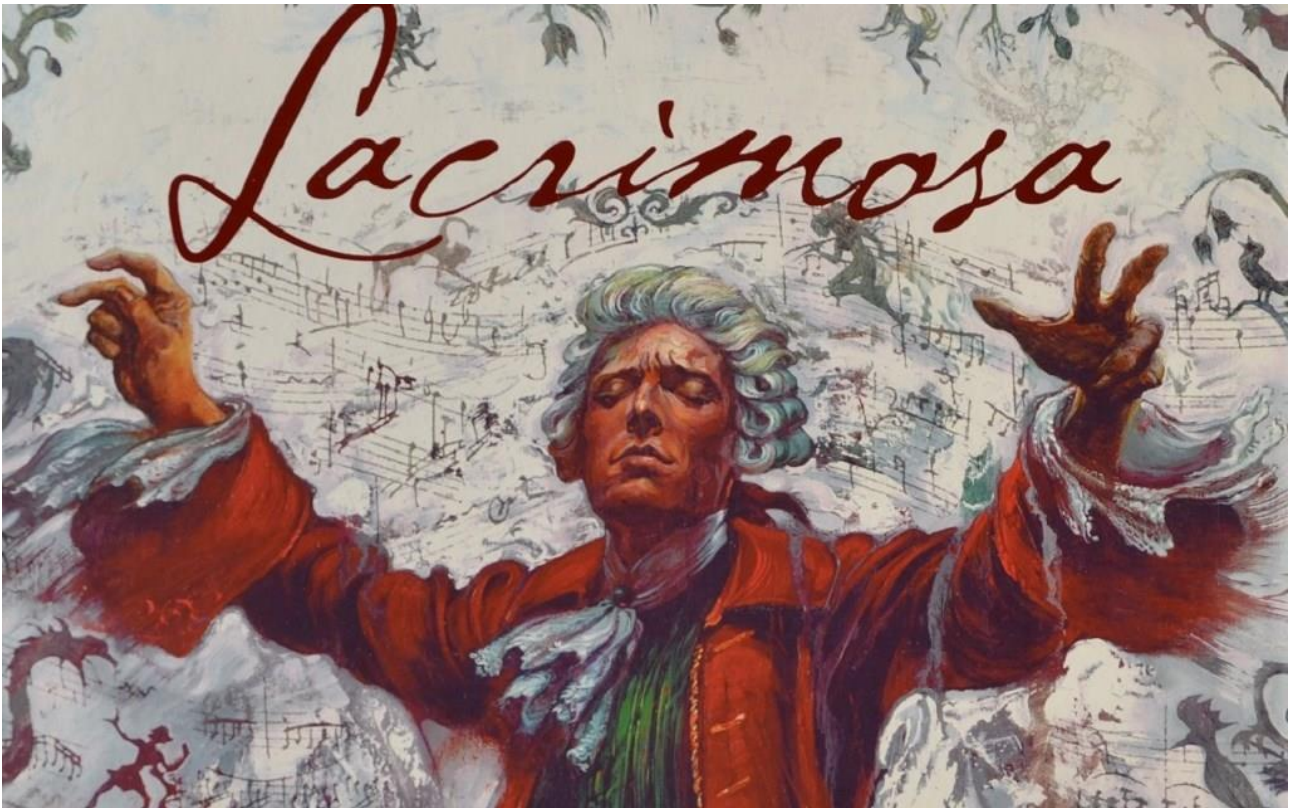


LACRIMOSA

Completiamo il “Requiem”, l’ultima opera di Wolfgang Amadeus Mozart



Introduzione

Il mondo dei giochi “moderni” entrò molto probabilmente nel campo delle rappresentazioni teatrali con [Shakespeare](#) (di Hervé Rigal) mentre con **Opera** (di Hans Van Tool) si passò a quello dei grandi compositori dell’800: ora con [Lacrimosa](#) (edito da *Devir*, per 1-4 giocatori di 14 anni o più) dobbiamo confrontarci con l’ultima composizione di uno dei più grandi maestri di musica della storia (morto purtroppo molto giovane), cercando di aiutare la moglie, trovatasi improvvisamente in grosse difficoltà economiche.

In quell’epoca (il ‘700) molti artisti erano supportati dai regnanti o dalla ricca nobiltà, ma Mozart (che compose la sua prima opera a soli 5 anni) fu il primo a scegliere la strada della libera professione, pur essendo anche compositore “ufficiale” della Corte di Vienna. Per questa sua scelta aveva però bisogno di essere supportato da importanti “mecenati” che lo aiutavano finanziariamente prima che potesse comporre e vendere nuove opere.

La morte colse Mozart a soli 35 anni mentre stava scrivendo la “Messa di requiem in Re minore” di cui “lacrimosa” (un larghetto) doveva essere la sesta ed ultima “sequentia”: la moglie dovette quindi rivolgersi ad alcuni “sponsors” e a qualche “allievo” (ed amico) del marito per completare l’opera ed incassare il compenso pattuito.

In **Lacrimosa** i giocatori vestono proprio i panni di alcuni di questi mecenati e, in 90 minuti di gioco, cercano di aiutare la vedova a realizzare il suo progetto. Non ci resta che andare a vedere... come!

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Prendendo in mano la scatola il “peso” fisico ci anticipa che all’interno troveremo un gran numero di componenti, e questa impressione viene confermata non appena togliamo il coperchio.

Sul tabellone, di cartone robusto, è praticamente riassunta tutta la vita del compositore, fra ricordi personali, opere, viaggi, amici e partiture musicali: le quattro plance dei giocatori sono realizzate in cartone multistrato per creare delle “feritoie” (slot, nella parte alta e bassa) entro cui inserire le carte che ci permetteranno di eseguire le azioni o di incassare risorse.

Poi ci sono più di 100 carte (che esamineremo più in dettaglio perché sono il cuore del gioco), un centinaio di segnalini vari di legno colorato, tessere e monete (ducati) da defustellare, ecc.



Foto 2 – La dotazione iniziale dei giocatori: notate in particolare i cilindretti di legno, colorati e serigrafati con “crome” e “biscrome”.

I materiali di **Lacrimosa** sono tutti di buona qualità e graficamente ben fatti: i segnalini di legno sono in gran parte serigrafati; le illustrazioni sulle carte sembrano piccoli “quadri” che illustrano oggetti e teatri dell’epoca; la tessera del primo giocatore ha la forma di un “diapason”; ecc. Tutto aiuta, in definitiva, ad entrare al meglio nell’ambientazione scelta dai due autori iberici.

Come facciamo spesso vi consigliamo di dividere il più possibile i componenti, usando sacchetti di plastica trasparente, in modo da facilitare la preparazione e, finita la partita, per rimettere tutto a posto in buon ordine.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita con 4 giocatori.

La preparazione di **Lacrimosa** richiede un po' di tempo e di attenzione, cominciando proprio dal tabellone: al centro c'è una mappa dell'area centro-settentrionale dell'Europa con tutte le località dove fece tappa Mozart per i suoi concerti o le sue visite, ed è proprio qui che dobbiamo posare le prime tessere "Città" (rettangolari) e "Corte Reale" (quadrato). Nella parte alta metteremo invece 7 carte "Epoca I" (che mostrano "Ricordi" ed "Opere" del maestro) mentre in basso ci saranno le tessere dei compositori allievi o amici di Mozart: il gioco ne fornisce quattro set differenti, ma in ogni partita se ne useranno soltanto due (i giocatori potranno così variare a piacimento le tessere in gioco). Mettiamo infine tutti gli altri segnalini, monete, carte e tessere di riserva accanto al tabellone, posizionando il segnalino "Mozart" sulla città di Stoccarda.

Tutti ricevono un set di 10 carte iniziali: un'Opera e 9 Ricordi. I set sono tutti uguali e le carte servono ad eseguire le azioni di base e/o ad incassare un certo numero di risorse, con un

meccanismo che vedremo fra poco: durante la partita cercheremo di sostituirle pian piano con altre più potenti che acquisteremo sul tabellone.

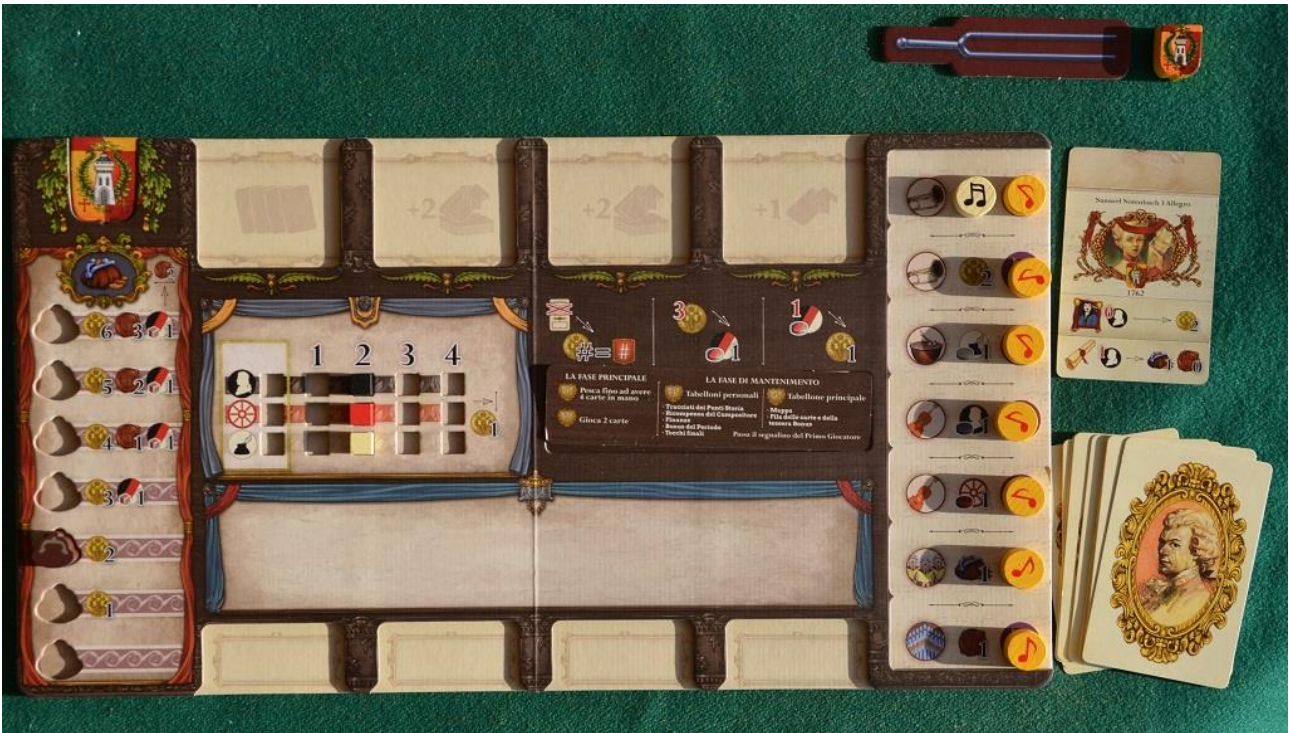


Foto 4 – La plancia dei giocatori.

Come abbiamo anticipato, la plancia di ogni giocatore è realizzata in cartone multistrato in modo da creare degli “slot” per l’inserimento delle carte (li vedete nella foto 4 qui sopra, in alto e in basso), e delle “finestre” per incastonare altri elementi, come la tessera “sommario” nella zona di centro destra (ce ne sono 4 per ognuna delle 5 lingue utilizzate): oppure i 3 cubetti “Storia” (nero, rosso e bianco) da piazzare sulla seconda casella dei tracciati “risorsa” (centro-sinistra); un “borsellino” da inserire a sinistra, sulla casella 2 del tracciato finanziario; uno “stemma” (di cartone) da mettere in alto a sinistra (per segnalare il raggiungimento di 100/200 PV).

Sempre sulla plancia vengono posati i cilindretti “Nota Musicale” (li vedete a destra nella foto, con la faccia “croma” in alto). Un altro segnalino “Stemma” (questa volta di legno serigrafato: è quello accanto al diapason per il Primo Giocatore) deve essere infine posato sul tracciato “Punteggio” del tabellone. Il Primo giocatore riceve 10 Ducati, il secondo 11 Ducati, il terzo 10 Ducati ed un Punto Vittoria (PV), il quarto 11 Ducati e 1 PV.

Tutti mettono la carta “Opera” a destra della plancia e mescolano le nove carte ricordo, poi ne pescano quattro da tenere in mano.

Il Gioco

Le carte, come abbiamo anticipato, sono il vero “motore” di **Lacrimosa**, quindi cominciamo con un’occhiata a quelle che vengono consegnate ai giocatori ad inizio partita (Foto 5).



Foto 5 – Le carte iniziali.

La prima in alto a destra è l’Opera (scritta dalla sorella di Mozart) con cui si inizia la partita e presenta, oltre ad una immagine d’epoca, due istruzioni: la prima (con l’immagine di un cantante) indica cosa bisogna pagare se vogliamo rappresentarla in teatro e cosa otterremmo in cambio. Nel nostro caso pagando 0 cubetti “Talento di Mozart” (neri) riceveremmo 2 Ducati. La seconda indica cosa incasseremmo se decidessimo invece di venderla: nel nostro esempio dovremmo pagare un talento di Mozart per ottenere un avanzamento del borsellino sulla nostra plancia (che ci farà incassare in seguito più soldi e qualche bonus). Tenete a mente questo schema perché è lo stesso anche per tutte le altre carte Opera, naturalmente con diversi costi e bonus.

Le altre carte vengono chiamate “Ricordi” e mostrano nella parte alta il tipo di “Azione” che fanno eseguire e, in basso, le “Risorse” che si incassano. Vediamole meglio allora, una dopo l’altra, da sinistra a destra e dall’alto in basso:

- Scrivere un’opera (carta, calamaio e penna) significa scegliere una carta “Opera” sul tabellone (pagando quanto indicato nella casella da cui la preleviamo) per metterla di fianco alla nostra plancia, pronta per l’esecuzione o la vendita;
- Viaggiare (carrozza) significa spostare il segnalino di Mozart per fargli raggiungere una qualsiasi località sulla mappa, pagando risorse “viaggio” (cubetto rosso o segnalini con la “ruota”) e quanto richiesto dalla tessera di arrivo per incassare poi quanto indicato;



Foto 6 – Alcune carte Ricordo delle diverse Epoche: notare come aumentino i bonus e i vantaggi delle azioni più si avanza col tempo.

- Ricordare (candela ed agenda) vuol dire acquistare una carta “Ricordo” dal tabellone (pagando quanto indicato nella casella in cui si trova) per metterla sotto la propria plancia, in uno “slot” occupato già da un’altra carta, la quale verrà eliminata definitivamente dal gioco. In questo modo aumenteremo il numero delle risorse guadagnate a fine round ed avremo carte più potenti per le future azioni.
- Eseguire o Vendere un’opera (artista e pergamena): ne abbiamo già parlato con la carta “Opera” iniziale e questa è proprio l’azione che ci permette di scegliere una delle due opzioni;
- Scrivere il Requiem (croce): serve a chiedere l’aiuto dei musicisti per completare una partizione (ne parleremo meglio più avanti).

Una partita a **Lacrimosa** dura 5 rounds (Epoche) e ognuno di essi ha quattro turni, tutti con la stessa sequenza:

- (1) I giocatori, a turno, inseriscono due carte nella loro plancia: una in alto (ad indicare l'azione scelta) ed una in basso, sotto la prima, ad indicare le risorse che vogliono incassare a fine round;
- (2) Eseguono poi le azioni indicate dalla carta ed eventuali azioni "gratuite" (pagare 3 Ducati per avere un dischetto del colore voluto, nero, bianco o rosso, oppure pagare 1 dischetto per avere un Ducato o infine incassare 1-5 Ducati se non si esegue l'azione della carta);
- (3) Pescano due carte dal loro mazzo per ripristinare la loro mano.

Il round (Epoca) termina quando tutti hanno eseguito quattro azioni (cioè quando i giocatori hanno riempito gli otto slot della loro plancia).



Foto 7 – Ecco come si presenta la plancia di un giocatore al termine del round: notate che ha tre opere pronte, due tessere Corte Reale, 6 dobloni e gli sono rimasti solo tre cilindretti "Nota", ma ha accumulato qualche dischetto "Risorsa" al centro della sua plancia.

A fine epoca si eseguono delle operazioni (chiamate "Manutenzione" nel testo) che servono a:

- Incassare "Punti Storia" spostando i cubetti colorati di tante caselle quanto indicato dalle risorse "sotto" la plancia, ripartendo sempre dal valore "0" di ogni tracciato;
- Ottenere bonus se si hanno tessere "Compositore" o "Epoca" che lo permettono;
- Incassare i Ducati e i Bonus indicati dal borsellino (a sinistra della plancia);
- Girare tutte le tessere sulla mappa per mostrare il lato "dorato" (che dà bonus più abbondanti o importanti);

- Togliere le carte più a destra dal tabellone, fare scorrere le altre ed aggiungerne delle nuove prese dall'Epoca successiva;
- Passare il diapason al giocatore a sinistra.

Poi si ricomincia tutta la sequenza.



Foto 8 – La zona dei "Compositori" all'inizio di una partita.

Un discorso a parte merita l'azione "Requiem" di **Lacrimosa**: essa si esegue infatti nella zona dei Compositori, che è divisa in cinque "partiture" (più o meno secondo il progetto originario di Mozart): Kyrie, Sequentia (dove troviamo proprio la parte chiamata "Lacrimosa"), Offertorium, Sanctus e Agnus Dei.

Ogni partitura contiene dei simboli di strumenti musicali (fiati, percussioni, violini, pianoforte, coro): in basso, ad inizio partita, vengono posizionate le tessere dei due compositori scelti (nel nostro esempio sono Stadler ed Eyber) a formare delle piccole pile di "costo" crescente.

Il giocatore che sceglie l'azione Requiem deve scegliere uno strumento sulla sua plancia, prendere il corrispondente cilindretto "Nota Musicale" e "coprire" uno dei simboli della partitura che corrisponde allo strumento scelto: se lo posa con il lato "croma" in alto deve prendere la tessera più in alto del primo compositore (pagando quanto indicato); se invece lo posa sul lato "biscroma" prende una tessera del secondo.

La tessera scelta viene spostata ora sulla plancia personale e messa nella riga da cui era stata tolta la "nota": il giocatore guadagna il bonus stampato, che può essere "istantaneo" (una tantum) oppure permanente (da utilizzare nella fase indicata).

Notare che alcune immagini delle partiture sono coperte da un gettone: ad inizio partita infatti si estrae a caso una carta "Costanza" (questo era il nome della moglie di Mozart) e si coprono con dei gettoni gli strumenti indicati (in base al numero dei partecipanti). Quelle caselle, ovviamente, non possono essere più coperte dalle "note" dei giocatori.



Foto 9 – La zona Compositori alla fine della partita.

Alla fine di ogni partita a **Lacrimosa** i giocatori possono guadagnare qualche PV extra se hanno la maggioranza in una o più “partizioni”: utilizziamo la Foto 9 qui sopra per fare un esempio.

Vediamo che nella seconda partizione (Sequentia) c’è stata unanimità di giudizio (tutte “crome”) ma il giocatore giallo ne ha due mentre il blu ne ha una sola: il giallo vince e guadagna dunque 4 PV extra (come indicato nei sigilli rossi in basso) mentre al blu andranno 2 PV.

Nella quarta partizione (Sanctus) le cose sono un po’ diverse: qui infatti ci sono tre “biscrome” ed una sola “croma”, quindi a vincere è il secondo artista e per calcolare la classifica si contano solo i voti del secondo compositore: il blu ne ha due (quindi ottiene 6 PV) ed il giallo uno solo (3 PV).

Calcolato il totale si assegna come al solito la vittoria ha chi ha il punteggio più alto.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 10 – Ecco come si presenta il tavolo al termine di una partita a tre.

Come in tanti altri giochi di questo livello, anche in **Lacrimosa** è possibile fare punti in vari modi, ma occorre una strategia di base, cosa che potrete cominciare a decidere solo dopo le primissime partite di prova, necessarie per imparare la meccanica: non è possibile, per lo meno a nostro avviso, fare “tanto” di “tutto” e quindi è necessario darsi qualche priorità, anche se non si possono trascurare del tutto le altre opzioni per aggiungere punti extra al proprio totale

Una delle strategie più usate sui nostri tavoli è stata quella di collezionare il maggior numero di Opere possibili, usandone alcune per fare una rappresentazione ad ogni turno e vendere invece le altre. Questa strategia utilizza soprattutto le risorse “Storia” di colore nero (Talento di Mozart) quindi sarà necessario tenerne sempre una buona scorta (cubetto nel tracciato nero e dischetti extra raccolti durante il gioco). Inoltre bisogna però dare anche la caccia alle tessere “Corte Reale” che danno PV extra a chi ha acquisito un certo tipo di opere.

Spesso questa strategia viene affiancata dalla ricerca di tessere “Compositore” che permettano di rappresentare o vendere più Opere, indipendentemente dalla carta “Azione” utilizzata. Per i compositori servono però le risorse di colore bianco (Storia della Composizione), quindi bisogna procurarsene un po’ (soprattutto con le tessere città della mappa) per tenerle di scorta.



Foto 11 – Le tessere “Corte Reale” fanno guadagnare PV soprattutto collezionando carte Opera.

Un'altra strategia potrebbe essere quella dei “Ricordi”: il giocatore si procura rapidamente il maggior numero di carte “Ricordo” (ma servono risorse “nere”, Talento di Mozart) in modo da poter sfruttare doppie azioni (più si avanza nel gioco e più sono le carte su cui sono stampate due icone “azione”) oppure un maggior numero di risorse: ovviamente si dovranno sostituire solo le carte di “base” (più deboli) avute ad inizio partita. Queste doppie azioni permettono di muoversi più rapidamente in campi diversi.

Per viaggiare sulla mappa occorrono invece le risorse “rosse” (ruote), ma una rapida occhiata alle tessere sul tabellone ci può far capire se vale la pena o meno di spostare Mozart: dipende da cosa e

quanto si incassa nelle diverse destinazioni. Questa è un'opzione poco utilizzata nelle primissime partite, poi ci si rende conto che può essere interessante se il “ricavato” può essere investito nel nostro progetto. Tanto più che spesso le risorse incassate regalano dischetti “Storia” extra che non si devono azzerare a fine round (come succede con i cubetti).



Foto 12 – Le carte “Solista” per il gioco in solitario (ovviamente!).

Non mancano naturalmente le regole per giocare **Lacrimosa** in solitario: sappiamo tutti che ormai sono un elemento quasi imprescindibile, soprattutto nei giochi di una certa complessità dove, a volte, si fa fatica a formare un tavolo, soprattutto se non si vive vicini ad un gruppo di giocatori abituali. Qui, per fortuna, l'autore ci ha dato anche tre diversi livelli di difficoltà e con quello “facile” si riesce a giocare abbastanza agevolmente (per gli altri per il momento non sappiamo perché non li abbiamo ancora provati).

Il nostro avversario è un “Solista” dell’orchestra che ha a disposizione uno specifico mazzo di carte (le vedete nella Foto 12): nella parte alta esse sono come quelle del gioco standard, mentre in basso hanno tre colonne:

- (a) La prima (a sinistra) indica quale carta “Ricordo” o “Opera” dovrà prendere il Solista;
- (b) La seconda (al centro) spiega in che direzione muovere Mozart (e quante caselle Corte Reale dovrà visitare);
- (c) La terza (a destra) indica infine quale partitura (da 1 a 5) dovrà utilizzare con l’azione Requiem e con quale strumento.

Per il resto gioco è molto simile a quello standard.

Commento finale



Foto 13 – La scatola di Lacrimosa.

Avevamo già anticipato che **Lacrimosa** non offre nessuna speciale innovazione da aggiungere al nostro “piccolo mondo” dei giochi da tavola, ma il lavoro compiuto dai due autori (Gerard Ascensi, di Andorra, e lo spagnolo Ferran Renalis) ha prodotto un gioco molto piacevole, ben ambientato e con tanti piccoli dettagli interessanti.

D'altra parte abbiamo più volte espresso il nostro parere sulla valutazione delle "innovazioni" che spesso viene usata come elemento discriminante: a nostro avviso non è necessario pensare sempre a qualcosa di nuovo perché abbiamo già a disposizione innumerevoli "strumenti" che, se utilizzati correttamente, permettono di offrire giochi molto interessanti o intriganti. Poi se ad un autore si accende "la lampadina" ben venga, purché il suo sia un lavoro divertente e la novità serva davvero a migliorare l'esperienza ludica.

La componentistica scelta da Devir (ed in particolare i segnalini serigrafati) ha dato un ulteriore piccolo tocco di classe al gioco, che abbiamo quindi testato sempre con piacere (e su vari tavoli, con giocatori diversi) registrando i commenti favorevoli di tutti. Non è troppo complicato ma neppure così semplice, quindi bisogna sforzare "il giusto" le meningi per cercare la strategia più promettente in base a quello che viene distribuito sul tabellone.

Un altro dei punti a favore di **Lacrimosa** è proprio la possibilità di un buon rinnovamento ad ogni partita, grazie alla componentistica: le tessere Città e Corte Reale vengono infatti pescate e posate casualmente sul tabellone; i compositori possono essere scelti ed accoppiati in modo diverso di volta in volta; le carte escono in maniera casuale e non tutte quelle di ogni Epoca verranno utilizzate (solitamente un 25-35% di esse verrà scartato a fine round senza avere avuto la possibilità di essere messo in tavola); la carta "Costanza" varia ogni volta il numero ed il tipo di strumenti utilizzabili, riducendo così le opzioni con i compositori; ecc.

Prima di chiudere vi diciamo che se qualcuno è interessato ad una tabella riassuntiva (in italiano, con setup, sequenza commentata e spiegazione delle azioni) da utilizzare al posto del regolamento (dopo la prima partita) può andare a scaricarla [qui](#).

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