

GREAT WESTERN TRAIL: ARGENTINA

Dalle praterie nordamericane alle pampas argentine: ma sempre bovini sono!



Introduzione

In *Great Western Trail* avevamo lasciato i nostri cow boys diretti con le loro mandrie al grande mercato del bestiame di Kansas City, ma [Alexander Pfister](#) ci ha riportati in un mondo pieno di bovini spostando l'ambientazione nel Sudamerica e dando questa volta il ruolo dei protagonisti ai gauchos argentini. [Great Western Trail: Argentina](#) riprende il tema del trasporto delle mandrie e lo arricchisce con alcune novità, pur mantenendo come base la meccanica del vecchio gioco.

La versione italiana è stata curata da [Ghenos Games](#) che ne ha assicurato anche la traduzione completa.

Come nella seconda edizione di GWT anche qui possono partecipare 1-4 giocatori (sì esiste anche il gioco in solitario) e l'età consigliata va dai 12 anni in su. Il titolo è dedicato soprattutto ai giocatori abituali o esperti perché le regole devono essere "digerite" bene prima di cominciare: per facilitare le spiegazioni abbiamo preparato anche questa volta alcune schede riassuntive che potrete trovare alla fine di questa recensione.

Unboxing



Foto 1 - I Componenti.

I materiali di **Great Western Trail: Argentina** sono di ottima qualità, a partire dal tabellone quadrato con la mappa di una porzione della pampa argentina, sul quale sono indicati vari percorsi (trail) che convergono sulla città di Buenos Aires, con l'aggiunta di tre grandi porti europei dove verranno spediti i bovini. Da notare che lungo tutti i percorsi ci sono delle caselle quadrate per la costruzione degli edifici: 8 di esse sono un "passaggio obbligato" per tutte le mandrie e, all'inizio della partita, ricevono degli edifici "comuni" (cioè utilizzabili da tutti), mentre la maggior parte delle altre servirà per gli edifici che vorranno costruire i partecipanti. Una ventina di caselle rettangolari più piccole ospiteranno invece le tessere Granjeros.

Per i giocatori ci sono quattro plance rettangolari, realizzate in cartone robusto e multistrato, sul quale sono state ricavate delle finestrelle per l'inserimento dei gettoni e dei cubetti di ognuno.

Completano la dotazione tessere di diverso tipo da defustellare, 72 dischetti di legno colorato (18 per giocatore), 8 cubetti colorati (2 per giocatore), 4 locomotive di legno colorato, 4 segnalini "Estancero" (a cui dovremo fare indossare un cappello di plastica colorata), 92 carte "Bestiame", 24 carte "Obiettivo", 25 carte "Sfinimento" e tre sacchetti di stoffa bianca (A-B-C) in cui inserire le tessere con la stessa lettera.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 - Il tabellone.

La preparazione del tavolo di **Great Western Trail: Argentina** è un pochino laboriosa perché bisogna sistemare sul tabellone 5 tessere "capostazione" (nelle stazioni accanto alla ferrovia), 8 "edifici neutrali" (nelle apposite caselle lungo le piste), le prime tessere "lavoratore" (sull'apposita griglia sotto Buenos Aires), 5 tessere "Granjero" (estratte dal sacchetto "A") nei percorsi che hanno lo stesso colore. Poi si prendono le prime carte "bestiame" da sistemare, divise per tipo (valori 1-3-4-5), accanto al tabellone, quattro carte "Obiettivo" e 11 tessere "Nave" (contraddistinte da una piccola icona a forma di sole).

Ogni giocatore riceve le 14 carte bestiame e le 10 tessere "Edificio" del suo colore insieme a una plancia sulla quale deve posizionare i dischetti colorati e i due cubetti (tracciati del "Grano e dei "Certificati"). La locomotiva viene messa invece sulla stazione di Buenos Aires, pronta a partire, poi ognuno piazza il suo "Estancero" su un edificio neutrale di sua scelta, pronto ad iniziare la

cavalcata verso il mercato del bestiame. In base all'ordine di turno i giocatori ricevono infine 5-6-7-8 monete (pesos).

Il Gioco



Foto 3 – Ecco come si presenta il tavolo da gioco prima di una partita a tre.

La sequenza di gioco di **Great Western Trail: Argentina** è semplice:

- 1 - si muove il proprio Estancero facendolo spostare da un edificio all'altro lungo un percorso scelto dal giocatore (ci sono infatti diversi sentieri alternativi);
- 2 - si eseguono le azioni indicate sull'edificio di arrivo;
- 3 - si pescano altre carte bestiame dal proprio mazzo per ripristinare la mano iniziale.

Per le prime partite consigliamo di utilizzare lo “schema” di piazzamento delle tessere “comuni” indicato dalle regole, che consente un percorso abbastanza ordinato, tuttavia dopo 2-3 partite è meglio piazzare le 8 tessere in maniera causale, complicando un po’ la... programmazione dei giocatori.



Foto 4 – Le tessere “Comuni”.

La foto qui sopra ci mostra tutte le tessere “comuni” e le azioni che ognuna di esse può attivare: così quella in alto a sinistra fa incassare 2 Pesos scartando una carta “bianca” (una mucca della razza “Holando Argentino”), poi permette di ingaggiare due “lavoratori” (il primo al prezzo di mercato ed il secondo pagandolo 2 pesos extra); la seconda (al centro) fa scartare una mucca di razza “Patagonica” (verde) per 2 pesos, permettendo la costruzione di un edificio personale al costo di 2 pesos per lavoratore: per le costruzioni occorre un certo numero di “carpinteros” (carpentieri). Per i primi due edifici ne basta uno solo (già presente sulla plancia personale), ma in seguito è necessario ingaggiarne altri (noi consigliamo di arrivare almeno fino a tre), per costruire edifici importanti (Foto 5 qui sotto).



Foto 5 – Gli edifici dei giocatori.

A differenza dei “comuni”, questi edifici offrono le loro azioni solo ai “padroni”: se occupati da un Estancero avversario gli permettono soltanto di eseguire un’azione speciale (ne riparlamo più avanti).

In Great Western Trail alcuni percorsi mettevano i giocatori in contatto con tribù di indiani oppure li facevano passare in luoghi pericolosi. In **Great Western Trail: Argentina** le cose sono diverse e meno “cattive”: in tutti i percorsi alternativi a quello principale troveremo infatti dei “Granjeros” (fattori/contadini) che potremo assumere, per aumentare la nostra produzione di “grano”, fermandoci su quello desiderato e pagando un certo numero di “aiuti” (rappresentati da dei falchetti) che troveremo sul bestiame e sui lavoratori già ingaggiati. In alternativa se ne possono assumere fino a tre (a scelta) fermandosi sulla propria tessera 2° (la prima a sinistra della seconda fila, foto 5) che ci permette inoltre uno sconto di 3 “aiuti” sul primo contadino ingaggiato. Per mettere questi Granjeros sulla plancia personale bisogna però pagare una certa somma (6-8 pesos), ricevendo in cambio un “grano”. Se il giocatore non ha i soldi per pagare i contadini metterà le tessere appena prese di fianco alla sua plancia (valgono 2 PV a fine partita).



Foto 6 – La plancia dei giocatori all’inizio della partita.

È venuto il momento di dare un’occhiatina alla plancia dei giocatori: come vedete dalla foto qui sopra ognuno parte con 14 carte bestiame e una carta “Sfinimento” (a sinistra), un “estancero” ed un gettone “scambio” (a destra), 17 dischetti nelle apposite finestrelle, due cubetti (in basso quello del grano, a destra quello dei certificati) e 4 lavoratori pre-stampati nella fazenda: un “gaucho” (tessera verde in alto) da utilizzare per acquistare nuove bestie, un “carpintero” (viola, per costruire gli edifici), un “maquinista” (rosso, per muovere il proprio treno), e un “granjero” per la raccolta del grano (edificio comune “H”, vedere foto 4).

Il sole sta per sorgere ed è tempo di abbandonare i bivacchi e mettere in marcia la mandria: mescoliamo bene il nostro mazzetto di carte (14 bovini ed una carta sfinimento) e peschiamo le prime quattro a formare la nostra “mano” iniziale. La nostra mandria è composta inizialmente da 5 mucche “Niata” (colore grigio, valore 1) e 9 mucche di valore 2 (3 Holanda Argentino, bianche, 3 Patagonico, verdi e 3 Fronterizo, nere). Per il primo turno di gioco ognuno, in ordine, sceglie una tessera “comune” su cui piazzare il suo “estancero” ed esegue l’azione indicata.



Foto 7 – Le carte di tutte le razze presenti nel gioco.

Durante la partita a **Great Western Trail: Argentina** sarà possibile acquistare altri bovini (utilizzando la tessera comune “E”, foto 4) utilizzando i “gauchos” già assunti: ne basterà uno solo (più 4 pesos) per acquistare le arancioni da “1” (Caraco) che sono molto utili grazie ai 7 aiuti che garantiscono per l’assunzione dei granjeros; per quelle da “3” serviranno invece 1 gaucho e 5 pesos oppure 2 gauchos e 2 pesos, o anche tre gauchos e 5 pesos per acquistarne due in una volta; e così via per tutte le altre.

Le carte acquisite vengono messe SEMPRE negli scarti e quando il mazzo di pesca sarà esaurito si mescoleranno tutte le carte scartate a formarne uno nuovo: formula ben nota a chi ama i giochi di deckbuilding, compreso il fatto che le carte di valore più basso prima o poi dovranno essere scartate per snellire il “giro” e tenere soltanto i bovini più di pregio.

Questo perché quando la mandria arriverà a Buenos Aires, alla fine del suo lungo percorso, dovremo venderla: come nel suo predecessore, anche qui dovremo compiere alcune operazioni, ma

è proprio in questa fase che ci sono le maggiori novità del gioco, quindi proviamo a guardarla più da vicino:



Foto 8 – Le città dove si consegna il bestiame e, in alto, le navi da trasporto.

- (1) – Per prima cosa è possibile effettuare una consegna in una delle tre città/porto europee (Le Havre, Rotterdam o Liverpool): basta avere un gettone in uno dei suoi moli (nella foto vedete i gettoni iniziali sul “Molo I” di Le Havre, a sinistra) ed un po’ di scorta di “grano” sulla propria plancia. Si paga il grano indicato nel settore che si è scelto (Nord, Sud, Est o Ovest) e si posa il gettone in uno spazio libero, incassando subito il numero di monete che vi è stampato e/o assicurandosi un certo numero di PV a fine partita. Se non avete grano potete pagare 2 pesos per ogni unità da spendere.
- (2) – Poi si vendono le mandrie: è permesso però vendere 1 solo capo di ogni colore (i doppiotti restano in mano) incassando un numero di pesos pari alla somma dei valori sulle carte.
- (3) – A questo punto bisogna caricare le mandrie vendute su una nave ed il numero di quest’ultima (che varia da 0 a 18) deve essere uguale o inferiore al totale dei soldi incassati: quindi se ho venduto 4 carte al primo giro per 7 pesos posso caricare le navi 0-1-3-5-6-7 (le vedete nella Foto 8).



Foto 9 – Il tabellone all’inizio di una partita: sulla destra si vede Buenos Aires (con le caselle numerate 1-2-3-4-5-6) e, subito sotto, il “mercato del lavoro”.

(4) – Ora si deve scegliere una dei due tessere accanto alla casella 4 per spostarla sul territorio (granjero) o sul mercato del lavoro, nel primo spazio libero: se è quella col dischetto “job” (mercato del lavoro) spostarlo in basso di una casella.

(5) – Stesso procedimento per le caselle 5 e 6.

Terminato il suo lavoro, l’Estancero ritorna all’inizio percorso (in basso a sinistra sul tabellone) per ricominciare tutto da capo.

In questo modo ad ogni arrivo di una mandria si aggiungono lavoratori sulla tabella del mercato del lavoro e la casella da loro occupata indica il “prezzo” per assumerli (a destra della griglia che vedete nella Foto 10) qui sotto.



Foto 10 – La tabella del “mercato del lavoro” al setup in una partita a tre, con il dischetto “job” sulla terza riga.

Ma mano che le caselle vengono occupate il dischetto Job si sposta verso il basso, ma quando supera la quinta riga le tre navi che hanno il simbolo giallo salpano (vedere foto, a destra della griglia) e, se ci sono dischetti dei giocatori su quelle tessere, vengono spostati sui moli indicati, pronti ad essere collocati in un settore della città con la prossima spedizione. Stesso discorso per le tre navi verdi e blu della riga 7 e 9.

Se invece il dischetto “Job” supera uno dei due simboli con la testa di una mucca (righe 8 e 10) si aggiungono nuove carte bestiame a quelle già sul tavolo.

Quando il “job” viene espulso dall’ultima riga del tracciato la partita finisce e si passa al conteggio dei PV: monete rimaste, edifici costruiti, posizione del proprio treno sulla ferrovia, gettoni giocati sulle città, tessere granjero, ecc. Vince il giocatore con il totale più alto.

Qualche considerazione e suggerimento

Come spesso facciamo commentando i giochi più complessi, anche in **Great Western Trail: Argentina** abbiamo deciso di non entrare troppo nei dettagli durante la descrizione generale. Nei commenti che seguono faremo quindi riferimento a qualche particolarità del gioco e solo allora aggiungeremo un breve accenno alle relative regole.

Alcune tessere “Edificio” e tutti i Granjeros hanno l'icona di una “manina” che costringe chi ci passa sopra a pagare una “tassa”: 2 pesos se è verde o 1 peso se è nera. Tuttavia se un giocatore non ha più monete nella sua riserva può passare gratuitamente su queste tessere: non dimenticatelo quando sarete rimasti senza il becco di un quattrino, così potrete prendere una scorciatoia senza pagare. La novità più interessante è che le monete pagate ai Granjeros non tornano in banca ma restano accanto alle tessere, per cui chi decide di ingaggiare quei Granjeros riceverà, oltre a quelle “fisse” stampate sotto la casella, 0, 1, 2, 3), anche tutte le monete pagate, permettendo al giocatore di scontare le spese per mettere la tessera nella sua plancia personale, aumentando così le sue entrate in “grano” (tessera Comune “H”) e, di conseguenza, le sue possibilità di carico sulle navi.

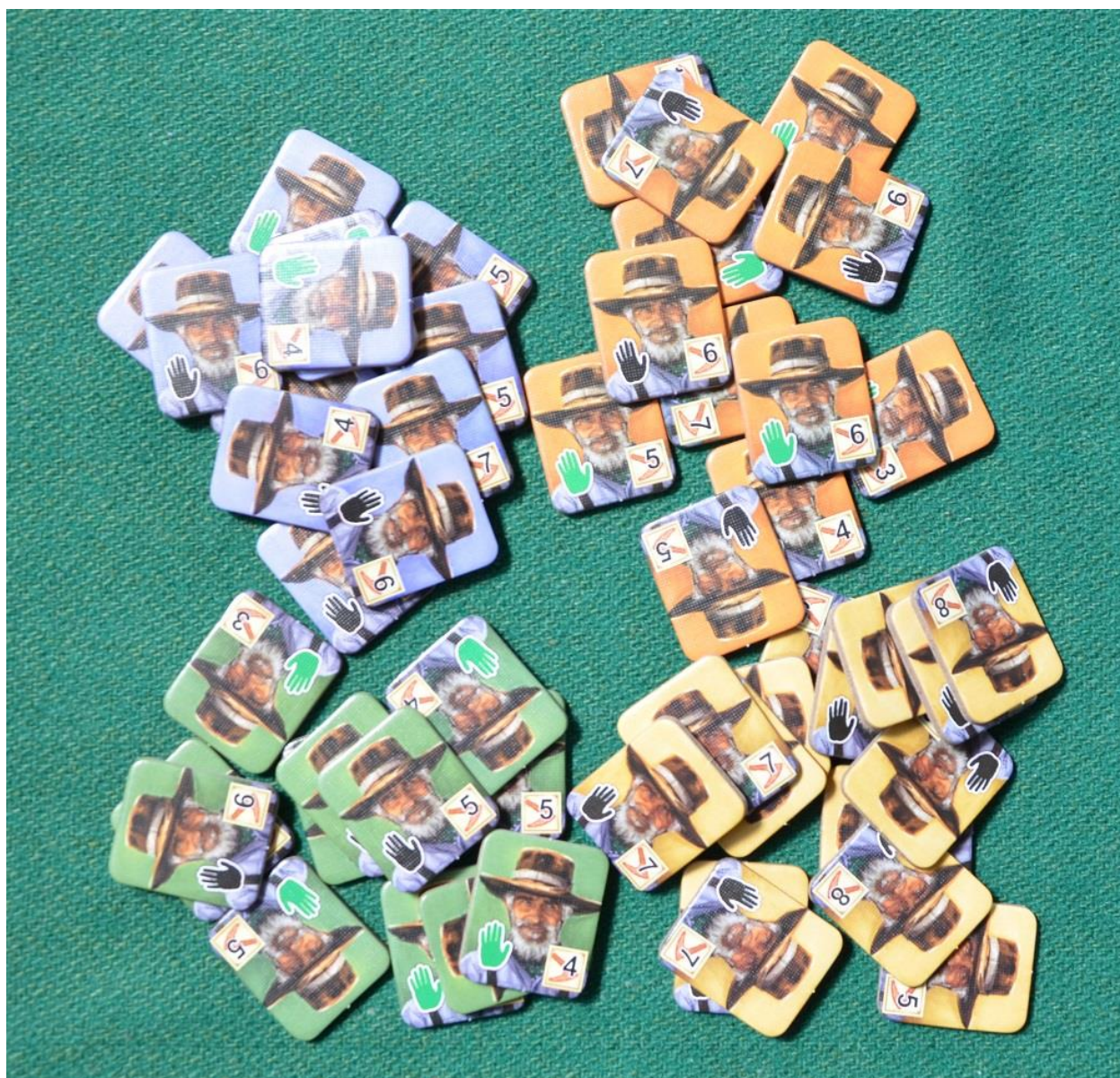


Foto 11 – Le tessere Granjeros: notate le “manine” verdi e nere.

Durante la partita a **Great Western Trail: Argentina** deve essere effettuato un ingaggio equilibrato dei “lavoratori”, in base alla strategia che avete scelto: in generale conviene avere un paio di Gauchos fin dall’inizio per facilitare l’acquisto dei bovini di valore “3” (tessera “E”) e, di conseguenza, incassare più soldi alla consegna della mandria.

Se invece pensate di puntare molto sulla ferrovia la scelta migliore è avere 3 “Maquinisti” e sfruttare la tessera comune “G” per avanzare velocemente: entrate nelle stazioni e posate i vostri gettoni in ognuna di esse (liberando, tra l’altro, altre azioni complementari).

Se avete pensato di costruire un buon numero di edifici la scelta ovvia è quella dei “Carpinteri” (iniziate con due e salite fino a quattro dopo metà partita). Ma non dimenticate che le casette più costose (3-9 lavoratori) si possono costruire al posto di casette già in tavola pagando solo la differenza di lavoratori.

Gli “obiettivi” si ottengono soprattutto con la tessera “C” e se ne sceglie uno fra le quattro carte sempre disponibili (o, in alternativa, se ne prende una dal mazzo coperto): ognuno di essi garantisce 3-5 PV, a fine partita, se soddisfatto. Come tutte le carte acquistate, esse devono essere messe nel mazzo degli scarti, ma quando ritornano in mano possono essere rivelate, mettendole sotto la plancia ed incassando il bonus che appare in alto a sinistra. Solo a fine partita bisogna avere quanto richiesto, e le risorse usate per un obiettivo non possono essere utilizzate per soddisfarne un altro.



Foto 12 – Un esempio di carte Obiettivo. In basso a destra una carta “Sfinimento”.

Le tre carte che vediamo nella foto qui sopra, per esempio, necessitano di:

- 2 mucche da “3” e un gettone su una stazione ferroviaria (prima in alto a sinistra);
- 1 gettone nel settore Sud di un Porto e 1 su una stazione (in alto a destra);
- 2 edifici costruiti ed un Granjero verde (esterno alla plancia) per la terza.

Invece quella che vedete in basso a destra è una carta “Sfinimento”: ad inizio partita tutti ne ricevono una da mescolare alla loro mandria, ma altre se ne aggiungeranno quando si acquisiscono dei Granjeros pagando il loro “aiuto” con le mucche (si riceve 1 carta usando 1-2 bovini oppure 2 carte con 3-4). Il loro scopo è di ridurre l’efficacia della vostra mano (come in ogni deck-building classico) perché sono assolutamente inutili e alla fine della partita penalizzano il possessore di 2 PV ciascuna. Per fortuna possiamo liberarcene ad ogni vendita della mandria, oppure utilizzando l’apposita azione “complementare” della plancia personale (ultima riga).

Le navi da caricare sono la vera novità di **Great Western Trail: Argentina** e il loro utilizzo è duplice:

(a) – Se le navi hanno uno scudetto giallo, verde o blu i dischetti che avrete piazzato su di esse verranno spostati nei porti indicati e serviranno a coprire alcune caselle dei settori cittadini, procurando denaro e/o PV;

(b) – se invece le navi non hanno scudetti colorati i gettoni posati su di esse daranno PV a fine partita, anche in quantità interessanti (7-12 PV). Inoltre la nave n° 18, a differenza delle altre, può ricevere più dischetti dello stesso colore, ed ognuno di essi vale 12 PV. I dischetti però devono essere del tipo “nero” (vedi sotto) e quindi bisogna fare bene i propri conti.



Foto 13 – Il tavolo da gioco alla fine della partita.

A proposito di “gettoni”, vi avevamo detto che se ne piazzano 17 sulle apposite feritoie dalla plancia personale ed ogni volta che le azioni scelte ci permettono di raccoglierne uno dovremo decidere quale prendere e “cosa” liberare. Le caselle con i dischetti sono infatti di due colori, “bianche” e “nere”: le prime si riescono ad utilizzare abbastanza facilmente fin dall’inizio, mentre le seconde sono un po’ più complicate e richiedono una certa programmazione delle vostre azioni, ma sono anche le più importanti perché:

- (1) sbloccano il numero di carte che potrete tenere in mano (passando dalle quattro iniziali alle cinque o sei nel corso del gioco) e, di conseguenza, il numero di bovini che potrete vendere;
- (2) sbloccano il numero di caselle del vostro movimento (partendo dalle quattro iniziali per arrivare a sei o sette);
- (3) sbloccano una casella “3 aiuti” (in basso a destra) che vi permette di avere uno sconto permanente per l’acquisto dei Granjeros;

(4) fanno giocare i vostri dischetti nelle stazioni più avanzate della ferrovia e sulle navi di maggior valore numerico (dando quindi più PV).

È chiaro che serve una certa programmazione del vostro gioco per sbloccare questi dischetti al momento giusto e sfruttare fino in fondo le azioni “potenziate” delle caselle così liberate. Vi facciamo anche notare che sul tracciato dei “certificati” (plancia personale) c’è un disco bianco che blocca l’ultima casella (quella che vi dà 6 monete extra): per accedere a questa casella dovrete prima rimuovere il dischetto e... cercate di farlo entro metà partita perché poi, per caricare le navi di più alto valore, vi servirà spesso un “gettito” extra.



Foto 14 – La scatola di Great Western Trail: Argentina.

Commento finale

Lasciateci dire che **Great Western Trail: Argentina** è davvero un gran gioco: Alexander Pfister ha saputo rileggere in maniera critica il... primogenito ed ha aggiunto quello che serviva per rendere più competitive e più divertenti le partite, utilizzando alcuni strumenti extra (i settori delle città/porto, le navi “colorate”, alcune azioni extra sulla plancia, l’uso dei Granjeros, ecc.) che si sono rivelati davvero interessanti.

Inoltre questa volta fanno parte integrante del gioco anche le regole per il gioco in solitario, contenute in un libretto di quattro pagine intitolato “La via del Gaucho”: per metterle in pratica servono un’apposita “plancia di Pedro” (il nostro avversario), un mazzetto di 15 carte “Pedro”, un altro di 12 carte “Carico” e una tessera “mercato di Pedro”: abbiamo ovviamente letto le regole (niente di particolarmente difficile da digerire) ma francamente abbiamo preferito giocare sempre in presenza di avversari in carne ed ossa o assistere le prime partite di altri giocatori.

Il gioco “prende” molto i partecipanti, occupati in continuazione nella preparazione della prossima mossa o nell’attuazione del loro programma iniziale, al punto che spesso non si accorgono neppure del passare del tempo: le partite durano effettivamente un paio d’ore, se si gioca in tre e con persone già “iniziate”, ma in quattro, fra spiegazione e turni, non si finisce mai in meno di 150 minuti. Un tempo abbastanza lungo, per gli standard odierni, ma vi assicuriamo che arriverete alla fine senza neppure rendervi conto di quanto abbia lavorato il vostro orologio e, cosa ancora più importante, non vedrete l’ora di tornare al tavolo di **Great Western Trail: Argentina** per la prossima partita. Gli errori pagati a così caro prezzo devono essere corretti il più presto possibile e la strategia modificata quanto basta per puntare alla vittoria.

Chi, come noi, ha l’abitudine (o il compito) di spiegare i giochi agli amici potrebbe essere interessato a scaricare alcune schede che abbiamo preparato per facilitare questo compito: potete trovarle [cliccando su questo link](#). Abbiamo deciso di includere anche le operazioni di setup e una serie di “note” promemoria per le azioni principali del gioco augurandoci che possiate trovarle interessanti.

Prima di chiudere lasciateci ringraziare ancora una volta l’autore, Alexander Pfister, per la sua disponibilità e la velocità con cui ha risposto ai nostri dubbi o a qualche richiesta di chiarimento.

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