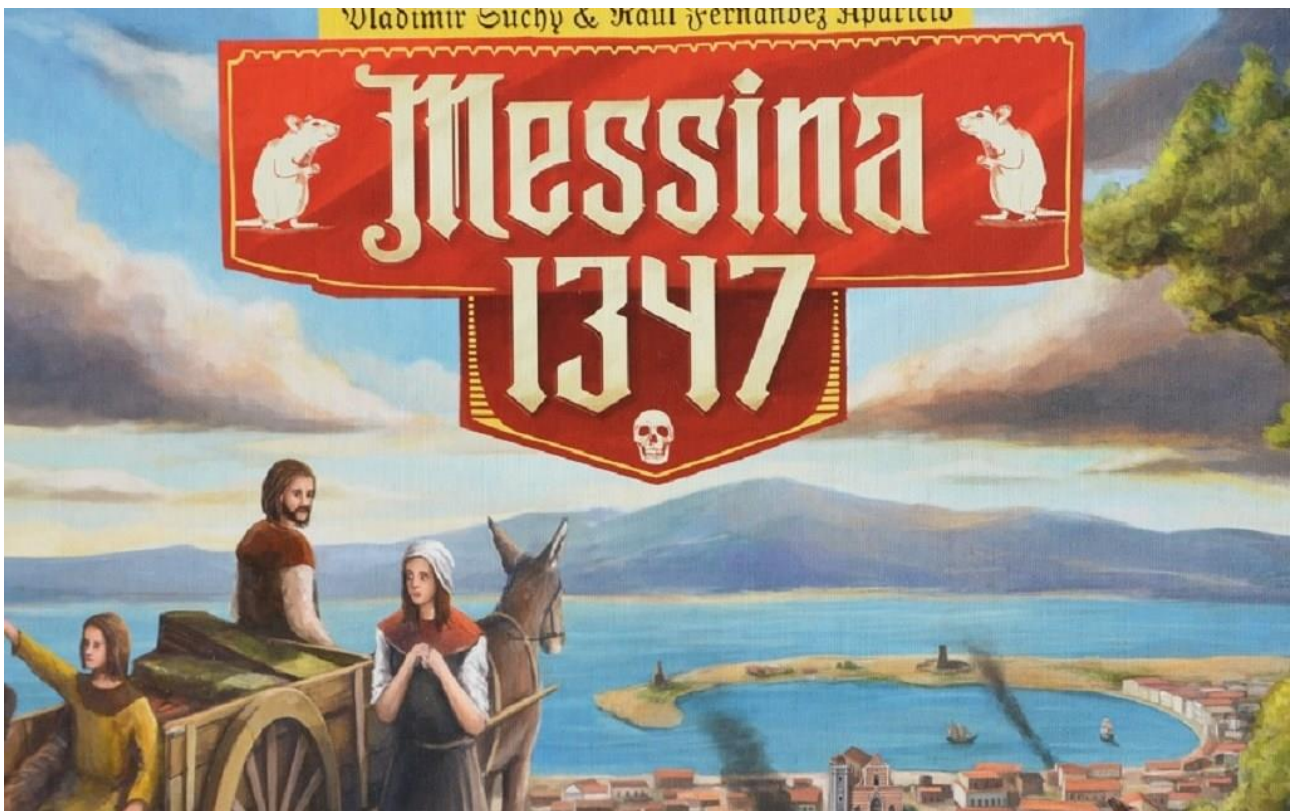


MESSINA 1347

Dobbiamo cercare di salvare dalla peste gli abitanti di Messina.



Introduzione

Non sappiamo cosa o chi abbia fatto incontrare l'autore ceco Vladimir Suchy (già ben noto nel nostro piccolo mondo per titoli come League of Six, Shipyard, 20th Century, Last Will, [Prodigals Club](#) (o, se preferite, Il Club degli Spendaccioni), [Pulsar 2849](#), [Underwater Cities](#), Praga Caput Regni, ecc.) con il quasi sconosciuto spagnolo Raül Fernández Aparicio, e soprattutto come hanno pensato ad un argomento così macabro come raccontare l'epidemia di peste che colpì la città di Messina nell'ottobre del 1347, facendo morire il 60% dei contagiati e diffondendosi poi in tutta Europa, grazie (ahimè) alle pulci dei topi infetti.

Tuttavia la collaborazione fra i due autori ci ha regalato [Messina 1347](#), per 1-4 giocatori di 12 anni o più che dovranno impegnarsi per un paio d'ore circa (quando si conoscono già le regole): il gioco è stato pubblicato inizialmente da Delicious Games (la ditta di Vladimir) per poi approdare anche qui in Italia sotto la bandiera di [Tesla/Red Glove](#).

Si tratta di un "German" che usa come meccanica di base un "doppio" piazzamento lavoratori che a noi è piaciuto: è indirizzato soprattutto ai giocatori più esperti, non solo per la necessità di dover programmare le proprie mosse con un certo anticipo, ma anche per l'alta interazione fra i partecipanti.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Messina 1347.

La scatola rettangolare di **Messina 1347** è davvero piena di componenti: ci sono infatti 8 fustelle grandi per le tessere Rione e Porto, 4 piccole per le monete, una ruota della popolazione (da montare prima dell'uso), capanni, carri, botteghe, fuoco, ecc.

Completano la dotazione 4 plance personali, 4 schede riassuntive e 124 segnalini vari di legno colorato. I materiali sono tutti robusti e di buona qualità: durante le nostre partite non hanno presentato difficoltà nell'uso, salvo forse, se non si fa attenzione quando si muovono i pezzi sul "tabellone", lievi spostamenti delle tessere Rione che poi occorre risistemare.

Niente che disturbi veramente il gioco, e se lo citiamo in queste note è solo perché i giocatori ce lo hanno segnalato nelle discussioni a fine partita. Vi consigliamo comunque di utilizzare il maggior numero di sacchetti possibile per tenere separati i diversi componenti: questo faciliterà molto il setup quando deciderete di giocare.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

La foto 2 qui sopra ci mostra un esempio di tavola “imbandita” per una partita a **Messina 1347** con quattro giocatori: è bene che chi ospita la serata (o chi presenta il gioco al club) inizi a preparare tutto almeno una mezz'oretta prima dell'inizio perché il setup è un po' elaborato. Il “tabellone” è formato da “N” tessere “Rione”, dove “N” (e la forma della città) variano a seconda del numero dei partecipanti: in tutti i casi però la base è formata da tessere del tipo “A” a cui si aggiungeranno quattro tessere “Porto” ed alcune tessere tipo “B” e “C” nel corso della partita.

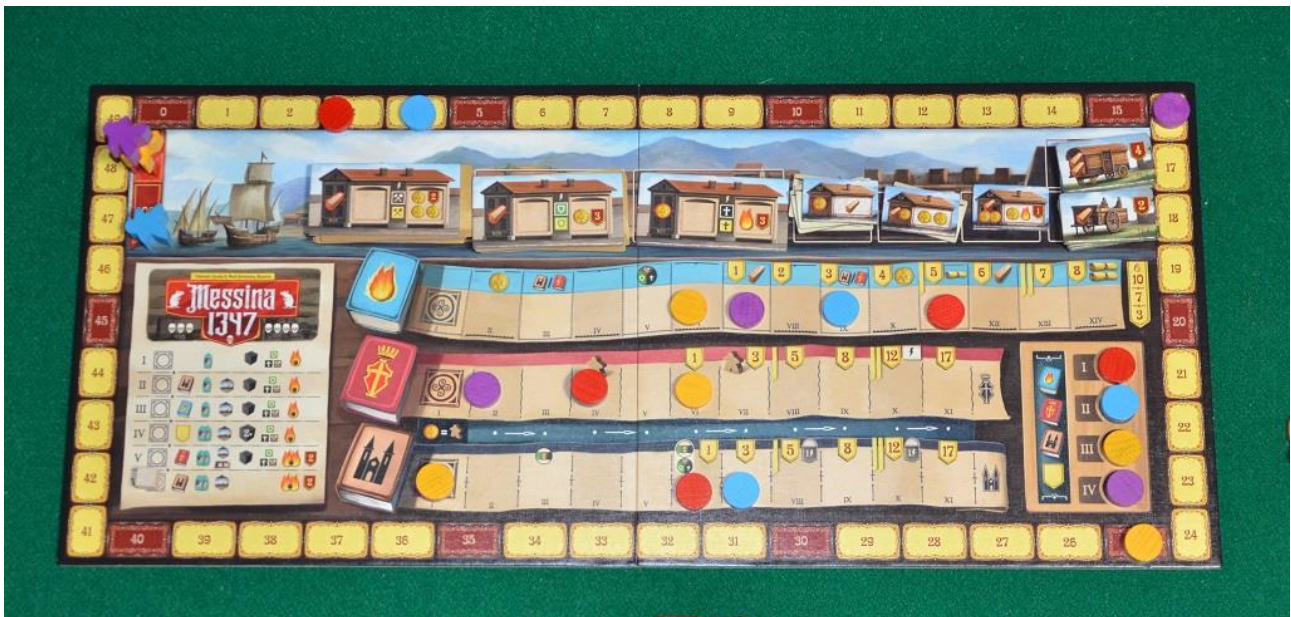


Foto 3 – Il Tabellone Segnapunti: la foto è stata presa a fine partita e mostra i dischetti dei giocatori sui vari tracciati.

Un tabellone “Segnapunti” viene preparato a fianco della città e su di esso devono essere posizionati 5 dischetti per giocatore: - il primo (sul bordo esterno della plancia) serve a conteggiare i Punti Vittoria (PV) guadagnati durante la partita; - il secondo serve a evidenziare l’ordine di turno (che può variare in ogni turno) ed utilizza l’apposito riquadro in basso a destra; - gli altri tre sono posizionati sulla prima casella di ogni tracciato, e cioè: sul Registro della Popolarità (il più in alto dei tre, a destra del librone azzurro con un fuoco al centro), sul Registro Ecclesiastico (al centro, libro rosso) e sul Registro Cittadino (in basso, libro beige).



Foto 4 – La plancia dei giocatori al setup.

I giocatori di **Messina 1347** ricevono una plancia personale, tre “Luogotenenti” (Meeples di legno colorato), 5 tessere “Ripopolazione”, tre dischetti “Supervisore” (su ognuno dei quali, prima di giocare, occorre applicare due adesivi) da piazzare all’interno della plancia (come si vede nella foto 4 qui sopra) ed una tessera “Pergamena” (la vedete in basso a sinistra) da incastrare nell’apposito spazio della plancia. È necessario ed importante che a tutti i partecipanti siano spiegate molto chiaramente le regole per l’uso dei “Supervisori” perché spesso vengono fraintese e possono portare a qualche errore che poi potrebbe generare un malevolo commento. Come vedete nella fotografia, il centro della plancia è diviso in tre settori: in alto (settore marrone) si muove il supervisore degli Artigiani, a destra (nero) quello degli ecclesiastici, mentre a sinistra (verde) vediamo quello dei Nobili. Da ogni casella iniziale parte una “pista” monodirezionale che biseca il settore e che poi arriva ad un bivio: i giocatori decideranno se voltare a destra o a sinistra in base alle caselle “Azione” che hanno riempito (ce ne sono 3+3 in ogni settore e vedremo più avanti come saranno utilizzate). Da notare che se si usano le regole per il “Piazzamento Avanzato” le plance e le tessere Pergamena sono usate con il lato “B” in alto ed il gioco diventerà “asimmetrico” perché le azioni saranno distribuite in modo diverso in ognuna di esse.

Il Gioco



Foto 5 – Il tabellone di Messina pronto per iniziare una partita a quattro.

Come abbiamo anticipato il tabellone di **Messina 1347** deve essere preparato in modo diverso a seconda del numero dei partecipanti (2-3-4). La foto qui sopra ci mostra un esempio di assemblaggio delle tessere “Rione” e “Porto” prima dell’inizio di una partita con quattro giocatori. Dovendo pescare a caso le tessere da una pila è chiaro che praticamente ogni partita a Messina 1347 avrà un tabellone diverso dai precedenti, contribuendo così alla varietà e longevità del gioco, visto che è proprio il “tabellone” al centro del gioco. All’inizio di ogni turno si pesca una tessera “Molo” (la vedete nella foto in alto a destra, a fianco del tabellone) che indica dove attraccherà la nave prevista per quel turno (nel nostro esempio sarà il porto subito a sinistra della tessera, visto che hanno lo stesso simbolo: uno scudo nobiliare). Si prende la prima nave dall’apposita pila preparata durante il setup e si posiziona in uno dei tre moli del porto (la vedete già al suo posto nel terzo

molo). Purtroppo furono proprio le navi mercantili a portare la peste a Messina, ed anche nel nostro caso il cubetto nero che vedete sulla nave indica che l'epidemia sta per scoppiare.



Foto 6 – La ruota della popolazione.

Quali rioni di **Messina 1347** verranno colpiti dalla peste ce lo dice la ruota della popolazione che vedete a destra nella Foto 5 ma che, per comodità, riportiamo più in dettaglio qui sopra. Essa riproduce il “timone” di una nave che ruota su un disco stampato grazie ad un perno centrale (dovrete assemblarla all’apertura della scatola): essa verrà girata a caso prima di partire e da quel momento si sposterà di una casella ad ogni turno, mostrando nella fessura al centro le indicazioni necessarie che sono: (a) – in quali “Rioni” arriverà la peste: ci sono tre tipi di icona “topo” che si ripetono sul bordo esterno e che dicono dove posare un cubetto nero (la peste). Ogni Quartiere con l’icona uguale a quella della ruota ne riceve uno (o due verso la fine): nel nostro esempio bisogna cercare le tessere con il disegno del topo rivolto verso destra; (b) – in quali “Rioni” dovremo posizionare gli abitanti. Nel nostro esempio metteremo un “Religioso” (tessera con il disegno di una suora) su ogni quartiere con la casella topo colorata di rosso, un “Artigiano” su quelle arancioni ed un “Nobile” su quelle bianche. Da notare che gli abitanti potranno essere posizionati sia su quartieri già infestati dalla peste che in altri ancora “liberi”. In ordine di turno i giocatori piazzano (nel primo turno) o muovono i loro “Luogotenenti” su diverse tessere quartiere (uno alla volta e in senso orario).



Foto 7 – Esempio di tessere “Rione”.

Vediamo allora più in dettaglio quali indicazioni ci dà ogni tessera “Rione”: (1) – in basso c’è un piccolo riquadro con la figura di un topo (ritto in piedi, voltato a destra o voltato a sinistra) che servirà per la distribuzione dei cubetti “Peste”, mentre il colore viene usato per piazzare gli abitanti, come abbiamo appena visto; (2) – al centro c’è un riquadro bianco con dei simboli: si tratta delle “azioni” che si possono eseguire andando su quella tessera. Nel nostro esempio abbiamo: “costruzione” (sega) o “pergamena” nella tessera in alto a sinistra, due “monete” in alto a destra, due “fuochi” in basso a sinistra e un avanzamento sul registro ecclesiastico (o cittadino) in basso a destra; (3) – in alto, nella casella triangolare, vediamo alcuni simboli di risorse da “pagare” per poter ripopolare quel Rione: il numeretto rosso su fondo giallo ci dice quanti PV questo ci frutterà a fine partita (ma ne riparliamo far poco). Spostarsi da una tessera ad un’altra adiacente in **Messina 1347** non costa nulla, ma se il Luogotenente deve essere posizionato più lontano occorre spendere una moneta per ogni ulteriore tessera attraversata oltre la prima. Questo è un punto importante da tenere a mente per accantonare fin dall’inizio qualche moneta a questo scopo: mai restare senza soldi perché i vostri Luogotenenti potrebbero essere bloccati (ed in tal caso li riprenderete in mano insieme ad una moneta).



Foto 8 – I gettoni “Fuoco” servono esclusivamente a purificare i Rioni dalla peste.

Quando un Luogotenente arriva su una tessera “Rione” si presentano quattro possibilità: (a) – la tessera è occupata da un abitante: il giocatore lo prende e lo posiziona in una delle sei caselle corrispondenti della sua plancia, poi esegue l’azione descritta nel riquadro; (b) – la tessera è vuota: si esegue semplicemente l’azione descritta; (c) – la tessera contiene un abitante e uno o più cubetti “Peste”: in tal caso l’abitante dovrà essere posizionato in una delle quattro capanne per la Quarantena stampate sulla parte sinistra della plancia personale. Poi è possibile combattere la peste pagando un gettone “Fuoco” per ogni cubetto: in tal caso il marcatore avanzerà sul tracciato della “popolarità” di tante caselle quanti sono i cubetti neri eliminati. Infine il giocatore eseguirà l’azione descritta nel riquadro; (d) – la tessera contiene solo cubetti neri: il giocatore può combatterla, come abbiamo appena visto e poi eseguire l’azione descritta. Per ogni cubetto “Peste” non combattuto (che quindi rimane sul Rione) il giocatore deve prendere un segnalino “topo”: a fine partita si contano i topi posseduti e si riceve un “malus” che va da -1 PV (con 2 topi soltanto) fino a -21 PV (con 10 o più).



Foto 9 – Esempio di plancia personale a fine partita.

Dopo che gli abitanti di Messina sono stati portati fuori città, le loro “tessere” vengono posizionate sulle caselle della plancia personale, ognuna delle quali permette di eseguire un’azione simile a quelle viste sui Rioni.

Ad ogni avanzamento del Supervisore sui tre tracciati (religiosi, artigiani e nobili) il giocatore può scegliere quale casella sfruttare (fra quelle occupate da un abitante) ed esegue l’azione in essa stampata.

Gli abitanti possono essere utili anche “lavorando” per i loro ospiti: quelli in quarantena possono produrre quanto indicato nei capanni che li ospitano (delle tessere apposite da acquistare), mentre altri possono essere trasferiti nelle botteghe che i giocatori acquisteranno durante la partita e, sempre a fine turno, faranno guadagnare le risorse indicate.

C’è però un tipo di acquisto che diventa fondamentale per gli ultimi 2-3 turni: il “Carro”. Se un giocatore ne acquista almeno uno potrà effettuare un “Ripopolamento” a turno, pagando le risorse e gli “Abitanti” indicati nella parte alta delle tessere Rione (ridate un’occhiatina alla Foto 7) da coprire con uno degli appositi segnalini del suo colore.

La partita a **Messina 1347** termina dopo aver giocato il sesto round: per prima cosa si calcolano le penalità per i ratti che i giocatori sono stati obbligati a prendere e poi si fa la somma dei PV acquisiti con: i tracciati cittadini, i Rioni ripopolati, i bonus della Plancia Pergamena ed i segnalini rimasti. Chi ottiene il totale più elevato vince la partita.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 10 – La città di Messina a fine partita: notare che sono state aggiunte 5 tessere Rione, una per ogni nuovo turno di gioco.

La prima considerazione da fare è che sul “Tabellone”, dopo il primo turno, i Luogotenenti devono spostarsi e non sempre troveranno una tessera adiacente che soddisfi le loro necessità, quindi nei primissimi turni sarebbe bene accumulare qualche moneta e qualche risorsa con le quali si possano poi acquistare Capanni e Botteghe che, a loro volta, diano un flusso costante di monete e fuoco. Come abbiamo detto la peste si vince con il fuoco, quindi i gettoni di questo tipo devono essere raccolti il prima possibile: ogni cubetto nero eliminato infatti fa avanzare il marcatore sul tracciato della Popolarità, il quale non solo assegna un certo numero di “bonus” lungo il percorso, ma a fine partita aggiunge 10-7-3 PV ai primi tre in classifica, e molto spesso arrivare primi qui (se si è giocato con accortezza) significa vincere la partita. L’ordine del turno cambia ad ogni round in base a quanto sono riusciti a fare i giocatori in diversi tracciati: nel secondo turno, per esempio, si guarda alla posizione sul tracciato del Registro Cittadino, nel terzo si valutano le posizioni sul tracciato della Popolarità, ecc. Essere primi permette di valutare bene la situazione sul tabellone per approfittare delle offerte più allettanti, quindi non giocate... a caso, ma guardate attentamente con quale criterio si assegneranno le “posizioni” nel turno successivo e, se possibile, agite di conseguenza. Abbiamo visto che in **Messina 1347** prendere un “Abitante” da un Rione con la peste significa metterlo in “quarantena” in una delle quattro capanne stampate sulla plancia personale: esse però sono “vuote”, all’inizio della partita, quindi è praticamente... obbligatorio acquistare subito almeno una tessera “Capanno” fra quelle offerte. In questo modo, e per due turni, il giocatore otterrà un bonus supplementare grazie al “lavoro” dell’abitante in quarantena e, vista la continua penuria di materiali e fuochi, non è un bonus da poco: scegliete dunque il capanno giusto per il vostro programma.

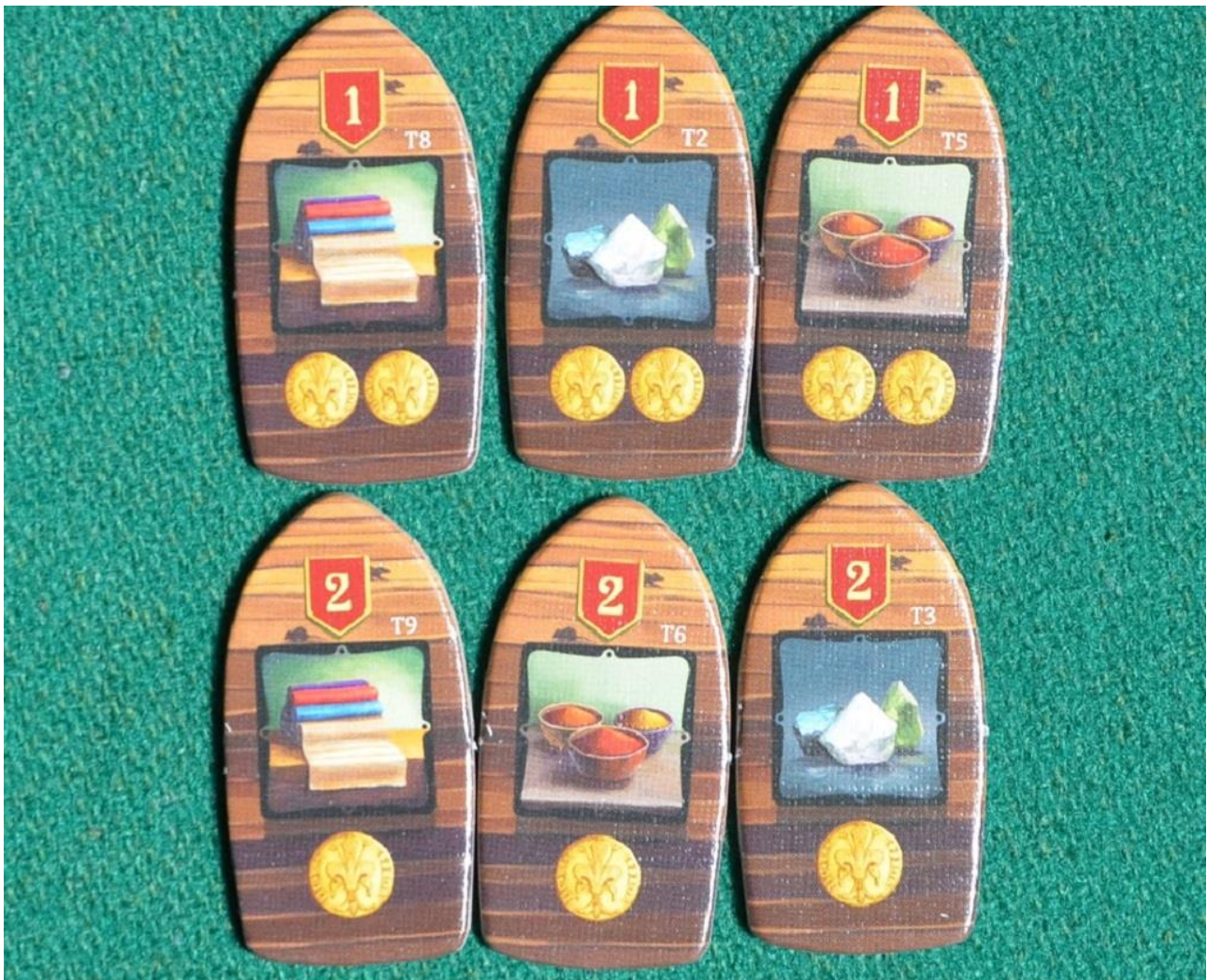


Foto 11 - Esempio di Navi in arrivo al porto di Messina.

Un discorso simile vale anche per le “Botteghe”: tutte offrono un bonus a fine partita se sono occupate da un Abitante, quindi nei primi turni è sempre una buona idea quella di procurarsi qualche “doppione” (artigiani, ecclesiastici o nobili) in modo da spostarli subito nelle Botteghe appena acquisite. Le Navi arrivano in porto con un cubetto nero a bordo, e per questo nelle primissime partite vengono un po’ snobbate dai giocatori: nelle partite successive però vengono normalmente rivalutate perché non solo offrono subito delle monete che potrebbero aiutare sia negli spostamenti che nell’acquisto di alcune tessere, ma permettono anche di fare spostamenti extra dei Supervisor, se e quando necessario, e PV extra sulla plancetta Pergamena. Nel gioco avanzato inoltre entrano in gioco anche le “merci” che trasportano (vedere i disegni al centro di ogni nave nella Foto 11), per cui la loro importanza viene ancora più rivalutata.



Foto 12 – Le plancette “Pergamena” vanno tenute d’occhio per avere dei punti extra a fine partita.

Abbiamo tenuto per ultimo il commento sulle “Plancette Pergamena”: come si vede nella foto qui sopra (che riproduce il lato “b”, asimmetrico) esse servono come moltiplicatori per il numero di risorse accumulate dai giocatori (indicate in basso). Se, per esempio, ho accumulato tre tipi diversi di merci (quelle stampate sulle navi) ed ho il marcatore a livello “4” otterrò 12 PV, extra, che diventano 21 PV se il marcatore arriva in cima. Conviene quindi eseguire le azioni “Pergamena” utilizzando soprattutto le caselle con quel tipo di azione stampate sulla plancia personale (che vanno naturalmente “riempite” con un Abitante prima dell’uso).

Commento finale

Ci auguriamo di essere riusciti a dare un’idea generale di come funziona **Messina 1347**. Il gioco non è difficile da imparare ma richiede qualche partita di prova per capire quali siano le possibili strategie di massima e come ci si debba muovere sul tabellone per scegliere ed eseguire le azioni più consone. Abbiamo già accennato al fatto che si possono utilizzare anche delle "regole avanzate" per dare maggiore personalità al gioco: si usa allora il retro della plancia personale, per avere ognuno disposizioni diverse delle caselle "Azione", mentre le plancette "Pergamena" hanno tutte obiettivi diversi.



Foto 13 – Le tessere per il gioco in solitario.

Esiste anche un capitolo per l'immane "Gioco in Solitario" contro un avversario guidato da speciali tessere (le vedete nella Foto 13) ma che non userà i tracciati ecclesiastico e cittadino. In compenso il numero dei suoi "Luogotenenti" aumenta automaticamente da 3 a 5 durante la partita. Ad ogni turno bisogna pescare una di quelle tessere e spostare un Luogotenente nel Rione corrispondente: se questo è occupato si pesca un'altra tessera, ecc. Se il Rione contiene degli abitanti essi vengono immediatamente scartati; se ci sono cubetti peste ne viene eliminato uno facendo avanzare di uno spazio il marcatore del vostro avversario; infine risolvete la sua azione (quella indicata sulla parte bassa della tessera, nell'area "rossa"). Per il punteggio finale si contano soprattutto i Rioni ripopolati per guadagnare 3-7-10 PV extra con 2-3-4 Rioni.



Foto 14 – La scatola di Messina 1347.

Dobbiamo confessare che dopo la prima partita a **Messina 1347** (effettuata a Modena in occasione di PLAY 2022) il nostro... entusiasmo si era un po' affievolito ma abbiamo ugualmente voluto riprovare il gioco una volta rientrati a casa. Ed allora le cose sono cambiate: capite bene le regole la nostra seconda partita (fatta con la dovuta calma e senza il frastuono della fiera o la necessità di rincorrere i ragazzi dello stand per avere delucidazioni sulle regole) ci ha fatto venire voglia di farne un'altra, poi abbiamo allestito tavoli diversi con giocatori diversi e tutti hanno espresso dei giudizi positivi.

Certamente gli autori non hanno inventato nulla di nuovo, ma tutti gli "ingranaggi" del gioco sono perfettamente oliati e le partite si svolgono senza intoppi e senza quasi mai dover ricorrere al regolamento. Ma la cosa più importante è che tutti si divertono anche se... arrivano ultimi, perché ci sono sempre tante cose da fare. L'ambientazione è indovinata e in particolare abbiamo apprezzato l'idea dell'isolamento in quarantena per gli abitanti dei Rioni contaminati dalla peste ed i percorsi all'interno della Plancia per far lavorare gli abitanti evacuati dalla città. ----- Chi fosse interessato a stamparsi la sequenza di gioco ed un riassunto con la spiegazione delle azioni di Messina 1347 può scaricare il file direttamente dal sito [Big Cream](#).