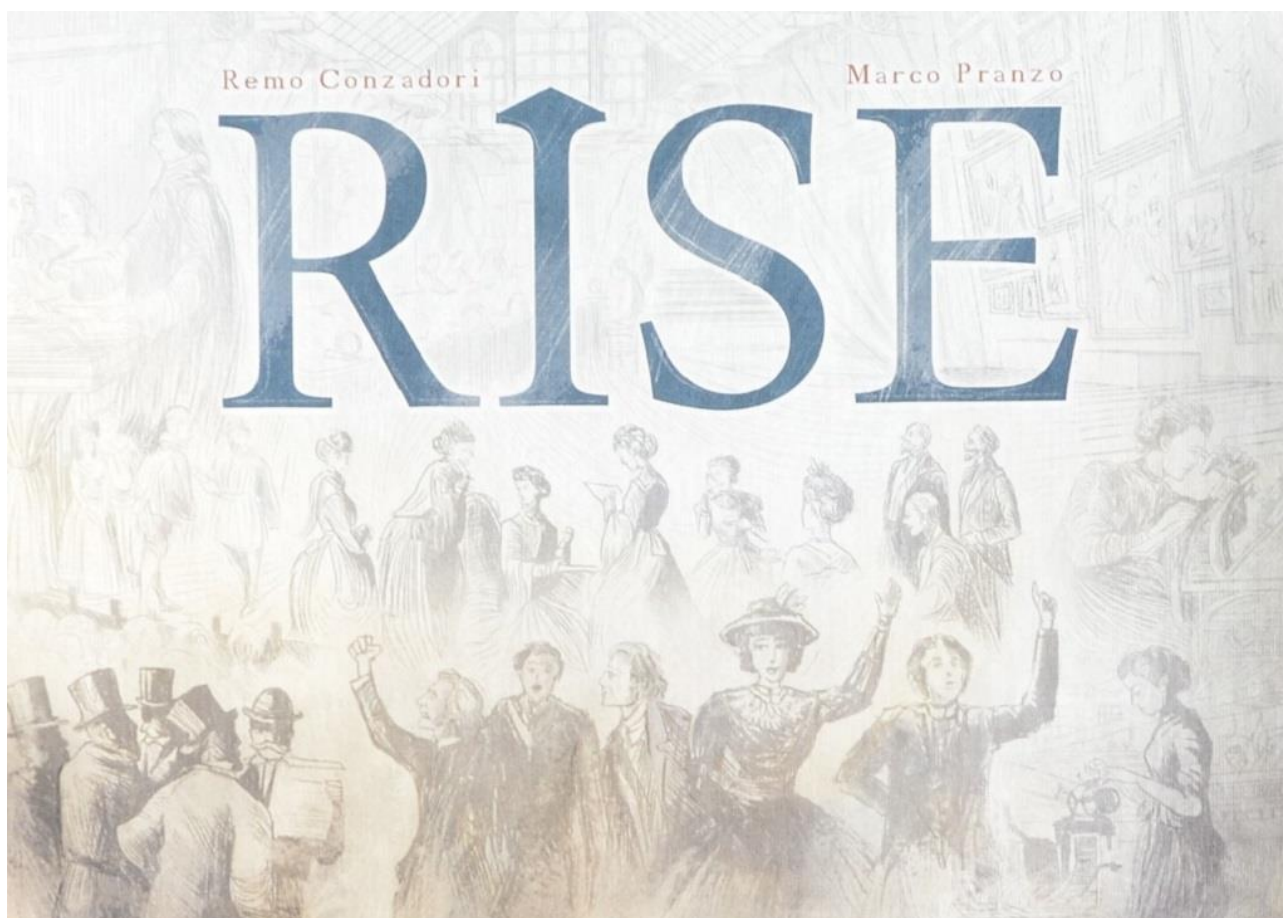


RISE

Investiamo nella nostra città per farla prosperare



Introduzione

Remo Conzadori e Marco Pranzo (i due autori di **Rise**) non sono certo dei novellini nel nostro “piccolo mondo” dei giochi da tavolo, ed hanno ormai parecchi titoli pubblicati nel loro palmarès ma, almeno a nostra conoscenza, avevano lavorato insieme solo nella realizzazione di **Manitoba**. La loro ultima “fatica” è **Rise**, edito in Italia da [Cranio Creations](#) ed è dedicato a 2-4 giocatori di 10 anni o più di età, con una durata delle partite che può variare dai 60 ai 90 minuti.

I partecipanti si mettono nei panni di influenti personaggi di una città in via di sviluppo e faranno di tutto per ottenere il consenso popolare, investendo in vari rami della vita quotidiana, dalla politica alla cultura, dalla scienza all’istruzione, senza dimenticare che gli investimenti sulle fabbriche non dovrebbero comunque rovinare l’ambiente.

A collection of board games and components. On the left is the 'RISE' board game box by Remo Cossentino and Marco Franzo, featuring a historical illustration of a city and a steam locomotive. In the center is a wooden board game with a grid of numbers and various tokens, including a small wooden figure and a small wooden house. To the right is a board game with a grid of numbers and various tokens, including a small wooden figure and a small wooden house. The background is a green textured surface.

Foto 1 – I componenti di Rise.

Stando al “peso” della scatola, quando si prende in mano per la prima volta, si direbbe che la componentistica di **Rise** non sia troppo abbondante ed in effetti, alzando il coperchio, vediamo che due terzi del volume interno sono occupati da ... aria, ma il marketing esige che l’involucro esterno abbia certe caratteristiche e dobbiamo accettarlo (con buona pace dei nostri scaffali stracolmi).

Le 11 plance con cui giocheremo sono già pronte e senza fustella e ad esse dovremo aggiungere due listelli “Vetrina” da montare ad incastro, 3 mazzi di 22 carte “azione” (50x91 mm) divisi in tre “livelli”, uno di 44 carte “Evento” (50x91 mm), una manciata di segnalini di legno in quattro colori (una “fabbrica”, un dischetto e 10 cubetti per giocatore) e due fustelle con una cinquantina di tessere (da de-fustellare) e monete.

I componenti sono di buona fattura e adatti al ruolo per cui sono stati realizzati: l'unico (piccolo) problema è che bisogna fare un po' attenzione, quando si "lavora" sulle plance, a non spostare i cubetti già piazzati sulle altre per non ritrovarsi a discutere sul "dove" fossero in realtà.

Il regolamento infine è molto chiaro, stampato interamente a colori, in italiano, e pieno di illustrazioni ed esempi: imparare il gioco è questione di pochi minuti.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo pronto per una partita a quattro giocatori.

“Apparecchiare” il tavolo di **Rise** è abbastanza semplice: per prima cosa si prendono le 10 plance “Tracciato” e si configurano sul tavolo come indicato sul regolamento (vedere anche la Foto 2 qui sopra). Poi si aggiungono i listelli “Vetrina” e la plancia del “punteggio” (su cui si piazzano i dischetti “segnapunti” dei giocatori).

Tutti piazzano un cubetto del loro colore all’inizio del tracciato di ognuna delle plance e sorteggiano l’ordine del turno, mettendo i segnalini “Fabbrica” sulle apposite caselle a sinistra della “Vetrina”. Ogni giocatore riceve infine una “cassaforte” (che può contenere al massimo 5 monete) e 3-4 monete.

Il cuore del gioco è dato dalle carte “azione”: i tre mazzi vengono sovrapposti secondo il loro “Livello” (dopo aver tolto qualche carta per dare un po’ più di imprevedibilità): il “primo” in alto e gli altri a seguire: infine si tolgono le prime 4 carte per inserirle negli appositi vani della vetrina.



Foto 3 – La “Vetrina” all’inizio della partita: deve ancora essere sorteggiato l’ordine del turno.

Nei tre spazi rimasti si poseranno invece altrettante carte “Evento”. Come vedete nella foto per eseguire un’azione sarà necessario “pagare” una certa cifra: la prima (a sinistra) non costa nulla, per la seconda serve 1 moneta e per le altre 2-3 monete rispettivamente.

Il Gioco

In ordine di turno i giocatori studiano bene le “offerte” in vetrina e decidono quale azione eseguire spostando la loro fabbrica sotto la carta desiderata (e pagando le monete indicate). È possibile avere più fabbriche sotto la stessa carta, ma chi arriva per secondo o terzo fa scattare un “bonus” a favore del giocatore che lo ha preceduto.

L’ordine del turno successivo verrà stabilito proprio in base al piazzamento delle “fabbriche”: sarà primo chi ha messo la sua più a sinistra, con gli altri a seguire.

E veniamo alla vera novità di **Rise**: per spiegarla meglio ci aiuteremo con le carte che vediamo nella foto qui sotto, tutte appartenenti al Livello 1.



Foto 4 – Un esempio di carte “Azione”.

Come vedete ognuna di esse è divisa in due sezioni:

- quella in alto indica l'azione “standard” già pagata quando è stata posizionata la fabbrica;
- quella in basso indica invece un'azione più “potenziata”, per la quale è necessario però pagare una cifra supplementare.

Avrete sicuramente notato che ogni carta mostra uno o due simboli, ed ognuno di essi è collegato ad una delle 10 plance “tracciato”: scegliendo un simbolo si deve spostare il proprio cubetto di 1-2 spazi sul tracciato scelto.

La prima carta in alto a sinistra, per esempio, permette di spostare di una casella il cubetto sulla plancia della “Cultura” (2 caselle se si paga una moneta extra); quella in alto a destra ci dice che con l'azione standard potremo spostare di 1 casella il cubetto dell'Industria (nero), ma pagando 2 monete potremo fare due spostamenti sulla plancia dell'Amministrazione (viola); ecc.

Ovviamente con il salire dei “Livelli” le azioni diventano sempre più remunerative.

Abbiamo però anticipato che questa “fase delle Azioni” è la parte più innovativa di **Rise**, e la ragione è data soprattutto dalle carte “Evento”: se riguardate la Foto 3 vi accorgete che queste carte Evento sono intervallate a quelle delle azioni: ed infatti in base all'azione scelta i giocatori potranno avere “gratis” il bonus di tutti gli eventi A SINISTRA della carta sotto cui hanno posizionato la loro fabbrica. In altre parole chi sceglie la prima azione non riceve alcun bonus, ma chi sceglie la quarta riceverà tre bonus.



Foto 5 – Un esempio di carte “Evento”.

Anche i bonus permettono di avanzare sui vari tracciati, oppure di ricevere delle monete o dei Punti Vittoria (PV): le icone in rosso però sono negative e costringono i giocatori a retrocedere nel tracciato dello “scontento” (pugni) o dell’ecologia (alberi secchi).

Così la prima carta in alto a sinistra nella foto fa avanzare di una casella sul tracciato della stampa; la seconda regala 3 monete ma fa retrocedere di una posizione il cubetto sul tracciato dello scontento; la terza regala 1 PV, ecc.

Ogni plancia ha delle caratteristiche specifiche, anche se tutte hanno un percorso su cui si muoveranno i cubetti colorati:



Foto 6 - Le plance Banca e Scienza.

Prendiamo per esempio le plance “Banca” e “Scienza” (le vedete entrambe nella Foto 6 qui sopra): ogni passo sulla prima costringe il giocatore ad indietreggiare il suo cubetto di una casella nello “scontento”, ma da quel momento permette di spendere meno soldi per piazzare la “fabbrica” sulle carte in vetrina (chi arriva in fondo, per esempio, non paga più nulla in nessuna posizione). Inoltre si possono guadagnare monete e PV.

Ogni passo sulla seconda (Scienza) fa avanzare sulle altre plance (in base all'icona) e di guadagnare PV da metà percorso in poi. Anche qui c'è però qualche icona rossa.



Foto 7 – Le plance Industria e Amministrazione.

Purtroppo se una città punta troppo all'industrializzazione ci saranno dei problemi di inquinamento, e **Rise** non sfugge a questa regola, come mostra chiaramente la plancia dell'Industria che vedete nella Foto 7 qui sopra, dove ogni "albero rosso" fa spostare indietro di uno spazio il cubetto della plancia "Inquinamento". Anche qui però la ricompensa è interessante perché più si avanza in questo tracciato e più soldi si ricevono ad ogni turno e, a partire dalla seconda casella, a questa ricompensa si aggiungono anche dei PV.

La plancia viola in basso indica la "Pubblica Amministrazione" ed è un po' diversa dalle altre: anche qui si avanza di uno spazio per ogni icona viola utilizzata, ma non si riceve alcun beneficio finché non si decide di ritornare alla porta di ingresso. I giocatori allora incassano il bonus indicato sulla riga tratteggiata che esce dalla casella in cui si trovava il loro cubetto e cioè (da sinistra a destra): 1 moneta, 1 moneta e il potenziamento della cassaforte (che ora può contenere fino a 10 monete), un avanzamento nella plancia dell'inquinamento, un avanzamento in una plancia a scelta. Arrivando invece sulla quinta casella si incassano subito 5 PV.



Foto 8 – Le “famigerate” plance di “scontento” e “Inquinamento”.

Ne abbiamo parlato tanto... male che ci sembra giusto fare la conoscenza anche con le plance più “scorbutiche” di **Rise**. Quella in alto indica lo scontento dei cittadini e se il cubetto si troverà a fine partita nella parte sinistra del tracciato il giocatore perderà 1-3-6-10 PV: invece a destra se ne guadagnano 1-3-6-8-12 (sempre a fine partita, come indicato dalla piccola clessidra vicino ai numeri). Per spostare il cubetto verso destra bisogna cercare sulle altre plance le icone arancioni con le mani che applaudono. Da notare che alla fine di ogni turno il giocatore col cubetto più a destra riceve 1 PV omaggio, mentre i tre valori indicati nella parte alta della plancia indicano il “rateo” di scambio per ottenere monete extra in caso di bisogno: basta pagare 4-3-2 PV per ogni moneta.

La plancia in basso indica l’inquinamento della città: raggiungendo l’estremità di destra si guadagnano 2 PV per ogni ulteriore avanzamento, ma è a sinistra che bisogna evitare di andare, perché, se la prima casella non porta alcun guaio, la seconda impedisce al giocatore di utilizzare le sue tessere “Scuola” (che vedremo fra poco) e la terza raddoppia tutte le penalità “scontento”. Chi poi passa ancora più indietro riceve una penalità di 5 PV per ogni ulteriore spostamento.... davvero un disastro. Meglio restare al centro!

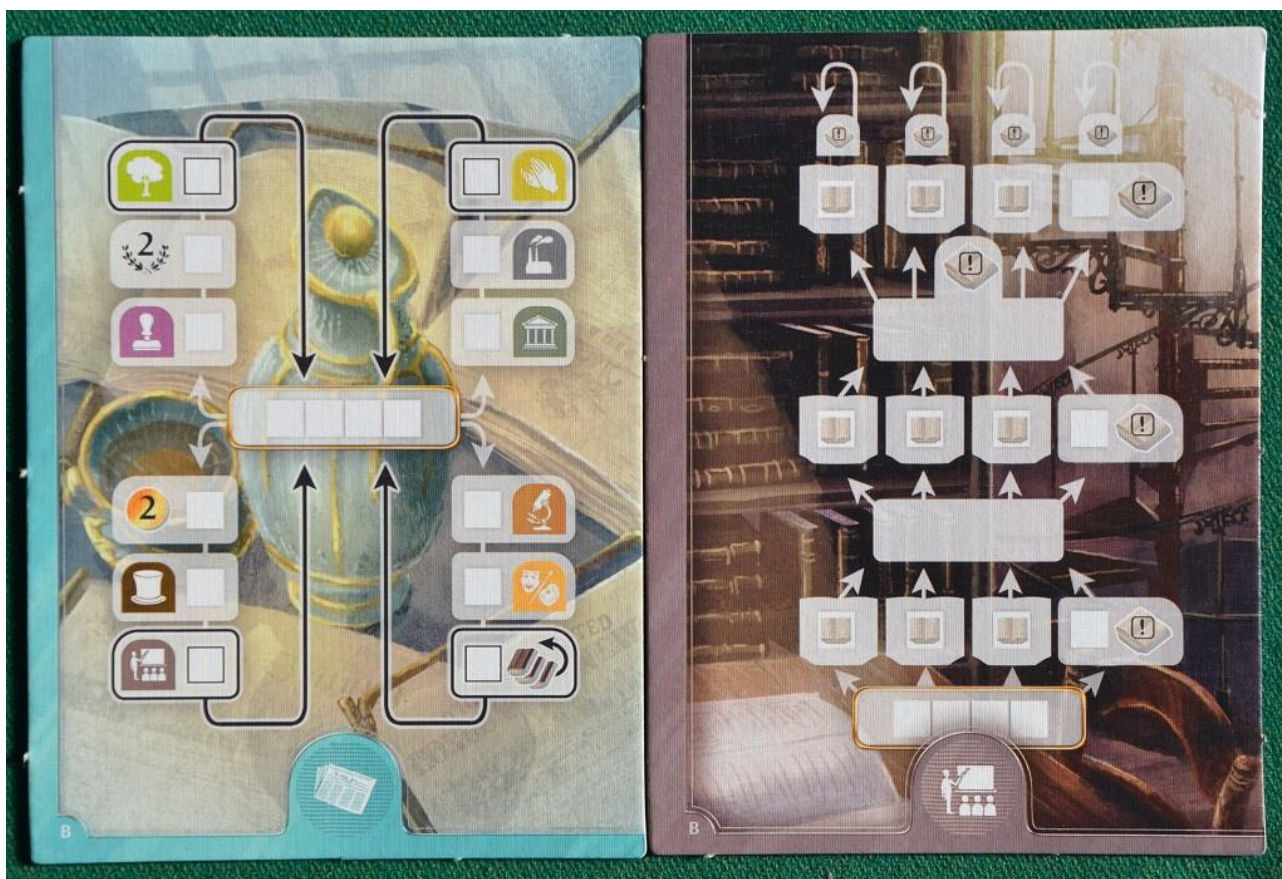


Foto 9 – Le plance Stampa e Istruzione.

La plancia della “Stampa” non poteva che essere la più “indipendente” di tutte ed infatti i giocatori hanno la scelta fra quattro diversi percorsi che daranno loro la possibilità di avanzare in tutti gli altri tracciati, oppure di avere qualche soldo o PV extra. Qui però le caselle sono “personali”: se c’è già un cubetto la casella viene saltata. Una volta che si arriva in cima ad uno dei tracciati (caselle bordate di nero) il cubetto torna automaticamente alla linea di partenza subito dopo avere ricevuto il bonus.

Il percorso “Istruzione” infine mette in palio una serie di tessere “scuola” (distribuite a caso ad inizio partita sulle tre righe più estese), ognuna delle quali, se attivata, fa spostare il cubetto sul tracciato indicato.



Foto 10 – Le tessere “Scuola” sono quelle a sinistra nella foto.

La sequenza di gioco di **Rise** è piuttosto semplice:

- (1) rendite: in base alla posizione dei cubetti nella banca i giocatori ricevono monete e PV;
- (2) allestimento “Vetrina”: si scoprono 4 nuove carte “Azione” e 3 carte “Evento”;
- (3) scelta delle azioni: i giocatori, in ordine di turno, piazzano i loro segnalini fabbrica sotto la “Vetrina”;
- (4) esecuzione delle azioni: in ordine (da sinistra a destra) i giocatori eseguono le azioni scelte ed incassano i bonus delle carte “Evento”;
- (5) controlli di fine turno.

La partita finisce dopo il 12° turno, quando le carte di entrambi i mazzi saranno esaurite: si attivano allora tutti gli effetti delle caselle che hanno una icona “clessidra”, aggiungendo i punti (positivi o negativi) a quelli ottenuti fino a quel momento. Vince la partita chi ha il totale più alto.

Qualche considerazione e suggerimento

Dobbiamo dire la verità: all’apertura della scatola non eravamo molto entusiasti di Rise, per via della componentistica ridotta che lasciava così tanto spazio vuoto da far pensare a qualcosa di raffazzonato, poi però, giocando, ci siamo ricreduti e ora possiamo tranquillamente affermare che si

tratta di un buon gioco, adatto alla maggior parte degli appassionati perché non è neppure così complicato.

Si spiega in pochi minuti e poi ognuno è libero di seguire una sua strategia: tutti arrivano in fondo giocando sempre senza sentirsi “staccati” dagli altri e solo all’ultimo si scopre chi ha accumulato più punti.

Da notare che le 10 plance “Tracciato” sono tutte “double face” (Lato A e Lato B) e i percorsi sui due lati non sono uguali, quindi preparando il tavolo per una partita sarà possibile, una volta imparate le regole, assemblare il “tabellone” a piacere, variando così le condizioni.



Foto 11 – Le tessere “Cassaforte” e “Cultura”

La scatola include anche 10 tessere “Cultura” che fino ad ora non abbiamo considerato: si tratta di veri e propri “Obiettivi” che assegnano un po’ di PV extra a fine partita se le loro richieste sono state soddisfatte: come consigliato sul regolamento ve ne raccomandiamo l’utilizzo solo dopo aver fatto qualche partita con il gioco base.

Abbiamo già anticipato che ci sono vari modi per arrivare alla vittoria e vi lasceremo ovviamente il compito di scoprirle: l’importante è sapere che ogni strategia produce frutti, ma bisogna “combinare” un certo numero di azioni fra loro per avere serie possibilità di vittoria: poi, se le vostre scelte non vi soddisfano, la prossima volta potrete sempre cambiarle.

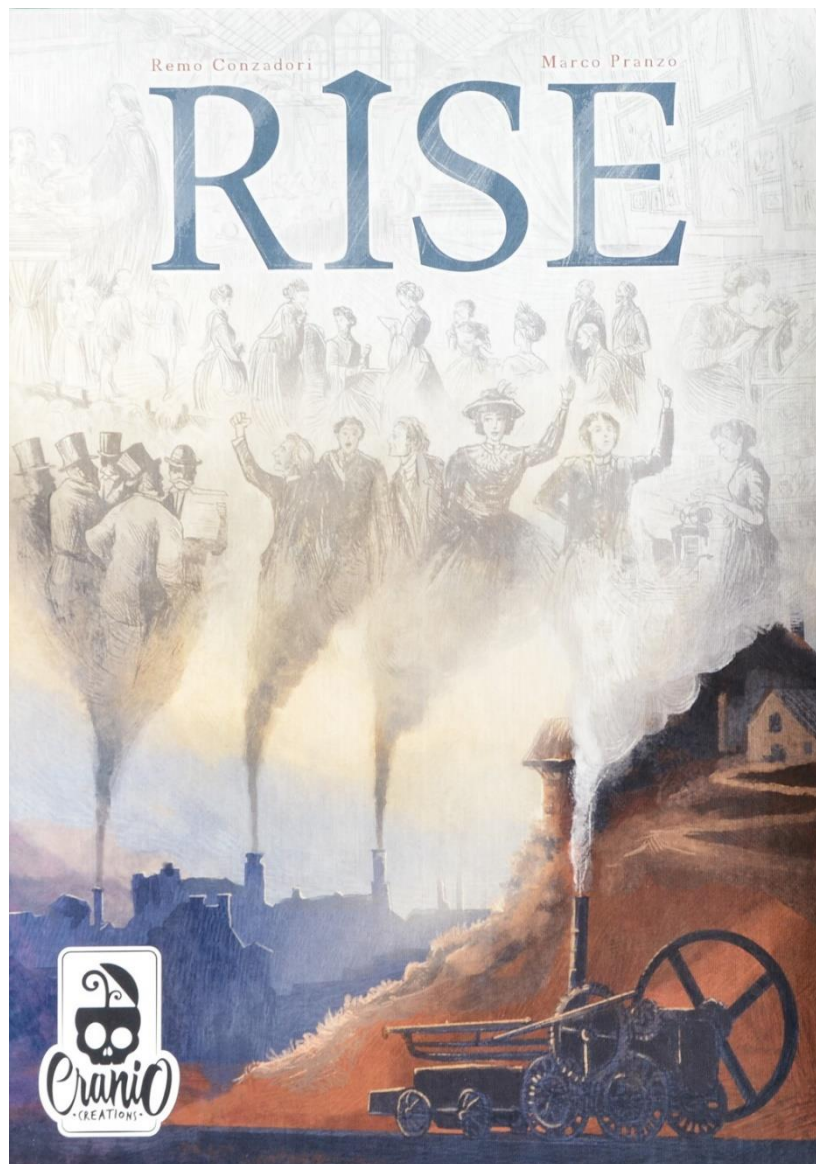


Foto 12 – La scatola del gioco.

Ci sono però due cose da tenere a mente:

- (1) mai restare senza soldi perché potreste perdere molte opportunità, sia nella scelta della carta azione più interessante, sia per “pagare” l’opzione “B” di ogni carta (sempre più potente di quella base);
- (2) non prendete troppe penalità senza recuperarne rapidamente qualcuna: questo è ancora più valido per quanto riguarda l’inquinamento, perché potrebbe bloccare l’utilizzo delle tessere “scuola” e raddoppiare le penalità del malcontento. Cercate dunque di anticipare un’azione che sicuramente comporta delle “penalità” facendone prima una positiva (per esempio un albero verde prima di avanzare sulla plancia “industria”, oppure un paio di “applausi” prima di andare in banca, ecc.).

Commento finale

Rise deve essere provato almeno un paio di volte (preferibilmente con lo stesso gruppo) per capirne tutti i risvolti: come abbiamo detto non è un gioco difficile, ma le opzioni sono talmente tante ad

ogni turno che diventa difficile tenere tutto sotto controllo, anche perché spesso muovere un cubetto grazie a una carta “azione” può far scattare un altro movimento in base alla nuova casella raggiunta che, a sua volta, potrebbe lanciare un’altra sub-azione... avete capito, vero?

Per noi è stato interessante anche insegnare le regole a dei nuovi giocatori e guardare (dall’esterno) lo svolgersi delle azioni sul tavolo: i partecipanti iniziano quasi sempre piuttosto cautamente e naturalmente non hanno la minima idea di quello che vorrebbero fare. Poi, col passare dei turni, tutti si fanno più “sicuri” e le scelte diventano più ponderate, allungando un po’ il tempo della partita, anche se non abbiamo mai avuto problemi di “paralisi da analisi”.

La nostra maggiore soddisfazione è stata che a fine partita NESSUNA delle nostre... cavie si è lamentata del gioco, anzi spesso hanno espresso il desiderio di riprovarlo in tempi brevi: quindi possiamo tranquillamente affermare che il risultato è più che buono.

"Si ringrazia la ditta [CRANIO CREATIONS](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"