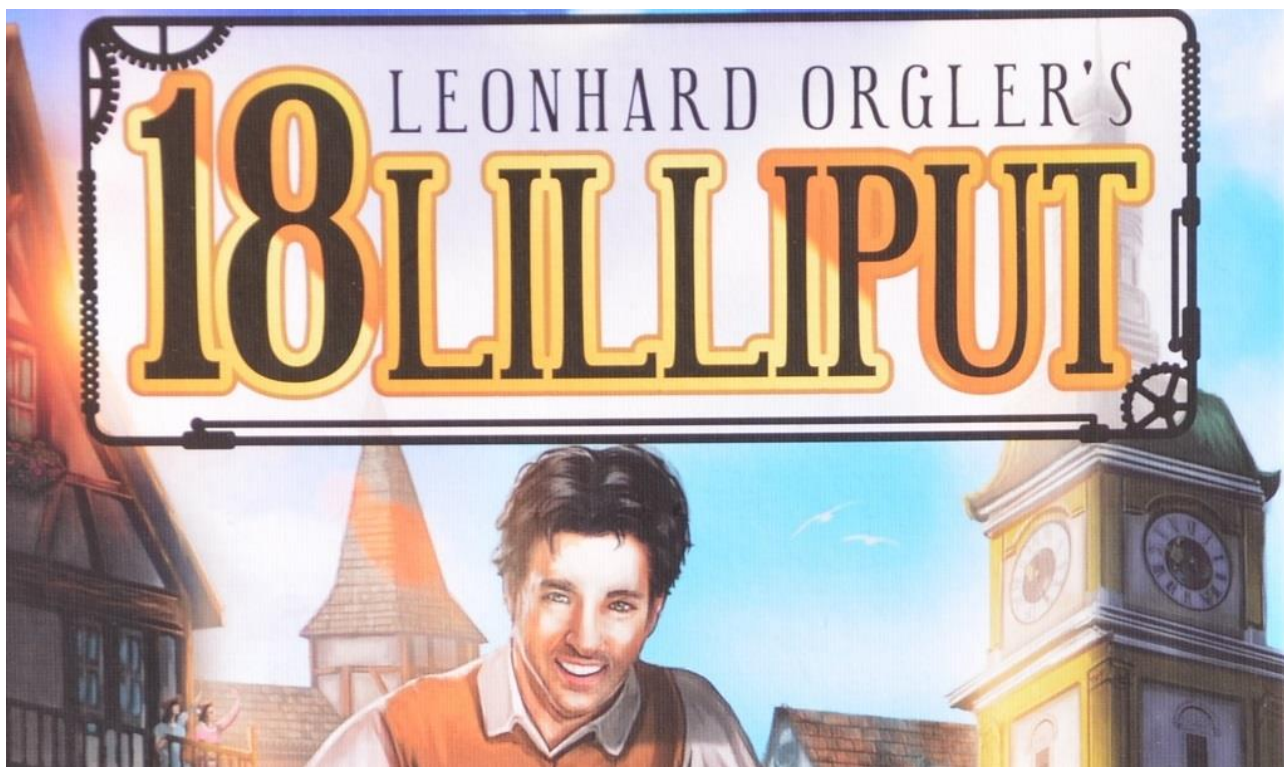


18LILLIPUT

A Lilliput arrivano le ferrovie, naturalmente con l'aiuto di Gulliver!



Introduzione

Nel 2017 Balena Ludens aveva pubblicato una panoramica dell'intera serie di giochi ferroviari [18xx](#) (ideata dall'autore inglese Francis Tresham nel 1974 con **1829**, "esplosa" in tutto il mondo nel 1986 con **1830** della Avalon Hill e pubblicata ancor oggi da GMT al ritmo di un nuovo titolo ogni 2 anni al massimo), ma non avevamo mai preso in considerazione il fatto che, come per tanti altri "piccoli capolavori" del nostro hobby, quel sistema ferroviario e finanziario potesse essere applicato anche ad un gioco di carte.

Ebbene con **18Lilliput** il... vuoto è colmato. L'autore è [Leonhard "Lonny" Orgler](#), che la maggior parte dei lettori conoscerà perché ha firmato un gioco piuttosto noto (Russian Railroads e relative espansioni); ma forse non tutti sanno che Lonny ha al suo attivo anche una decina di titoli basati sulla serie 18xx (di cui è un appassionato praticante) su argomenti piuttosto "di nicchia", come le ferrovie cinesi (1880: China), austriache (1824: Austria-Ungheria), australiane (1848: Australia), la Guerra del Peloponneso (sì avete letto bene!!!, il gioco si chiama Poseidon), ecc.

In questo articolo esamineremo la Seconda Edizione del gioco (uscita in occasione della Fiera di Essen 2021) e cercheremo di capire se è riuscito nello scopo.

Al momento in cui scriviamo questa recensione non sappiamo se o quando **18Lilliput** verrà distribuito anche da noi, tradotto in italiano, e speriamo vivamente che questo avvenga presto, ma se vi piacciono i giochi ferroviari vi invitiamo a cercarne una copia prima che vada nuovamente in esaurimento.

Unboxing



Foto 1 – I component.

La scatola di **18Lilliput** è ben riempita e contiene 92 carte rettangolari (56x87 mm), 114 carte “binario” quadrate (65x65 mm), 33 cilindretti di legno colorato (i marcatori per le Compagnie Ferroviarie), una plancia per le quotazioni del mercato, un blocchetto segnapunti ed un mazzo di banconote.

Il tutto realizzato con materiali di buona qualità perfettamente adatti al loro uso: come al solito consigliamo di imbustare almeno le carte rettangolari perché saranno utilizzate più delle altre.

Suggeriamo anche di dividere immediatamente le carte binario in due diversi mazzi: quello del gioco base dovrà contenere 30 carte “binario giallo” (quelle senza scritte o con la lettera “Y” stampata in bianco), 11 carte verdi (idem), 5 carte “binario marrone” (come sopra) ed una carta “stazione di partenza” rossa (Mildendo). Mettete tutte le altre in un sacchetto separato perché si useranno solo per le varianti.

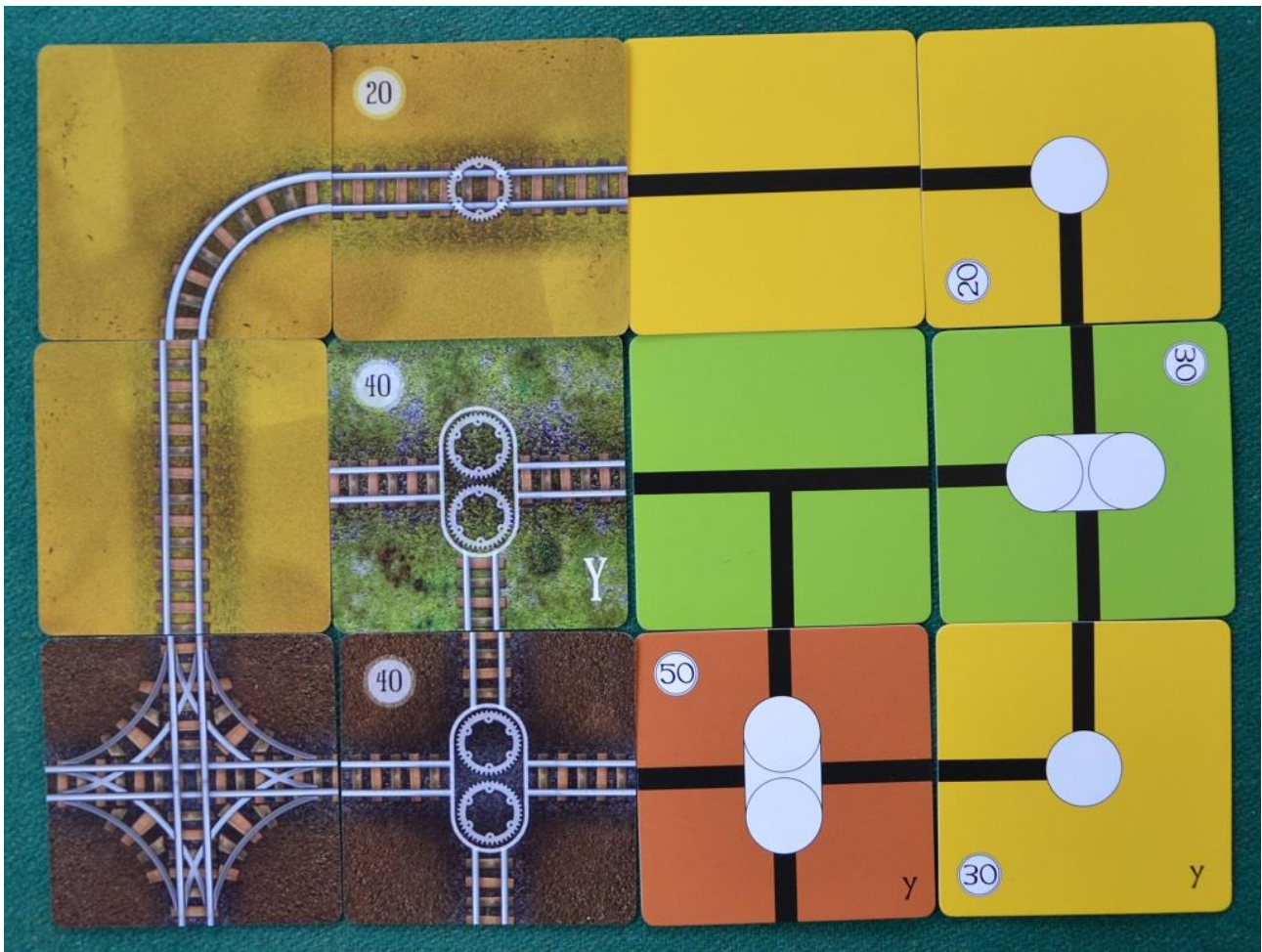


Foto 2 – Esempio di carte binario.

Da notare che tutti i “binari” sono stampati da entrambi i lati: sul primo c’è un disegno piuttosto realistico mentre sul retro c’è quello “stilizzato” utilizzato per l’intera serie, con un colore di base e una o più grosse “righe” nere.

Prima di iniziare è necessario applicare dei piccoli adesivi rotondi (li trovate in un foglietto all’interno della scatola) su tutti i cilindretti colorati in modo da contraddistinguere le diverse Compagnie.

Nota: in alcune delle fotografie che accompagnano questo articolo vedrete anche delle fiches da poker: esse naturalmente non fanno parte della componentistica del gioco, ma è consuetudine in questa serie utilizzarle al posto delle banconote per rendere pagamenti ed incassi più veloci.

In realtà le banconote funzionano benissimo, ma noi “vecchi” abbiamo delle abitudini un po’... strane, a volte.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Il tavolo preparato per una partita con tre giocatori.

Predisporre un tavolo per giocare a **18Lilliput** richiede qualche minuto di tempo: per le prime partite non togliete neppure dalla scatola le carte binario “speciali” che vi abbiamo già fatto separare dal resto, poi mettete le altre divise per colore e per tipo e piazzate “Mildendo” al centro del tavolo, lasciando tutto intorno abbastanza spazio per lo sviluppo delle ferrovie.

Prendete poi le carte “Compagnia” rossa (Mildendo), gialla (Lilliput National), verde (Grimigrin Valley) e blu (Slamecksan) e mettetele al centro perché tutti possano vederle; fate altrettanto per le carte “Personaggio”. Le altre Compagnie per ora restano in Riserva. Dividete le carte rettangolari per tipo con le locomotive impilate in ordine crescente (2-3-4-5-3D-4D) e le carte “Azione” affiancate alla plancia segnapunti in modo che siano facilmente visibili a tutti.

In ordine di turno, ed in senso orario, i giocatori scelgono una carta “Compagnia” o un “Personaggio”: poi, in ordine inverso (partendo dall’ultimo e girando in senso antiorario) tutti scelgono una seconda carta del tipo diverso dalla prima (personaggio dopo Compagnia o Compagnia dopo Personaggio). Tutti ricevono 30 \$ come capitale iniziale.



Foto 4 – Le Compagnie Ferroviarie disponibili inizialmente.

Ognuna delle Compagnie Ferroviarie di **18Lilliput** dispone di tre marcatori stazione, di un marcatore per la quotazione sul mercato e di quattro carte “quote azionarie” (shares): una assegna il 50% delle quote e le altre tre solo il 10%. Contrariamente ad altri giochi della serie 18xx qui non è possibile dare la “scalata” ad una Compagnia avversaria perché il Presidente detiene sempre il 50% delle quote e un 20% si considera in mano alle banche e non può quindi essere acquistato dai... privati (gli avversari).

Ogni compagnia ha un suo bonus specifico: la gialla può partire subito con due locomotive, la blu partirà con un binario “Y” (grande città) di valore più alto, la verde assegna al suo Presidente 60\$ come capitale “personale” iniziale e la rossa partirà con una quotazione di 55\$ (anziché 50\$ come le altre).

Ogni Compagnia ha a disposizione un capitale iniziale di 500\$ (esclusa la rossa che parte con 550\$) e con questi soldi dovrà effettuare i suoi acquisti (treni, binari speciali, stazioni, ecc.). Il denaro delle compagnie dovrà essere ovviamente tenuto separato da quello “personale” dei giocatori.



Foto 5 – I Maggiorenti di Lilliput abbinati alle loro carte binario.

Ognuno dei Personaggi di Lilliput (li vedete nella Foto 5 qui sopra) è abbinato ad uno o due binari “speciali”: chi sceglie uno di essi incamera anche i binari che potrà poi posare in seguito per avere dei “privilegi” esclusivi. Il Re ha un binario “verde” che per lui vale 50\$ (anziché 30\$) e può posare gratis i binari “Y”; il generale Limnoc può costruire una città di valore più alto su binari gialli e paga metà prezzo per costruire le stazioni; l’Ammiraglio Bolgolam ottiene due porti ed uno sconto del 10% sull’acquisto delle locomotive; il giudice Balmuff ha due binari con un paesino da 10\$ e riceve dei soldi all’inizio di ogni turno; il tesoriere Flimnap ha un binario speciale molto remunerativo e può anche essere “venduto” per una cifra importante.

Fatte le scelte tutti piazzano un binario giallo (con città da 20\$) di fianco ad un lato di Mildendo e vi mettono sopra la loro stazione iniziale.

Il Gioco

Ogni round di **18Lilliput** è costituito da tre fasi:

- (1) – Scelta delle azioni: in ordine di turno tutti scelgono una “carta azione” fra quelle visibili sul tavolo, poi applicano quanto indicato. Poi si ripete l’operazione in senso antiorario (partendo dall’ultimo) per una seconda azione;
- (2) – Circolazione dei treni: in base al numero e al tipo di locomotive in loro possesso i giocatori collegano fra loro “X” stazioni e calcolano i loro guadagni sommando i valori delle città collegate;
- (3) – Amministrazione: si avanza di un turno, si ripristinano le carte azione, si scarta la carta Locomotiva più in alto nel mazzo e si trasferisce in senso orario il “Primo Giocatore”.



Foto 6 – Le carte azione.

Le carte “Azione” sono il cuore del gioco perché permettono di eseguire le operazioni necessarie alla buona riuscita della propria Compagnia Ferroviaria. Come mostrato dalla Foto 6 ognuna di esse è divisa in due parti: quella in alto mostra l’azione principale, mentre quella sotto è “in alternativa” alla principale e dà quindi dei benefici ridotti (5-10-20 \$ dal giocatore o la possibilità di posare un binario).

Con riferimento alla foto ecco le azioni possibili:

- (1) – Posare una stazione (pagandone il prezzo);
- (2) – Posare un binario giallo ed uno verde;
- (3) – Acquistare una locomotiva;
- (4) – Acquistare due locomotive;
- (5) - Posare due binari gialli;
- (6) - (7) (8) – Vendere azioni a piacere e comprare un’azione;
- (9) – Incassare con la compagnia 50-70-100 \$ (a seconda della situazione);
- (10)- posare un binario a scelta.



Foto 7 – Situazione del tabellone all’inizio della fase 3 (verde).

Turno dopo turno, ed in base alle azioni scelte, i giocatori costruiscono la loro ferrovia posando una serie di binari uno di seguito all’altro o costruendo nuove stazioni da cui ripartire con nuove linee. Il colore dei binari che possono essere costruiti dipende dalla Fase in corso (gialla, verde o marrone), con quelli verdi che possono essere sovrapposti ai gialli (mantenendo però la direzione dei vecchi) e quelli marroni che possono sostituire i verdi. In questo modo i viaggi diventeranno sempre più remunerativi perché le nuove stazioni assegneranno un maggior numero di introiti.



Foto 8 – Le diverse locomotive disponibili durante la partita... in mano a Gulliver.

Tuttavia per potere incassare denaro non basta avere costruito un buon tracciato ferroviario, ma occorre far “girare” dei treni: in **18Lilliput** si utilizzano 6 tipi diversi di Locomotive (le vedete nella Foto 8). Quelle da “2” sono le uniche disponibili ad inizio partita e permettono di collegare DUE stazioni vicine e sulla stessa linea ferroviaria, mentre quelle da 3-4-5 permetteranno di collegare 3-4-5 stazioni.

Ogni singolo treno deve però effettuare un percorso diverso dagli altri della sua Compagnia e deve toccare almeno una delle sue stazioni: quando questo accade la Compagnia incassa un numero di dollari pari alla somma del valore delle città collegate.

A questo punto il giocatore deve decidere se dividere questi soldi fra gli azionisti (quindi il 50% andrà a sé stesso, come Presidente, mentre il 10% andrà ai tre azionisti di minoranza, se ci sono, ed il 20% finale finirà in banca) oppure se fare incassare alla Compagnia l’intero ammontare per finanziare futuri investimenti.



Foto 9 – Il mercato azionario al termine di una partita, con i marcatori delle diverse Compagnie Ferroviarie.

Ed è qui che entra in azione il “Mercato Azionario” di **18Lilliput**: abbiamo già detto che ogni Compagnia inizia la partita con un valore (PAR) di 50\$ ogni quota azionaria del 10% (esclusa la rossa che parte da 55\$): ogni volta che il Presidente decide di pagare i dividendi agli azionisti il valore del PAR aumenta di una casella, mentre se invece incamera tutti i soldi guadagnati con i treni scende di una casella.

Questo valore serve non solo a calcolare il costo “attuale” per acquistare le carte “Azione” ma anche come moltiplicatore a fine partita: così se un giocatore possiede il 50% delle azioni Rosse che valgono in quel momento 120\$ (come nella foto) il suo patrimonio sarà pari a 600\$.

La partita finisce al termine dell’ottavo turno (nono per le partite con tre giocatori) e sarà proclamato vincitore il “Tycoon” più ricco: si trasformeranno per prima cosa tutte le azioni possedute in dollari (usando come moltiplicatore il PAR attuale di ogni Compagnia) e si sommerà questo valore al denaro “personale” già posseduto.

Qualche considerazione e suggerimento

Inutile dire che le possibilità di vittoria in **18Lilliput** si creano fin dalle prime mosse, con la costruzione di linee ferroviarie ben organizzate e che permettano a più treni di circolare contemporaneamente per aumentare gli incassi. Purtroppo non tutte le carte azione saranno disponibili al vostro turno, per cui la scelta di quale usare è davvero importante: male che vada potete comunque comprare un binario usando l’abilità secondaria di alcune carte, quindi difficilmente si sprecano azioni.



Foto 10 – Ecco come si presenta il tavolo al termine di una partita.

Ma le scelte più importanti sono quelle legate all’acquisto delle locomotive: averne due da “2” fin dall’inizio permette di far circolare due treni e quindi raddoppiare gli incassi, ma è un’operazione interessante solo se siete i primi o i secondi a fare questo acquisto: altrimenti correrete il rischio di vederli diventare “obsoleti” troppo presto (essi incassano la metà) e farete fatica a ripagarvi dell’investimento (160 \$).

In **18Lilliput** infatti l’apparire sul mercato di nuovi treni riduce l’efficienza dei vecchi: con l’uscita di quelli da “4”, per esempio, tutti i treni da “2” diventano obsoleti; con l’arrivo di quelli da “5” si eliminano definitivamente dal gioco tutti quelli da “2”; con i Diesel “3D” tocca ai “3” diventare obsoleti, mentre con il Diesel “4D” è la volta dei “4” mentre i “3” vengono eliminati. Prendere una locomotiva da “5” significa arrivare a fine partita senza problemi, mentre con quelle da “4” si potrà lavorare a lungo e bene per poi accontentarsi di incassare la metà verso la fine. Tutti i Diesel invece

raddoppiano il valore delle città collegate, quindi acquistarne uno è un ottimo investimento... se siete riusciti a tenere sulla vostra Compagnia i 500\$ che servono ad acquistarli.

Cercate di dare i dividendi agli azionisti nella prima metà della partita e poi cominciate ad incassare con la Compagnia per avere in cassa almeno i 300\$ per l'acquisto di un treno da quattro: non dovete MAI rischiare di restare senza treni (quelli da "2" e da "3" ad un certo punto spariranno per sempre) perché in quel turno non soltanto non incasserete un soldo, ma il PAR della Compagnia scenderà di valore perché non potrete distribuire i dividendi. Un bel disastro, difficilmente recuperabile.



Foto 11 – Tutte le Compagnie Ferroviarie di Lilliput. Chi ha letto il libro "I viaggi di Gulliver" ritroverà nomi noti.

Nel corso della partita ogni giocatore, prima o poi, accumula abbastanza denaro per comprare una seconda Compagnia Ferroviaria, un acquisto importantissimo sia dal punto di vista strategico (la nuova ferrovia infatti potrà sfruttare i binari già esistenti, oltre a crearne dei nuovi) che da quello tattico (avendo un capitale intonso potrà acquistare le locomotive più potenti e quindi fare più soldi ad ogni turno). Questo è un altro motivo per distribuire il più possibile i dividendi nella prima parte del gioco e mettere così soldi da parte per investimenti convenienti.

Commento finale

Lonny Orgler è riuscito a trasmettere a **18Lilliput** tutti i punti di forza della serie 18xx (possesto delle Compagnie, costruzione delle ferrovie, mercato azionario, ecc.) pur con una notevole semplificazione delle regole, cosa che potrebbe permettere a tanti giocatori di avvicinarsi a questa serie senza ... spaventarsi. Quindi davvero complimenti!

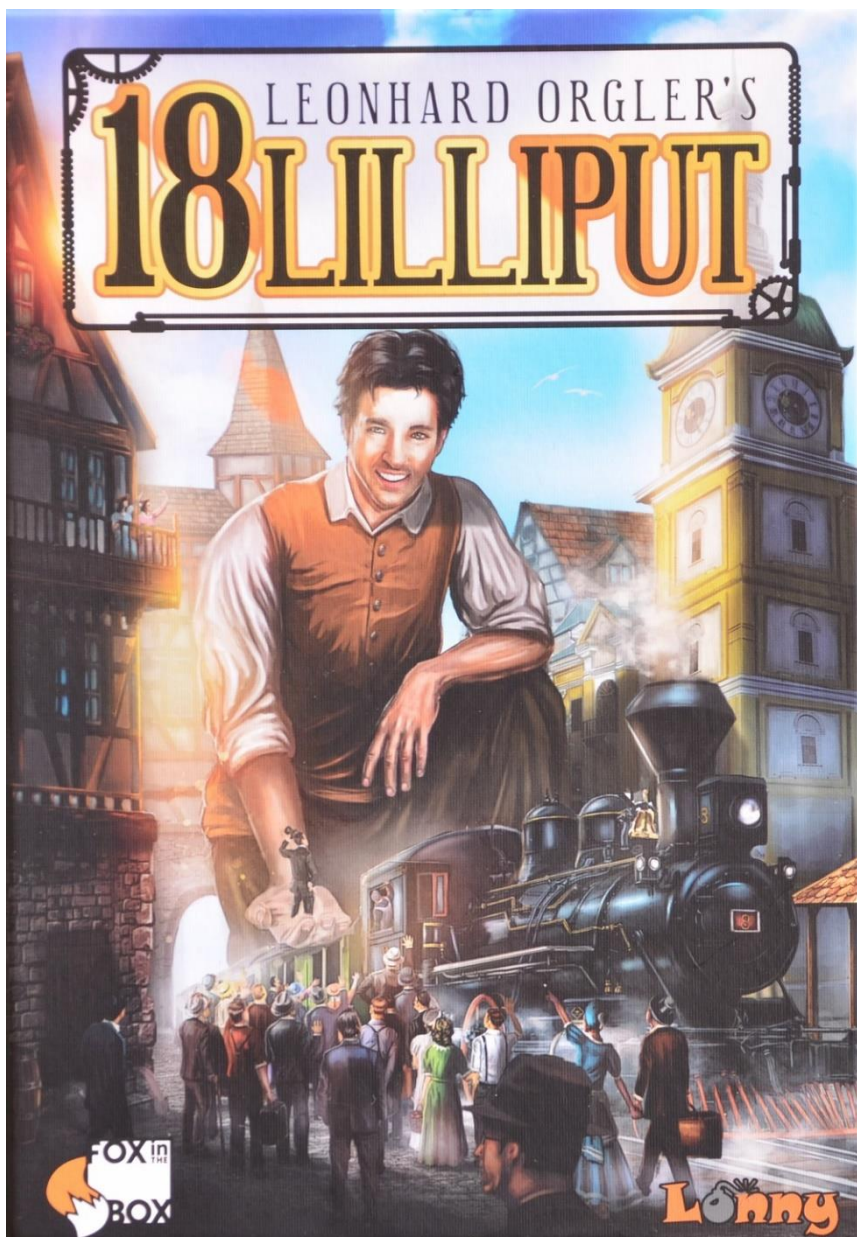


Foto 12 – La scatola del gioco.

Una volta che avrete provato più volte il gioco con le regole di base potrete poi sbizzarrirvi con le diverse varianti incluse nel regolamento, partendo naturalmente (e come poteva mancare) da quella per il “gioco in solitario”. Personalmente penso che giocare 18xx in solitario non sia davvero il massimo, però le esigenze del mercato lo richiedono e quindi è sempre più necessario che ci sia un paragrafo dedicato a tale modalità.

Molto più interessanti sono invece le altre varianti, partendo dalle più semplici (“Allenbec-Tottenham Express” e “Laputa”) che aggiungono qualche carta “binario” a quelle di base, per passare alla “Brobdingnag” dove invece si gioca con un nuovo mazzo di carte e con una importante modifica alle regole: tutti gli incassi dei treni infatti devono essere divisi equamente fra Azionisti e Compagnia (una regola che “rompe” davvero con le tradizioni della serie).

Se poi non ne avete ancora abbastanza, oppure se il gioco base vi sembra diventato un po’ troppo semplice (ma quante partite avete fatto?), il “piatto forte” delle varianti è costituito dagli “Scenari” (le regole ne propongono quattro). Essi utilizzano un terzo mazzetto di carte “paesaggio” (montagne, fiumi, mare, deserto, ecc., con o senza binari) ispirate ai grandi territori americani: esse vengono posizionate sul tavolo prima della partita secondo gli schemi previsti dalle regole e potranno essere quindi incorporate nelle ferrovie o costituire un ostacolo da aggirare o da superare (pagando) con i vostri binari. Una piccola... epopea dell’epoca eroica delle costruzioni ferroviarie.

Insomma, nonostante le ridotte dimensioni della scatola le possibilità ludiche sono davvero tante: auguriamoci che qualche distributore italiano prenda in considerazione la possibilità di importarlo e di fornircelo nella nostra lingua. E se vi viene... appetito non dimenticate che sono in commercio anche altre scatole della serie: date un’occhiata al nostro articolo su [18xx](#).

"Si ringrazia la ditta [LONNY GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"