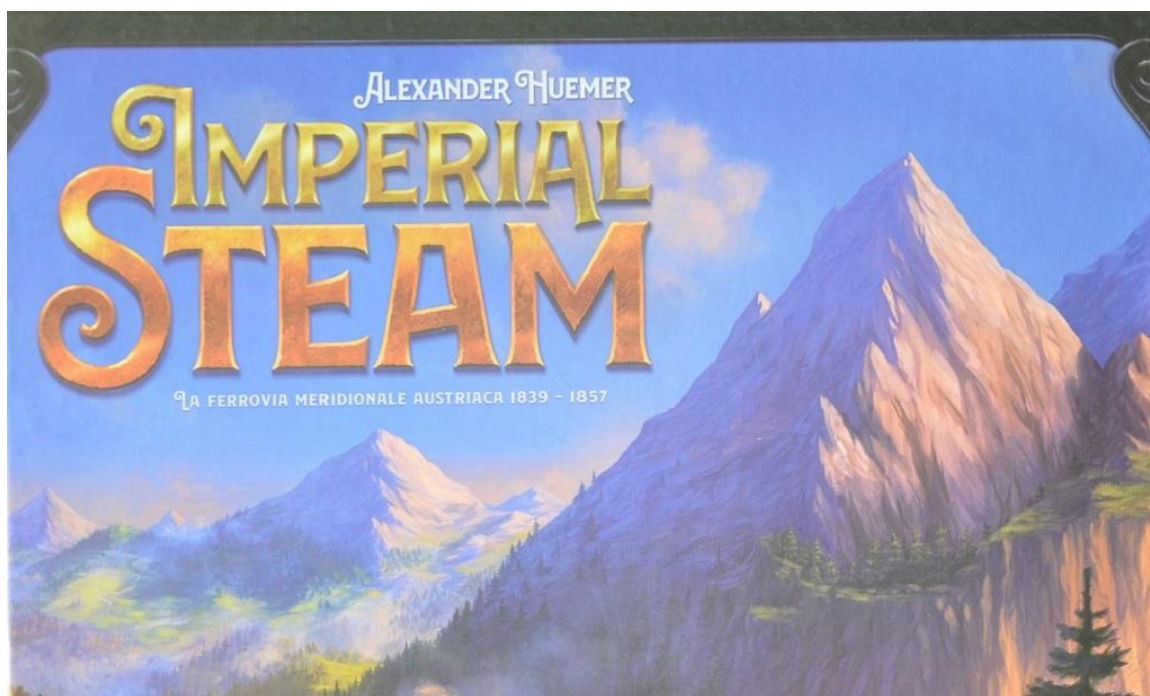


IMPERIAL STEAM

Costruzione di una linea ferroviaria per unire Vienna a Trieste.



Introduzione

L'Austria è un paese molto montuoso, in particolare nella parte meridionale, e nel 1848, quando l'Imperatore decise che Vienna doveva esser collegata al porto di Trieste, gli ingegneri dovettero superare parecchie difficoltà tecniche e pratiche per realizzare il sogno di Francesco Giuseppe d'Asburgo, soprattutto nel tratto cosiddetto "Semmering". Fu un "collega" italiano (Carlo Ghèga) ad avere l'onore e l'onere di realizzare questo tratto, che costituisce in effetti la prima ferrovia di montagna a scartamento normale mai realizzata.

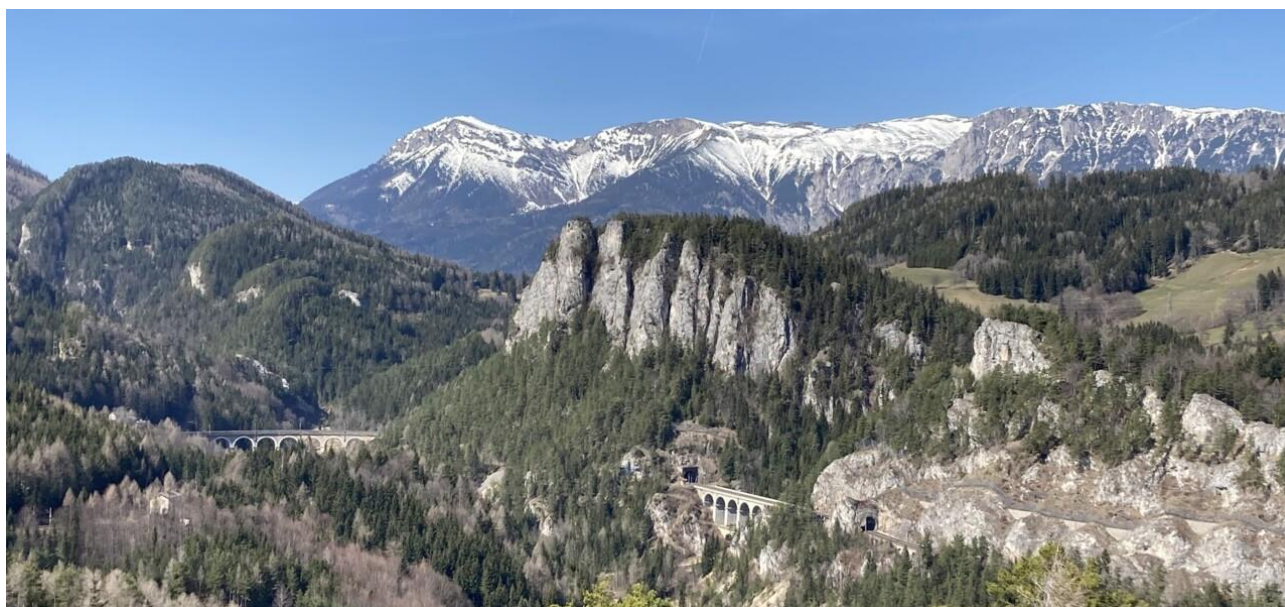


Foto 1 – Una suggestiva vista della ferrovia del Semmering.

Imperial Steam è dedicato alla costruzione delle Ferrovie Austriache Meridionali ed è un “gestionale” per 2-4 giocatori (da 12 anni in su) ideato dall’autore austriaco Alexander Huemer e pubblicato da Capstone Games e da **Tesla Games** (per l’edizione italiana). I partecipanti si calano nelle vesti di Progettisti e Finanziatori di questa grande impresa ferroviaria e si danno battaglia per un paio d’ore per essere i primi a raggiungere Trieste realizzando così il collegamento con la capitale Vienna.

Anticipiamo subito che a noi e ai nostri playtester **Imperial Steam** è piaciuto molto e lo abbiamo così potuto riproporre parecchie volte in poco tempo e con grande soddisfazione di tutti. Però dobbiamo anche avvertire i lettori che siano pronti ad utilizzare la prima partita quasi esclusivamente per capirne bene il funzionamento. Chi ha l’abitudine di giudicare un gioco dopo una sola prova è pregato quindi di... astenersi: per formulare i primi giudizi anche noi abbiamo aspettato di avere concluso almeno 3-4 partite, e solo dopo la seconda abbiamo cominciato ad apprezzare le diverse strategie che è possibile applicare. Ciò premesso vediamo un po’ come funziona il tutto.

Unboxing

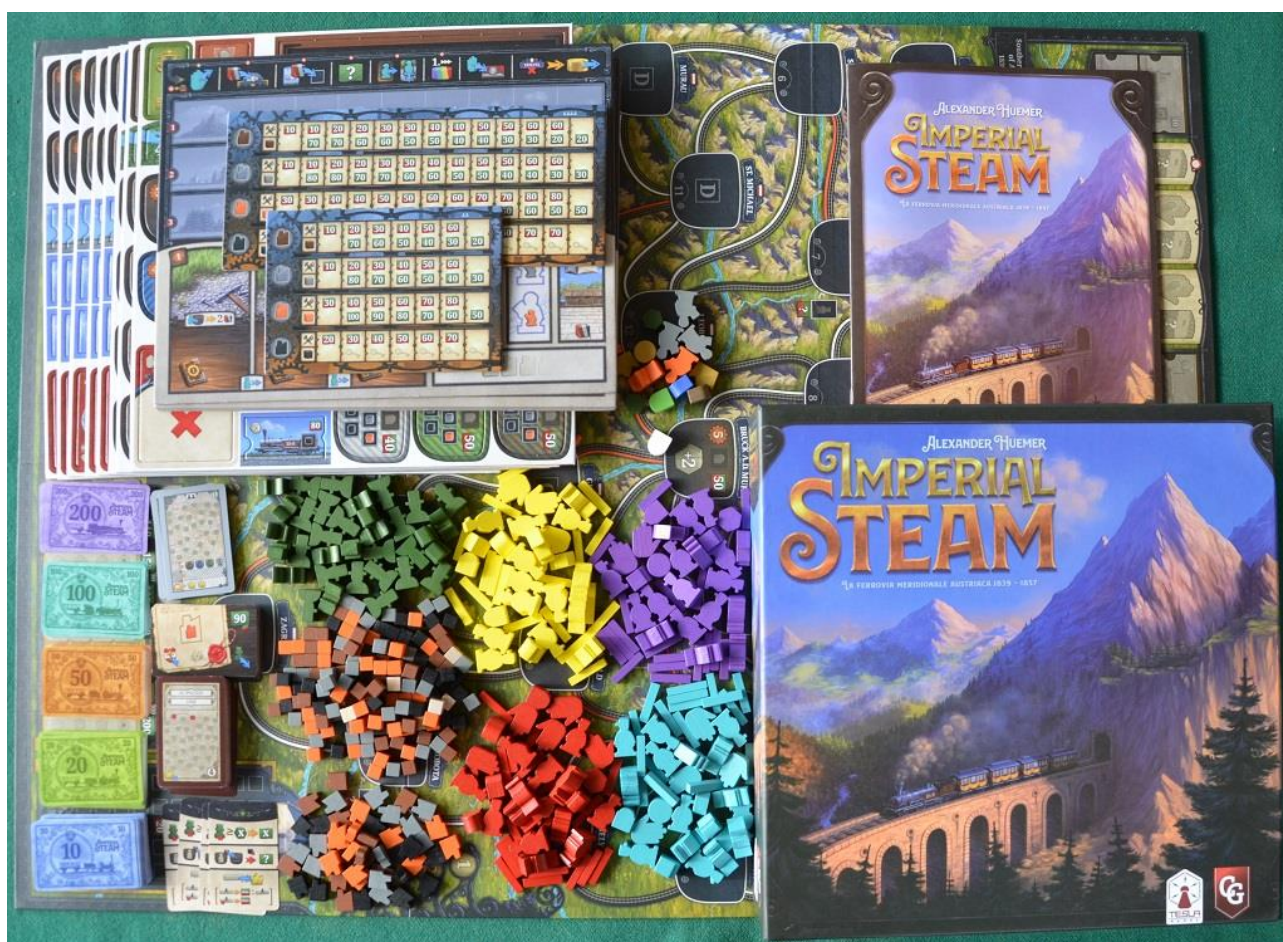


Foto 2 – I componenti.

La scatola di **Imperial Steam** è veramente ben riempita: oltre alla mappa ed alle quattro plance per i giocatori abbiamo 8 fustelle di cartone robusto (da cui si estrae la maggior parte dei componenti), alcuni mazzi di carte (comprese uno per le banconote) ed una grande quantità di segnalini di legno colorato. Tutti sono robusti e di ottima qualità.

Noi lo raccomandiamo sempre, ma questa volta è assolutamente necessario dividere accuratamente i componenti per non avere poi grossi ritardi durante la preparazione del tavolo: in particolare fate attenzione a quanto indicato sulle regole per separare le tessere “Città” e le carte “Appalto” perché cambiano al variare del numero dei partecipanti.

Durante il gioco però tutto ha sempre funzionato perfettamente e non abbiamo mai riscontrato problemi per mancanza di qualche componente, quindi... promosso a pieni voti.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a quattro giocatori.

Preparare il tavolo per una partita a **Imperial Steam** è abbastanza laborioso e quindi è meglio che chi deve effettuare questa operazione inizi almeno un'oretta prima della partita. Sappiate inoltre che il setup cambia notevolmente in base al numero di giocatori, a partire dal posizionamento delle città sul tabellone (una trentina): ci sono infatti tre set separati di tessere per ognuna delle tre configurazioni (2,3,4 giocatori) e se il numero dei partecipanti cambia bisogna toglierle tutte e ricominciare da capo.

Quattro di queste tessere hanno una grafica diversa e sono chiamate “Città di Scambio”: esse hanno delle funzioni speciali e devono essere posizionate come indicato dalle regole (per le prime partite) o da apposite carte “Preparazione” (in base al numero dei partecipanti) quando avrete già un po’ di esperienza.

Su molte delle città si posizionano anche dei gettoni “Affari” (numerati da “1” a “3”) che serviranno ad assegnare dei bonus ai giocatori che collegheranno le loro linee ferroviarie.

Preparato il... terreno non resta che: riempire il “Mercato” con dei cubetti colorati (neri per il carbone, arancioni per il ferro, marroni per il legno e grigi per la pietra); caricare una plancia “Industria” con le diverse fabbriche disponibili (di nuovo carbone, ferro, legno e pietra), il cui numero varia anche qui in base al numero dei giocatori (ed infatti si usano tre diverse plance); predisporre tre colonne di carte “Appalto” (dei veri e propri obiettivi); piazzare l’appropriata plancia “Lavoratori” (sono tre) con segnalini per il prezzo di lavoratori e Ingegneri; predisporre le carte “Banconota” (10-20-50-100-200 Gulden) a formare la banca.

Sul tracciato dei turni infine vengono posizionati 3 segnalini extra “Azione Principale” (delle piccole “Mani” di legno colorato) per ogni giocatore, una tessera “Cargo” in ogni casella (casualmente o secondo le indicazioni del Regolamento per le prime partite) ed una serie di cubetti merce (in base al numero dei partecipanti) negli ultimi cinque turni.

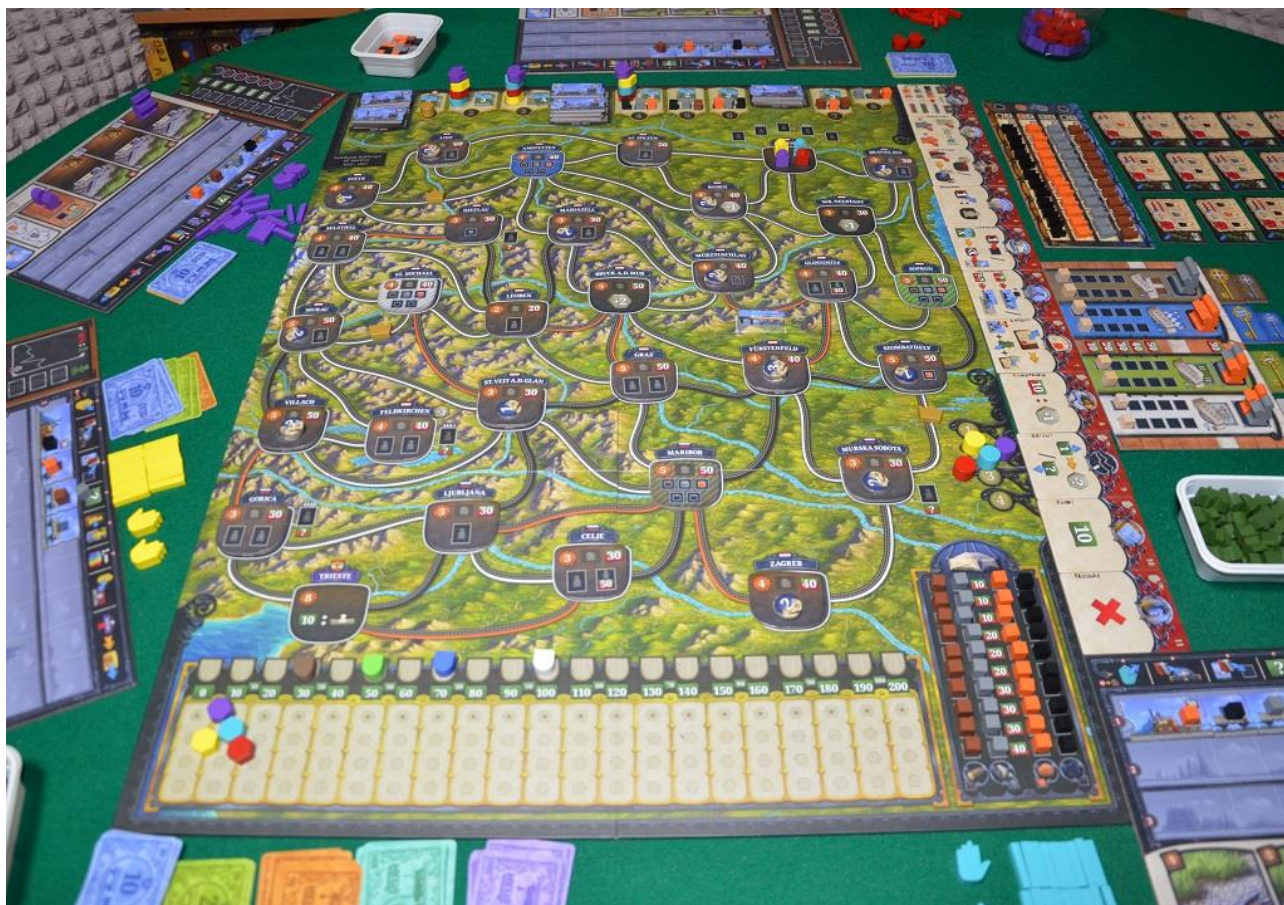


Foto 4 – Ecco come si presenta il tabellone dopo il setup: in basso a destra il Mercato, in alto a destra le fabbriche, gli appalti e la plancia Lavoratori.

I giocatori di **Imperial Steam** ricevono una plancia personale sulla quale posizionare una locomotiva del livello più basso (30) alimentata da un cubetto carbone e al cui traino vengono posti tre vagoni “Merchi” (ognuno dei quali trasporta un diverso cubetto risorsa).

Nella parte bassa, a sinistra, ci sono tre caselle “lavoratore”, ognuna delle quali è divisa in due settori: (a) lavoratori disponibili e (b) lavoratori utilizzati. Ad inizio partita tutti ricevono due lavoratori che piazzano nel primo settore (in basso).

A destra ci sono quattro caselle: la prima serve ad ospitare le tre stazioni disponibili, la seconda serve ad “alloggiare” gli Ingegneri durante la partita e la terza è per il transito delle merci. Prima di cominciare tutti posizionano una stazione a Vienna e quindi la prima casella sulla loro plancia si libera, mostrando un “reddito” di 10 Gulden che i giocatori incasseranno all’inizio di ogni turno.



Foto 5 – La plancia personale ad inizio partita: notate i due lavoratori in basso a sinistra e le due stazioni a destra. Accanto vediamo il “Mercato Azionario”.

La postazione viene completata con una plancetta “Mercato Azionario” sulla quale poseremo un segnalino esagonale “Valore azionario” ed un segnalino verde “Investitore”. Al giocatore vengono inoltre dati 18 stecchi “Binario”, 2 segnalini “Azione Principale” (a forma di “Mano”) e 120-130-140 Gulden (con 2-3-4 giocatori).

Il setup si conclude mettendo dei segnalini “Corona” su alcuni tratti ferroviari (ad indicare le Ferrovie Nazionali), quattro segnalini “Città Principale” sul tracciato dell’Influenza (come spiegato sulle regole per le partite di prova oppure utilizzando le apposite carte “Preparazione Ferrovie Nazionali quando si è più esperti), un segnalino “Influenza” per giocatore sulla casella iniziale dello stesso tracciato e un dischetto nelle caselle “Ordine Turno”.

Ouff ... siamo riusciti ad arrivare in fondo, ma era necessaria una descrizione un po’ dettagliata per andare poi più veloci nel testo che segue: usate le foto per aiutarvi anche in seguito ad inquadrare meglio la situazione.

Il Gioco



Foto 6 – Il tracciato “Influenza” all’inizio della partita (con le assegnazioni dei giocatori ancora da eseguire).

Prima di iniziare a progettare e costruire le linee ferroviarie di **Imperial Steam** c’è ancora una fase preliminare da completare: tutti devono “puntare” un certo numero di Gulden per fare avanzare il loro segnalino sulla pista “Influenza”.

E’ molto importante capire il valore di questa operazione perché la posizione dei segnali determinerà non solo l’ordine del turno, ma anche le città dove sarà possibile ingaggiare nuovi lavoratori e/o Ingegneri.

Nel piazzamento “guidato” (che vedete nella foto 6 qui sopra) i marcatori delle Città di Scambio sono posizionati sul valore 30 (marrone), 50 (verde), 70 (blu) e 100 (bianco): per assumere nuovi lavoratori dalla città scambio “marrone” i giocatori dovranno posizionare il loro segnalino nella colonna 30 o 40 (spendendo un pari numero di Gulden); con 50-60 Gulden potranno assumerli dalla verde o marrone, con 70-90 da blu, verde e marrone, ecc.

I soldi sono sempre scarsi, soprattutto nei primi tre turni di gioco, quindi non bisogna esagerare, ma neppure essere troppo avari. Le puntate da 50 a 70 Gulden sono state le più “popolari” nei nostri test, permettendo a tutti una buona flessibilità nelle assunzioni e lasciando abbastanza “pocket money” per qualche altra spesa iniziale.



Foto 7 – Le tessere Azione verso la fine di una partita a tre giocatori. In alto a sinistra si vede la plancia con le “Fabbriche” e al centro quella dei “Lavoratori”.

Il Primo Giocatore può finalmente eseguire la sua prima azione piazzando uno dei suoi due segnalini “Mano” sulla tessera che preferisce fra le 11 disponibili, ognuna delle quali può essere utilizzata da più giocatori:

- Costruire ferrovie: si possono costruire 1-2 tratti con la stessa azione, pagando 1 cubetto marrone (il legno delle traversine), 1 grigio (le pietre della massiciata) ed 1 arancione (il ferro delle rotaie);
- Assumere lavoratori: si utilizza la plancia “Lavoratori” e si paga il costo indicato dagli appositi marcatori (dei cubetti di legno bianco) per ogni Città Scambio, oppure si assume un Ingegnere pagando 30 Gulden (cifra fissa);
- Costruire edifici: è possibile costruire una stazione in una città raggiunta dalla propria rete ferroviaria (pagando il prezzo indicato sulla tessera) oppure si può acquistare una fabbrica, il cui prezzo varia a seconda dei segnalini ancora disponibili;

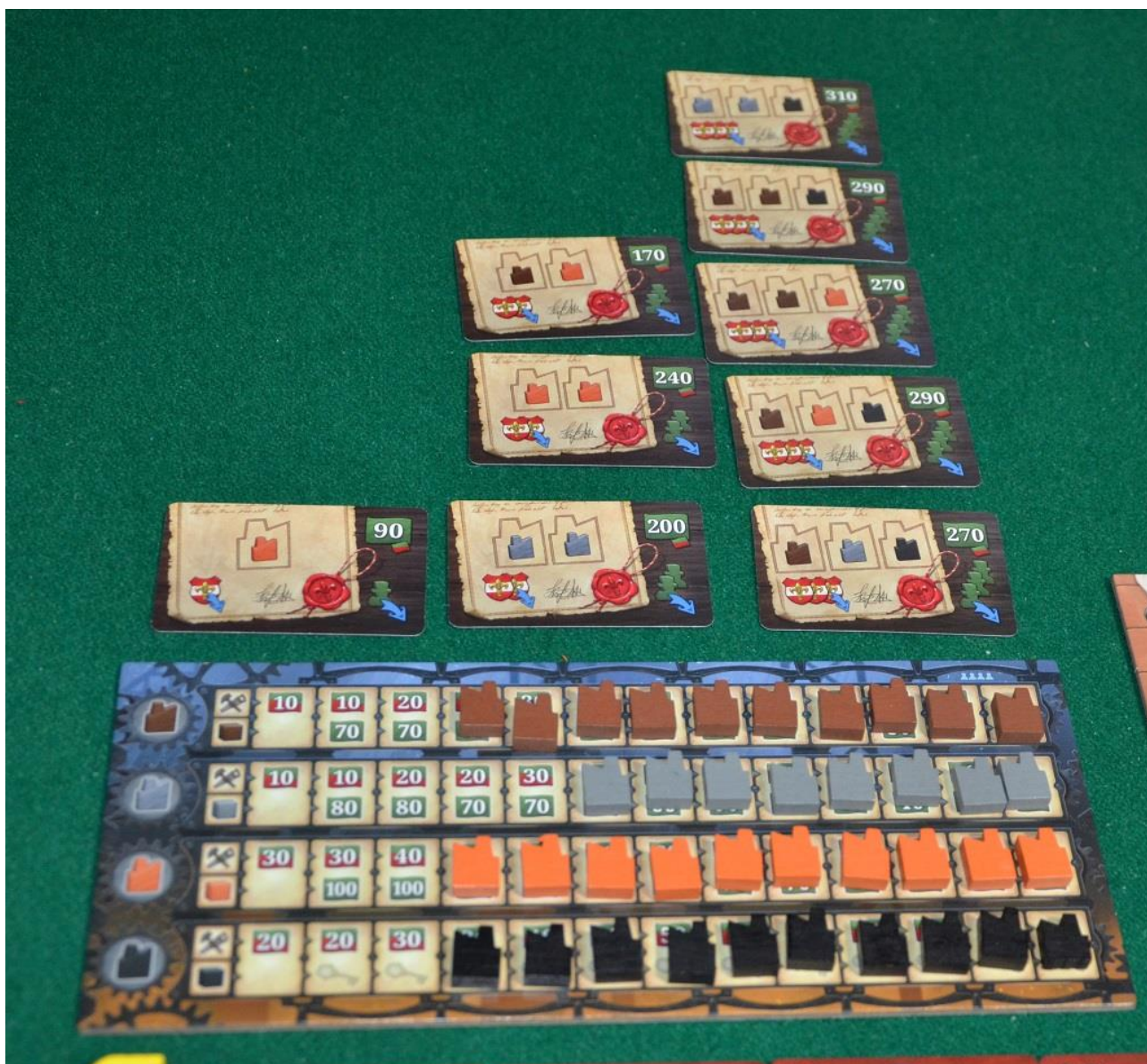


Foto 8 – La plancia per l’acquisto delle fabbriche durante una partita: il valore in alto di ogni casella è il costo di costruzione e quello in basso (su fondo verde) indica quanti Gulden si ottengono vendendo le merci di quel tipo. Sopra la plancia si vedono le carte “Appalto” ancora disponibili.

- Chiedere un Appalto: questa azione permette di scegliere una delle carte “Appalto” ancora in tavola: ognuna di esse richiede la costruzione di 1-3 tipi di fabbriche ed assegna un bel gruzzoletto a fine partita se le linee ferroviarie del giocatore sono collegate a Trieste. Oltre alla carta si ricevono anche dei segnalini “Investitore” (da posizionare nell’apposita plancetta della propria postazione) ma alcuni carri merce vengono “bloccati” per sempre (perché sono riservati all’appalto) ponendovi sopra appositi gettoni;
- Produrre merci: il giocatore incassa un cubetto merce da ogni sua fabbrica ancora attiva (cioè con dei cubetti disponibili);
- Acquistare o Prenotare merci: è possibile acquistare dal mercato una sola merce per metterla subito a disposizione (caricandola su un vagone libero o su una stazione vuota della plancia personale);

- Acquistare o Migliorare un treno: sul tracciato dei “Turni” ci sono alcune caselle che offrono nuove locomotive: all’inizio della partita sarà possibile acquistare solo treni da 40 o 50 Gulden (una locomotiva e 4 o 5 vagoni merci), ma in seguito appariranno anche treni più potenti (60-70-80). È anche possibile scambiare una locomotiva vecchia per una nuova pagando solo la differenza di prezzo.



Foto 9 – Il tracciato dei “Turni”, attrezzato con Locomotive, tessere Cargo, nuove “Mani” (azioni) dei giocatori ed un po’ di merci negli ultimi 5 turni.

- Donare denaro: ogni quota di 10 Gulden permette di far avanzare il proprio segnalino “influenza” di una casella;
- Cambiare il valore azionario: con questa azione è possibile far salire di una casella il segnalino “Valore Azionario” sulla propria plancia in cambio di una diminuzione della “Influenza”;
- Raccogliere fondi: prendere 10 Gulden dalla banca, tipica azione di quando non si può fare altro.
- Passare: rinunciare a fare un’azione per quel “giro”.

Tutte le azioni di **Imperial Steam** possono essere ripetute, ma ogni volta che si torna su una tessera che contiene già uno dei propri segnalini si deve far scendere la propria influenza di una casella per ogni “Mano” già presente.

Fin dal primo turno è chiaro che lo scopo principale del gioco è collegare con le proprie linee ferroviarie le stazioni più importanti (quelle “di Scambio”, naturalmente, ed altre con i bonus più importanti) e, per farlo, occorrono due “elementi chiave”: i materiali da costruzione e la manodopera. Una volta messi da parte i materiali occorre guardare quanta “forza lavoro” serve per collegare due nuove città alla propria rete: questo costo è stampato in alto a sinistra di ogni tessera e varia da 3 a 5 (8 solo per Trieste).



Foto 10 – Le varie linee in costruzione durante una partita a tre giocatori.

I lavoratori che si trovano nella prima colonna della plancia personale valgono ognuno un 1 punto di Forza Lavoro (1 FL), quelli della seconda colonna 2 FL e quelli della terza 3 FL: per passare da una colonna alla successiva basta... non usare quei lavoratori, così a fine turno si potranno fare avanzare di una casella. I lavoratori utilizzati non possono avanzare a fine turno: tutti i segnalini tornano “a casa” al termine del turno, salvo quelli utilizzati per aprire una fabbrica in qualche città.

Naturalmente col passare dei turni aumenterà da 2 a 5 il numero delle azioni disponibili perché nuovi segnalini “Mano” verranno aggiunti alla dotazione iniziale (guardate la foto 9) e quindi i giocatori avranno sempre più opportunità da sfruttare. La partita finisce al termine dell’ottavo turno: i giocatori vendono tutte le loro merci ed incassano punti extra in base alle loro attività con le Città di Scambio. Infine se qualcuno ha collegato Vienna a Trieste si possono incassare i soldi degli “appalti” che sono stati onorati (le carte hanno tutte le fabbriche richieste), ma se un giocatore non ha costruito tutte le fabbriche “perde” i soldi dell’appalto. Vince la partita chi ha più soldi.

Qualche considerazione e suggerimento

Nella prima parte della recensione di **Imperial Steam** abbiamo cercato di ridurre al minimo le spiegazioni e quindi abbiamo totalmente ignorato molti dettagli interessanti ed importanti per la buona riuscita del gioco. In questa seconda parte proveremo a darvi qualche suggerimento e per farlo dovremo analizzare più a fondo qualche regola.



Foto 11 – Ecco come si presenta il tavolo al termine di una partita a quattro.

La prima considerazione è che per la prima parte della partita non avremo mai abbastanza soldi per riuscire a fare tutto quello che vorremmo, quindi si imporranno delle scelte abbastanza drastiche, a partire dalla quantità di Gulden da spendere per il piazzamento iniziale dei nostri segnalini “Influenza”. Prendetevi dunque 5-10 minuti per analizzare la posizione delle città sulla mappa e cercate di fare quattro conti per sapere quanti soldi vi serviranno nel primo turno. In generale dovrete assumere 2-3 lavoratori nuovi per poter collegare DUE città con la vostra prima azione “Costruire ferrovie”.

Costruire una o due linee ha lo stesso costo, come abbiamo visto (1 cubetto grigio, 1 marrone e 1 arancione), quindi evitate di “sprecare” risorse per una sola linea, a meno che essa non sia davvero “vitale”. È molto importante raggiungere in fretta una “Città di Scambio” perché sarà possibile commerciare con lei ed incassare un buon gruzzoletto: sfortunatamente ogni città accetta un solo cubetto per ogni tipo di merce, quindi chi arriva per primo blocca tutti gli altri che hanno fabbriche uguali: dunque... differenziate!

L'altro modo per ottenere somme “rispettabili” di denaro è giocare sul mercato azionario: si tratta di una procedura abbastanza lunga e per questo sarà possibile utilizzarla quasi sempre nella seconda parte della partita (dal quarto turno in poi). Dovremo infatti procurarci 2-3 Appalti (per ottenere dei segnalini “Investitore”) e usare l'azione “Cambiare Valore Azionario” per far salire l'apposito marcatore. Solo a quel punto potremo incassare il valore (in Gulden) a fianco del marcatore, “pagando” però un “Investitore”: ognuno di essi ci obbligherà, a fine partita, a pagare il 10% del nostro capitale, quindi questa operazione va usata con accortezza. Nelle nostre partite i partecipanti hanno investito 2-3 volte al massimo, e sempre in momenti cruciali in cui i soldi erano assolutamente indispensabili, quindi usate questa azione come “ultima spes” se vi trovate al verde.



Foto 12 – La postazione di un giocatore a fine partita: a sinistra c'è la plancetta del mercato azionario e, come si vede, il nostro amico ha utilizzato un solo “Investitore” per ricavare 60 Gulden (il valore di fianco al marcatore esagonale).

Il terzo modo per ottenere un po' di soldi ad **Imperial Steam** è trasformare alcuni carri merci in carrozze passeggeri e/o costruire le altre due stazioni: all'inizio del turno ognuna di esse (carrozza o stazione) garantisce infatti 10 Gulden di reddito e normalmente i giocatori, nella seconda parte della partita, arrivano ad incassarne una media di 50 a turno (con 3 carrozze e 2 stazioni).

Costruire le altre due stazioni a disposizione permette inoltre di avere più flessibilità nella posa dei binari: normalmente ogni città permette due soli collegamenti (uno in ingresso ed uno in uscita) ma se il giocatore vi costruisce una stazione è libero di utilizzare tutti i collegamenti esistenti. Quindi scegliete come sede delle vostre stazioni città con parecchi collegamenti e che siano abbastanza vicine alle Città di Scambio: in questo modo potrete vendere altre merci e continuare a costruire binari verso Trieste senza dover fare giri inutili.



Foto 13 – Un esempio di tessere “Città”: in alto a sinistra la “Forza lavoro” necessaria a collegarsi ad esse; a fianco c’è lo spazio per costruire una stazione con il relativo costo; sotto vediamo il bonus che quelle stazione offre o (dove si vede un lavoratore) lo spazio per costruire una fabbrica. I numeri grandi indicano i gettoni “Affari” che verranno posati su queste tessere ad inizio partita.

In generale a metà partita tutti avranno acquistato un secondo treno: questo perché si potrà convertire qualche vagone merci in carrozze passeggeri (per avere maggiori entrate) ma soprattutto perché avremo lo spazio per stivare più merci o per mettere gli scudetti “Riservato” dopo aver acquisito un Appalto (ne vedete un paio nella foto 12). Il Mercato si esaurirà con una velocità inaspettata ed avere acquistato a prezzi ancora abbordabili una seconda serie di materie prime per la costruzione delle ferrovie potrebbe rivelarsi decisivo per la vittoria finale.

Quando si costruisce una fabbrica si deve mettere uno dei lavoratori sulla tessera città corrispondente: il “livello” del lavoratore (1-2-3) decide anche quanti cubetti di quella merce (2-3-4) saranno messi su quella stessa tessera. Inutile ricordarvi che quei cubetti forniscono un bel gruzzolo se sono venduti venderli alle Città Scambio (ed a qualche altra città che mostra quel colore) ma potrete anche utilizzare l’azione “Produrre Merci” per mettere incassare un cubetto da ognuna delle vostre fabbriche, dunque anche qui cercate di differenziare.



Foto 14 – Le chiavi delle quattro Città di Scambio.

In **Imperial Steam**, un discorso a parte meritano le fabbriche di “carbone”: questi cubetti non vengono “venduti” come gli altri e quindi non danno denaro, ma se trasportati alle Città di Scambio permettono di ottenere le “chiavi” della città. Il primo a farlo otterrà la chiave “dorata” e il secondo quella “argentata”: a fine partita i giocatori riceveranno un premio in denaro in base alla posizione dei segnalini Città di Scambio sul tracciato dell’Influenza.

Abbiate un occhio di riguardo per gli appalti: non appena sarete abbastanza certi di riuscire a raggiungere Trieste (con la vostra ferrovia o allacciandovi a quella di un altro giocatore) dovrete prendere un paio di Appalti che utilizzano le fabbriche già acquisite: è vero che dovrete “bloccare” alcuni vagoni dei vostri treni, ma le somme in ballo a fine partita sono quasi sempre decisive per determinare il vincitore.

Su alcune tessere “Città” sono posizionati inizialmente dei gettoni “Affari” numerati da “1” a “3”: il primo che si collega a queste città prende il gettone di valore più alto e dispone di un pari numero di

azioni “gratuite”. Potrà allora: aumentare di una casella il marcatore “Influenza”; aumentare di una casella il marcatore “Azionario”; trasformare (permanentemente) un carro merci in carrozza passeggeri. Utilizzate al meglio questi bonus in base alla vostra situazione strategica.



Foto 15 – La scatola di Imperial Steam.

L'ultimo suggerimento è quello di mettere qualche soldino da parte da utilizzare all'ultimo turno con l'azione “Donare Denaro”: ricordate? Ogni 10 Gulden pagati potete avanzare di una casella il vostro marcatore “Influenza”. A cosa serve? A fine partita i giocatori ricevono 100-60-30-10 Gulden extra se il loro marcatore ha superato 1-2-3-4 segnalini Città di Scambio sul tracciato “Influenza”: questi segnalini si spostano di una casella ogni volta che una merce viene consegnata e quindi normalmente si troveranno quasi tutti oltre la casella dei 110-130 Gulden, quindi per un balzo di 4-5 caselle vi serviranno 40-50 Gulden.

Commento finale

A noi **Imperial Steam** è piaciuto molto e lo dimostrano le nostre valutazioni: tutte le azioni hanno una precisa logica nell'ambito della strategia iniziale scelta dai giocatori e ognuno può usare la stessa tessera, quindi non ci saranno “dispetti” o cattiverie come accade in qualche altro gioco dello stesso tipo.

La competizione arriva piuttosto al momento di costruire le linee ferroviarie, soprattutto quelle che portano alle Città di Scambio: ma anche qui è possibile affiancare un tratto di binario accanto ad uno della concorrenza pagando un piccolo contributo all'avversario (10 Gulden), quindi non c'è nulla che impedisca lo sviluppo della vostra ferrovia e se avete fatto bene i vostri “conti” riuscirete sempre a raggiungere gli obiettivi che vi eravate prefissati.

Attenzione alla programmazione delle spedizioni di merci verso le Città di Scambio: se vedete che un concorrente ha costruito una fabbrica e sta per collegarsi ad una nuova città voi costruitene una diversa e potrete consegnare le vostre merci nella stessa città per incassare una cifra interessante.

Imperial Steam non ha regole speciali per il gioco in solitario e dopo una paio di partite ci si rende conto del perché: difficile riuscire ad ipotizzare tante azioni “automatiche” e concatenate in successione. Questo non inficia la validità del gioco (in certi casi abbiamo letto regole per il “Solitario” davvero mal fatte e aggiunte postume solo perché il mercato le richiede) e noi non abbiamo mai fatto fatica a riempire i nostri tavoli per i test che ci hanno permesso di scrivere questa recensione.

La maggior parte dei nostri testers si era avvicinata al gioco con un po’ di timore, considerandolo più complicato di quello che è in realtà: certamente non possiamo consigliarlo per una serata in famiglia o con dei ragazzini, ma piacerà moltissimo a chi si dedica sempre volentieri a dei giochi di un certo impegno.

Se vi interessa un sommario con i dettagli sul setup e sulle azioni del gioco potete scaricarlo dal sito [Big Cream](#).

NOTA FINALE: sulle regole sembra non sia spiegato cosa fare quando i cubetti di uno o più colori sono esauriti nel Mercato. Interpellato in merito l’autore (che ringraziamo nuovamente per la disponibilità e la celerità con cui ha risposto alle nostre domande) ci ha confermato che i giocatori possono continuare ad acquistarle al prezzo massimo, prendendo i cubetti da quelli già scartati.