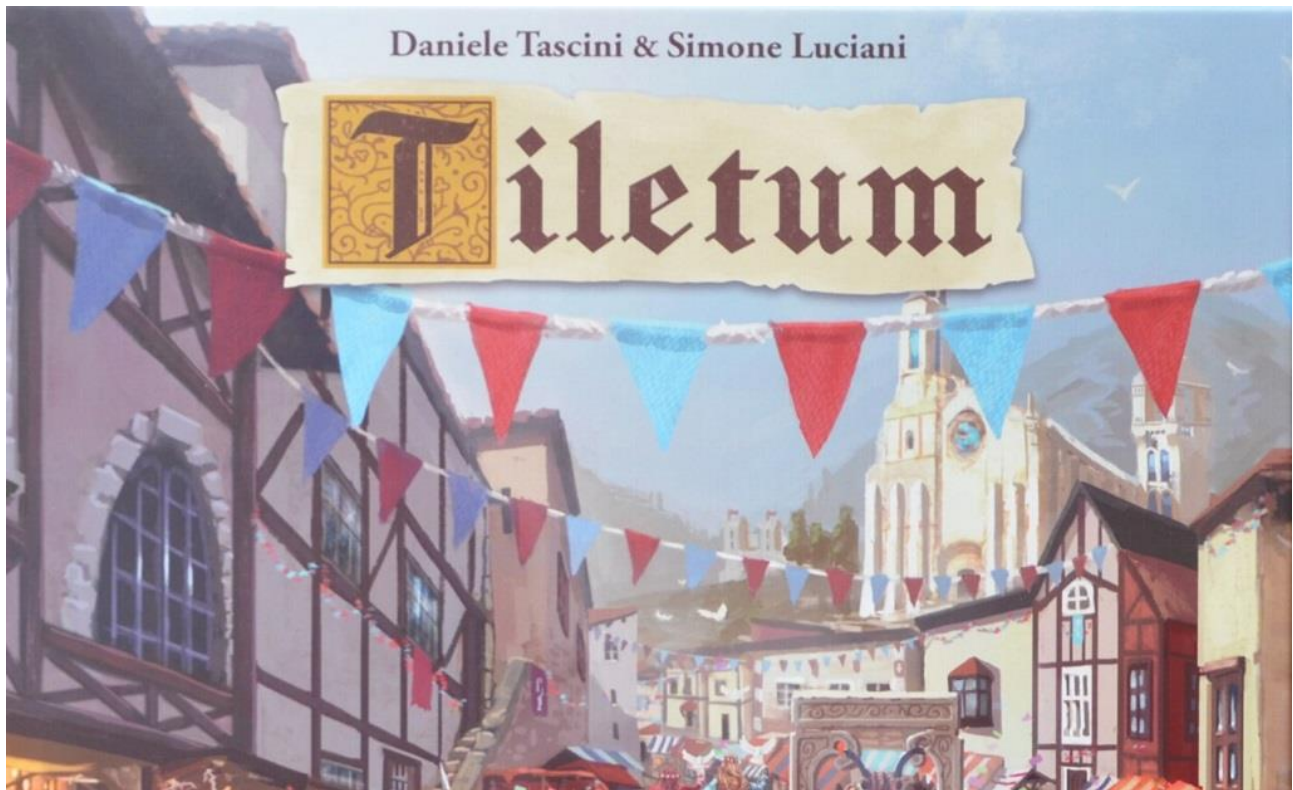


# TILETUM

Commerciare e costruire cattedrali nell'Europa medievale.



## Introduzione

Tielt ed è una cittadina belga delle Fiandre occidentali (ad ovest di Bruxelles), situata a pochi chilometri da Gand e dalla frontiera con la Francia: pare sia stata fondata fra il V° e il IX° secolo dopo Cristo, ma prese il nome latino di **Tiletum** solo attorno al 1100.

Dal 1275 ricevette l'autorizzazione ad organizzare un mercato annuale e probabilmente Tascini ed Luciani (i due autori del gioco) si sono ispirati proprio a questa "licenza", mettendola al centro del loro nuovo gioco (e così hanno anche potuto mantenere il tipico "vezzo tasciniano" di dargli un titolo che inizia con una "T").

L'editore di *Tiletum* è la ditta polacca Board & Dice, ma in Italia il gioco è stato localizzato e distribuito da [Giochix.it](http://Giochix.it): Esso è indirizzato soprattutto a giocatori assidui o esperti (da 14 anni in su) pronti a trascorrere (piacevolmente) 90-120 minuti al tavolo per creare depositi commerciali, partecipare alla costruzione delle più famose cattedrali europee, costruire palazzi nelle città da assegnare alla nobiltà locale, ecc.

# Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatola di **Tiletum** è davvero ben riempita e contiene 8 fustelle di cartone robusto con la maggior parte dei componenti da staccare: plance per i giocatori, tessere varie, gettoni di diverso tipo, monete, ecc. A questi dobbiamo affiancare dei segnalini di legno colorato (un set per ogni giocatore), un piccolo mazzo di carte (per il gioco in solitario) e 20 dadi D6 in cinque colori.

Tutti i componenti sono robusti, ben disegnati graficamente, e svolgono egregiamente il loro compito. Ad essi dobbiamo affiancare un regolamento in italiano di 32 pagine (ma molte di esse servono solo ad identificare e spiegare i vari tipi di tessere) ed un secondo libretto di altre 16 pagine, sempre in italiano, per il gioco in solitario.

Entrambi sono riccamente illustrati con tanti esempi, quindi non spaventatevi nel vedere lo “spessore” del libretto perché, tolte le foto e gli esempi, le pagine di regole vere e proprie sono meno di un terzo del totale.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita in quattro.

La preparazione del tavolo di **Tiletum** richiede qualche minuto, ma se avete avuto l'accortezza di suddividere tutti i componenti in sacchetti separati questa operazione sarà grandemente agevolata: nella parte in alto a sinistra del tabellone vanno inserite la "Ruota delle Azioni", che regolerà sia l'acquisizione principale delle risorse che il numero di azioni che sarà possibile effettuare, e una tessera "Bonus" per settore, pescata a caso. Poi dovremo posizionare 5 tessere "Personaggio" e 5 "Contratti" (nelle apposite caselle, sempre sulla sinistra del tabellone), una tessera Bonus nel tracciato del Re e 6 gettoni "Corruzione" subito accanto (tre dei quali saranno estratti in ogni round).

La mappa al centro mostra l'Europa centro-settentrionale (dal Nord Italia al Sud della Gran Bretagna, dalla costa atlantica della Francia alla Germania) con 23 città: esse conterranno 24 tessere

“Bonus” e una trentina di tessere “Cattedrale” (con il profilo ed il disegno delle più note basiliche, dal duomo di Milano a Notre Dame di Parigi, ecc.).

Infine nella parte alta si estraggono a caso i nomi di tre città sede di fiere (da affiancare a quella fissa e “pre-stampata” di Tiletum) e quattro tessere “Fiera” che servono ad assegnare dei Punti Vittoria a chi ne soddisfa le condizioni.



Foto 3 – La plancia personale all’inizio della partita.

I giocatori prendono una plancia individuale sulla quale sono stampati un “Deposito” di 4 caselle (a destra nella foto), 6 “Edifici” (di 1-2-3 caselle) e 6 spazi per i “Contratti”: tutti mettono 5 cassette del loro colore sul tetto degli edifici e 5 colonne di legno su altrettanti spazi contratto. Il primo edificio, come si vede nella foto, è già “abitato” e la sua casetta è stata messa nella città di **Tiletum** (sulla mappa) insieme al segnalino “Architetto” (un compasso di legno colorato) e “Commerciante” (un carro).

Restano a disposizione 2 colonne, 2 cassette, alcuni gettoni e una risorsa per tipo: cibo (rosa), lana (panna), ferro (azzurro) e mattone (grigio). Il Primo Giocatore riceve 1 moneta, mentre agli altri, in senso orario, andranno 3-5-6 monete.

Come ultima operazione dobbiamo inserire in un sacchetto di stoffa nera (fornito col gioco) i dadi per le azioni che hanno gli stessi colori delle risorse (con l’aggiunta di alcuni gialli per le monete d’oro): ne utilizzeremo uno per colore per ogni partecipante.

## Il Gioco

La prima operazione da effettuare all'inizio di ogni turno è girare il primo gettone "corruzione" (quello più a destra) che farà retrocedere i dischetti dei giocatori di 0-1-2 caselle sul tracciato del Re. Segue l'estrazione (casuale) dei dadi da piazzare sulla ruota delle Azioni.



Foto 4 – La ruota delle azioni dopo l'estrazione dei dadi: notare le tessere Bonus in ogni settore e i diversi colori e valori dei 14 dadi.

Se a **Tiletum** si gioca in quattro si estrarranno 14 dadi (su un totale di 20 dentro al sacchetto), altrimenti ne prenderemo 11 o 8 quando i giocatori sono tre o due: dopo averli lanciati si mettono nei corrispondenti settori sulla "Ruota delle Azioni".

I dischetti colorati che vedete nella foto, sotto alla ruota, indicano "l'Ordine del Turno": il verde sarà il primo a giocare, nel nostro esempio, seguito da arancione, rosa e azzurro. In questo ordine tutti preleveranno (per tre volte) un dado dalla ruota ed eseguiranno la relativa azione: chi prende il primo dado da una sezione può anche incamerare la tessera Bonus che vi si trova.

Così, per esempio, se il giocatore preleva il dado rosa del settore "4" (quello in basso a destra con il simbolo del compasso) riceve immediatamente 4 gettoni "cibo" (colore e valore del dado) e può

eseguire TRE azioni “Architetto”: il numero fra parentesi sulla ruota marrone infatti indica i Punti Azione (PA) disponibili e, come si può notare, la somma risorse + azioni di ogni settore è sempre uguale a “7”.



Foto 5 – Le tessere “Cattedrale”: ce ne sono tre per tipo, che assegnano PV di valore decrescente.

Vediamo allora cosa è possibile fare con i PA guadagnati:

(a) Architetto

- 1 PA per spostarlo da una città ad un'altra adiacente (spendendo più PA si possono fare spostamenti più lunghi);
- 1 PA per posare una colonna del proprio colore su uno spazio libero della città in cui si trova il segnalino (le colonne servono a costruire le cattedrali);
- 1 PA per raccogliere una tessera “Bonus” della città in cui si trova.

(b) Mercante

- 1 PA per spostarlo da una città ad un'altra adiacente (spendendo più PA si possono fare spostamenti più lunghi);
- 1 PA per posare una casetta del proprio colore su uno spazio libero della città in cui si trova il segnalino (le casette servono per partecipare alle fiere);
- 1 PA per raccogliere una tessera "Bonus" della città in cui si trova.

(c) Personaggi

- 1 PA per prendere un personaggio dal tabellone e posizionarlo nel "Deposito" della propria plancia;
- 1 PA per scartare tutti i personaggi visibili e scoprirne altrettanti nuovi (se nessuno dei precedenti era interessante);
- 1-2-3 PA per spostare un personaggio dal "Deposito" al 1°, 2° o 3° piano di un edificio sulla propria plancia.



Foto 5 b – La plancia dei giocatori durante la partita: 4 edifici sono già stati "abitati" ma solo uno è completo (scudetto in basso).

(d) Contratti

- 1-2-3 PA per acquisire una tessera “Contratto” dal tabellone e metterla nel proprio “Deposito”;
- 1 PA per scambiare una qualsiasi risorsa con un'altra a scelta;

(e) Tracciato del Re

- Per ogni PA speso in questo tracciato il segnalino del giocatore avanzerà di una casella: questo serve a determinare l'ordine del turno successivo e ad assegnare eventuali PV positivi o negativi.

(f) Jolly

- Chi prende un dado in questo settore può eseguire il corrispondente numero di azioni di un qualsiasi altro settore: se, per esempio, prendo un dado da “4” rosa metto in riserva 4 risorse “cibo” ed eseguo 3 Azioni dove mi pare.



Foto 6 – La dotazione personale ad inizio partita.

Nel loro turno i giocatori di **Tiletum** possono anche eseguire alcune azioni “complementari” (chiamate “incarico” sul regolamento) e cioè:

- Spendere 2 monete per comprare una qualsiasi risorsa (cibo, lana, pietra o ferro);
- Risolvere un contratto che si trova già nel loro deposito, pagando quanto indicato sulla tessera (solitamente lana e/o ferro) e mettendola sulla prima casella libera della propria plancia, liberando così una colonna e assegnando anche un certo numero di PV da aggiungere a quelli indicati sulla tessera stessa;
- Spostare uno “Stemma” dal proprio deposito alla casella di base di uno dei 6 edifici della propria plancia: il costo di piazzamento è sempre in risorse “cibo” ma le caselle coperte offrono dei bonus interessanti (PV, spostamento segnalini o posizionamento di casetta o colonna);
- Costruire una Cattedrale se si possiede una colonna in quella città: pagare il costo indicato nella tessera città ed incassare i relativi PV, oltre alla tessera “cattedrale” più in alto nella pila;
- Usare una tessera “Bonus”, scartandola, per ottenere azioni gratuite, risorse, avanzamenti sul tracciato del Re, ecc.



Foto 7 - Le tessere “Bonus”: una volta messe nel proprio deposito possono essere utilizzate per ottenere quanto indicato.

Quando tutti i giocatori hanno completato le azioni principali e complementari scatta la seconda fase del round: la verifica del Tracciato de Re: ogni giocatore incassa o perde i PV indicati dalla posizione del suo dischetto, poi si modifica l'ordine del turno in base alla posizione dei segnalini su questo tracciato. Il giocatore più avanti sul tracciato può anche incamerare la tessera bonus messa come premio.

La terza fase di **Tiletum** è quella delle "Fiere". A inizio partita avevamo selezionato tre città (oltre a quella fissa di Tiletum) e quattro tipi di fiera, mettendo le relative tessere sul tabellone: l'ordine di esecuzione delle Fiere era anche stato ribadito ponendo dei gettoni numerati (da "I" a "IV") nelle corrispondenti città sulla mappa.

Al termine del primo round si esamina dunque quali sono i partecipanti alla fiera della prima città: avere lì una casetta (o il carro del mercante) permette di incassare il bonus indicato.



Foto 8 – L'area delle Fiere sul tabellone.

Per fare un esempio diamo un'occhiata alla Foto 8 qui sopra: come vedete Tiletum è sempre la PRIMA fiera del gioco e tutti possono partecipare perché al setup ogni giocatore aveva messo una casetta in questa città. Quello che cambia è il "premio" che si può ottenere in base alla tessera "Fiera" estratta: nel nostro esempio essa dice che ogni "Casetta" messa sul tabellone darà 2x2 PV. La seconda fiera sarà a Francoforte e darà 5x2 PV per ogni colonna installata; poi c'è Londra con 3x5 PV per ogni edificio completato sulla propria plancia; ecc.

Ogni round di **Tiletum** termina con una fase "amministrativa" (chiamata di "pulizia" nel regolamento), durante la quale si ripristinano le tessere bonus sulla ruota delle azioni e sul tracciato del Re (ma non sulla mappa). Poi si mescolano i sei gettoni "corruzione" (rimettendone tre, coperti, sul tabellone), si rimettono tutti i dadi nel sacchetto e si gira di un settore in senso orario la ruota della Azioni.



Foto 9 – L’area del Tabellone con i Personaggi, i Contratti, il tracciato del Re ed i gettoni “corruzione” (in basso a destra).

Al termine del quarto round (dopo aver cioè eseguito la quarta Fiera) la partita ha termine e i giocatori ricevono dei PV extra:

- X PV dopo aver moltiplicato il numero delle casette piazzate sulla mappa per quello delle colonne;
- 5-10-20-30 PV per avere completato 3-4-5-6 palazzi sulla propria plancia (un edificio è completo se è stato riempito di personaggi e ha uno stemma alla base);
- 1 PV per ogni gruppo di 4 risorse/monete.

Chi ottiene il punteggio più alto vince la partita.

## Qualche considerazione e suggerimento

La prima cosa che vi suggeriamo all’inizio di una partita a **Tiletum** è guardare la situazione delle “Fiere”: ognuna di esse assegna un punteggio che varia in base al numero indicato sulla casella del tabellone (2-5-3-1) e a quello stampato sulle tessere Fiera pescate a caso (2-3-4-5-6). I due numeri si sommano e vanno moltiplicati (normalmente) per il numero di “oggetti” indicati nella parte destra

della tessera: casette, colonne, cattedrali, edifici abitati, contratti eseguiti, ecc. Questo permette di decidere se mandare il mercante a quella fiera (o costruire una casetta nella città) oppure se i PV offerti non valgono lo sforzo, permettendo ai giocatori di pensare a qualcosa di meglio.



Foto 10 – Le tessere “Fiera”.

In seguito osservate attentamente dove verranno edificate le “Cattedrali”: a ognuna di esse corrisponde una pila di 2-4 tessere di valore decrescente. A Milano, per esempio, il primo a costruire riceverà un Duomo da 7 PV, la seconda tessera vale invece 3 PV e la terza 1 PV; Notre Dame a Parigi offre 7-4-2-0 PV; a Firenze si ottengono 9-5-2 PV, ecc. Per ottenere queste tessere bisogna partecipare alla costruzione avendo installato una colonna in quella città e pagando il numero di “Pietre” indicato nell’apposita tessera “Costruzione”: la quantità di pietre varia da “2” a “6” ma, pagati i materiali richiesti, si ottengono dei PV extra (da aggiungere a quelli della tessera Cattedrale) che possono variare a loro volta da “2” a “12”. Un abbinamento fortunato potrebbe essere davvero interessante: per esempio un 12 (6 pietre) + 9 (Firenze) ci darebbe 21 punti, quindi vale la pena di ragionarci un po’ su perché con tre “accoppiate” potremmo arrivare già a una sessantina di punti.



Foto 11 – Le Tessere “Costruzione” da piazzare nelle città con le Cattedrali.

Altri PV possiamo farli con i Contratti, ma chi segue questa strategia dovrà concentrarsi soprattutto sull’acquisizione delle tessere giuste e delle risorse necessarie per arrivare fino in fondo al tracciato (cioè avendo onorato 6 contratti): questo perché ai punti dei contratti (che possono variare da 5 a 17) si aggiungeranno quelli delle 6 caselle “coperte” sulla plancia (0-1-2-4-7-12 PV), il che significa che riempiendo la fila si possono ottenere mediamente da 50 a 70 PV, senza contare che contemporaneamente si sbloccano 5 colonne aggiuntive.

Quanto agli edifici sulla plancia non sarebbe male completarne 3 o 4 (oppure un paio soltanto se state già inseguendo i “Contratti”) non solo perché vi permettono di sbloccare ulteriori “Casette” (utili per le fiere e per il punteggio finale, quando il loro numero viene moltiplicato per quello delle colonne) ma anche e soprattutto per i “vantaggi” che si ricevono al loro completamento, incluse 1-2-3 azioni extra sulla ruota delle azioni. Gli edifici più grandi inoltre sbloccano delle azioni speciali che permettono di aggiungere una casetta o una colonna dove si vuole, di spostare a piacere l’architetto o il mercante, ecc.



Foto 12 – Le carte “Sfida” per il gioco in solitario.

Potevano mancare le regole per il gioco “in solitario” in un titolo come questo? Assolutamente no, anche perché ogni casa editrice lo esige ormai quasi sempre da tutti i suoi autori: solo che nel caso di **Tiletum** è stato realizzato un vero e proprio libretto di 16 pagine, separato da quello standard, e dobbiamo vedercela con un grintoso avversario, il “Cardinalbot”, il quale ha a disposizione una plancia personalizzata, un mazzetto di 13 carte “Decreto” e un altro di 8 carte “Sfida”.

Da notare infine che nella scatola ci sono anche 6 tessere “Azione” da utilizzare, una volta imparato il gioco, mettendole casualmente sulla ruota delle azioni in modo da cambiarne ogni volta la successione e rendere quindi le partite un po’ più variabili.



Foto 13 – La scatola di Tiletum.

## Commento finale

In definitiva dobbiamo ammettere che **Tiletum** ci è piaciuto molto: è vero che abbiamo una certa “preferenza” personale per gli autori italiani “di punta” (come Luciani e Tascini) anche se a volte i loro titoli hanno qualche “concatenazione” di troppo che li rende un po’ complessi per cercare di coinvolgere alcuni degli amici che giocano regolarmente al nostro tavolo.

**Tiletum** è invece molto intuitivo e logico: non si devono fare azioni “collaterali” solo per ottenere, per esempio, qualche risorsa extra (e che magari non hanno molto senso se confrontate all’ambientazione), ma ogni giocatore può programmare fin da subito la sua strategia di base sapendo che riuscirà a raggiungere gli obiettivi facendo un minimo di attenzione. Chi davvero punta alla vittoria dovrà ovviamente “completare” il suo progetto con qualche azione diversa, racimolando così i PV extra che gli servono.

Il bello di **Tiletum** è che anche quando ci si accorge di avere perso la partita perché non è più possibile recuperare uno svantaggio troppo alto: si può tuttavia continuare a giocare fino in fondo ed alzarsi soddisfatti dal tavolo. Questo è successo alcune volte quando abbiamo messo insieme chi già conosceva il gioco e chi lo provava per la prima volta, e i commenti che abbiamo ricevuto sono stati praticamente tutti positivi.

Se poi qualcuno fosse interessato ad avere una tabella riassuntiva (in italiano) con una sequenza di gioco più “corposa” ed alcuni pro-memoria sul come procurarsi i diversi tipi di tessere può scaricarla da [qui](#).