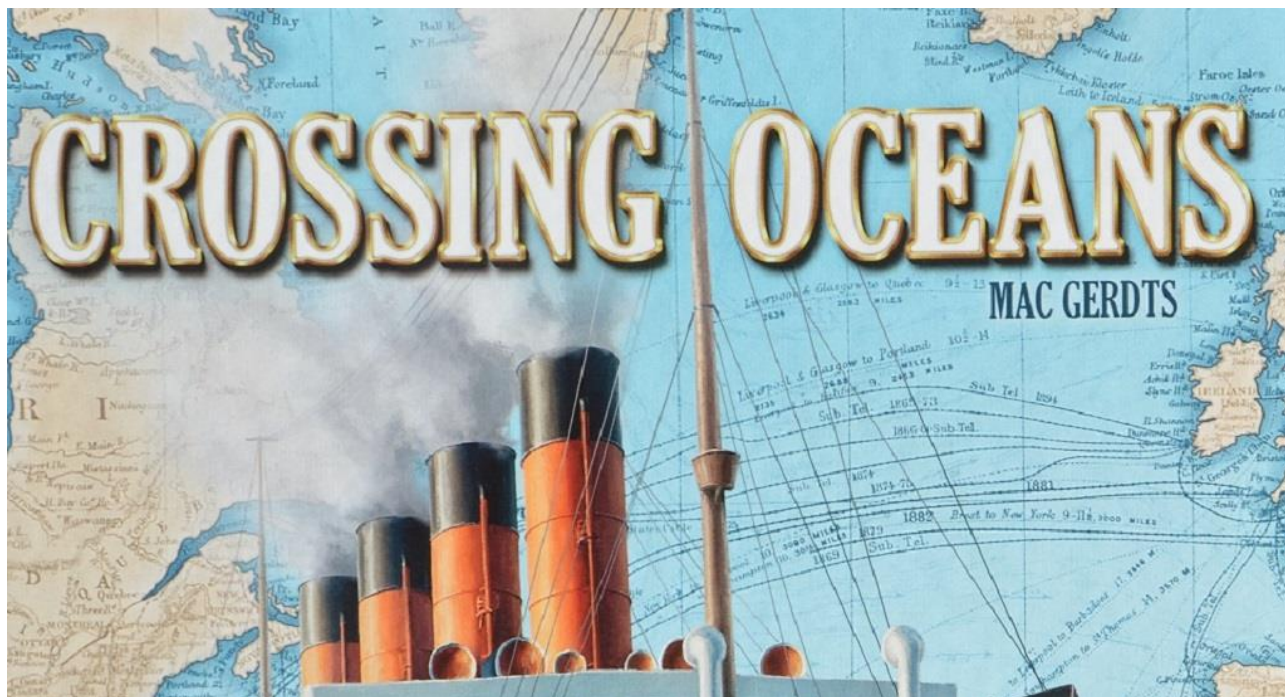


CROSSING OCEANS

I grandi bastimenti solcano gli Oceani fra fine '800 e primi '900



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 30-10-2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

Nel gennaio 2018 presentammo su queste pagine [Transatlantic](#) (il cui autore è sempre Mac Gerds) e vi raccontammo di averlo trovato un buon gioco, anche se non all'altezza di altri dello stesso autore. Nel 2022 Mac presentò ad Essen **Crossing Oceans**, edito anch'esso da [PD Verlag](#) (e dedicato a 2-4 giocatori di 14 anni o più) che si basa sul vecchio titolo ma che è stato trasformato completamente rendendolo sicuramente migliore.

Chi fosse interessato ad una comparazione dei due giochi può leggersi il vecchio articolo di Balena Ludens: le differenze però sono sensibili e se andate in fondo a questo articolo potete trovare l'elenco delle principali, anche perché noi ci occuperemo solamente della nuova versione.

Unboxing

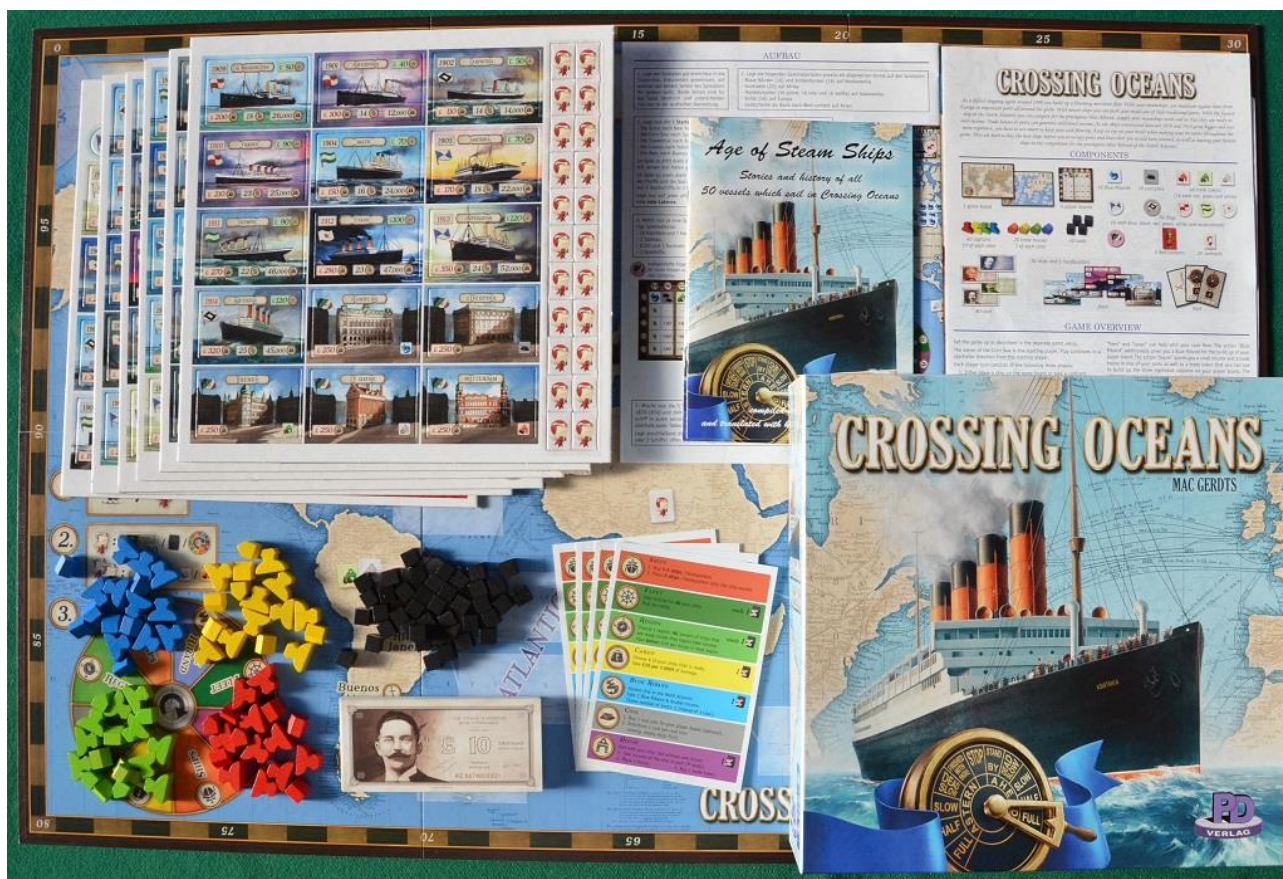


Foto 1 – I componenti.

La scatola di **Crossing Oceans** contiene un grande tabellone (560x840 mm) stampato su entrambi i lati: sul lato A, oltre alla Roundel, i continenti sono disegnati in maniera “spartana” e ognuno è associato a un certo numero di caselle (da 2 a 4); sul lato B il disegno è molto... “geografico”, con tutti i dettagli “politici” dei continenti (ma con lo stesso numero di caselle).

Questa nuova versione è sicuramente interessante, ma noi abbiamo sempre preferito giocare sul lato A.

La componentistica è completata da 6 fustelle con tutte le tessere necessarie (plance personali, sommario, bastimenti, blue ribbon, carbone, sedi commerciali, contratti e 54 gettoni “bandiera” da posizionare durante il gioco sulle navi), dai segnalini di legno colorato (Capitani e Depositi) e dalle banconote (rimaste le stesse di Transatlantic).

La qualità e la robustezza dei materiali sono buoni e non hanno mai dato problemi particolari durante le partite, salvo il rischio di far cadere carbone o capitani dalle tessere bastimento quando vengono spostate sul tabellone.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Un apposito pieghevole viene utilizzato durante la preparazione del tavolo per una partita a **Crossing Oceans**: quasi tutti i componenti trovano posto sul tabellone stesso, all'interno dei Continenti. Così i gettoni “Carbone” e “Nastro Azzurro” vengono messi sul Nord America, le tessere “Commercio” (bianche, rosse e verdi) sul Sud America, i cubetti del “Carbone” in Europa, le “Banconote” in Asia, ecc.

Poi si prendono le tessere “nave speciale” disponibili all’inizio: esse rappresentano gli ultimi velieri (clippers) costruiti per solcare gli oceani, e ognuno di essi verrà posizionato sul mare corrispondente, accompagnato da una tessera “lanterna Rossa” (che segnerà per tutta la partita la nave più “vecchia” in ogni area marina).

Tutte le tessere “Bastimento” vengono divise per epoca (da “0” a “9”) e impilate con le più recenti (Livello “9”) in basso e le più vecchie (Livello “0”) in cima.



Foto 3 – Esempio di bastimenti dei Livelli 1-4.

Ogni nave è contraddistinta da alcune caratteristiche:

- (1) l'anno in cui fu messa in servizio (in alto a sinistra);
- (2) il suo nome (al centro);
- (3) il costo iniziale (in basso a sinistra);
- (4) la sua velocità massima (in basso al centro);
- (5) il peso massimo di merci (in migliaia di tonnellate) che può trasportare (in basso a destra);
- (6) la sua “rendita” quando viene utilizzata (cifra in alto a sinistra, su sfondo verdino);
- (7) una bandiera (ce ne sono 5 tipi diversi più un “jolly” multicolore).

Tutti i numeri che vedete stampati sulle navi hanno la loro importanza durante la partita e proprio per questo li abbiamo sottolineato in questo paragrafo.

I giocatori ricevono 150 Sterline, una plancia, una scheda sommario per le azioni e una tessera “Contratto”, oltre ai 10 Capitani e alle 7 “casette” (depositi) del colore scelto.

Il Gioco



Foto 4 – La postazione di un giocatore all’inizio della partita.

Le partite a **Crossing Oceans** iniziano prendendo le 5 tessere “bastimento” del livello “0” e distribuendone (a caso) una ad ogni giocatore: in base all’anno di messa in servizio tutti metteranno un “capitano” del loro colore su uno dei velieri (clippers) precedentemente piazzati sul tabellone. Chi ha in mano la nave “0” più vecchia riceve il comando del “Clipper” più giovane e così via. Le navi “0” vengono messe provvisoriamente nella riserva dei giocatori, come vedete nella Foto 4, pronte per essere “varate” in seguito. Tutti mettono sulla loro plancia i gettoni “bandiera” delle navi acquisite e posizionano uno dei loro “Capitani” al centro della roundel: servirà per selezionare le azioni durante l’intera partita.

Si riempie infine con i bastimenti il display di 6 caselle nella parte alta del Tabellone: è qui che potremo in seguito acquistare nuove imbarcazioni, sapendo che ogni casella ha un extra costo che può variare da 10 Sterline (nella prima casella) a 60 (nell’ultima). Su ogni nave si mette un gettone “bandiera” dello stesso tipo di quella stampata.

Ma è arrivato il momento di dare un’occhiata alla “Roundel”: questa è infatti la grande novità di **Crossing Oceans** rispetto al fratello più anziano e, come in alcuni dei primi giochi di Mac Gerdts, le azioni dei giocatori vengono decise proprio qui.



Foto 5 – La roundel di Crossing Oceans.

Come vedete nella foto si tratta di un cerchio diviso in 8 settori che corrispondono a 7 diverse azioni (ci sono infatti due settori “Ships” uguali): all’inizio della partita ogni giocatore sceglie un settore, vi mette sopra il suo Capitano ed esegue l’azione relativa. In seguito è possibile spostare il segnalino gratuitamente di 1-2-3 settori (in senso orario) per eseguire un’altra azione, e così via: vedremo più avanti che sarà possibile avanzare anche più di 3 caselle, ma solo a certe condizioni. Le azioni disponibili sono:

- **SHIPS:** in queste due caselle è possibile acquistare al “mercato” da 1 a 3 nuove navi, pagando il costo di costruzione (stampato sulla tessera) e l’extra costo indicato nella casella da cui si preleva la tessera scelta. Terminato l’acquisto verranno inserite TRE nuove navi sul Display: questa cifra è fissa, quindi si devono spostare tutte le tessere del display verso sinistra per fare posto alle nuove. Le navi che vengono “espulse” verranno messe in un’apposita area (chiamata Docks) da cui i giocatori potranno in seguito acquistarle al prezzo nominale e senza extra-costi. Le navi acquistate vengono provvisoriamente depositate nella riserva dei giocatori e potranno essere “varate” all’inizio del successivo turno del giocatore interessato (come vedremo fra poco).
- **FLEET:** tutte le navi del giocatore fanno incassare la loro “rendita”, purché siano in grado di navigare. Per i velieri la cosa è automatica, ma per ogni bastimento a vapore è necessario spendere un cubetto carbone (che deve essere già sulla nave).

- **CARGO:** è l'equivalente di "Fleet" ma in questo caso si incassano 10 sterline per ogni 1000 tonnellate di carico, come indicato sulla nave: così se un bastimento può trasportare 6.000 tonnellate, per fare un esempio, il giocatore incassa 60 sterline.
- **REGION:** in questo caso il giocatore indica una delle aree di mare e TUTTE le navi che vi si trovano (amiche o degli avversari) incassano la loro rendita (sempre se possono pagare il carbone o se sono velieri).



Foto 6 – Le tessere “Carbone” (a destra) e “Blue Ribbon”.

- **COAL:** questa è un'operazione in due fasi. Per prima cosa il giocatore acquista una tessera “Carbone” che piazza sulla sua plancia, eventualmente pagando il costo indicato nella casella che va a coprire. Poi incassa tanti cubetti di carbone quante sono le tessere che ha ora in quella colonna (compresa quella gratuita stampata direttamente sulla plancia). Il carbone acquistato deve essere subito distribuito sulle navi già in mare e nella maniera più equa possibile.
- **HOUSE:** con questa azione è possibile costruire un “deposito” (casetta colorata) in uno dei porti dell'area marina in cui naviga almeno uno dei bastimenti del giocatore. Se la nave possiede almeno un “carbone” il giocatore può spenderlo e incassare anche la sua rendita. Se sul porto c'è già un deposito di altri giocatori il nuovo arrivato deve pagare 30 sterline a ciascuno di essi. Dopo aver

piazzato il Deposito il giocatore sceglie una delle tessere “Commercio” (bianche, verdi e rosse) e la piazza sulla sua plancia, pagando eventualmente il costo della casella appena coperta.



Foto 7 – Le tessere “Deposito”.

- **BLUE RIBBON**: questa azione può essere scelta solo se un giocatore ha in quel momento nel Nord Atlantico la nave PIU' VELOCE: in tal caso paga un carbone (preso naturalmente da quella nave) ed ottiene il doppio della rendita. Inoltre riceve una tessera “Blue Ribbon” da piazzare sulla prima colonna della sua plancia: se la colonna è piena il giocatore, al suo posto, può prendere un Deposito. Nel caso la velocità sia pari a quella di un'altra nave il giocatore può ancora ricevere la rendita doppia e la tessera ma deve pagare 2 cubetti di carbone.

Avevamo anticipato che **Crossing Oceans** poteva diventare anche un gioco... “cattivo”, e in effetti questo è vero nel momento in cui dobbiamo varare nuove navi. Si tratta della prima operazione che il giocatore può eseguire quando è il suo turno: una volta scelta l'area in cui inviare la nuova nave è necessario verificare se in quel luogo ci sono navi più vecchie, sapendo che la tessera “Lanterna rossa” indica sempre il bastimento più anziano.



Foto 8 – Inserimento di una nuova nave in un’area di mare.

Per spiegarci meglio utilizziamo un esempio (e la Foto 8 qui sopra): il giocatore Giallo sta per varare nell’Oceano Indiano la “Olympic” (anno 1911, appena fornita di un Capitano e di un cubetto gratuito di carbone); la lanterna rossa è attualmente sulla Oceanic (1899) per cui essa viene tolta dal tabellone, perdendo il suo carbone (se ne aveva a bordo), e viene resa al suo proprietario (il giocatore Rosso nel nostro esempio). Quest’ultimo potrà rimetterla nuovamente in mare (al suo turno) in un’altra zona dove ci sono navi più vecchie. Prima di procedere oltre la “Lanterna Rossa” viene spostata sulla nave più anziana (che nel nostro esempio è la Baltic, 1904, di proprietà del giocatore Blu).

In alternativa al varo di una nave (se il giocatore non ne ha nella sua riserva oppure se non vuole giocarne alcuna) si riceve una tessera “Contratto”.



Foto 9 – Le tessere “Contratto” (a destra) e le “Lanterne rosse”.

Queste tessere sono una specie di Jolly e possono essere usate per:

- scambiare con la banca per ricevere 20 sterline;
- acquistare un cubetto di “Carbone” da piazzare subito su una nave;
- spostare il proprio segnalino sulla Roundel di più di 3 spazi (da 4 a 7);
- costruire un “Deposito” (al costo di 2 Contratti) in un porto adiacente ad un mare con una delle proprie navi (ma senza incassarne la “Rendita”).

Quando la pila delle tessere “Bastimento” si esaurisce la partita a **Crossing Oceans** volge al termine: si eseguono ancora tre turni completi e poi si passa al conteggio dei Punti Vittoria (PV).

Il calcolo dei PV richiede un po’ di pazienza e segue una procedura ben definita:

- (1) i giocatori restituiscono le tessere “Contratto” possedute e i cubetti di carbone delle proprie navi, ricevendo per ognuno 20 Sterline;

(2) poi si somma il denaro della propria compagnia e si divide per 100 il totale ottenuto: questi sono i primi PV da conteggiare;

(3) in seguito si incassa 3 PV per ogni Capitano ancora in mare e per ogni Deposito costruito;

(4) infine si moltiplica il numero di “gettoni Bandiera” di ogni tipo per il valore raggiunto dalle tessere che appaiono sulla corrispondente colonna della plancia personale.



Foto 10 – La postazione di un giocatore durante la partita.

Utilizziamo questa foto, presa durante una partita a **Crossing Oceans**, per mostrarvi un esempio di conteggio: il giocatore deve ancora posizionare una bandiera “Jolly” (la vedete a sinistra dei contratti, con il fondo rosa) ma possiamo supporre che la metterà sulla colonna “verde”, ed a questo punto possiamo effettuare il seguente calcolo:

- 3 bandiere blu x 5 PV del Blue Ribbon = 15 PV
- 1 bandiera grigia x 7 PV Carbone = 7 PV
- 3 bandiere verdi x 7 PV = 21 PV
- 1 bandiera bianca x 5 PV = 5 PV
- 1 bandiera rossa x 7 PC = 7 PV

Per un totale di 55 PV, ai quali si devono aggiungere quelli dei Depositi e Capitani sul tabellone e del denaro... convertito. Ovviamente chi ottiene il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

Crossing Oceans è soprattutto un gioco di finanze: lo scopo reale è infatti quello di accumulare la maggior quantità di denaro per poter acquistare navi sempre più moderne con cui fare ancora più soldi da investire su altri bastimenti... ecc.: avete capito! In realtà i soldi a fine partita non valgono che pochissimi punti, quindi la necessità di farne tanti serve solo a consegnare alla vostra compagnia un buon numero di navi, sempre più moderne, accumulando i “gettoni bandiera” che faranno da moltiplicatore nel conteggio finale e sloggiando i bastimenti della concorrenza per penalizzarli.



Foto 11 – Le banconote del gioco.

Per fare soldi però dobbiamo avere delle navi in mare e tutte dovranno essere ben rifornite di carbone, quindi nei primi turni è consigliabile acquistare navi con bandiera “nera” ed andare a fare l’azione “Carbone” più volte possibile: aggiungerete cubetti alle navi in mare, accumulerete gettoni bandiera e aggiungerete tessere alla seconda colonna della vostra plancia.

I “Depositi” giocano un ruolo altrettanto importante in **Crossing Oceans**, quindi cercate di costruirne il maggior numero possibile finché i porti sono ancora vuoti: eviterete di pagare soldi agli avversari e farete più PV a fine partita, senza contare che ogni tessera colorata servirà ad aumentare il vostro punteggio. Per esperienza abbiamo capito che è meglio riempire il più possibile una colonna e dare la caccia alle navi con quel colore piuttosto che aggiungere tessere in ogni colonna e acquistare tante navi con bandiere diverse. Per esempio tre gettoni bandiera e 5 tessere danno 50 PV, mentre 2 gettoni e due tessere per colonna (quindi il doppio dei gettoni e una tessera in più) danno soltanto $2 \times 5 \times 3 = 30$ PV

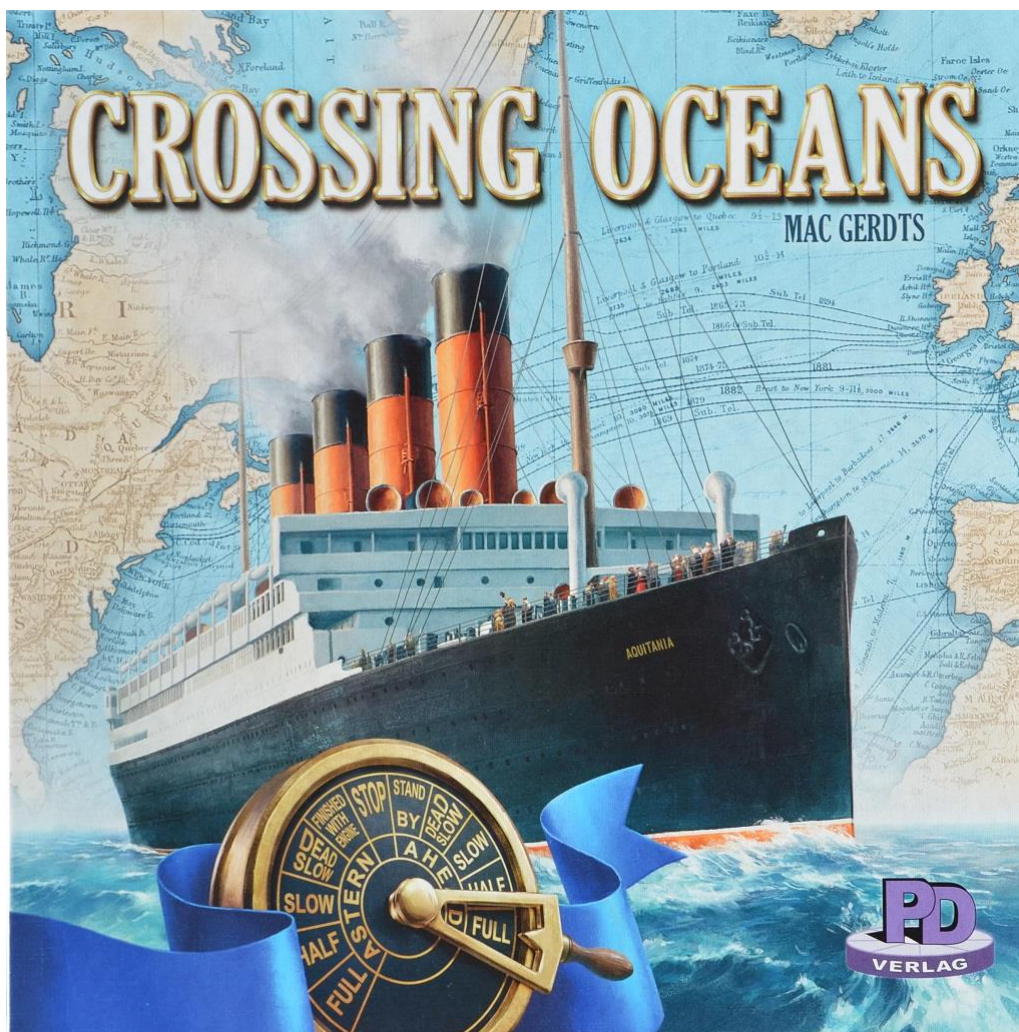


Foto 12 – La scatola di Crossing Oceans.

Le ultime tessere “bastimento” della pila indicano in realtà i grandi porti europei (Amburgo, Brema, Le Havre, Rotterdam e Liverpool): esse sono piuttosto costose (250 sterline ciascuna) ma assegnano bandiere Jolly, per cui quando entrano in gioco le navi del livello “8” fate in modo di mettere rapidamente in cassaforte almeno 600 sterline per acquistarne, possibilmente, un paio e sfruttare i Jolly nel conteggio della plancia: altro motivo per avere almeno una colonna piena...

La cosa più “fastidiosa” di **Crossing Oceans** è quando un avversario viene a rompervi le scatole in un’area, aggiungendo una nave nuova e scalzando la vostra (che aveva la lanterna rossa), riducendo di fatto le vostre possibilità di fare rendite. Quindi tenete d’occhio chi acquista navi molto più giovani delle vostre e, visto che per un turno non potranno vararle, sfruttate la vostra occasione per incassare le rendite, avendo la “consolazione” di farle uscire di scena senza perdere neppure un cubetto di carbone.

Naturalmente vorrete poi rendere “pan per focaccia” alla prima occasione a chi è venuto a minacciare la vostra società, giusto? Beh, non fatelo... per principio, ma solo se la vostra compagnia ha effettivamente bisogno di entrare in una certa area. Dovete sempre e solo pensare a fare progressi ad ogni turno, quindi evitate le vendette!

Infine non dimenticate le possibilità che possono darvi le tessere “Contratto”: non c’è bisogno di spenderle ad ogni turno, ma se riuscite ad accumularne 2-3 potrete poi utilizzarle al meglio quando arriverà l’occasione giusta: per esempio per caricare un carbone su una o più navi e utilizzarle

subito per fare soldi o perché una di esse sta per essere eliminata; oppure per aggiungere un deposito in un porto; ecc.

Commento finale

Dopo un paio di partite a **Crossing Oceans**, e prima di procedere con ulteriori test, abbiamo deciso di provare almeno una volta Transatlantic, che avevamo giocato alcuni anni fa. Volevamo capire se valesse la pena di fare una recensione del gioco nuovo oppure se fosse bastata una semplice presentazione con qualche comparazione. Il risultato è che effettivamente il nuovo gioco è davvero tutt'altra cosa, decisamente più interessante del vecchio e all'altezza delle altre opere di Mac Gerds: per questo è stata necessaria una vera e propria nuova recensione.

Il gioco è molto interattivo e le piccole “cattiverie” sono all'ordine del giorno: mettere una casetta nel porto prima degli avversari, espellere una loro nave da un mare, acquistare un bastimento con la bandiera che serviva ad un altro, ecc. Quindi se siete persone un po'... permalose non so se consigliarvi di giocare a **Crossing Oceans**. Tutti gli altri invece si divertiranno ancora di più sapendo di poter mettere un po' i bastoni fra le ruote agli amici.

Anche per i possessori di Transatlantic c'è una buona notizia: senza dover acquistare il gioco nuovo la PD Verlag ha messo in commercio, a un prezzo contenuto, un kit per l'aggiornamento.

Come vi abbiamo anticipato, prima della partita al vecchio gioco, abbiamo anche fatto una comparazione dei componenti e i lettori più curiosi (o quelli che possiedono Transatlantic) possono trovare la lista qui sotto.

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

CROSSING OCEANS (CO) e TRANSATLANTIC (TA)

(Comparazione fra i materiali dei due giochi)

1 – TABELLONE

(CO): Tabellone unico (560x840 mm) montato su cartone robusto e con due facce: una schematica ed una “geografica”. L'extra costo per l'acquisto dei bastimenti sul display è di 10/20/30/40/50/60. L'oceano australiano è stato sostituito dalla “Tasmania” con due sole caselle. Sul lato sinistra compare la “roundel” con le varie azioni.

(TA): il tabellone è costituito da 5 plance separate e da un espositore per l'acquisto delle navi, con un costo extra di 0/10/20/30/50/70. L'oceano Australiano ha tre caselle.

2 – PLANCE DEI GIOCATORI

(CO): 4 plance quadrate (160x160 mm) con 5x5 caselle e premi di 30/60/90 per le ultime tre di ogni colonna. Ci sono poi 4 tessere con le spiegazioni delle azioni roundel.

(TA): 5 plance (170x175 mm) con 5x5 caselle e 1 plancia (140x265 mm) per i punti.

3 – BASTIMENTI

(CO): 55 tessere (45x70 mm) di cui 5 iniziali: non ci sono più le “bandiere”.

(TA): 55 carte (59x91 mm).

4 – TESSERE VARIE

(CO): 16 blue ribbon, 16 coal, 16 freight, 16 mail, 16 passengers, 22 contratti, 5 Lanterne Rosse e 54 gettoni “Bandiera”.

(TA): 12 blue ribbon, 16 coal, 13 freight, 12 mail, 13 passengers e 32 contratti.

5 – BANCONOTE

Invariate.

6 – CARBONE

40 Cubetti (Invariati).

7 – SEGNALINI DEI GIOCATORI

10 Capitani e 7 Depositi (invariati).

8 – EXTRA

(CO): nessun extra.

(TA): 32 carte per le azioni (tipo “Concordia”) e 22 carte “Extension” (A e B).