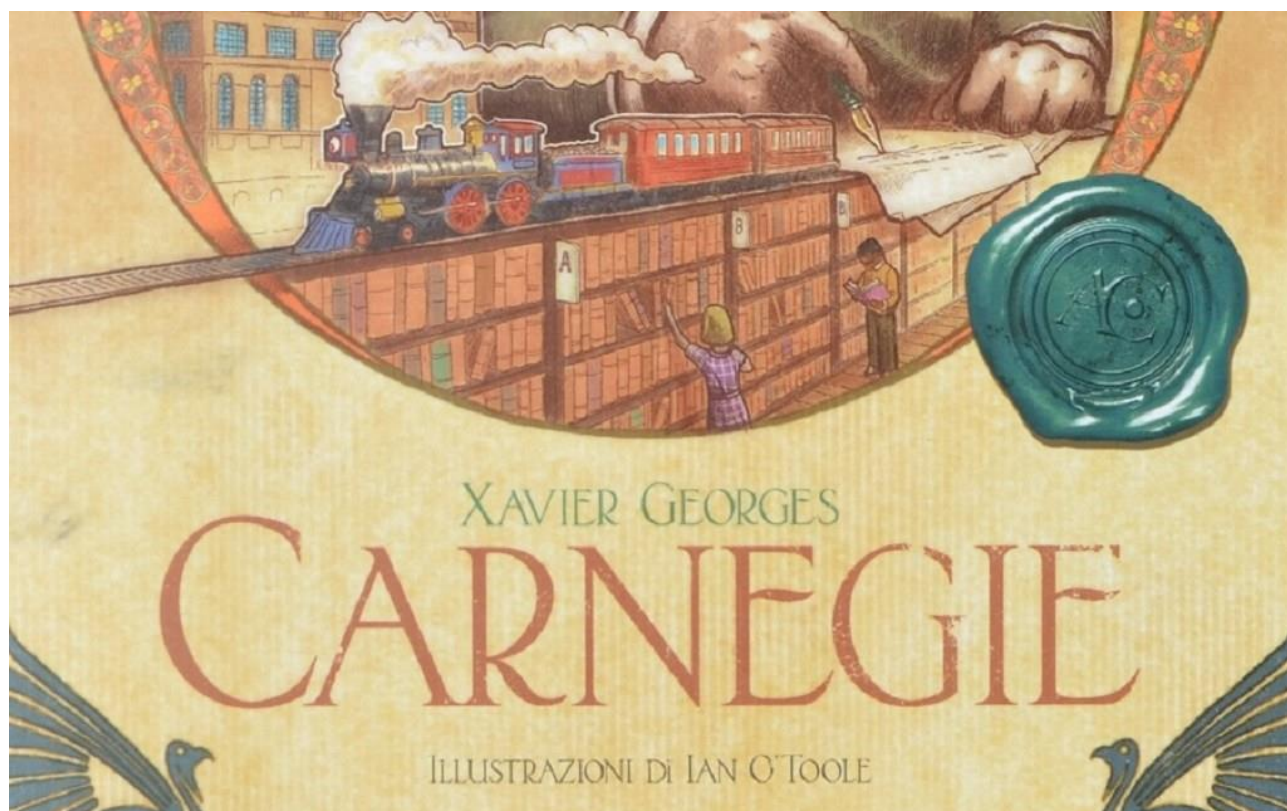


CARNEGIE

Come accumulare una fortuna ed impiegarne buona parte in beneficenza.



Introduzione

Xavier Georges è un autore belga che ha sempre pubblicato titoli interessanti per giocatori esperti (Royal Palace, **Carson City**, **Troyes**, Tournay, Ginkgopolis, ecc.) ma questa volta, a nostro avviso naturalmente, ha creato davvero un ottimo gioco: **Carnegie** (per 1-4 giocatori di 12 anni o più) infatti è piaciuto proprio a tutti coloro che lo hanno provato e spesso sono stato loro stessi a richiedere il “bis” all’incontro successivo.

È stato pubblicato dagli olandesi di Quined Games e la sua versione italiana è distribuita da **Tesla Games**.

È adatto soprattutto a giocatori abituali o esperti che non abbiano paura di passare 120-180 minuti al tavolo: sembra tanto tempo (per gli standard di oggi) ma in realtà nessuno se ne accorge e quando arriva la fine si guardano gli orologi quasi con incredulità.

La verità è che il gioco “prende” molto ed è talmente avvincente che ci si dimentica di tutto il resto finché non si arriva al risultato desiderato.



Foto 1 – L’industriale Andrew Carnegie in una foto scattata poco prima della sua morte.

Non conoscevamo l’imprenditore Andrew Carnegie che ha dato il nome al gioco, per cui ci siamo dovuti informare, scoprendo che si trattava di uno scozzese molto diverso dai suoi compatrioti (noti al mondo per avere il “braccino corto”): naturalizzato statunitense fondò la Carnegie Steel Company che divenne in breve tempo la capitale dell’industria siderurgica statunitense e rese il suo proprietario immensamente ricco.

Oggi, rivalutando il suo capitale, sarebbe al quinto posto nella classifica dei “Paperoni” del mondo ma nel 1900 sorprese tutti vendendo le sue attività per ricavarne ben 480 milioni di dollari (di allora!!! Una cifra pazzesca!!!); poi però ne spese oltre 350 per attività filantropiche ed altri 60 per creare oltre 2500 biblioteche in tutti gli Stati Uniti che portano ancor oggi il suo nome. Alla faccia dello...scozzese!!!

Unboxing



Foto 2 – I componenti.

La scatola di **Carnegie** è molto ben riempita di componenti e questo si sente già dal... peso: sollevando poi il coperchio siamo colpiti innanzitutto dalle plance personali, fatte con più strati di cartone per ottenere un grande spessore e quattro fessure nella parte destra (vedremo più avanti a cosa servono). Ci sono poi 7 fustelle con tutte le tessere che dovremo staccare e dividere ordinatamente in vari sacchetti: la scatola ne fornisce alcuni, ma vi consigliamo caldamente di triplicarli per tenere i diversi componenti separati e facilitare così il setup delle partite.

Il tabellone ci mostra l'area degli Stati Uniti, divisa in quattro grandi "Regioni", ognuna delle quali ha una metropoli (New York, Chicago, New Orleans e San Francisco), 2-4 grandi città ed un numero variabile di centri minori: tutte le località sono collegate fra loro da una rete di strade/ferrovie.

Completano la dotazione circa 250 segnalini, cubetti e dischetti di legno colorato il cui uso sarà spiegato più avanti. Materiali molto buoni e perfetti per l'uso che è richiesto dal gioco: solo le "banconote" ci sembrano non all'altezza del resto, dato che sono state ricavate da piccole tessere da

defustellare. In realtà il loro uso non è quello classico (compro, vendo, pago), e quindi alla fine nessuno si accorge della differenza.

Preparazione (Set-Up)

Per allestire il tavolo di **Carnegie** bastano una decina di minuti, sempre che abbiate diviso i componenti in bustine separate.



Foto 3 - Tavolo pronto per una partita a quattro.

Messo il tabellone al centro del tavolo occorre piazzare un dischetto per giocatore sulla casella “zero” del tracciato dei Punti Vittoria (PV) e uno sulla prima casella del tracciato dei trasporti di ogni macro-regione degli USA: West (beige), Midwest (rossa), South (verde) e East (viola). Ogni giocatore prende poi una plancia personale, tutti i dischetti di un colore e i 10 meeples dello stesso colore, una carta Sommario, quattro cubetti “Risorsa” e 12 dollari (piccole tessere da defustellare). Se si gioca in quattro ognuno riceve anche una speciale tessera esagonale “Azione” da utilizzare come “aiuto” (una sola volta a partita) in caso di difficoltà.



Foto 4 – La plancia personale al setup.

Poi tutti prendono quattro “Strisce Progetto” (con quattro colori e simboli diversi) e le infilano fino in fondo nelle apposite fessure di fianco alla plancia: la foto ci mostra come posizionarle, e così vediamo i progetti “Casa” (verde) in basso e, subito sopra, “Economia” (blu), “Industria” (arancione) e “Infrastrutture” (viola).

Completare l’operazione mettendo un dischetto sul cerchio stampato nelle prime tre strisce (la quarta, Infrastrutture, non ha cerchietto, o meglio, si tratta del cerchietto che viene posizionato in fase di setup).

Come vedete la plancia ha la forma di un palazzo dell’epoca adibito ad uffici ed in effetti ognuna delle 15 caselle ospita (o ospiterà) un diverso “Dipartimento” aziendale: i primi cinque sono già attivi (stampati direttamente sulla plancia) ed i giocatori devono mettere un impiegato (meeple) in ciascuno di essi, mentre gli ultimi 5, come vedete, sono ancora davanti al portone di ingresso in attesa della sirena che darà inizio alla giornata lavorativa.

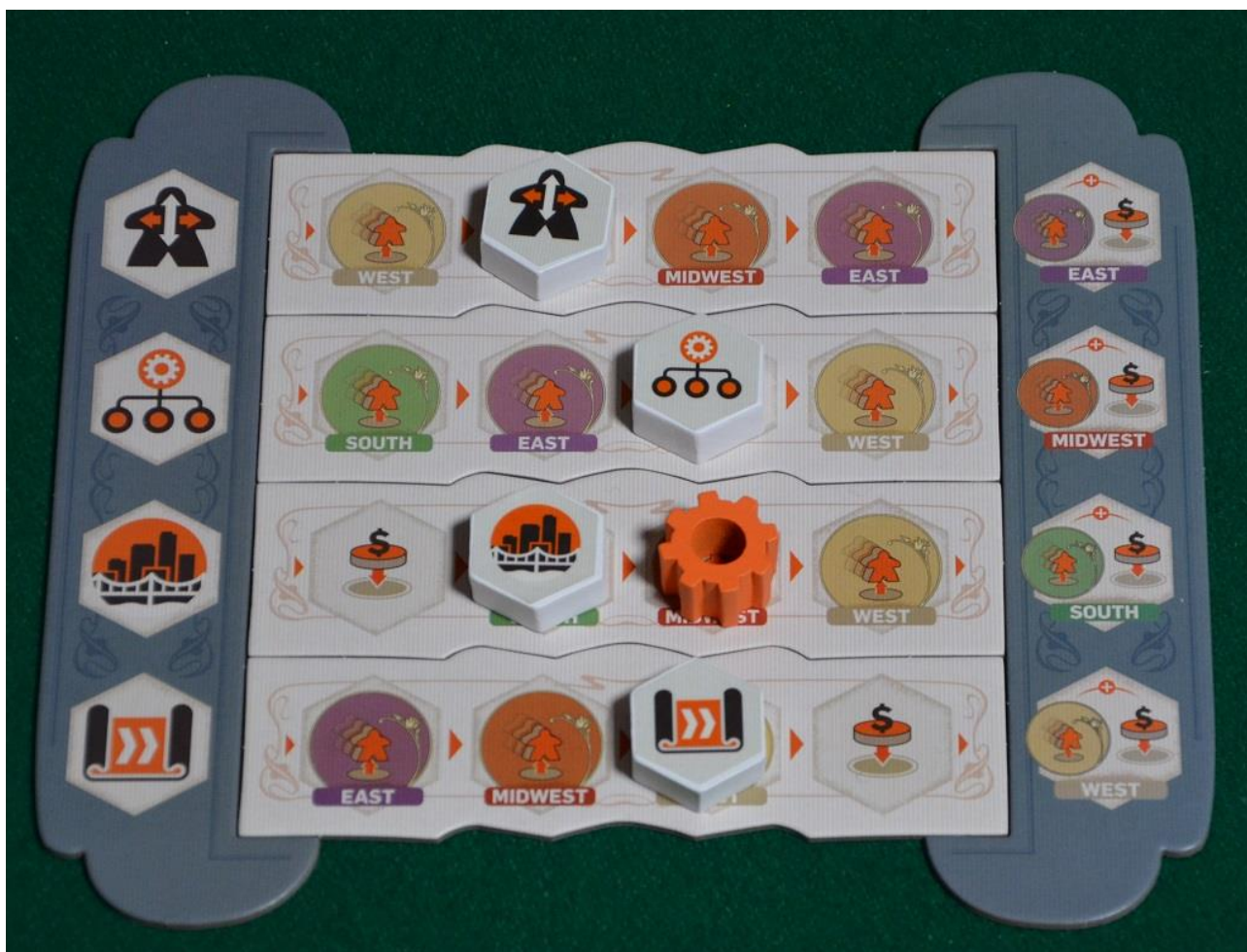


Foto 5 – La zona “Azioni” viene preparata scegliendo a caso quattro delle otto plancette disponibili e montandole una sull’altra.

In seguito dobbiamo preparare la zona delle “Azioni”: essa, come vedete nella foto 5 qui sopra, è composta da due “fasce” laterali e da quattro plancette sovrapposte e stampate in maniera diversa su ognuno dei due lati.

Ad inizio partita si prendono a caso le plancette da un pool di 8 pezzi e, di solito, noi le gettiamo poi in aria per vedere su quale faccia cadono: in questo modo si ottiene ogni volta una disposizione completamente diversa.

La foto ci mostra la situazione a metà partita circa: in realtà ogni marcatore esagonale viene inizialmente posizionato sulla corrispondente casella della fascia di sinistra; ad ogni turno il giocatore atto sposta di una casella un marcatore a scelta, ed infatti la partita dura esattamente 20 turni, visto che i quattro marcatori hanno a disposizione 20 caselle al massimo, cinque per ogni tipo di azione.

Dall’alto in basso abbiamo “Risorse Umane”, “Economia e Commercio”, “Costruzioni” e “Progettazione”. Prima di chiudere questa fase è necessario dividere per tipo le tessere Dipartimento mettendole in tavola in modo che tutti possano esaminarle liberamente e sceglierne una quando sarà necessario.

Finalmente si può iniziare a giocare a **Carnegie**, scegliendo il Primo Giocatore.

Il Gioco

In ordine inverso tutti i partecipanti devono prendere il dischetto che si trova sulla loro striscia “Casa” per posizionarlo su una casella della mappa che ha lo stesso simbolo: in questo modo il primo cerchietto di quella striscia resterà vuoto ed il giocatore potrà in seguito usufruire del bonus scoperto (1 dollaro). La stessa cosa è valida anche in seguito per tutte le strisce (che possono dare denaro, cubetti risorsa o PV).

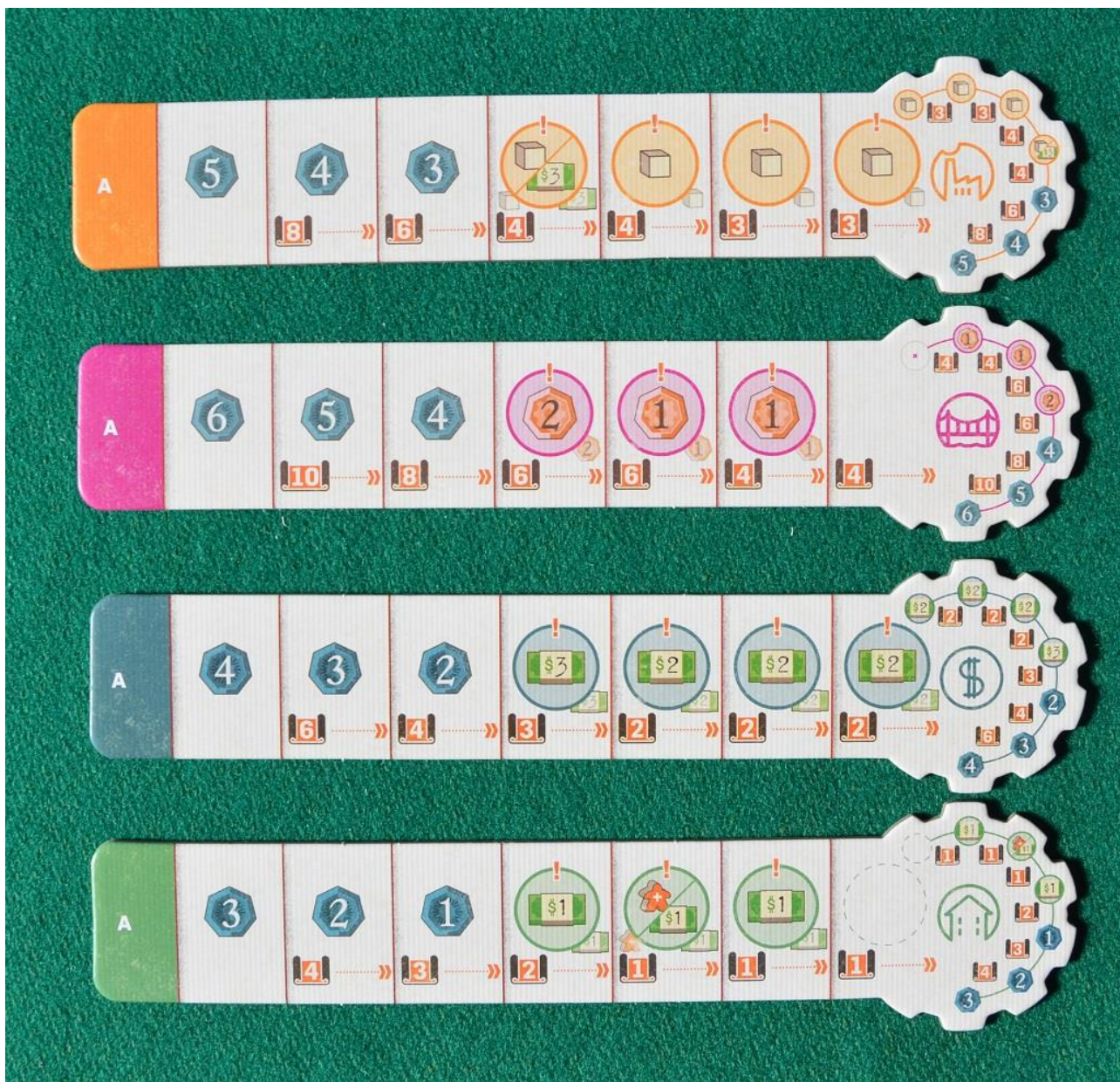


Foto 6 – Le strisce da inserire sotto le plance: ogni casella scoperta durante la partita assegna un bonus.

Sempre in ordine inverso ognuno sceglie anche una tessera Dipartimento fra quelle esposte sul tavolo (alcune tessere vengono sempre tolte dal gioco ad inizio partita in base al numero dei partecipanti) e la mette accanto alla sua plancia: sarà la prima ad essere aggiunta al proprio edificio (la plancia) nei turni successivi.

Ma ecco che suonano le sirene e tutti, partendo dal Primo Giocatore, possono spostare gli impiegati che si trovavano sul portone verso i diversi uffici: si hanno inizialmente 6 Punti Movimento (PM) a disposizione e i meeples spendono 1 PM per spostarsi (ortogonalmente) da una casella all'altra. I giocatori, volendo, possono usare i 6 PM per spostare tutti gli impiegati (non solo quelli che si trovano sul portone), ma ogni pezzo “mosso” deve essere collocato “steso” nell'ufficio di arrivo, a significare che sta ancora imparando il suo lavoro, e non potrà essere utilizzato. Fortunatamente alla fine del turno c'è la possibilità di “rialzare” un impiegato pagando il costo indicato sotto la casella da lui occupata (riguardatevi la Foto 4 della plancia personale).

Bene, ora tutti stanno dandosi da fare e sentiamo il ticchettio delle macchine da scrivere o il rumore dei casellari che vengono aperti o consultati, il suono del telefono... insomma, tutto come in un normale ufficio di fine '800.



Foto 7 – Le strisce delle azioni, chiamate “Linee temporali” nel gioco.

Il Primo Giocatore di **Carnegie** deve ora scegliere quale azione attivare: per farlo prende il segnalino “Ingranaggio” di legno arancione (lo abbiamo già visto nella Foto 5) e lo posiziona nella prima casella libera a destra di uno dei quattro marcatori esagonali nell’area delle azioni. Abbiamo riportato quattro strisce nella foto 7 qui sopra per dare insieme un’occhiata alle caselle che vi sono stampate sopra: esse che permettono di eseguire delle azioni bonus nella regione indicata (West, Midwest, South e East) o effettuare delle “donazioni” (ne parleremo più avanti) se la casella sotto l’ingranaggio è quella con il simbolo del dollaro (come la prima in basso a sinistra).

Per evitare di fare confusione riassumiamo la sequenza:

- (1) – il Primo Giocatore posa l’ingranaggio su una casella delle strisce che sia adiacente ad un marcatore;
- (2) – si assegnano eventuali bonus (li vediamo fra un attimo);
- (3) – poi tutti eseguono l’azione scelta;
- (4) – infine il marcatore di quella fila avanza nella casella dove si trova l’ingranaggio ed il turno finisce. Il nuovo Primo Giocatore sarà quello a sinistra del vecchio.



Foto 8 – I Dipartimenti aggiuntivi disponibili accanto al tabellone.

A turno i giocatori possono usare TUTTI i Dipartimenti della loro ditta che hanno lo stesso simbolo dell'azione scelta, purché ci sia qualche impiegato attivo (non steso). Le azioni possibili sono:

(A) – Risorse Umane: il Dipartimento è già stampato sulla plancia e mette a disposizione 3 PM fissi più 3 PM per ogni altro impiegato in questo ufficio (ogni dipartimento ha spazio per tre meeples). Altri Dipartimenti di questo tipo piazzati in seguito permettono di aggiungere personale alla ditta (prendendoli dai 5 meeples che erano stati messi da parte ad inizio partita), oppure PM extra, ecc.

(B) – Commercio e Management: questi sono Dipartimenti “chiave” per il gioco, perché è grazie ad essi che potremo mandare degli “Agenti” nelle quattro macro regioni sul territorio (prelevandoli proprio da questi uffici), per ottenere dei vantaggi immediati (denaro, cubetti, ecc.) o dei bonus in seguito. I Dipartimenti aggiuntivi permettono di eseguire dei progetti extra in questa fase, ricevere denaro, ecc.

(C) – Ricerca e Sviluppo: con questa funzione si possono far scorrere verso l'esterno le strisce sotto alle plance, pagando il numero di Punti Progetto (PP) indicato su di esse. Ogni cerchio estratto con questo slittamento deve essere subito coperto da uno dei propri dischetti. Ulteriori Dipartimenti permettono di avere dei PP extra, di mettere un dischetto del proprio colore sopra a quello di un avversario (normalmente ogni casella sulla mappa può contenere un solo dischetto), ecc. La seconda funzione di questi Dipartimenti è quella di spostare i marcatori del proprio colore nelle quattro aree dei trasporti sulla mappa, attivando così ulteriori bonus.

(D) – Costruzioni: in questo ufficio si possono mandare dei Capicantiere nelle quattro Regioni per costruire Case, Fabbriche, Banche o Infrastrutture. In altre parole per ogni meeples spedito in una regione il giocatore trasferisce uno dei suoi dischetti su una casella delle città sulla mappa che abbia lo stesso simbolo della striscia da cui è stato preso, pagando però 1-2 cubetti risorsa per ogni costruzione.



Foto 9 – Il Tabellone nelle fasi finali di una partita: notare i collegamenti fra le varie città e la posizione dei marcatori nei quattro tracciati dei Trasporti.

Per vincere a **Carnegie** ci sono due strade prioritarie: da una parte bisogna collegare le Metropoli e le grandi città con la propria rete commerciale e dall'altra bisogna fare delle "Donazioni" importanti che facciano guadagnare ulteriori PV a fine partita.

Per il primo punto è necessario inviare il maggior numero possibile di Agenti sulla mappa in modo da piazzare i propri dischetti sulle città e unirle fra loro con una rete ininterrotta di collegamenti.

Per poter mandare gli Agenti bisogna prima fare uscire le strisce sotto alle plance personali (ottenendo dischetti extra) e quindi fare azioni "Progetto" di una certa importanza, anche perché non basta collegare le città, ma bisogna avere dei "mezzi di trasporto" efficienti: tutti partono con carri e/o diligence (la casella di sinistra di ogni tracciato), ma è davvero necessario che i marcatori entrino il più in fretta nell'area delle Ferrovie per ottenere vantaggi sempre più consistenti.

Le "Donazioni" (da considerare come dei veri e propri obiettivi) hanno invece un costo "a crescere": per posare il primo dischetto (scegliendo la categoria che si desidera) si spendono solo 5 dollari, ma per le successive l'ammontare richiesto aumenta a 10-15-20-25-ecc.

Ogni donazione permette di coprire una delle caselle con un dischetto e fare di conseguenza un certo numero di PV in base agli obiettivi scelti (se si raggiungono le caratteristiche richieste).

Da notare che se un giocatore durante la partita posiziona un dischetto su una certa donazione, questa non potrà essere fatta da altri a meno che non abbiano costruito uno specifico dipartimento, quindi il tempismo è molto importante.

Terminato il ventesimo turno la partita finisce e si effettua l'aggiornamento finale dei PV: oltre a quelli accumulati fino a quel momento si ricevono altri punti per i lavoratori attivi sulla plancia, per i nuovi Dipartimenti acquisiti, per i dischetti posati sulle città della mappa, per i cerchi delle strisce che hanno il simbolo PV, per le donazioni e per i collegamenti alle grandi città, in base al tipo di trasporto raggiunto. Chi ottiene il totale più alto vince.



Foto 10 – Ecco come si presenta il tavolo alla fine di una partita di Carnegie.

Qualche considerazione e suggerimento

La cosa più importante da ricordare giocando a **Carnegie** è che tutte le azioni devono avere un ordine “logico”: per prima cosa bisogna dunque spostare gli impiegati negli uffici che vi serviranno nel turno a venire e non esitate a mandarli sul campo (come Agenti) per costruire nuovi uffici di zona. Quando si posa l’ingranaggio su una casella del colore di una Regione USA tutti i meeples presenti possono essere fatti rientrare in ufficio (rimettendoli sulla porta di ingresso) e questo permette di ottenere tutti i bonus dei cerchietti scoperti sulle vostre strisce.

Uno degli errori principali che i giocatori fanno alla prima partita è quello di non avere mai abbastanza dischetti a disposizione (perché non hanno estratto a sufficienza le loro strisce), oppure di averne qualcuno ma poche o nessuna risorsa (cubetti) per poter creare gli edifici: quindi non dimenticate mai che il vostro scopo principale è costruire, costruire, costruire (e migliorare naturalmente la rete dei trasporti).

Uno dei Dipartimenti più interessanti è quello che assegna 4 PP extra nella fase di Progettazione: cercate di procurarvelo subito, magari nella fase di scelta iniziale, e poi riempite il dipartimento di impiegati per ottenere tanti PP da spendere per estrarre le strisce e progredire sui tracciati del trasporto (è assolutamente necessario portarli tutti alla fase delle Ferrovie).



Foto 11 – I Marcatori per le Azioni, l’ingranaggio per il turno in corso e la locomotiva che indica il Primo Giocatore e cambia di posto a fine turno.

Posate i vostri primi edifici nelle metropoli più orientali e cercate di collegarle in fretta fra loro, passando attraverso le grandi città (a fine partita ogni dischetto darà 2-3 PV): è praticamente indispensabile che come minimo le tre metropoli di East, South e Midwest siano collegate a fine partita, ma cercate di raggiungere anche San Francisco perché si possono fare davvero tanti PV.

Un’altra cosa che spesso non viene attentamente considerata nelle prime partite a **Carnegie** è la posizione dei marcatori sui tracciati del Trasporto: eppure ogni casella regala dei bonus interessanti, ed in particolare dei dollari extra. Una buona scorta di denaro è infatti quasi indispensabile nella prima metà della partita per essere certi di riuscire a realizzare le prime 2-3 Donazioni (15-25 dollari) Quindi guardate attentamente i quattro tracciati e decidete fin dall’inizio dove spostare i vostri marcatori: l’importante è comunque che arrivino tutti nella zona “Ferrovia”, poi sta a voi scegliere l’ordine di avanzamento sui tracciati più convenienti per ottenere quello che vi serve.



Foto 12 – Le carte per il gioco in Solitario.

Neppure **Carnegie** si sottrae all'attuale moda/esigenza di includere il necessario per giocare in solitario, e così troviamo nella scatola un mazzo di 45 carte (40 con una Azione e 5 per Punti Vittoria) oltre a due pagine di regole. La preparazione iniziale è come quella del gioco base, ma noi dovremo affrontare "Andrew", il quale non utilizzerà denaro, PV, lavoratori, risorse e neppure i punti progettazione perché ha scorte illimitate (beato lui!): sta a noi però decidere il livello di difficoltà che vogliamo utilizzare (ce ne sono quattro, da Principiante" ad "Esperto").

Durante la partita ci si alterna con Andrew per essere primi di turno: quando tocca a noi scegliamo come al solito un'azione sull'apposita plancia, mentre quando tocca al nostro avversario giriamo una carta dal suo mazzo e muoviamo il segnalino indicato, eseguendo l'azione conseguente.

A fine partita dobbiamo verificare se abbiamo battuto Andrew andando a guardare cosa è riuscito a fare ed attribuendo dei PV alle sue performances:

- Ogni carta utilizzata vale “X” punti (come indicato sulla carta);
- Ogni Tessera Dipartimento acquistata vale 2 PV;
- Ogni disco che ha raggiunto la fine dei tracciati dei Trasporti vale 6 PV;
- Ogni disco sulle città vale 0-3 PV (come indicato su ogni località);
- Ogni donazione va valutata in base ai dischi utilizzati nelle diverse Regioni.

Se abbiamo fatto più punti di Andrew possiamo... passare al livello di difficoltà superiore, altrimenti sarà bene ricominciare cercando di rivedere la nostra strategia. È seccante farsi battere da un... automa!!!

Commento finale

Come affermato fin dall’inizio **Carnegie** è piaciuto subito a noi e ai nostri amici, quindi non abbiamo mai avuto difficoltà a riempire il tavolo, così ci siamo chiesti a fine partita da cosa dipendesse questa voglia di rigiocarlo, e la risposta è stata unanime: che si vinca o che si perda il piacere del gioco sta nel creare una “catena logica” che permetta di sviluppare la propria ditta e di farla espandere in tutti gli Stati Uniti. Mandare i “lavoratori” sul campo è una meccanica più che collaudata, ma guadagnare punti, risorse e denaro facendoli rientrare in ufficio è stata, a nostro avviso naturalmente, l’idea vincente del gioco.

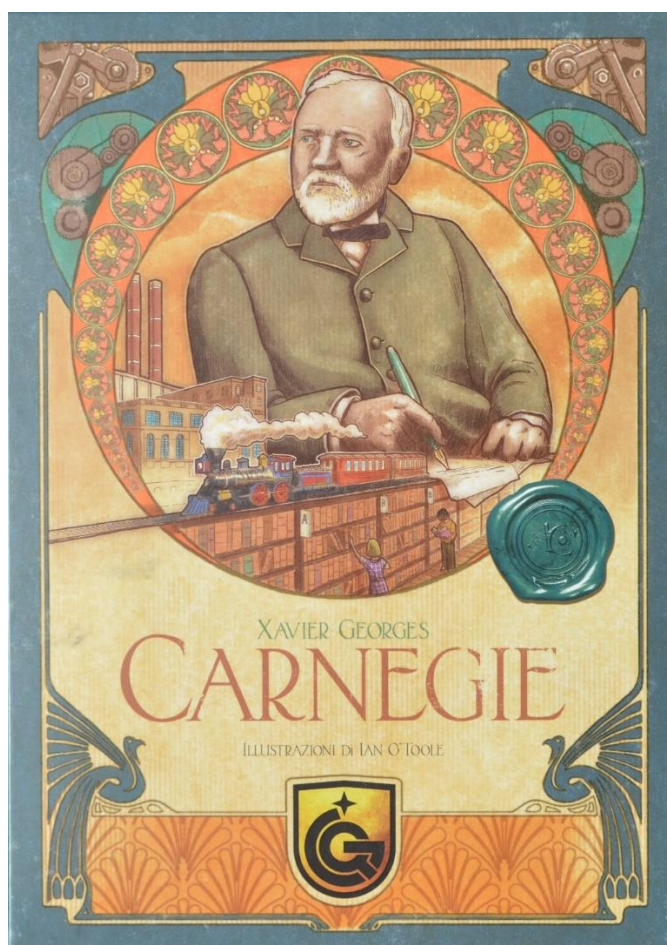


Foto 13 – La scatola di Carnegie.

È piaciuta anche, e tanto, la possibilità di eseguire un'azione di "Progettazione" per rendere disponibili nuovi bonus sulle strisce sotto le plance personali, sia per avere un certo numero di dischetti sempre a disposizione per le costruzioni, ma anche per incassare i bonus "scoperti" al rientro di qualche Agente dal campo.

I giocatori non dovrebbero quindi fare azioni "strane" per soddisfare delle esigenze collaterali che poco hanno a che fare con la normale programmazione delle attività di una ditta: basta seguire la logica e tutto viene di conseguenza.

Ovviamente ci sono anche gli avversari e poiché ogni giocatore, quando è Primo di turno, sceglie l'azione che più gli interessa, può capitare che qualche volta non si riesca ad ottenere il massimo dalle proprie mosse, soprattutto quando avevamo preparato i nostri impiegati per un'azione diversa (per esempio avevamo caricato i dipartimenti della "Progettazione" ed invece il Primo Giocatore ha scelto "Costruzione" quando noi abbiamo pochissimi dischi e risorse disponibili) quindi cercate di restare calmi e di fare sempre il massimo con quanto avete a disposizione. Un avversario esperto cercherà proprio di coglierci "con la guardia abbassata" svolgendo un'azione che siamo impossibilitati a svolgere! Quindi tenersi pronti un po' per tutto è un'ottima strategia.

Ma nel turno che precede quello in cui sarete voi i Primi le vostre mosse saranno determinanti, quindi ... non sbagliatele: pensate bene a tutte le conseguenze e poi buttatevi nella mischia. Davvero un buon gioco: complimenti a Xavier per averlo pensato ed agli editori per averlo reso così attrattivo.

Chi fosse interessato a stampare alcune **schede riassuntive** (setup, sequenza dettagliata e riassunto delle diverse azioni, può scaricarle dal sito Big Cream: [qui](#)

"Si ringrazia la ditta [TESLA/RED GLOVE](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"