

PRIME IMPRESSIONI

GOLEM

Enormi creature di argilla si muovono nel quartiere ebraico di Praga.



Introduzione

Nella mitologia ebraica la parola “golem” (che significa, più o meno, “materia grezza”) stava ad indicare un mitico gigante di argilla, dotato di una forza sovrumana ma incapace di pensare da solo e quindi, sempre secondo la cabala ebraica, doveva essere guidato dal suo evocatore che lo avrebbe utilizzato per eseguire lavori pesanti o per farsi difendere da eventuali nemici.

E **Golem** è proprio il titolo scelto dalla “premiata ditta” Brasini, Gigli e Luciani (autori, fra l’altro, di *Lorenzo il Magnifico*, e scusate se è poco) per un gioco dedicato a questi mitici giganti: pubblicato da *Cranio Creations*, esso è dedicato a 1-4 giocatori esperti, con partite che possono durare fino a 120 minuti (e talvolta anche un po’ oltre).

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatola di **Golem** è davvero ben riempita e la prima volta che si estrarranno i componenti serviranno pazienza ed attenzione per staccare tutti i pezzi dalle 10 fustelle fornite, un po' di cura per dividere correttamente tutti i componenti in buste separate, in modo da facilitare il setup, e qualche minuto di bricolage per assemblare la Sinagoga (vi consigliamo di fissare quest'ultima con qualche goccia di colla rapida perché potrà comune essere riposta montata nella scatola): essa verrà utilizzata per ospitare 15 biglie colorate che finiranno a caso nei 5 "canaletti" che escono dalla sinagoga e che serviranno a determinare le azioni dei giocatori.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Il tabellone di **Golem** ci mostra il quartiere ebraico della città di Praga ed evidenzia tre diverse zone (rossa, gialla e blu) sulle quali si muoveranno i Golem evocati e le loro guide (chiamate Studenti): i primi si spostano sulla parte “bassa” (abitazioni) e, se comandati, eseguono i lavori indicati nelle tessere adiacenti alla loro casella.

Gli studenti invece si muovono sulla strada (al di sopra delle abitazioni) e possono ricevere dei “bonus” in certe caselle, ma il loro compito principale è quello di mantenere i Golem sotto controllo.

Ogni giocatore riceve anche una plancia personale con un serie di tessere di vario tipo da posizionare in tre aree ben distinte: “Conoscenza” (blu, a sinistra nella foto 3), “Golem” (arancione, al centro) e “Artefatti” (gialla, a destra).



Foto 3 – La plancia personale ad inizio partita.

Ogni zona contiene in effetti SEI tessere “sviluppo” (o miglioramento) che verranno attivate nel corso della partita per fornire bonus o caratteristiche permanenti e per moltiplicare poi i PV a fine partita.

Tutti partono con due Golem e tre Studenti già sul tabellone, poi ricevono due “Tessere Iniziali” che forniranno loro le risorse per cominciare la partita e/o dei bonus particolari (avanzamento di uno studente, sconto per effettuare subito una miglioria, ecc.) e tre carte "Obiettivo" che servono soprattutto ad orientare il gioco nelle prime mosse.

Dopo aver determinato l'ordine di gioco, piazzato alcune carte “Libro” nell'apposita sezione e svelati i quattro Maghi che ci accompagneranno per tutta la partita si lanciano le biglie nella Sinagoga e si può partire.

Il Gioco

In questa “presentazione” non entreremo ovviamente nei dettagli del gioco: stiamo ancora effettuando le nostre partite test a **Golem** e quindi ci limiteremo a darvi qualche informazione generale per permettervi di capire se sia un titolo adatto a voi o al vostro gruppo.

Però torneremo ovviamente a parlarvene fra qualche settimana, con una recensione vera e propria, non appena avremo acquisito l'esperienza necessaria.



Foto 4 – La Sinagoga pronta all’uso.

Determinato l’ordine per il primo dei quattro rounds di cui è composta una partita a **Golem**, i giocatori hanno a disposizione TRE AZIONI: due si effettuano utilizzando una biglia, la terza invece viene eseguita dal “Rabbino” (una pedina speciale ed unica per ogni partecipante).

Le biglie utilizzate permettono di spostare lo Studente che si trova sulla pista dello stesso colore (rossa, gialla o blu) mentre le sfere bianche (considerate dei jolly) non autorizzano spostamenti e l’unica nera consente il movimento di due Studenti a scelta. Le azioni disponibili sono le cinque indicate davanti alla sinagoga e la loro “forza” dipende dal numero di biglie presenti nella corsia da cui si preleva la pallina:

- la prima permette di fare agire 1-2-3-4 Golem in base a quanti Punti Conoscenza si possono spendere: i Golem attivati eseguono l’azione della tessera accanto alla casella in cui si trovano (risorse, spostamenti, sconti, ecc.);
- la seconda fa guadagnare risorse di argilla pari alla “forza” dell’azione e permette di costruire una tessera "miglioramento" nell’area Golem e/o di dare vita ad un nuovo gigante, da piazzare sulla prima casella di una delle tre zone del quartiere;

- la terza fa guadagnare monete, permette di costruire un miglioramento negli artefatti e di acquistare lingotti d'oro (con i quali portare a compimento la costruzione degli artefatti stessi);
- la quarta fa guadagnare risorse di conoscenza, effettuare un miglioramento in quell'area o acquistare un libro;
- la quinta infine (lo specchio) permette di avanzare nel tracciato della conoscenza e di eseguire una delle altre quattro azioni viste sopra, a scelta.



Foto 5 – La plancia delle Azioni davanti alla Sinagoga.

Il Rabbino invece deve essere posato su una delle tessere che vengono collocate nella parte destra della plancia Sinagoga all'inizio di ogni round: il giocatore esegue così l'azione indicata ma la posizione dei Rabbini (dall'alto verso il basso) determina anche l'ordine di turno successivo.

La sequenza di gioco di **Golem** non cambia nei vari rounds e consiste in:

- fare avanzare “automaticamente” i Golem in base alla capacità di movimento accumulata da ogni giocatore: i punti possono essere distribuiti a piacere fra i propri Golem, ma a fine fase devono essere spesi tutti;
- Effettuare le azioni: in ognuno dei tre “giri” del round i giocatori, a turno, eseguono un’azione (biglia o rabbino);
- Verificare se le due biglie utilizzate corrispondono a quelle del “mago” raffigurato in quel turno (carte prese a caso da un mazzo apposito, uno per round) e, in tal caso guadagnare l’azione speciale o il bonus offerto;
- Incassare le rendite (ci sono vari modi per ottenerle, ma in questa presentazione non serve approfondire il come) ed effettuare uno sviluppo a scelta (se si posseggono le risorse necessarie);
- Verificare il controllo dei Golem: ogni casella di distanza fra uno Studente e i Golem della sua area costa 1 Punto Conoscenza. Se un giocatore non riesce a controllare uno o più Golem perde 5 Punti Vittoria per ognuno di essi.



Foto 6 – La scatola del gioco.

Le prime partite effettuate a **Golem** ci sono servite soprattutto a comprendere la meccanica che regola il funzionamento del gioco (e ringrazio Virginio Gigli per avere risposto alle nostre richieste di chiarimento su alcuni punti che non avevamo ben compreso) ma dalla terza in poi tutto ha funzionato senza problemi ed anche il tempo si riduce di 15-20 minuti. Le regole comprendono anche l'immane sezione per il gioco "in solitario", che al momento non abbiamo ancora provato.

La prima impressione è certamente positiva: si tratta evidentemente di un gioco per "esperti", non tanto per la comprensione delle regole (che dopo un paio di partite possiamo considerare perfettamente acquisite) quanto per la difficoltà di decidere ogni volta le tre azioni da eseguire in modo da massimizzare i benefici.

Torneremo al più presto con una recensione più completa: dobbiamo prima effettuare un congruo numero di partite su diversi tavoli e raccogliere le impressioni di tutti i partecipanti.

Titolo Originale: **Golem**

Autori: Flaminia Brasini, Virginio Gigli e Simone Luciani

Grafica ed illustrazioni: Francesco Ciampi e Roberto Grasso

Editore: Cranio Editions

Anno: 2021

Giocatori: 1-4

Età: 14+

Durata: 90-150 minuti