni di carte Punteggio (solo la prima “Impresa” è uguale al gioco base): ogni Impresa indica il punteggio minimo da raggiungere per superarla ed eventuali variazioni alle regole. Una speciale mappa dell’area mostra cinque diversi sentieri (uno per giocatore) formati da 50 caselle da annerire, una alla volta, dopo ogni impresa conclusa con successo: chi arriva primo in fondo al sentiero potrà fregiarsi del titolo di “Biologo di Cascadia”...

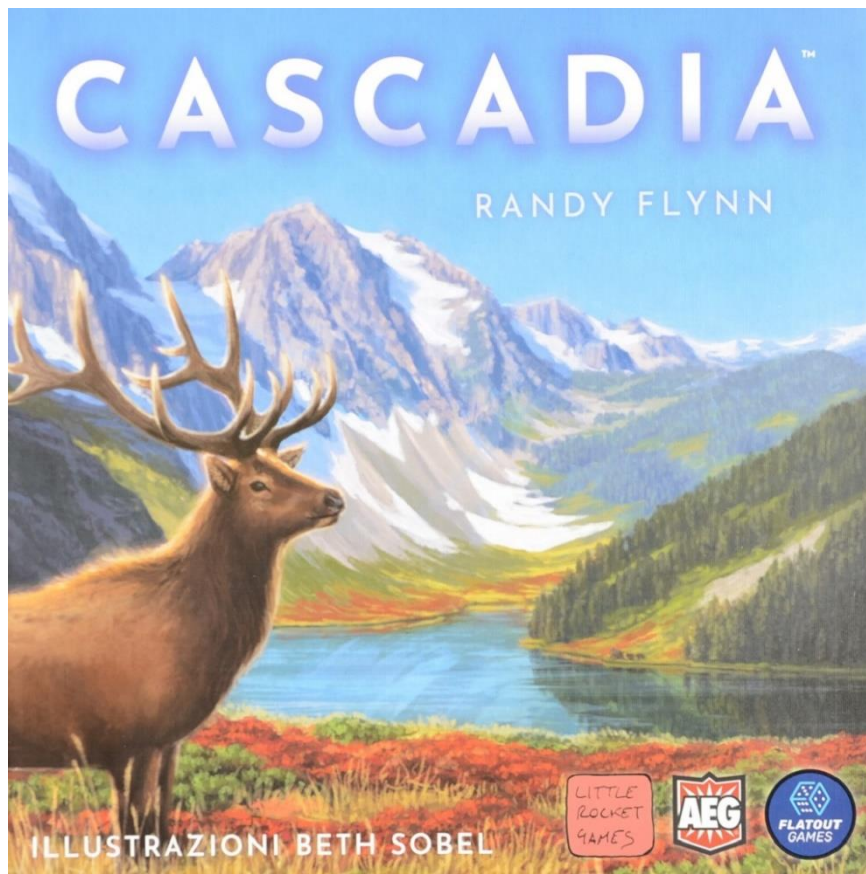


Foto 11 - La scatola di Cascadia.

E se questo ancora non vi basta potrete anche sperimentare le imprese con “Restrizioni alle Regole” (da scegliere fra 10 diverse combinazioni) in modo da complicarvi più o meno la vita... ed il gioco: tutto ciò ovviamente contribuisce alla grande rigiocabilità di **Cascadia** ed è per questo che le abbiamo dato un voto molto alto.

Commento finale

Sicuramente i lettori avranno già compreso che il gioco è piaciuto a noi e a tutti coloro che si sono gentilmente prestati a fare delle prove al nostro tavolo: fortunatamente nessuno ha espresso commenti negativi e questo la dice lunga sul come sia stato accolto.

Siamo anche riusciti a fare qualche test “in famiglia” per provare la versione semplificata e abbiamo potuto constatare che effettivamente il fatto di non differenziare più le carte “Punteggio” (se ne usa una sola uguale per tutti) e di considerare allo stesso livello tutti i “gruppi” di animali (purché dello stesso tipo e non adiacenti ad altri uguali) rende il gioco più accessibile, anche se i punteggi che si ottengono sono ovviamente più bassi.

Abbiamo infine qualche dubbio sulla possibilità che molti giocatori portino a termine la versione “Imprese” di **Cascadia** (50 partite sono davvero tantissime, anche per un gioco semplice e veloce come questo) ma riteniamo molto interessante che l’autore abbia voluto creare delle “variazioni sul tema” permettendo così ai partecipanti, in base alla loro esperienza, di scegliere ogni volta un diverso set-up ed una serie di variazioni/restrizioni alle regole o al punteggio. Promosso dunque a pieni voti!

*"Si ringrazia la ditta **LITTLE ROCKET GAMES** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*