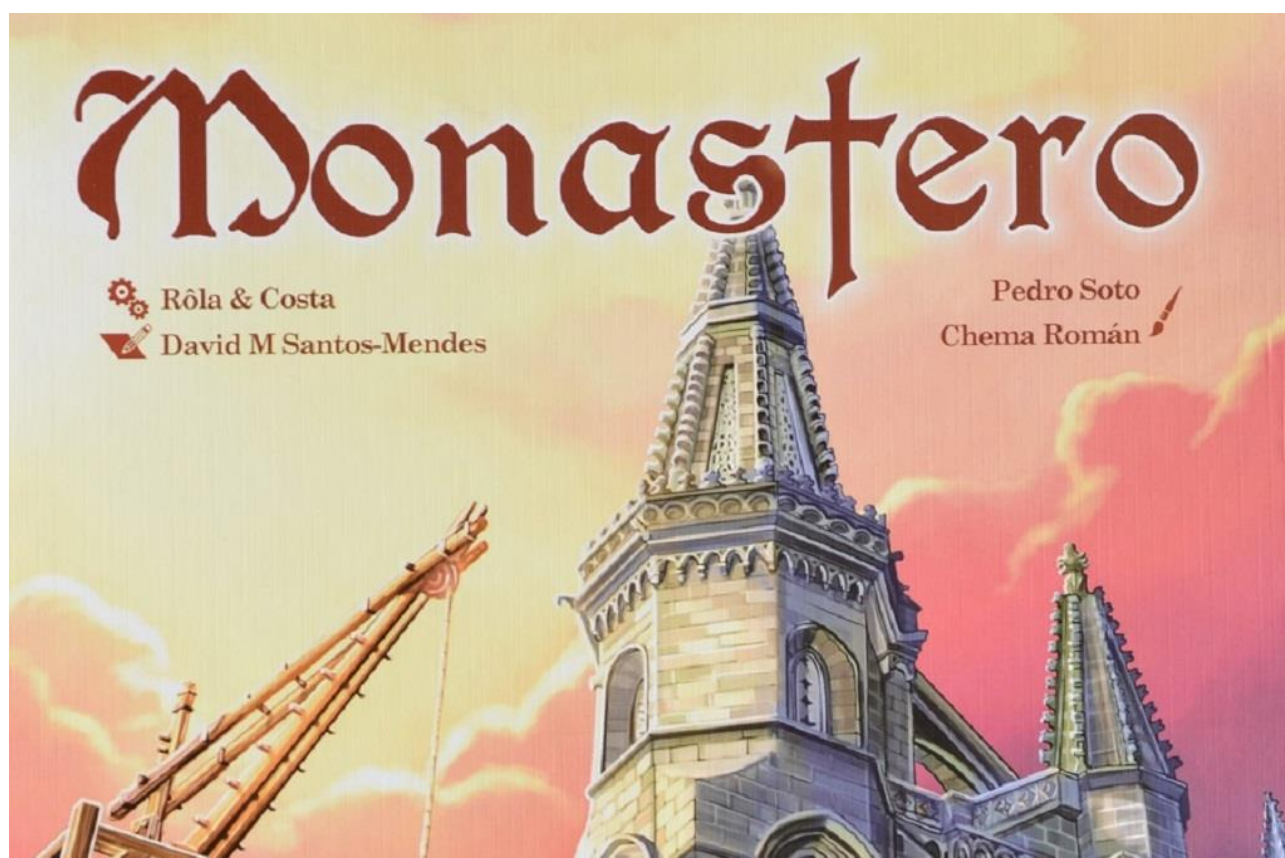


MOESTEIRO (Monastero)

Il Re del Portogallo decide di costruire il più bel monastero del Paese



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 25-10-2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

I due autori di **Moesteiro** (José Santos e Luis Costa) sono portoghesi e hanno voluto dedicare il loro gioco ad uno dei più belli e più grandi monasteri europei, quello di Santa Maria da Vitória, che si trova nella città di Bathala: fu iniziato nel 1386 dal Re Joao I° come ringraziamento alla Vergine Maria per avergli concesso la vittoria contro i castigliani di Juan I° ma venne completato solo nel 1532. Giochix.it ci offre la versione italiana, ribattezzata **Monastero**, che può essere giocata da 2-4 partecipanti (10 anni o più) e, una volta imparate le regole, non dura mai più di 60 minuti. Troverete a fine articolo, se può interessarvi, uno schema riassuntivo delle varie fasi di gioco.

Sulle riviste del ramo il gioco ha avuto recensioni contrastanti perché qualcuno gli “imputa” il fatto che non ha nulla di particolarmente innovativo: noi possiamo semplicemente affermare che **Monastero** è piaciuto a tutti coloro che lo hanno provato e nessuno ha espresso critiche. Si tratta di un “peso medio-leggero” che può essere provato anche in famiglia, se qualcuno un po’ esperto lo spiega bene e fa... assistenza durante i primi turni.

Ciò premesso, vediamo ora un po’ di dettagli.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Aprendo la scatola di **Monastero** troviamo un tabellone quadrato, tre fustelle con tutte le tessere necessarie al gioco e alcuni sacchetti con dei segnalini di legno: le “risorse (pietra, legno, colonne e architravi) e, per ogni giocatore, dei dischetti di legno e cinque dadi colorati (2 grandi, chiamati “Maestri”, con i numeri 1-2-3 ripetuti due volte e 3 piccoli, i “Lavoratori”, numerati da 1 a 6).

Tutti i componenti sono di buona qualità e non hanno dato alcun problema durante i nostri test.

Preparazione (Set-Up)

Allestire il tavolo è abbastanza veloce, soprattutto se avrete avuto l'accortezza di tenere separati i diversi componenti, usando le apposite vaschette del termoformato interno e aggiungendo magari qualche sacchettino per evitare dispersioni durante il trasporto.



Foto 2 – Il tabellone pronto per una partita a quattro: in alto tutta la componentistica necessaria.

Il tabellone di **Monastero** ci mostra l'area in cui verrà costruito il complesso di Santa Maria da Vitòria: lo vedete al centro e sarà composto da 20 tessere, quattro per ognuno dei cinque turni di gioco. Nelle zone limitrofe invece abbiamo: a destra c'è la città di Bathala (ancora da edificare) che confina in alto con un bosco (da cui ricaveremo il legname per la costruzione) e in basso con le cave (con le pietre e il marmo per colonne e architravi). Infine sulla sinistra si intravedono la facciata della chiesa (con una vetrata) e le attrezzature per il taglio delle pietre e la costruzione vera e propria.

I giocatori posizionano un dischetto sul tracciato dei Punti Vittoria (PV), un altro su quello del "cibo" (di fianco alla città), un terzo sulla gru che solleva i materiali e l'ultimo al centro del tracciato del "Lavoro".

In alto c'è la riserva con le risorse e le tessere per i turni successivi.

Prima di partire con le azioni, ogni round si apre con i giocatori che incassano il bonus stampato sulla casella dove è appena entrato il segnalino “marca-turno”: così è possibile ricevere risorse extra o aggiungere o togliere un dado alla dotazione dei giocatori (che partono con un Maestro e due Lavoratori).

Poi si guarda la posizione dei segnalini sul tracciato del “Lavoro” e, partendo da quello più indietro, tutti scelgono una tessera “Re” fra le sei disponibili: ognuna di esse fornisce un bonus a chi la sceglie: Joao I (numero 1) regala un avanzamento sul tracciato del Lavoro (vedremo più avanti

perché è interessante); Alonzo V (n°2) assegna 3 Punti Vittoria (PV); Duarte (n°3) fornisce una pietra; Joao II (n°4) permette di scegliere fra una colonna o un architrave; Joao III (n°5) fa avanzare di 2 caselle sul tracciato delle Costruzioni e Manuel I° (n° 6) consente al giocatore di scegliere per primo la tessera “Monastero” di fine round senza dover rispettare l’ordine indicato dalla gru.



Foto 4 – Le tessere “Re” offrono dei bonus e decidono l’ordine di gioco.

Il del Re scelto (finalmente ci siamo) serve a determinare l’ordine di turno per il round in corso, partendo naturalmente da chi ha preso il n°1.

A questo punto i giocatori di **Monastero**, in senso orario, piazzano i loro dadi (uno alla volta) in uno dei cinque settori del tabellone, partendo dalla casella più a sinistra di ogni tracciato. Da notare che un dado di valore più basso prende il posto a sinistra di uno più alto e lo obbliga così a spostarsi di una casella verso destra. I Maestri (dadi grandi) spostano i lavoratori anche se il due valori sono uguali, quindi vanno utilizzati con accortezza. Vediamo cosa si può ottenere in ogni settore:

- Settore I – Zona del bosco: i giocatori qui possono acquistare segnalini “Legno” (al costo di 1-2 punti/dado) oppure avanzamenti sul tracciato del “Cibo” (2 punti/dado per casella);



Foto 5 – Il "Settore II" ci mostra il Villaggio in costruzione.

- Settore II: la foto qui sopra ci mostra l'area del villaggio, con 4 caselle per i dadi (in alto), un tracciato “Cibo” a sinistra (dove i dischetti si muovono in base a quanto speso nel settore I) e 16 caselle per le abitazioni. Sulla destra si vedono le tessere “edificio” disponibili nel turno in corso e il loro costo, solitamente composto da una o più risorse e da 1 o più “punti/dado”. Se volessimo acquistare la tessera in basso, per esempio, dovremmo spendere 2 segnalini “Legno” e pagare 2 punti/dado.

Le tessere acquistate devono essere posizionate in una casella vuota della fila in cui si trova il nostro dischetto (o nelle precedenti) e se la tessera copre un “Bonus” il giocatore lo incassa subito. Per completare l'esempio, se il “verde” ha acquistato l'edificio di cui abbiamo parlato sopra può piazzarlo sulla seconda casella della fila 2 (ottenendo 4 PV ed un avanzamento sul percorso Lavoro) oppure sulla quarta della stessa riga (6 PV) o sulla seconda della prima fila (3 PV);



Foto 6 – La cava.

- Settore III: in quest'area si possono acquistare pietre (al costo di 1 punto/dado), architravi (2 punti) e colonne (3 punti). Il numero di pietre è illimitato, ma architravi e colonne sono determinati, all'inizio del turno, sommando la somma dei punti di tutti i dadi "Maestro" e dividendo il totale per "2" (architravi), o per "3" (colonne).
- Settore IV: e siamo finalmente arrivati nell'area delle "Costruzioni" di **Monastero**. Essa è divisa in due zone: la prima (la vedete in basso a sinistra nella foto qui sotto) rappresenta l'organo per il sollevamento dei materiali e contiene cinque caselle, sulle quali, come al solito, verranno piazzati i dadi.



Foto 7 – Il settore delle costruzioni: a sinistra la ruota dei tagliapietre, a destra la gru per il montaggio. A sinistra della gru ci sono le tessere “monastero” da costruire in questo round.

Sopra ogni dado ci sono delle tessere quadrate che rappresentano i TRE tipi di “decori” scolpiti che hanno sul retro un martello di legno e degli scappelli metallici: (abbiamo girato una tessera per mostrarveli); i giocatori incamerano la tessera corrispondente al loro dado e spostano il dischetto sulla gru di tanti spazi quanti ne indica la casella scelta: 1 spazio in quella più a sinistra, 2, 2, 3 e 4 nelle altre (vedere foto).

A sinistra della gru ci sono quattro tessere “Monastero” e, come vedete, ognuna richiede un certo numero di risorse per essere costruita: al termine del round i giocatori, partendo da quello più indietro sul braccio della gru, possono pagare quelle risorse e incamerare i PV indicati. La tessera in basso a sinistra, per esempio, necessita di una pietra e due colonne e offre 12 PV a chi la soddisfa.

Da notare inoltre che i giocatori possono comunque costruire una tessera se hanno almeno uno degli elementi richiesti: in tal caso riceveranno 3 PV per ogni risorsa spesa.



Foto 8 – La vetrata della cattedrale.

- Settore V: qui si possono acquisire delle tessere “Vetrata”: ce ne sono solo due tipi, come potete vedere nella foto, ma è possibile saltare il primo per prendere il secondo, se uno ne ha bisogno, pagando la differenza con i punti/dado.

Al termine delle partite a **Monastero** ogni set di tessere diverse dà diritto a dei PV supplementari:

- 25 PV per ogni set con 5 tessere diverse (3 pietre e 2 vetrate);
- 16 PV per ogni set di 4 tessere;
- 9 PV per ogni set di 3 tessere;
- 4 PV per ogni set di 2 tessere;
- 1 PV per una singola tessera.

Ovviamente ogni tessera può essere utilizzata per una sola combinazione, ma chi ne ha raccolte un buon numero può incassare i PV di più combinazioni.

Per aiutare i giocatori dopo un lancio abbastanza sfortunato dei dadi è stato inoltre inserito un semplice meccanismo: ricordate il “Percorso del Lavoro” che abbiamo utilizzato per decidere l’ordine di scelta dei Re?

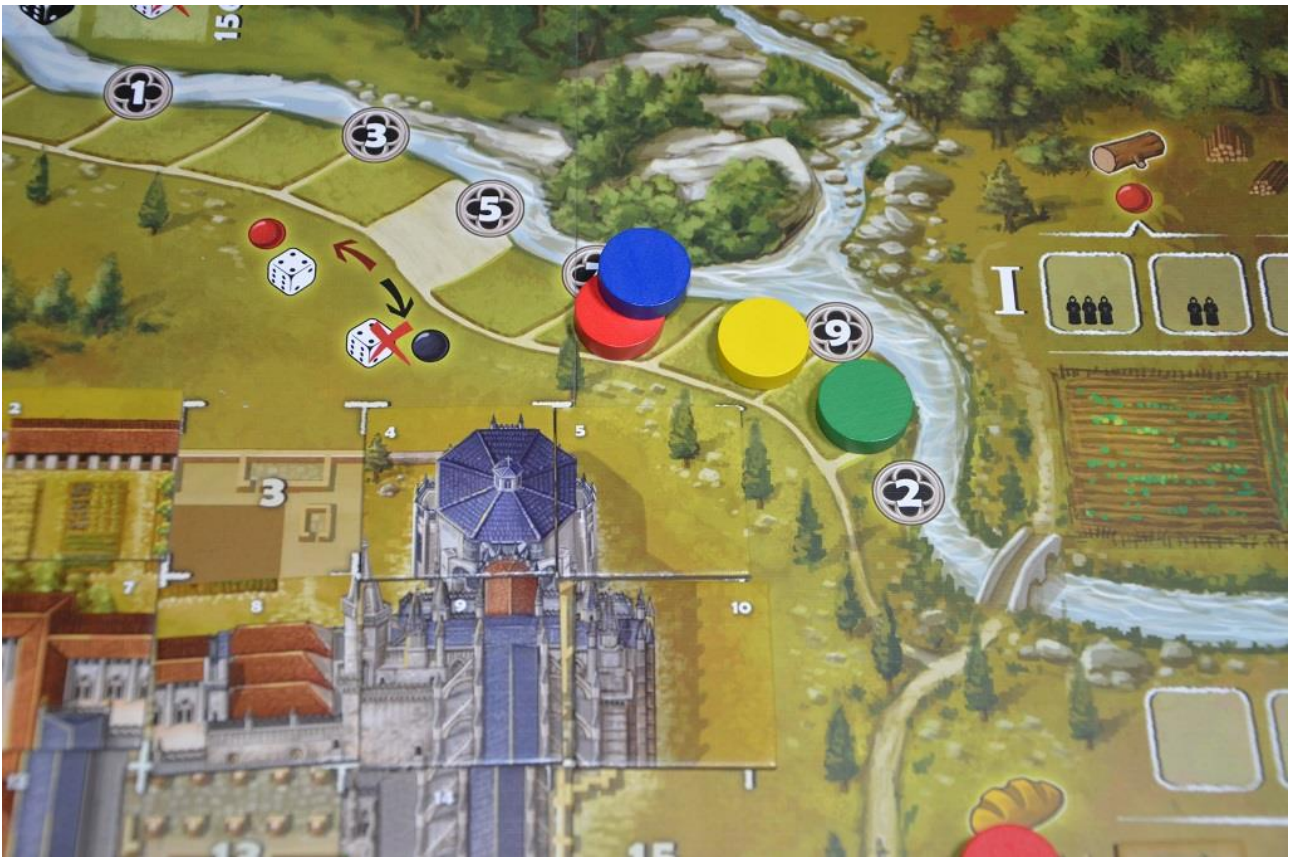


Foto 9 – Il percorso del Lavoro.

Come vedete esso è composto da 9 caselle e, a fine partita, assegna dei PV extra a chi ha raggiunto quelle numerate: nel nostro esempio il “verde” incasserebbe 9 PV, mentre tutti gli altri otterrebbero 7 PV.

I dischetti su questo tracciato servono anche per modificare il valore dei dadi lanciati: per ogni arretramento di una casella il giocatore può modificare di 1 punto il valore del suo dado (senza però farlo fisicamente per mantenere il giusto ordine di turno nel settore indicato). Naturalmente non si può passare dal valore “1” al “6” o viceversa.

Al termine di ogni round si rimettono le tessere Re nella riserva, si tolgono dal gioco eventuali tessere “edificio” e si ripulisce la Cava da eventuali colonne e architravi rimasti sul posto. Le tessere monastero, acquistate o meno, vengono tutte inserite nelle caselle del tabellone che hanno lo stesso numero. Poi si riparte con l’intera procedura.

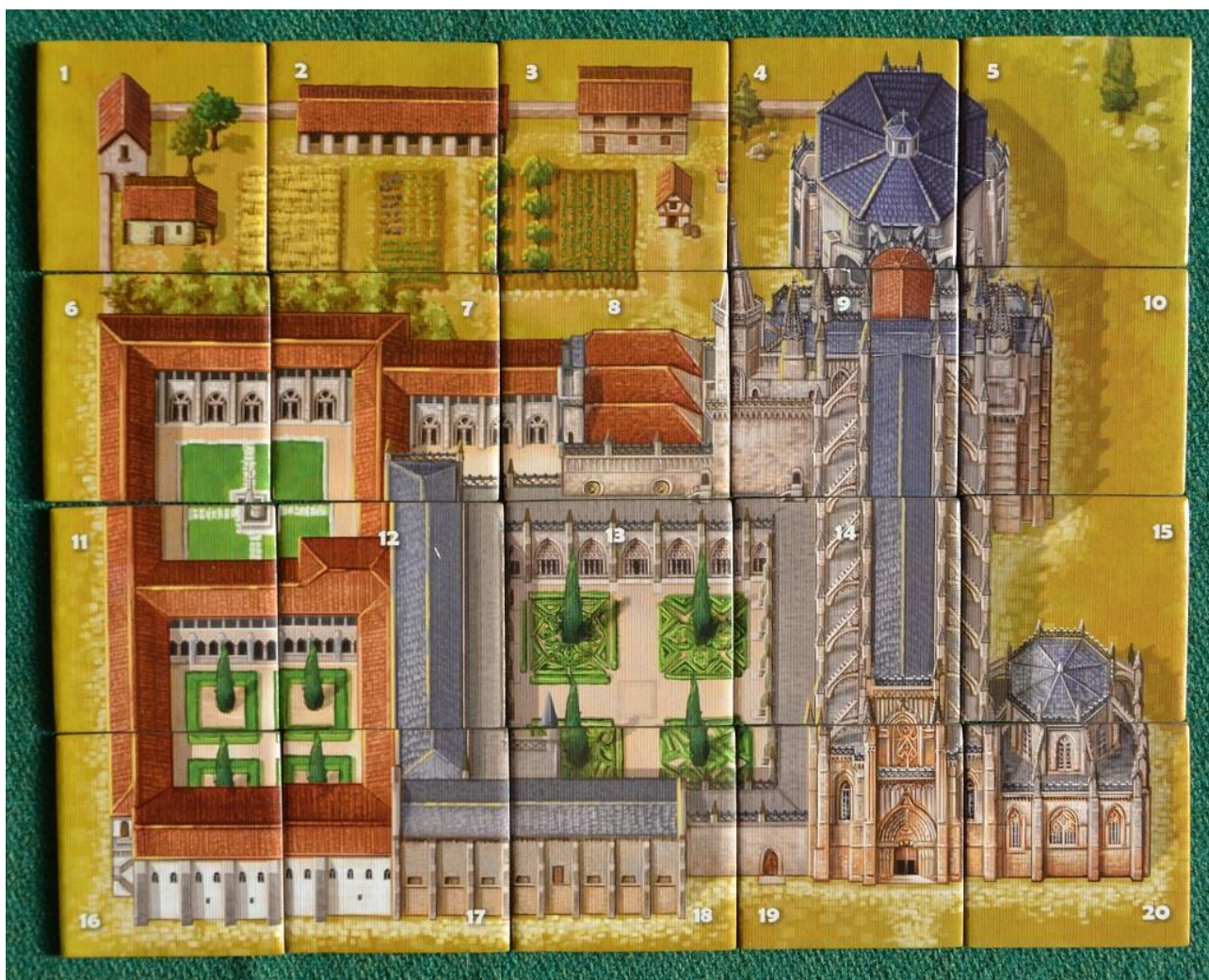


Foto 10: il monastero è stato completato.

Una partita a **Monastero** termina dopo il quinto round, quando l'intero monastero sarà effettivamente completato (come si vede nella foto qui sopra). Ai PV acquisiti durante il gioco si aggiungono quelli per i vari set di tessere pietra/vetrata e chi ottiene il totale più alto verrà proclamato "Abate"... pardon... vincitore.

Qualche considerazione e suggerimento

Monastero è uno di quei pochi Eurogames per i quali bastano forse soltanto un paio di turni per capirne il funzionamento e poter quindi iniziare a pensare alle diverse strategie da sperimentare: questo perché la sua meccanica di base (il "piazzamento lavoratori") è un sistema ormai conosciuto praticamente da tutti, qui presentato con la piccola variante del valore dei dadi. Questi ultimi sono sempre... troppo pochi, quindi non devono essere sprecati.

Le due principali decisioni, all'inizio di ogni round, sono:

- Quali settori utilizzare?
- In che ordine posare i dadi e con quale priorità?

In linea di massima se volete essere certi di effettuare per primi una certa azione dovete posizionare un Maestro da "1" sul relativo tracciato, mentre se avete bisogno di acquisire più materiali è meglio

giocare dadi di valore alto (5-6). In questa fase non dimenticate che potete modificare il dado utilizzando il “tracciato del lavoro” (dove farete retrocedere il vostro dischetto).

E ricordate anche che il giocatore PIU' INDIETRO proprio su questo tracciato sarà il primo a scegliere il Re nel round successivo: verso la fine della partita avrete un'idea certa della vostra situazione “punti” e potrete decidere tranquillamente di retrocedere anche di 2-3 caselle (perdendo così 2-4 PV) pur di riuscire a completare un'azione importante.



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

Chiarito questo punto non resta che provare a capire cosa si può fare nei vari settori:

- Settore I – nel primo turno normalmente si aggiunge un po' di Legno alla riserva, quindi si possono usare dadi bassi. Ma nei rounds successivi diventa più importante avanzare sul tracciato del cibo, quindi meglio utilizzare dadi medio-alti.
- Settore II – qui conta soprattutto riuscire a costruire un edificio, magari per ottenere un bonus interessante: normalmente un dado da “2” dovrebbe essere sufficiente, purché abbiate le risorse necessarie.
- Settore III – questo è il settore dove normalmente si utilizzano dadi alti, possibilmente da “5” o da “6”, visto che le colonne costano 3 punti e gli architravi 2. Prima di precipitarvi qui però controllate le risorse della vostra riserva: se avete già tutto il necessario per soddisfare 1-2 tessere “Monastero” è inutile spendere dei dadi in quest'area.
- È davvero importante arrivare alla fine di ogni round con le risorse necessarie a risolvere una tessera Monastero in modo da non perdere il contatto con gli avversari: e se proprio

avevate qualcosa di più importante da fare non dimenticate che potete anche risolvere “parzialmente” una tessera, ricevendo 3 PV per ogni risorsa spesa. Quindi... mai arrivare a fine round senza guadagnare punti.

- Settore IV – anche qui non contano i punti del dado, se non per arrivare alla posizione giusta e acquisire una tessera nuova per la vostra riserva. Uno degli obiettivi primari del gioco è infatti quello di avere almeno un set completo (25 PV, che corrisponde più o meno a incassare il bonus di due tessere “Monastero”) e qualche ... spicciolo ulteriore per arrotondare.
- Settore V - vale il discorso appena visto, ma qui si tratta di acquisire un paio di tessere diverse e non c'è la possibilità di essere spostati dal “bottino” preso di mira, come può accadere invece nella ruota..

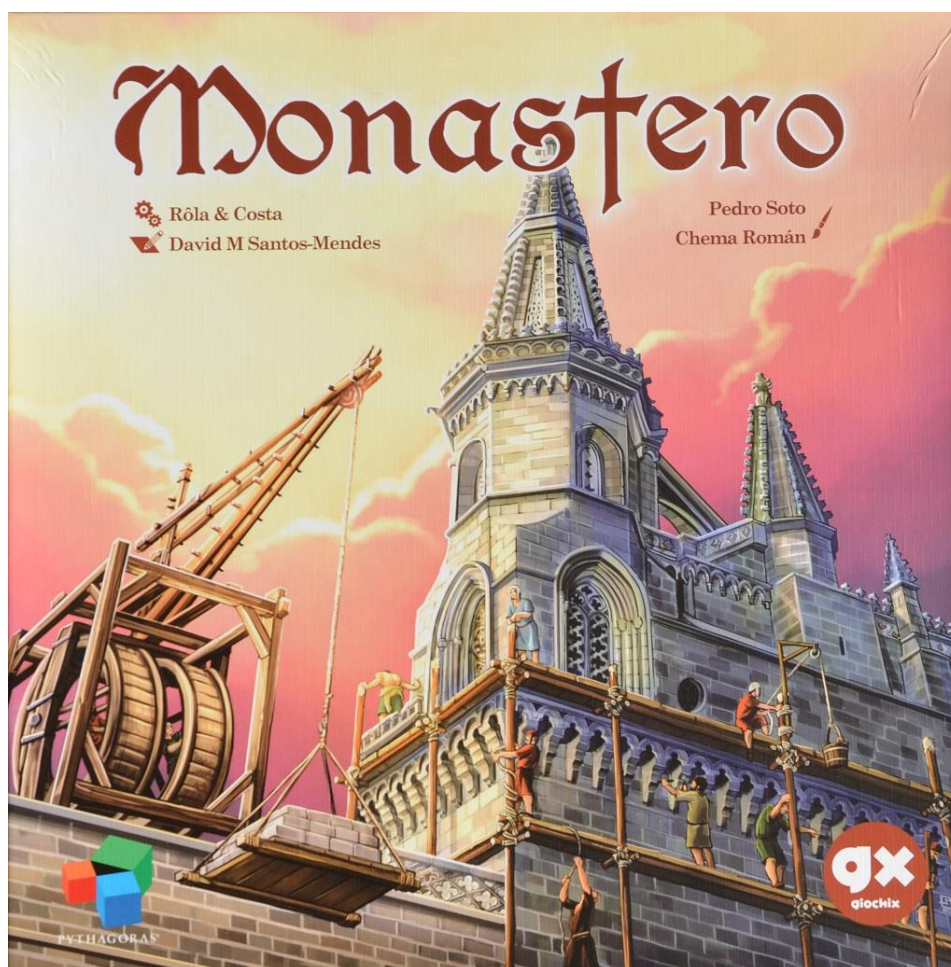


Foto 12 – La scatola del gioco.

Una regola di **Monastero** che ci lasciava un po' perplessi all'inizio dei test era quella che dava la precedenza (nella costruzione del monastero) ai giocatori con il gettone più indietro sul braccio della gru: ci sono infatti molteplici possibilità di avanzare su questo tracciato e ci sembrava che i giocatori più avanzati fossero penalizzati.

Naturalmente siamo stati smentiti già alla prima partita: infatti ogni tessera realizzata (totalmente o parzialmente) costringe il giocatore a indietreggiare di una o più caselle su questo tracciato e se non ha spazi disponibili... non può scegliere quella tessera (neppure per un punteggio parziale). In questo modo chi è più avanti è in grado di scegliere le tessere più “ricche” che lo faranno

retrocedere anche di 4-5 caselle pur mantenendolo in gioco per il turno successivo. Sempre che i suoi avversari non decidano di portargli via la “sua” tessera con una costruzione “parziale”.

Commento finale

Tutte le nostre... cavie hanno apprezzato **Monastero** durante le partite test: i giocatori più esperti naturalmente hanno sottolineato il fatto che, pur essendo un gioco piacevole, mancava un po' di originalità, ma molti di loro hanno voluto ugualmente partecipare a più partite e questo significa che lo hanno comunque apprezzato.

A noi è piaciuto anche per altri motivi: per prima cosa perché è semplice da spiegare ai novellini, con la sua sequenza davvero molto semplice e lineare; poi perché lo abbiamo anche giocato “in famiglia” ed è bastata una partita di prova (con qualche aiutino naturalmente) per renderlo accessibile a tutti; infine perché qui non serve “sforzarsi troppo le meningi”, ma basta decidere che “strada” prendere all’inizio del gioco e seguire quel programma fino alla fine.

Se qualcuno dei lettori ha il compito di spiegare i nuovi giochi agli amici probabilmente troverete utile lo schema riassuntivo che noi abbiamo preparato per... semplificarci ulteriormente la vita durante i test: lo troverete in [questa pagina del sito bigcream](#).

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