

THURN AND TAXIS (PIU' ESPANSIONI)

I “Principi” che reinventarono il servizio postale.



I “SEMPREVERDI” DI BALENA LUDENS

In questa serie vengono recensiti titoli usciti già da oltre 10 anni ma praticati ancora regolarmente al punto da poter essere considerati ormai dei “classici”.

All’epoca della loro pubblicazione questo sito non esisteva ancora, quindi abbiamo pensato di riproporli un po’ alla volta in modo da integrare l’archivio di Balena Ludens che è basato soprattutto sull’attualità del momento, con la recensione degli ultimi giochi pubblicati.

Introduzione

Quando noi pronunciamo la parola “Taxi” immediatamente l’associamo ad un auto-servizio per farci portare alla stazione o all’aeroporto o per venirci a riprendere dopo un viaggio. L’origine di questa parola non è sicura al cento per cento, ma le due teorie più accreditate sono che venga dal greco (“tachys”, ovvero “veloce”) o dalla famiglia dei Principi tedeschi Thurn und Taxis che dal 1490 ebbero il monopolio del Servizio Postale nell’Impero. C’è anche un pizzico di “italianità” in tutto questo perché all’origine di questa famiglia fu Jannetto de Tassi, discendente di antichi “corrieri” bergamaschi (i Tasso).

Thurn und Taxis (edito nel 2006 da Hans im Gluck, e dedicato a 2-4 giocatori di 10 anni o più) prende spunto proprio da questo Servizio Postale per offrirvi un gioco ancor oggi più che valido e che abbiamo il piacere di riutilizzare di tanto in tanto per una partita con gli amici. Esso ebbe un buon successo all'epoca e ricevette anche una ventina di premi internazionali, al punto che l'autore creò rapidamente tre espansioni: in questo articolo vi spiegheremo per prima cosa il funzionamento del gioco "base" per poi presentarvi rapidamente anche le espansioni.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Thurn und Taxis.

La scatola “a libro” di **Thurn und Taxis** contiene un tabellone con la mappa della Baviera e delle “regioni” limitrofe (Württemberg, Baden, Boemia, Austria, Polonia, Tirolo, Svizzera, ecc.) con i più importanti centri economici dell'epoca (Monaco, Ulm, Freiburg, Pilsen, Lodz, Salzburg, Innsbruck, Zurigo, ecc.). Le città sono collegate fra loro da una “rete” di strade, ed ogni “regione” è caratterizzata da un “colore”: grigio per la Baviera, azzurro per la Svizzera, verde per il Wuttemberg, ecc. Questa “classificazione” è importante ai fini del gioco e per questo insistiamo più del solito in questi dettagli.

Completano la dotazione un mazzo di 66 carte “Città” (3 per ognuna delle 22 località rappresentate sul tabellone), quattro serie di carte “Diligenza” (5 per ogni giocatore, con valori che vanno da 3 a 7), 80 casette “Ufficio Postale” (20 per ogni colore) e una trentina di tessere “bonus” di cui parleremo più avanti.

Materiali di buona fattura e perfettamente adatti all'utilizzo richiesto.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il Tabellone di Thurn und Taxis.

La foto 2 qui sopra vi mostra il tabellone di Thurn und Taxis con le 22 città di cui parlavamo più sopra divise in 6 regioni: Baviera (grigio chiaro) con 8 città, Svizzera/Tirolo (azzurro/blu) con 3 città, Baden (viola) con 3 città, Boemia Salisburgo (rosso/arancione) con 4 città, Württemberg/Hoelzollen (verde chiaro/verde scuro) con 3 città e Polonia (grigio scuro) con 1 sola città. In ognuna di queste regioni, come potete vedere sulla mappa, è stata inserita una casella quadrata sulla quale verranno posate alcune tessere “Bonus” dello stesso colore.

Sulla sinistra del tabellone ci sono invece sei caselle più grandi sulle quali si posano le prime sei carte “Città” del mazzo. In alto infine intravediamo lo “staff” dell’organizzazione con, da sinistra a destra: Postiglione, Direttore di un Ufficio Postale, Sindaco e Maniscalco: ad ogni personaggio è associata una “funzione” rappresentata dalle icone stampate sotto il loro disegno.

I giocatori ricevono le 20 casette del colore scelto, una carta che identifica il loro colore e una scheda riassuntiva. Lo scopo del gioco è quello di creare il maggior numero di Uffici Postali nelle 22 città della mappa, collegandoli fra loro con percorsi sempre più lunghi.

Il Gioco



Foto 3 – Alcune delle carte Città.

Il cuore del gioco sta ovviamente nelle 66 carte città: ne vedete un esempio (una per colore) nella Foto 3 qui sopra. Esse sono caratterizzate da un disegno (che riproduce uno dei monumenti più importanti della città), da un nome (Innsbruck, Ulm, Nurnberg, ecc.) e da un colore (blu, verde chiaro, grigio, arancione, ecc.).

A turno i giocatori prendono 1 carta dal tabellone (una delle sei scoperte o la prima del mazzo coperto) e devono subito dopo giocare una carta davanti a loro. Una volta per turno possono anche ricorrere all'azione speciale di UNO (ed uno solo) dei quattro funzionari che abbiamo visto sopra:

- (1) Se utilizzano il “Postiglione” possono giocare sul tavolo DUE carte anziché una;
- (2) Con il “Direttore” è possibile raccogliere una seconda carta dal tabellone;
- (3) Il Sindaco permette invece di mettere tutte le carte scoperte negli scarti e scoprirne altre sei prima di sceglierne una;
- (4) Con il “Maniscalco” sarà possibile infine prendere una carta “Diligenza” di valore più alto rispetto alla combinazione di carte giocata.



Foto 4 – Le carte Diligenza. In alto a sinistra vediamo l’Ufficio Iniziale del Giocatore che serve semplicemente a ricordare il suo colore (nel nostro caso il BLU, come si vede dalla decorazione nella cornice).

Posare le carte in tavola serve a creare delle “combinazioni” di carte con le quali si potrà potenziare la propria linea postale. Una combinazione consiste in tre o più carte con i nomi di città fra loro collegate.

Una combinazione corretta potrebbe essere, per esempio, Innsbruck-Munchen-Passau che collega, proprio in quell’ordine, le tre città (vedere Foto 2 con il tabellone). Invece Basel- Zurich- Innsbruck non è una combinazione corretta perché non c’è una strada che unisce direttamente Zurich a Innsbruck.

Regola fondamentale: le carte devono essere posate in tavola nel giusto ordine con cui vengono collegate le città sulla mappa. Se avessimo giocato dunque Innsbruck- Passau-Munchen di nuovo non sarebbe una combinazione accettabile perché, pur avendo collegato alla fine le tre città, il nostro “postale” non poteva passare direttamente da Innsbruck a Passau.

Completata una combinazione il giocatore scarta tutte le carte giocate e può piazzare i suoi uffici postali in uno dei modi seguenti:

- (a) Una casetta in tutte le città dello stesso colore;
- (b) Una casetta per ogni diverso colore.

Ricorrendo ancora una volta al nostro esempio avremo la scelta fra coprire Munchen e Passau (entrambe grigie) oppure Innsbruck (blu) e una delle altre due (a nostra scelta).

La prima combinazione utile di almeno tre carte ci farà ottenere la “Diligenza” con il numero “3” in alto a destra, che ci assegna i primi 2 Punti Vittoria (PV), come si vede in basso a sinistra. Per la seconda combinazione servono almeno 4 carte (3 PV), poi 5, 6 e 7 (per 5-7-10 PV): a fine partita il giocatore guadagna i PV della Diligenza più forte da lui conquistata.



Foto 5 – Le diverse tessere Bonus.

Per ottenere altri PV bisogna guadagnare il maggior numero di Bonus e questi si ottengono in vari modi:

- (1) – Mettendo un Ufficio postale del proprio colore in ognuna delle città di una regione (le vedete nella fila centrale della Foto 3). Ogni regione possiede 2 o più tessere di valore decrescente: così chi, per esempio, copre per primo tutte le città della Baviera guadagna 5 PV, il secondo ne prende 4, ecc.;
- (2) – Completando i percorsi più lunghi (5-6-7 città): queste tessere (fila in basso nella Foto 3) assegnano da 2 a 4 PV e anch'esse sono posizionate all'inizio con valori dal più alto al più basso;
- (3) – Avendo almeno un Ufficio su ogni colore (tessere della fila in alto): chi ci riesce per primo guadagna 6 PV, poi agli altri andranno 5-4-3 PV;
- (4) – Infine chi chiude la partita (il giocatore che costruisce per primo la carrozza da "7" fa scattare la fine del gioco: si completa il turno e si passa al conteggio) riceve un piccolo "omaggio": 1 PV (tessera in alto a sinistra).

Chi ottiene il totale più alto vince.

Qualche considerazione e Suggerimento



Foto 6 – Ecco come si presenta il tavolo da gioco verso la fine di una partita a tre.

Qualche lettore forse storcerà la bocca nel leggere la recensione di **Thurn und Taxis**, un titolo che ha già 17 anni di vita, ma noi siamo più che certi che quando un gioco è veramente buono la sua vita non sarà mai di così breve durata come succede a molti dei “fratelli” più recenti, e per questo ci sentiamo di consigliarlo ancora oggi a chi vuole passare un po’ di tempo con un qualsiasi gruppo di amici, divertendosi senza doversi spaccare la testa con strategie complesse. **Thurn und Taxis** si spiega in 5 minuti e non dura più di un’ora.

Naturalmente bisognerà utilizzare qualche “accortezza”, se si vuole cercare di vincere la partita, già a partire dall’inizio, quando non si possiede alcuna carta città: si può però utilizzare per 2-3 turni consecutivi il bonus del Direttore in modo da poter scegliere due carte ogni volta e creare così una piccola riserva in mano.

Non perdetevi mai di vista l’obbligo di giocare una carta “collegata” a quella precedente: le carte si possono mettere a destra o a sinistra della sequenza già in corso, purché le città raffigurate siano (sulla mappa) “dopo” o “prima” di quella nuova. Se procederete un po’... a caso prima o poi non potrete rispettare le regole di costruzione e quindi sarete costretti a scartare tutte le carte già giocate per ricominciare tutto da capo, con una gravissima perdita di tempo.

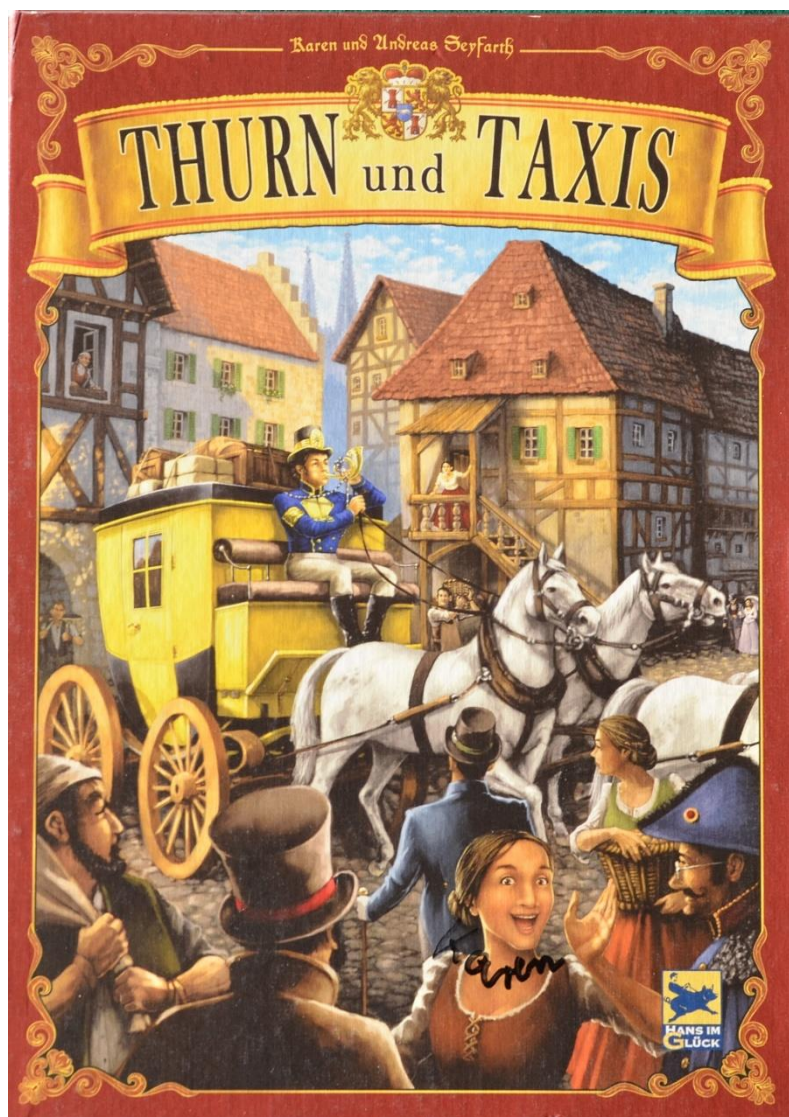


Foto 7 – La scatola di Thurn und Taxis.

Ricordate anche che dopo aver completato un percorso (e posizionato gli Uffici Postali corrispondenti) si dovranno scartare tutte le carte utilizzate e se ne potranno conservare “in mano” al massimo tre: quindi prima di chiudere cercate di avere in mano carte di città collegate fra loro per iniziare senza patemi un nuovo percorso al turno successivo.

LE ESPANSIONI

Espansione n° 1 - Il Messaggero della Principessa

La prima espansione di **Thurn und Taxis** (per lo meno a nostra conoscenza) non è molto “invasiva” perché si limita ad aggiungere un paio di regole al gioco base, uno speciale segnalino “Messaggero” (da montare) e 28 tessere “Lettera della Principessa”.

Il suo nome è **Thurn und Taxis: Der Kurier der Fürstin** (il Messaggero della Principessa) e fu pubblicato come inserto al numero 2006-05 della rivista Spielbox.



Foto 8 - La fustella inserita nella rivista Spielbox.

Ad inizio partita viene posta una tessera “Lettera della Principessa” su ogni città della mappa, e le rimanenti vengono assegnate ai giocatori: 1 al secondo di turno, 2 al terzo e 3 al quarto. Quando un giocatore costruisce PER PRIMO un Ufficio postale in una città che contiene ancora una lettera prende la tessera e la conserva nella sua riserva.

Pagando 2 lettere sarà possibile attivare un altro dei quattro funzionari (in aggiunta al primo, che è sempre gratis).

Il segnalino “Messaggero” invece viene assegnato a chi chiude una combinazione di carte Città senza ricevere una nuova Diligenza (perché il percorso non è abbastanza lungo o perché il giocatore vuole “coprire” rapidamente nuove città per ottenere le tessere Bonus).

Chi possiede il messaggero può usare le tessere “Lettera della Principessa” come abbiamo visto sopra, ma paga una sola tessera per funzionario extra (non due).

Espansione n° 2 – Potere e Gloria

Uscita nel 2007, questa espansione **Thurn und Taxis: Glanz und Gloria** (Power and Glory) allarga gli orizzonti del gioco base con una nuova mappa che, partendo da Wurzburg (la città più a nord della vecchia mappa) copre anche le regioni di Hannover, Prussia, Sassonia e (ad ovest) l'Olanda.



Foto 9 – I componenti di Glanz und Gloria.

Oltre al tabellone, vengono fornite 66 nuove carte “Città”, 35 tessere “Bonus” quadrate, 4 gettoni “Bonus” per le città libere (Bremen, Frankfurt, Hamburg e Lubek) ed un segnalino “Cavaliere” da montare (è lo stesso della prima espansione). Ogni giocatore riceve una carta “Diligenza” del suo colore, mentre le carte “Diligenza” del gioco base non verranno utilizzate e non si potrà neppure sfruttare il bonus del “Maniscalco” (escluso dal gioco).

Le regole restano comunque quelle di base, con alcune variazioni:

- (1) – La più evidente riguarda le carte città che, oltre ad essere giocate come al solito per creare delle sequenze “concatenate”, possono anche essere girate sul retro a mostrare 1,2 o 3 cavalli da “attaccare” alla propria Diligenza;
- (2) – Per creare un “percorso” occorre avere, come sempre, le carte Città nell’ordine giusto, ma per “chiuderlo” la diligenza deve avere a fianco un numero di cavalli pari almeno al numero delle città collegate;
- (3) – Dopo aver chiuso un percorso si scartano sia le carte città appena utilizzate che i “cavalli” (carte rovesciate) attaccati alla Diligenza e si ricomincia tutto da capo;
- (4) – Le città “Libere” hanno un gettone Bonus che verrà dato al primo giocatore che le include in un suo percorso;

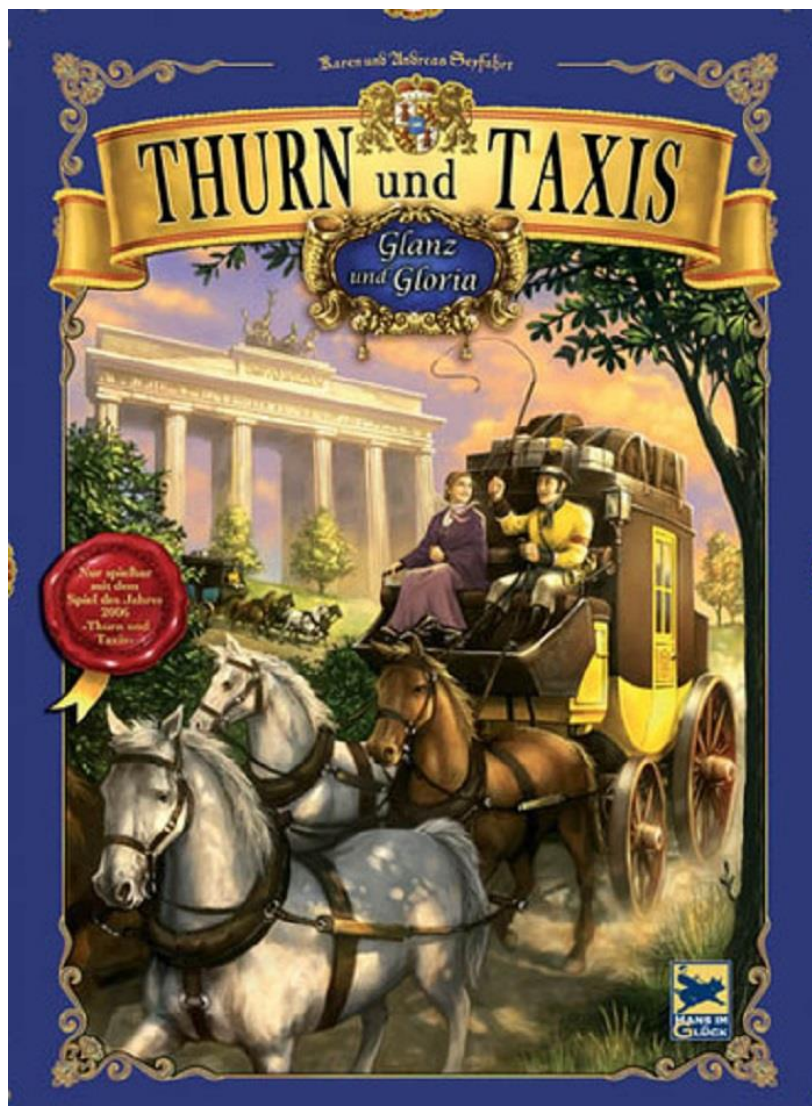


Foto 10 – La scatola dell’espansione Glanz und Gloria.

Da quanto scritto sopra si deduce che il livello di complessità di **Thurn und Taxis: Power and Glory** si è un po’ alzato rispetto al base: la necessità di allacciare “X” cavalli alla propria carrozza all’inizio di ogni nuovo percorso significa infatti una maggiore programmazione del proprio gioco, anche se, ad essere sinceri, riduce anche il rischio di “stallo” (quando non ti viene la carta giusta al

momento giusto) potendo sfruttare il proprio turno per aggiungere altri cavalli in attesa di pescare le località giuste.

Espansione n° 3 – Tutte le strade portano a Roma.

Questa terza espansione, **Thurn und Taxis: All Roads Lead to Rome**, è stata pubblicata nel 2008 e prevede in realtà due diverse varianti che utilizzano un mix di componenti vecchi e nuovi



Foto 11 – I componenti di All Roads Lead to Rome.

Variante (A): L'Udienza

Per questa variante "Audience" si utilizzano:

- 1 Plancia stretta e lunga sulla quale sono stampate cinque strade che, partendo dalle città di Lorrach (Baden-viola), Tuttlingen (Wurtl/Hoenz - verdechiaro/scuro), St. Gallen (Schwiz/Tyrol – Azzurro/Blu), Freising (Baden – beige) e Hallstadt (Bohemen/Saltz – arancione/rosso), arrivano a Roma lungo percorsi diversi che si intersecano fra loro;
- 5 segnalini “Carrozze” di legno colorato (viola, verde, blu, beige e arancione)
- 20 tessere ovali “Audience” con cinque diverse figure di “Ecclesiastici” (uno per tipo e per colore).



Foto 12- Le cinque carrozze che ci porteranno fino a Roma.

Il tabellone aggiuntivo viene posizionato accanto a quello di **Thurn und Taxis** e le carrozze colorate sono messe nelle rispettive città di partenza: sotto ogni carrozza i giocatori posizionano (coperta) una delle 5 tessere “Audience” del loro colore (ognuna con una diversa figura di ecclesiastico).

La partita procede regolarmente, ma ogni volta che viene chiuso un percorso, oltre alle solite operazioni di distribuzione delle cassette, si può muovere la carrozza del colore corrispondente alla regione di uno spazio per ogni città che NON HA ricevuto un Ufficio Postale. Le carrozze possono cambiare percorso ad ogni “incrocio” ma devono sempre muoversi verso Roma.

Una volta arrivati nella Città Eterna si scoprono le tessere trasportate e si piazzano sui corrispondenti “Ecclesiastici” raffigurati sul tabellone: eventuali tessere arrivate in seguito scacciano quelle dello stesso tipo già presenti. A fine partita i giocatori che hanno tessere “Audience” ancora attive guadagnano dei PV extra.

Si tratta di una variante interessante perché costringe i giocatori a tener conto del percorso delle carrozze nel loro viaggio verso Roma: naturalmente bisognerà ricordare quale ecclesiastico del proprio colore è stato messo sotto ogni carrozza e muovere quelle più “remunerative” per ultime, in

modo da scacciare le tessere arrivate prima... ma ricordate che gli altri faranno lo stesso ragionamento!

Variante (B) – Servizio d’Onore.

In questo caso si utilizzano

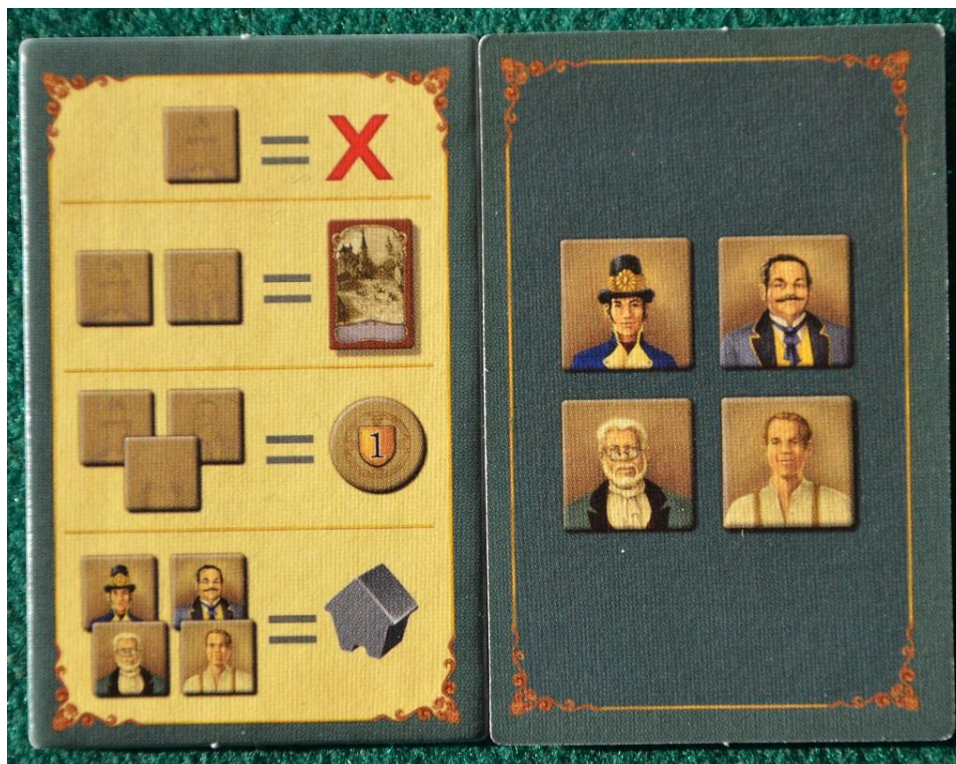


Foto 13 – Le plancette “Servizio d’ordine”.

- 4 Plancette (servizio d’ordine);
- 26 tessere “Funzionario” (8 con l’immagine del Postiglione, 8 del Capo Ufficio, 6 del Sindaco e 4 del Maniscalco) da impilare sopra alle corrispondenti figure del tabellone;
- 12 gettoni da “1 PV”

Ogni volta che un giocatore utilizza l’azione “Bonus” di un Funzionario prende anche una tessera posizionata su di esso: quando l’ultima tessera di quella pila viene presa tutti i giocatori devono restituire quelle (di quel tipo) che hanno raccolto, ricevendo in cambio:

- con 1 tessera soltanto: nulla;
- con 2 tessere: una carta a scelta fra le sei visibili sul tabellone;
- con 3 tessere: un gettone da “1 PV”;
- con 4 tessere: si piazza una casetta sul tabellone in una città a scelta.

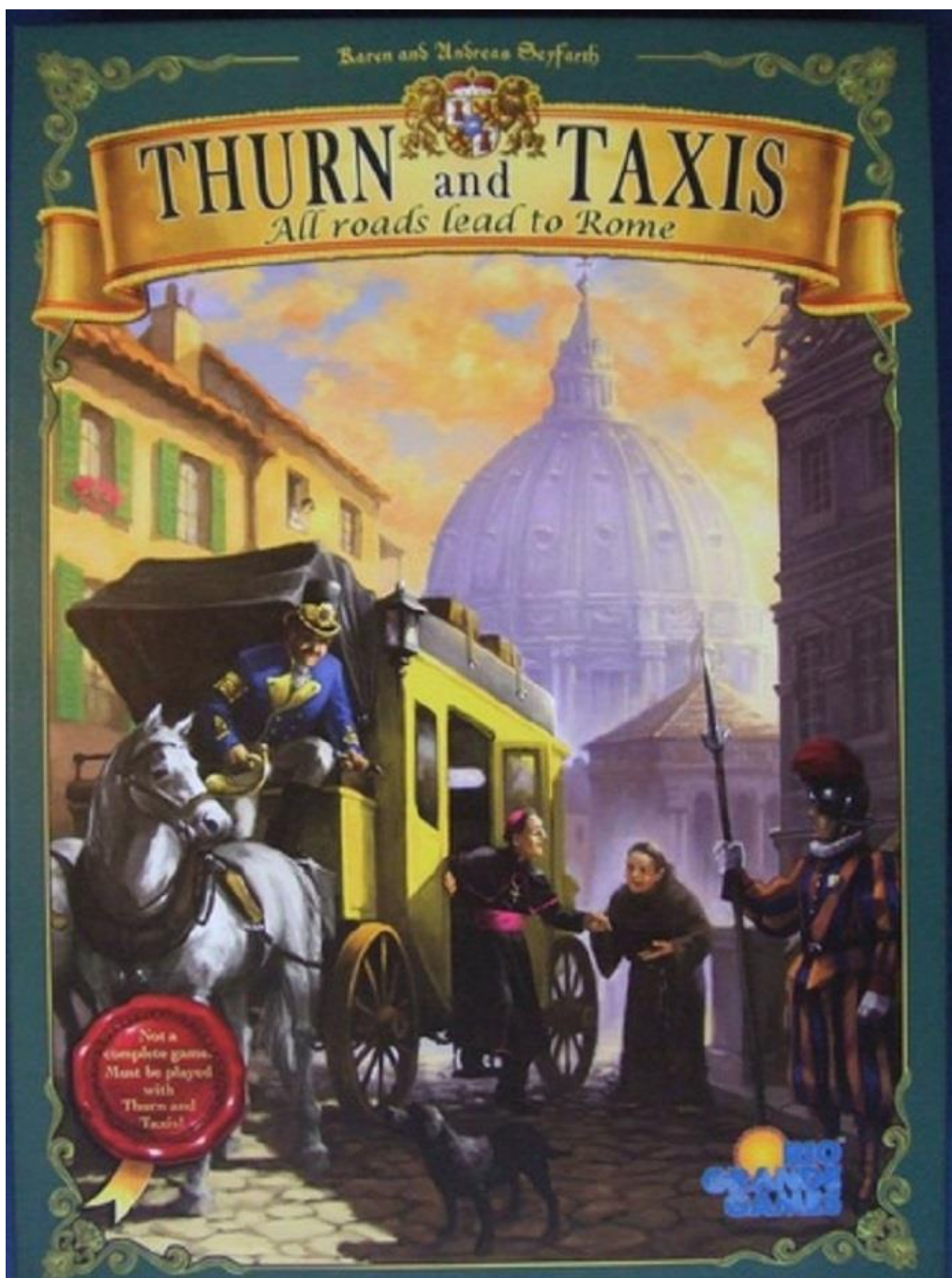


Foto 14 – La scatola dell’espansione Thurn und Taxis: All Roads Lead to Rome.

Se la casa “bonus” piazzata grazie alle tessere chiude una combinazione di colori il giocatore riceve naturalmente la tessera “Bonus” di quei colori.

A fine partita, prima del conteggio finale, tutte le tessere in mano possono essere rese in cambio dei bonus visti sopra (1 PV o una nuova casetta sul tabellone).

Di tutte le varianti/espansioni questa è stata la meno apprezzata, soprattutto perché “distrarre” dal gioco principale e dallo sfruttamento del funzionario giusto al momento giusto: tuttavia avere due gettoni di uno o più tipi significa guadagnare come minimo una carta gratis, quindi ... perché no?

Conclusione

Thurn und Taxis è un titolo intelligente, divertente e abbastanza semplice da insegnare ed imparare: questo ne fa un candidato ideale per iniziare o concludere una serata di gioco.

Per questo ogni tanto lascia il suo posto nel nostro scaffale per essere riprovato insieme agli amici, con o senza espansioni.

Chi non ha avuto la possibilità di acquistarlo all'epoca sappia che esiste anche una riedizione "Thurn und Taxis: Big Box" che comprende il gioco base e le due espansioni maggiori: se ne trovate una copia non fatevela sfuggire.