

GALAXY TRUCKER

Mettetevi ai comandi di un “Cargo” spaziale ma... occhio ai meteoriti.



Introduzione

Vlaad Chvatil è un autore poliedrico che ha pubblicato ormai più di ottanta titoli, spaziando fra giochi complessi (Dungeon Lords, Mage Knights, Prophecy, Star Trek: Frontiers, Through the Ages, ecc.), party games (Codenames, Pictomania, ecc.) e giochi di vario tipo e difficoltà, fra i quali troviamo proprio **Galaxy Trucker** a cui è dedicata questa recensione.

La prima edizione fu pubblicata nel 2007 ed ebbe quasi subito successo presso il grande pubblico (ad oggi, per esempio, è stato votato da più di 30.000 utenti su BGG, una cifra davvero molto alta e a cui pochi arrivano). Le ragioni di questo successo stanno nella grafica attraente ed umoristica, nelle regole facili da imparare (che lo rendono adatto a 2-4 giocatori di 8 anni o più), nel grande numero di varianti e nella sua breve durata (20-30 circa): non aspettatevi però di poter programmare il gioco per l'intera partita perché l'alea ha un ruolo molto importante e quindi bisogna prendere con spirito tutto quel che viene e con la semplice voglia di divertirsi un po' spensieratamente (ridacchiando soprattutto delle disgrazie degli altri, naturalmente).

Nel 2021 la [Cranio Editions](#) ha pubblicato questa Seconda Edizione riveduta e corretta, tutta in italiano, ed è proprio a lei che è dedicata questa recensione. In fondo a questo articolo abbiamo anche elencato le maggiori differenze fra le due edizioni: se siete impazienti di scoprire quali sono saltate pure ogni chiacchiera e andate a leggervele, ma poi ritornate qui e riprendete la lettura, d'accordo?

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatola “a libro” di **Galaxy Trucker** è davvero ben riempita ed anche dopo avere defustellato tutti i componenti resta davvero poca “aria” al suo interno; fra gli altri spiccano le quattro plance “Astronave” con tre diverse “grandezze” per il livello I (sul fronte), II (sul retro) e III (aprendo la plancia a libro). Ci sono poi due tabelloni ovali (Plance di Volo) stampati avanti e retro, con le indicazioni per le varie missioni.

Con calma staccate le 4 tessere “Rampa di Lancio” (una per giocatore) e le 224 tessere “Parte di Astronave” e, prima di iniziare il gioco, familiarizzatevi con la grafica e le funzioni di ogni pezzo, poi mettete tutte le tessere, coperte, al centro del tavolo (oppure procuratevi un sacchetto di stoffa, come abbiamo fatto noi, da cui pescarle).



Foto 2 – Tutte le tessere “Parte di Astronave”.

Completano il tutto tre mazzi “Avventura” (o “Missione”, se preferite, uno per ogni Livello), una quarantina di “astronauti” di plastica bianca, 8 razzi in quattro colori (sono i segnalini dei Giocatori), 8 piloti “alieni” in due colori, una manciata di cubetti colorati (le merci), delle “pastiglie” di plastica verde (batterie di energia) e una clessidra.

I materiali sono tutti di buona qualità e la scelta grafica (molto umoristica) rende la lettura delle regole più scorrevole: abbiamo anche notato che molti termini sono stati modificati nella nuova edizione per renderli ancora più scherzosi.

Preparazione (Set-Up)

Preparare il tavolo per una partita a **Galaxy Trucker** è abbastanza veloce: per prima cosa si mettono tutte le tessere “Parti di Astronave” al centro e a portata di mano dei giocatori, poi a fianco si predispongono la Plancia di Volo del Livello scelto (quella qui sotto, per esempio, è per il livello I) e si mette un razzo di ogni colore nella casella con la piattaforma spaziale (in alto a sinistra nella foto).



Foto 3 – La Plancia di Volo per il Livello I.

Se non avete mai provato **Galaxy Trucker** vi consigliamo di partire sempre dal Livello più basso per la semplice ragione che così imparerete più rapidamente tutte le procedure di base senza doverti complicare la vita. Le Regole prevedono proprio per questo anche un livello “L” (Learning=imparare) davvero semplicissimo (e velocissimo) per il primo paio di prove.

Il Gioco

Qualunque sia il Livello scelto la vostra astronave deve essere per prima cosa costruita, partendo da una tessera del vostro colore piazzata nella zona centrale. A questo punto uno dei giocatori lancia il “via” (ma sarebbe più simpatico se contaste “10-9-8-...2-1-Go” perché fa più impresa spaziale) e tutti i giocatori, utilizzando UNA SOLA MANO, cominciano a frugare nel mucchio prendendo una tessera, appoggiandola sulla plancia dopo averla rovesciata e decidendo se tenerla o rimetterla nel mucchio (lasciandola visibile). Ogni tessera scelta deve essere piazzata su una delle caselle quadrate stampate sull’astronave, ma si devono rispettare alcune regole:



Foto 4 – Esempio di astronave di Livello I costruita dal giocatore “rosso”.

- (1) – ogni tessera messa sull’astronave non può più essere né spostata né girata;
- (2) – ogni nuova tessera deve essere collegata “correttamente” ad una di quelle già costruite: ci sono tre tipi di collegamento (li vedete nella Foto 4 ed hanno la forma di tubicini argentati): connettori singoli, doppi e universali. I singoli non possono essere collegati ai doppi (e viceversa) ma tutti si possono collegare agli universali;
- (3) – alcuni lati delle tessere non hanno connettori e quindi non potranno essere più collegati al resto dell’astronave: fate dunque attenzione a posarli solo nelle parti più esterne del vostro velivolo. I lati “Lisci” possono però essere accostati fra loro;
- (4) – nessun connettore può essere collegato ad un lato “liscio” di altre tessere;
- (5) – in caso di collegamenti “multipli” tutti i lati della nuova tessera devono rispettare le regole di cui sopra.

Il primo giocatore a completare la sua astronave (non importa se ha coperto tutti i quadretti della griglia o se ne ha lasciati alcuni vuoti) metterà uno dei suoi razzi sulla casella “1” della Plancia di volo, e gli altri seguiranno dopo aver completato le loro navi spaziali. Essere davanti a tutti nel tracciato di volo ha indubbi vantaggi, soprattutto scoprendo nuovi pianeti o astronavi abbandonate, ma a volte può essere pericoloso. Da notare che ai livelli più complessi di **Galaxy Trucker** interviene anche una clessidra a scandire il tempo massimo per l’allestimento della vostra

astronave: vi consigliamo di non usarla nelle prime partite per dare modo a tutti di capire come usare le varie tessere.

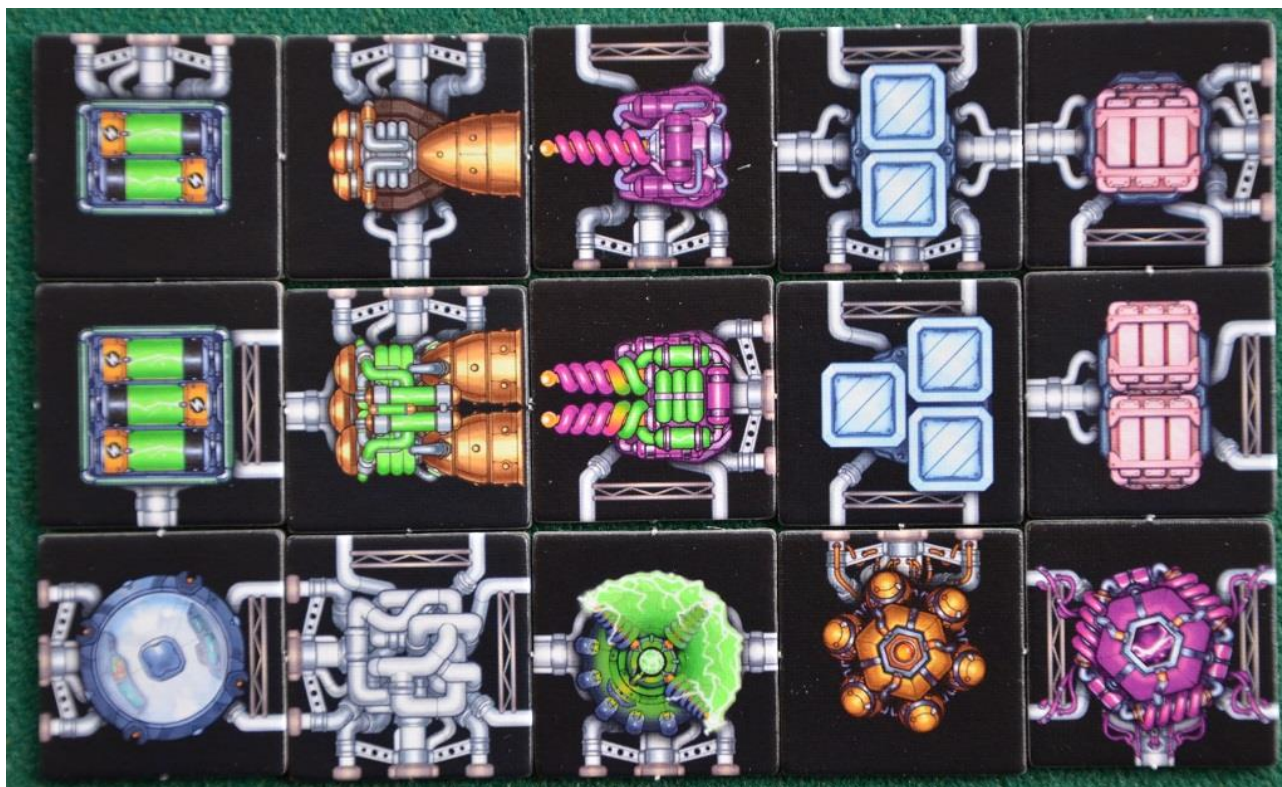


Foto 5 – Una selezione delle tessere “Parte di Astronave”.

La Foto 5 (qui sopra) vi mostra la maggioranza delle tessere disponibili, fra le quali riconosciamo:

- (a) – le tessere “energia” (doppie o triple): le vedete a sinistra della foto ed hanno gli elementi colorati di verde su cui si poseranno i segnalini “energia” di plastica verde traslucida. Servono ad alimentare i motori ed i cannoni più potenti e a schermare l’astronave usando gli scudi di forza;
- (b) – le tessere “motore” (singolo o doppio): le vedete di fianco a quelle dell’energia: quelli doppi necessitano di una unità di energia per funzionare;
- (c) – le tessere “cannone laser” (singolo o doppio): le vedete di fianco ai motori e naturalmente per usare quello doppio serve una pillola di “energia”;
- (d) – le zone di carico sono di due tipi: quelle bianche (di fianco ai cannoni) possono trasportare dei cubetti verdi, gialli o blu mentre quella rosa accoglieranno esclusivamente i cubetti rossi (radioattivi);
- (e) – La fila in basso della Foto 5 ci mostra (da sinistra a destra), le camere dell’equipaggio (ognuna di esse può ospitare due astronauti), gli “incroci di tubazioni” (per favorire gli allacciamenti degli altri componenti), gli scudi spaziali (che vedremo meglio più avanti) e due stanze “aliene” il cui uso è soprattutto quello di favorire i collegamenti.

Naturalmente ogni tessera può avere diversi collegamenti e su diversi lati, quindi per trovare quelle giuste occorre cercare bene nel mucchio o guardare cosa hanno scartato gli avversari.

Ma ora basta con le chiacchiere perché i motori sono caldi: il “patron” infatti ha fretta di ripagare i suoi investimenti con merci preziose e di alto valore da trovare nello spazio, quindi prepariamoci al decollo: 5-4-3-2-1-Go ... partiti.



Foto 6 - Alcune delle carte “Avventura” del Livello I.

Ogni Missione di **Galaxy Trucker**, per essere giocata, necessita di un certo numero di carte “avventura”: la Foto 6 qui sopra ne mostra alcune del livello I e, come vedete, già il solo “nome” determina anche se la carta è favorevole (Nave abbandonata da depredate, Pianeti da esplorare, Stazione abbandonata da abbordare, ecc.) o pericolosa (Pirati, Contrabbandieri, ecc.).

Non staremo qui a fare l’elenco di tutte le carte né a dire quali funzioni hanno: ci basterà sapere che il mazzo iniziale deve essere preparato secondo quanto indicato nello scenario, mescolato accuratamente e consegnato al giocatore che ha il razzo nella casella numero 1, il quale girerà la prima carta e spiegherà la sua funzione.

Se, per esempio, si tratta di una carta “Pianeti” sarà il primo giocatore a decidere in quale pianeta sbarcare (per esempio su quello di mezzo nella foto) per prelevare i cubetti indicati (uno rosso e due blu), indietreggiando poi del numero di caselle indicato nel simbolo triangolare in basso a destra (2 nell’esempio).

Se arriva invece una “Pioggia di Meteoriti” ogni astronave subirà l’attacco indicato nella carta: sempre per continuare il nostro esempio 2 meteoriti colpiranno l’astronave sul muso anteriore, e gli altri arriveranno uno su ogni lato: ed è qui che devono intervenire le nostre difese, come indicato nella tabella al centro della plancia di volo:



Foto 7 – Plancia di volo del Livello II.

Come vedete sulla plancia sono stampati i possibili attacchi e le relative difese:

- (1) – la prima colonna al centro indica i meteoriti “piccoli” che possono essere respinti se colpiscono una tessera col lato “liscio” (corazzato) oppure se si attiva lo scudo spaziale;
- (2) – nella seconda colonna vediamo arrivare invece dei meteoriti Grossi che possono essere arrestati solo disintegrandoli con i raggi laser;
- (3) – nella terza vediamo una “cannonata leggera”, proveniente da qualche nemico, che può essere annullata solo con lo scudo spaziale;
- (4) – nella quarta e ultima colonna vediamo (purtroppo) una “cannonata pesante” che non può essere parata in alcun modo.

Ogni colpo a segno distrugge la tessera su cui si è schiantato: se ci sono altre tessere collegate solo a questa tessera.... Boom, saltano tutte nello spazio, riducendo così le capacità di trasporto e di difesa dell’astronave.

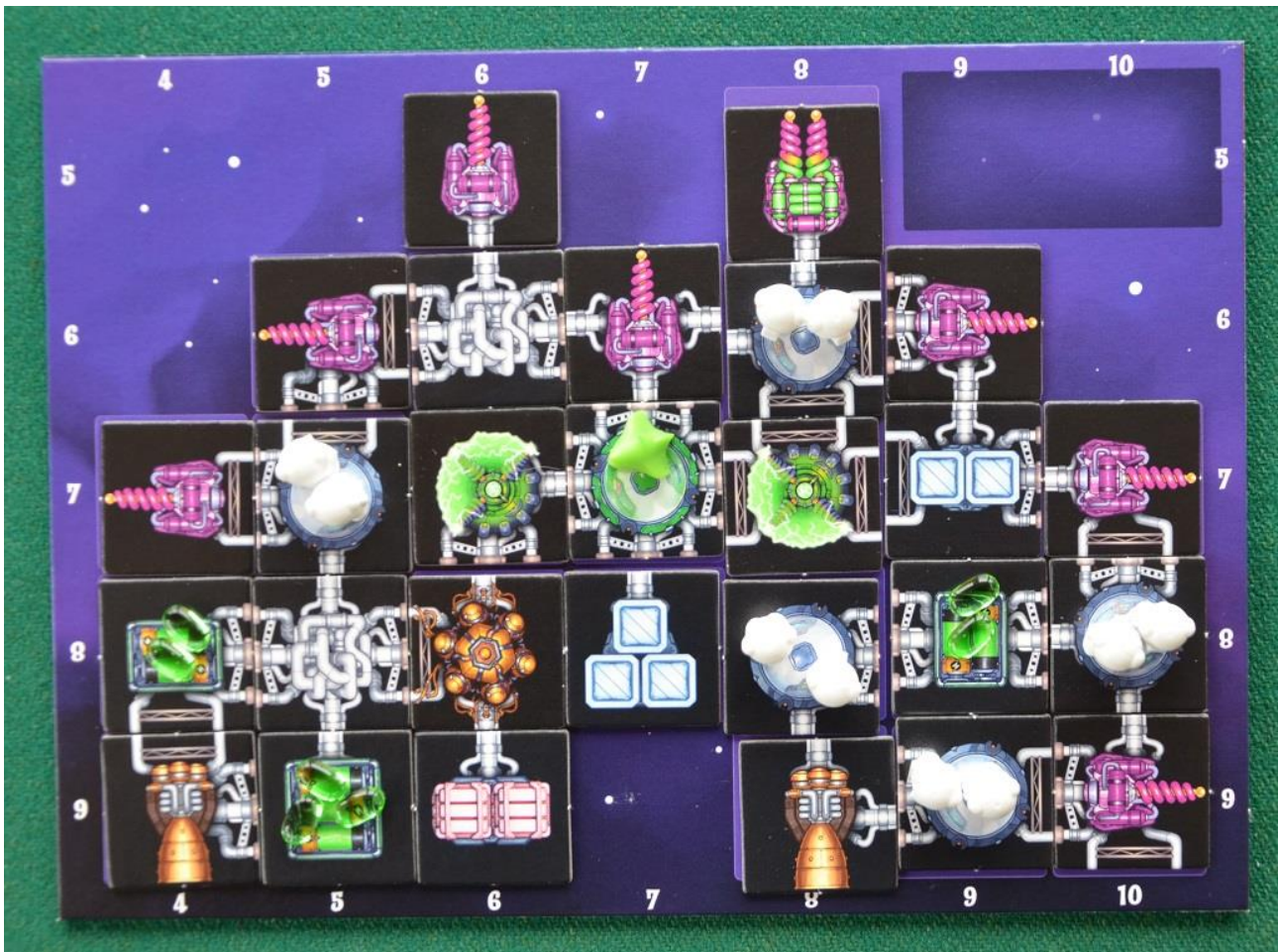


Foto 8 – Un’astronave del Livello II pronta per il decollo, molto ben equipaggiata per difendersi dagli attacchi ma con un ridotto magazzino merci. Da notare che i bordi delle tessere che danno verso l’esterno sono quasi tutti “lisci” (senza tubi).

Quando il mazzo delle “Avventure” è terminato le astronavi possono atterrare nuovamente sulla base e qui si devono fare un po’ di conti per vedere chi ha vinto la partita a **Galaxy Trucker**:

- (a) - innanzitutto si assegnano i Punti Vittoria (PV) relativi alla posizione del razzo nel tracciato della plancia Volo;
- (b) – poi si conteggiano le merci portate a casa (1 PV per ogni cubetto blu, 2 PV per i verdi, 3 PV per i gialli e 4 PV per i rossi.);
- (c) – l’astronave che ha meno tubi collegati verso l’esterno riceve un premio speciale (la nave più bella);
- (d) – infine ogni tessera distrutta durante il volo penalizza il giocatore di 1 PV.

Ovviamente il vincitore sarà chi ha ottenuto il totale più alto, e gli altri sicuramente gli regaleranno un biglietto omaggio per visitare il più vicino astro-osservatorio.

Qualche considerazione e suggerimento

Avrete sicuramente notato che ogni plancia astronave ha dei numeretti su tutti i quadretti del bordo: essi vengono usati per determinare il punto di impatto di meteoriti o cannonate.



Foto 9 – La plancia delle astronavi di Livello III.

Guardiamo per esempio la plancia di Livello III che è riprodotta nella Foto 9: ogni volta che deve verificare un attacco il giocatore tira due dadi per ogni lato interessato, e la somma dei punti indica da quale riga (o colonna) arriverà il colpo: un risultato di “2” o “12” è sempre un “mancato”, ma tutti gli altri colpiscono e siccome le combinazioni numeriche più frequenti (con due dadi) sono “7”, “6 o 8”, “5 o 4” è su queste righe (o colonne) che bisognerà piazzare la maggior parte dei cannoni o delle superfici “lisce”.

A **Galaxy Trucker** è molto importante piazzare bene anche due “Scudi Energetici” in ogni astronave: ognuno di essi può proteggere due lati adiacenti, quindi per essere un po’ più tranquilli durante il volo è assolutamente necessario averne due e... un po’ di pillole di energia per attivarli al bisogno.

Un’astronave “cargo” non sarebbe tale se non avesse un adeguato numero di magazzini: per le missioni del Livello I fate il possibile per avere almeno un magazzino minimo di tre casse bianche e una rossa, ma per quelle del secondo e terzo livello è necessario avere un po’ più di spazio disponibile: ricordate che più cubetti riporteremo alla Base e maggiore sarà l’incasso dei Crediti Stellari.



Foto 10 – I Crediti Stellari sono rappresentate da tessere colorate.

Avere 4-6 astronauti a bordo nelle missioni facili serve per abbordare, per esempio, le stazioni abbandonate ed incamerare i cubetti che esse trasportano: se il numero di astronauti disponibili non è uguale o superiore a quello richiesto dalla carta bisogna rinunciare e il turno passa al giocatore successivo: vi consigliamo quindi di guardare tutte le carte “Avventura” prima di iniziare la costruzione dell’Astronave, in modo da equipaggiarvi al meglio.

Se sfortunatamente la vostra Astronave ha subito troppi danni... meglio abbandonare la Missione e rientrare anticipatamente alla base: si farà comunque qualche punticino. Se resta in gioco una sola astronave, essa potrà continuare la sua esplorazione ignorando tutte le carte più micidiali (Zona di Guerra e Sabotaggio), quindi se siete rimasti in due, prima di ritirarvi pensateci bene per non regalare troppi punti “facili” al vostro avversario.



Foto 11 – La scatola di Galaxy Trucker, seconda edizione.[/caption]

Infine due parole sulla posizione da occupare nel tracciato della Plancia Volo: essere i primi significa poter effettuare un abbordaggio (stazioni spaziali o astronavi abbandonate) senza... concorrenza, incamerando preziosi cubetti, oppure scegliere per primi su quale pianeta atterrare, tuttavia il primo della flotta è anche colui che, in caso di attacco da parte dei Contrabbandieri, subisce il primo attacco: se riesce a respingerlo la minaccia finisce lì, altrimenti il nemico attaccherà la seconda astronave, ecc.

Commento finale

Che dire alla fine di **Galaxy Trucker**? Se siete giocatori abituati a programmare dettagliatamente le vostre partite... questo sicuramente non è il vostro gioco: troppa "alea", a partire dalla pesca delle tessere e passando dai tiri di dado per i colpi in arrivo che agli "altri" vanno sempre a finire bene mentre "a voi" producono danni certi...

Se invece volete passare una mezzoretta senza alcuna “pretesa” ma soltanto divertendovi con gli amici (o in famiglia) allora preparatevi ad una lunga serie di “SIII” quando scoprirete un buon bottino oppure quando asteroidi o nemici non vi avranno fatto “un baffo”, ma anche ad una serie di “NOOOO” quando l’asteroide colpirà l’unica tessera non protetta della vostra astronave, magari trascinandone altre con sé nello spazio profondo, accompagnate dagli sberleffi di tutti gli altri. Capito lo scenario?

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

Differenza fra le due Edizioni di Galaxy Trucker

Avendo entrambe le scatole di **Galaxy Trucker** abbiamo pensato di fare cosa utile ai nostri lettori elencando qui di seguito le più importanti modifiche della Edizione 2021 rispetto a quella del 2007, senza tenere in considerazione il notevole miglioramento grafico di tutta la componentistica:

- (1) – nel 2007 c’era una sola “Plancia di volo” mentre nella nuova sono due: la prima è per il livello di prova (che ha sul retro il livello I) e la seconda per i Livelli II e III;
- (2) – le plance Astronave erano 2 per giocatore: la prima aveva il livello I e II, la seconda il III e IIIA. Nella nuova edizione c’è una sola plancia per partecipante con il livello I da un lato ed il II dall’altro: per il livello III bisogna aprire la plancia;
- (3) – Gli astronauti erano 40, di plastica grigia, ed ora sono diventati 42 ma di plastica bianca;
- (4) – I cubetti per le merci erano di legno colorato, ma nella nuova edizione sono fabbricati con plastica colorata e sono un po’ più piccoli;
- (5) – I segnalini di plastica traslucida verde per le “batterie” sono ora 40, contro i 38 della vecchia;
- (6) – Sono cambiate le quantità di alcune tessere: i Cannoni semplici passano da 23 a 28 e quelli doppi da 8 a 11; i Motori semplici sono ora 21 (erano 19) e quelli doppi 9 (erano 7); Le batterie doppie passano da 9 a 11, mentre quelle triple restano invariate (6);
- (7) Sono state aggiunte una tessera punteggio (stampata su entrambi i lati) per la plancia di Volo e quattro tessere “Turno” ovali: nessuna di queste era presente nella vecchia edizione;
- (8) – Sono stati cambiati i colori ed i valori di alcune tessere “Credito Stellare”: quelli da 1 e da 5 crediti hanno scambiato fra loro i colori (rosso e blu); quelle da “2 Crediti” ora sono 21 (invece di 18) e quelle da “10 crediti” sono diventate 18 (erano 17).
- (9) – Ma la differenza più eclatante è quelle del Regolamento: il vecchio era un po’ troppo caotico e spesso si faceva fatica a trovare la risposta a qualsiasi dubbio, venendo obbligati a scorrere diverse pagine prima di riuscire a formulare una... ipotesi, sempre che si potesse davvero trovare una risposta! Ora ci sono due libretti separati (una guida rapida, che è un ottimo sommario, ed un regolamento vero e proprio) entrambi molto ben organizzati e, finalmente, anche molto chiari.