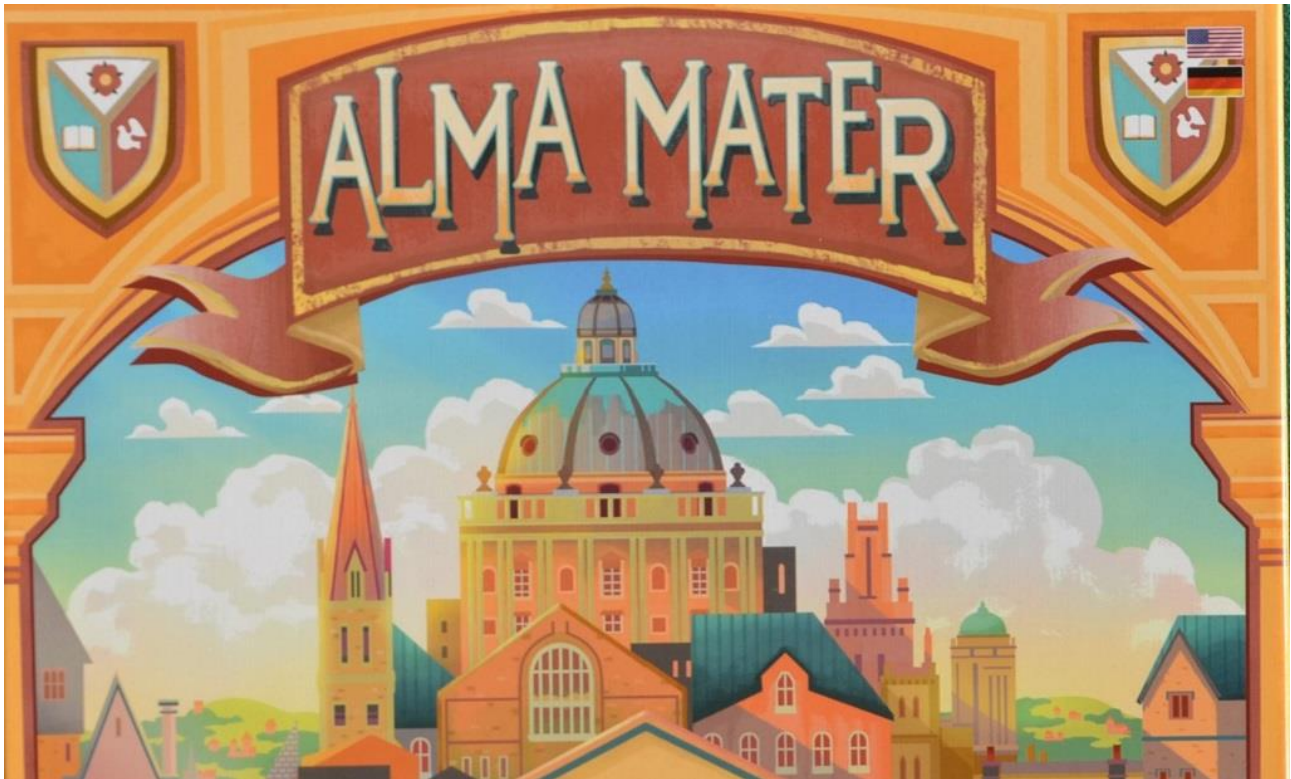


ALMA MATER

La vita e gli studi universitari nel 1500.



Introduzione

Per questo nuovo lavoro i quattro “moschettieri” del gruppo “Acchitocca” (Brasini, Gigli, Luperto e Tinto, responsabili di “missioni” come Comuni, Egizia, Leonardo da Vinci, [Terramara](#)... e scusate se è poco!!!) hanno deciso di fare un salto indietro nel tempo per parlarci della vita universitaria nel 15° secolo.

Alma Mater (che potremmo tradurre dal latino con “Madre nutrice” ma che nel medioevo divenne sinonimo di Università) è dedicata a 2-4 giocatori esperti (da 14 anni in su, il 12 sulla scatola ci sembra troppo ottimistico) ed in poco più di due ore (spiegazione esclusa) ci trasferisce nei panni dei “rettori” di alcune Università di recente costituzione.

Esse hanno bisogno di attirare non soltanto i migliori studenti, ma anche i professori più preparati, mantenendo però cordiali rapporti con gli altri atenei per restare sempre informati in tutti i campi della conoscenza.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatola di **Alma Mater** è davvero ben riempita con materiali di ottima fattura: il tabellone (che riproduce l'accademia, il campus, la libreria e tutti gli altri luoghi universitari, ed è stampato fronte e retro a seconda del numero dei giocatori); le quattro fustelle con tutte le tessere necessarie; le 130 carte (il cui uso verrà spiegato più avanti); i segnalini dei giocatori (meeples di legno colorato); ecc. Ma ciò che veramente attira l'attenzione aprendo la scatola sono le plance dei giocatori (formate da spesso cartone multistrato per lasciare delle "scanalature" entro cui inserire alcune tessere) ed i "libri": questi ultimi sono realizzati in plastica colorata, (gialla verde, rossa, blu e nera) piegata ad "U", al cui interno è stato inserito un blocchetto bianco che li fa sembrare dei veri volumi in miniatura molto piacevoli da guardare e da manipolare.



Foto 2 – I segnalini “libro” per i giocatori: mancano solo i dizionari, di colore giallo.

Niente da dire dunque per quanto riguarda la componentistica, mentre il regolamento è stato stampato in grande formato (280x280 mm) ed è pieno di immagini a colori per illustrare ogni fase del gioco, con esempi e dettagli esplicativi. Le regole in realtà non sono tante ed occupano le prime 12 pagine (inclusa una pagina con un riassunto sul come realizzare i Punti Vittoria (PV) ed una per le particolarità del gioco a due) mentre le rimanenti sono delle “appendici” per dare maggiori dettagli sulle icone ed ogni tipo di carta o di tessera.

Preparazione (Set-Up)

La preparazione del tavolo richiede un’attenzione particolare ed è piuttosto articolata, al punto che ci sentiamo di consigliarvi vivamente di fare il set-up con un certo anticipo (per esempio arrivando al club un’oretta prima della partita oppure, a casa, facendo tutto il giorno prima) e con abbastanza tempo a disposizione per cercare e piazzare con pazienza tutti i componenti.



Foto 3 – Tavolo preparato per quattro giocatori.

Inutile fare qui una lista delle operazioni da compiere prima di iniziare a giocare ad **Alma Mater** perché esula dallo scopo di questo articolo, ma la cosa più importante è avere a disposizione un tavolo abbastanza grande: la Foto 3 qui sopra vi fa capire come anche un tavolo da 800x1380 mm sia piuttosto strettino (anche se possiamo considerarlo per lo meno sufficiente).

Tutte le tessere “studente” (3 tipo) devono essere sistemate nelle rispettive caselle, le carte “Professore” nell’Accademia alla loro destra (anche qui 3 per tipo, con 2 professori per facoltà che resteranno nella scatola), 5 carte tecnologia sulla sinistra del tabellone, le carte Rettore in basso a destra, nella “Hall of Fame”.

I giocatori ricevono una plancia “Università”, 7 tessere speciali “Libreria” (sei delle quali verranno posate nella scanalatura in alto), quattro “Masters” (gli altri due si mettono da parte e potranno essere acquisiti in seguito) e quattro carte “Dotazione Iniziale”.



Foto 4 – L’Area personale durante il setup.

Con un sistema di “Draft” i giocatori scelgono (per tre “giri”) una carta e passano le altre al vicino di sinistra fino ad averne di nuovo quattro in mano: a questo punto ne scartano una e scoprono le rimanenti per “incassare” quanto da esse indicato. Nell’esempio della Foto 4 vediamo che le carte scelte dal giocatore gli fanno avere 8 Ducati, 2 Dizionari (libri gialli), 1 Libro nero ed una tessera Studente. Prima di iniziare a giocare ognuno sceglie infine una carta “ Rettore” fra quelle predisposte nel setup del tavolo (le vedete in basso al centro della Foto 3) per avere diritto ad un “bonus” specifico durante la partita.

Il Gioco

Come scritto più sopra le regole da imparare non sono tante, ma le “complicazioni” arrivano quando si tratta di decidere cosa fare al proprio turno, perché ogni volta le scelte sono condizionate non solo dalle diverse possibilità offerte, ma anche dal “costo” in “Masters” (così vengono chiamati i “Lavoratori” in **Alma Mater**) di ogni azione.

Cercheremo allora di raccontarvi come funziona il gioco, cercando di evitare troppi dettagli per non annoiarvi.

La partita dura 6 “Rounds” ed ogni round è diviso in 3 “Fasi”:

- (a) – Fase delle Azioni,
- (b) – Fase Amministrativa;
- (c) – Fase degli Incassi.



Foto 5 – L’area degli Studenti: in alto sono indicati i “Costi” per farli entrare nella vostra Università. A sinistra si intravede il tracciato della Tecnologia, formato da apposite carte prese a caso durante il setup.

La più importante è ovviamente la “Fase delle Azioni” perché è qui che manderemo in nostri “Masters” (o eventuali “Tutors” acquisiti durante il gioco) all’interno dell’area universitaria per ottenere la cosa desiderata, ricordando che basta un solo Master per entrare in una casella vuota, ma ne servono 2-3-4 se ce ne sono già altri.

Possiamo così scegliere:

(1) - Nuovi studenti andando al Campus: la nostra università ha quattro Facoltà (Belle Arti, Legge, Medicina e Matematica) ed ognuna di esse ha quattro tipi di studente (li vedete tutti nella Foto 5). Per acquisire una tessera bisogna mandare uno o più “Master” in una delle caselle rotonde sulla sinistra e pagare il costo (in libri) indicato in alto sulla rispettiva colonna;



Foto 6 – L’Accademia: è qui che si riuniscono i Professori e che possiamo ingaggiarli per la nostra Università.

(2) – Ingaggiare dei Professori in Accademia: qui le cose si complicano un po’ perché i “Luminari” sono molto ricercati e tendono a farsi pagare bene. Ad ogni modo, come vedete nella Foto 6 qui sopra, in ogni partita di **Alma Mater** vengono messi in tavola 2 diversi Professori per ogni Facoltà (gli ultimi due sono stati esclusi a caso durante il Setup), ed ognuno di essi è rappresentato da tre carte uguali. Se volete che un professore venga ad insegnare nella vostra Università dovrete pagare i Ducati indicati nella prima casella (a fianco della carta scelta) e una combinazione di libri che deciderete voi, purché siano rispettati i diversi colori richiesti: scartate quindi tutti i libri meno uno per tipo che depositerete come “pro memoria” nelle caselle accanto al Professore

Per esempio l’insegnante di Belle Arti in alto a destra (sempre nella Foto 6) chiede 8 Ducati e 4-3-2-1 libri di colori diversi: dovete quindi avere già nella vostra riserva un certo numero di libri del vostro colore e di quello degli avversari (vedremo più avanti come ottenerli) per piazzarli come vorrete nelle diverse caselle. Chi vorrà in seguito ingaggiare lo stesso Professore non dovrà più pagare la somma in denaro (che ora è coperta da un libro), ma dovrà avere (e scartare) la quantità di libri indicata facendo attenzione che siano dello stesso colore scelto dal primo giocatore.



Foto 7 – Le altre Azioni di Alma Mater. Nel testo che segue esse verranno spiegate in senso orario.

- (3) – Antiquario (casella in alto a sinistra nella Foto 7): Pagando 3-6-9 Ducati si ricevono i libri (del proprio colore) e/o i Vocabolari (gialli) indicati;
- (4) – Laboratorio (casella in alto al centro): questa azione permette di far salire il proprio marcatore sul tracciato della Tecnologia (lo vedete nella parte sinistra della foto) di 3 caselle, pagando per ogni avanzamento il costo richiesto dal tracciato ed incassando i relativi bonus: in alternativa si può salire di una sola casella, ma gratis. Nel nostro esempio la prima casella costa 3 Ducati; la seconda costa 7 Ducati ma permette di incassare 2 Ducati per ogni studente già reclutato; la terza costa 5 Ducati ma fa incassare 2 Ducati per ogni Professore nel nostro Ateneo; la quarta è una “tappa intermedia” che offre un bonus particolare (nella foto avremo la possibilità di reclutare uno studente senza pagarne il costo e senza mandare un Master);
- (5) – Parco (in alto a destra): pagando 10 Ducati si ricevono 7 PV (questa opzione viene utilizzata soprattutto nella seconda parte della partita);
- (6) – Sala Riunioni (in basso a destra): in questa casella tutti possono piazzare un Master ed acquistare libri dagli avversari, pagando il prezzo indicato sopra la scaffalatura della loro Plancia: in alternativa è possibile acquistare Vocabolari (Gialli) al costo di 4 Ducati l’uno;
- (7) – Vescovado (in basso a sinistra): anche qui tutti possono mandare 1-2-3 Masters per ottenere 2-5-8 Ducati: inoltre qui si decide l’Ordine di turno del round successivo e chi ha usato più Masters diventa il Primo Giocatore.



Foto 8 – La plancia di un giocatore durante la partita.

Pian piano la plancia (Università) dei giocatori di **Alma Mater** comincerà a popolarsi di studenti e di professori e ognuno potrà collezionare un po' di "testi" dalle altre università e mettere da parte un po' di soldi. La Foto 8 qui sopra ci mostra un esempio e ci fa notare alcune cose da tenere ben presenti:

- (a) – il terzo studente della fila in alto ci dice che il giocatore può tenere in riserva un massimo di 8 libri (senza contare quelli negli scaffali): nel nostro esempio tutto è in regola, ma se ci fossero stati più di 8 libri si sarebbero scartati quelli extra;
- (b) – il prossimo studente dovrà essere piazzato nella fila in basso e ci farà guadagnare il quinto Master (ricordate? due li avevamo lasciati da parte ad inizio partita);
- (c) – per posizionare gli studenti successivi sarà necessario pagare da 1 a 5 Ducati;
- (d) – la biblioteca del nostro amico (giocatore verde) contiene quattro volumi che potranno essere acquistati dagli avversari al costo indicato in alto (2-2-3-3 Ducati), facendo guadagnare loro i PV indicati nella bandierina rossa degli scaffali (nel nostro caso 1-2-2-3).



Foto 9 – La zona chiamata “Hall of Fame” con alcuni personaggi famosi.

Il sesto (ed ultimo) master potrà essere aggiunto alla nostra “dotazione” raggiungendo l’obiettivo indicato nella postazione “a” della Hall of Fame: facciamo riferimento alla Foto 9 per un esempio: nel nostro caso chi raggiunge 25 Ducati di tesoreria può reclamare il personaggio che trova in quell’area (nel nostro caso Leonardo da Vinci) ed incassare anche una delle carte “Bust” che si trovano in quella casella (e che servono solo a confermare di avere ottenuto quell’obiettivo).

Nelle altre due postazioni del nostro esempio si ottengono due bonus diversi: una (soddisfatta quando si recluta il settimo studente) ci offre 2 Vocabolari ed un libro a scelta; l’altra (che si ottiene con 3 Professori e 4 studenti nelle facoltà di Arte e Legge) fa avanzare gratuitamente il nostro marcatore nel tracciato della Tecnologia.

Al termine di ogni Round di **Alma Mater** si effettua un’operazione “Amministrativa” con la quale:

- (1) – si determina il nuovo ordini di turno (in base ai Master nel Vescovado);
- (2) – si verifica che i giocatori abbiano il giusto numero di libri nella loro riserva (in base al numero di studenti nella prima fila della plancia);
- (3) – si verifica la classifica sul tracciato della Tecnologia;
- (4) – si raddrizzano eventuali Professori che erano stati “tappati” per sfruttarne il bonus;
- (5) – si riprendono in mano i propri Masters
- (6) – si avanza il segnalino round di una casella.

Infine ognuno incassa un po’ di Ducati in base al numero di libri nella propria biblioteca (1 Ducato per libro) al numero di studenti... paganti ed alla posizione sul Tracciato della Tecnologia. Al termine del sesto Round la partita ha termine e si passa al conteggio dei punti: si tiene conto di un sacco di parametri (studenti e professori ingaggiati, posizione sul Tracciato della Tecnologia, Carte Bust guadagnate, ecc.) che naturalmente vi risparmiano.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 10 – Le monete del gioco sono i “Ducati”.

La prima considerazione da fare è che i soldi sono importanti in **Alma Mater** ma si ottengono giocando con accortezza: avere la libreria piena, per esempio, fa ottenere 6 Ducati a fine round oppure ci farà incassare qualche Ducato dagli avversari che vengono ad acquistarli; andare al Vescovado con 3 Masters vi regala 8 Ducati; essere nelle prime posizioni del tracciato Tecnologia aggiunge qualche spicciolo; ingaggiare alcuni studenti vi fa ottenere la loro retta; ecc. Cercate di adempiere almeno ad un paio di queste indicazioni perché avrete bisogno di soldi non solo per ingaggiare i Professori, ma anche per acquistare libri dalle altre Università.

Prima di lanciarvi nell'avventura Universitaria, da bravi Rettori, studiate attentamente i Professori disponibili, verificando sia il tipo (cioè il bonus che danno) che il costo: in questo modo vi farete un'idea di quali sarete in grado di reclutare in seguito. Guardate anche la “Hall of Fame” e fissatevi uno di quegli obiettivi come “primario”: solitamente conviene cercare di raggiungere rapidamente il primo per avere un Master extra da giocare



Foto 11 – Alcune tessere “Studente” come esempio.

Gli studenti sono molto importanti, non solo per l’esistenza stessa della vostra università, ma anche, in termini ludici, perché vi permettono di ottenere diversi bonus, a partire dalla loro presenza sulla vostra plancia che può aumentare la riserva di libri o sbloccare un Master extra. Alcuni di essi poi vi consentono di incassare qualche ducato oppure di eseguire azioni extra: tutti hanno dei bonus, ed allora proviamo a guardarne qualcuno con l’aiuto della Foto 11 qui sopra:

- Il primo studente in alto a sinistra (Medicina) vi fa avere immediatamente 1 PV per ogni studente che avete nella seconda fila della vostra plancia, poi vi permette di ottenere lo sconto di 1 libro per ogni altro studente reclutato in seguito;
- il secondo in alto (Belle Arti) vi fa guadagnare una casella sul tracciato Tecnologia (pagando il dovuto) ma potete usarlo anche per eseguire un'azione personale (mettendo un Master sul cerchio grigio stampato sulla tessera) per acquistare fino ad 8 libri del vostro colore al prezzo di 1 ducato ciascuno;
- il primo in basso a sinistra (Matematica) vi assicura a fine partita 2 PV per ogni professore ingaggiato;
- quello in basso a destra (Legge) vi consente di acquistare libri da due diversi avversari (anziché da uno solo) quando mettete un Master nella Sala Riunioni.

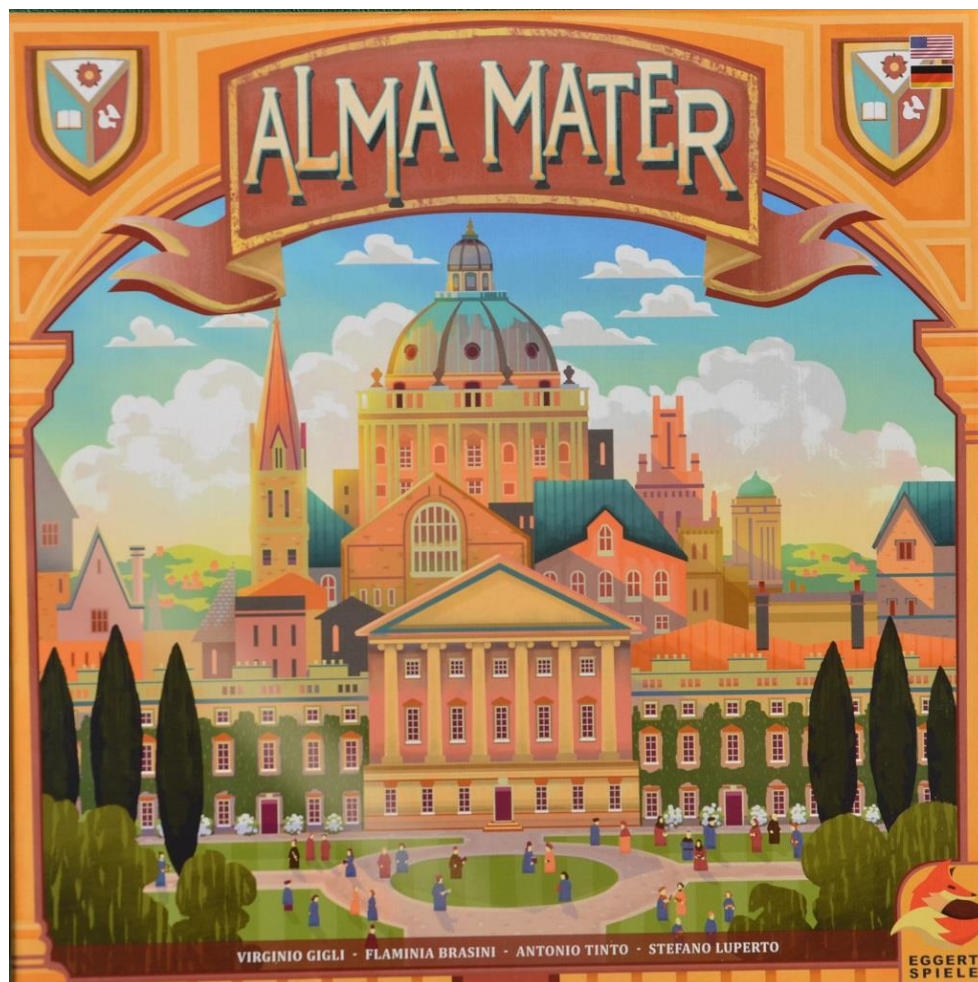


Foto 12 – La scatola di Alma Mater.

Il Tracciato della Tecnologia è il più complesso da gestire: i suoi vantaggi sono sicuramente importanti (PV e denaro per chi è più in alto) ma il prezzo da pagare è abbastanza salato, sia in termini di soldi che di “condizioni” da rispettare. All’inizio della partita esaminate attentamente le prime 6 caselle e decidete se vale la pena di dedicare subito tempo e risorse a quel tracciato in base al programma che pensate di adottare. In ogni caso il tracciato non va trascurato e a partire dal

secondo round (quando le finanze saranno più floride) sarà necessario prestargli la dovuta attenzione.

Commento finale

Avevamo anticipato che **Alma Mater** non è un titolo per tutti ed è dedicato in particolare ai giocatori più esperti che non hanno paura di effettuare delle scelte difficili ad ogni turno (spesso programmate con largo anticipo) o ad approfittare di ogni opportunità favorevole che dovesse presentarsi.

A tutti serviranno comunque un paio di partite di prova: la prima permetterà di capire il funzionamento generale del gioco (come abbiamo già scritto le regole sono abbastanza lineari ma le possibili applicazioni sono tante ad ogni turno) e la seconda per provare a portarla a termine facendo... il minor numero di errori possibile. Ma vi possiamo assicurare che a partire dalla terza sarete in grado di assumervi tutte le funzioni del Rettore e portare la vostra neonata Università al massimo livello. Dunque buon lavoro!

Chi fosse interessato può trovare [qui](https://www.bigcream.it/it/Accessori/?gioco=Alma%20Mater) una tabella in italiano con il setup facilitato e la sequenza di gioco: <https://www.bigcream.it/it/Accessori/?gioco=Alma%20Mater>