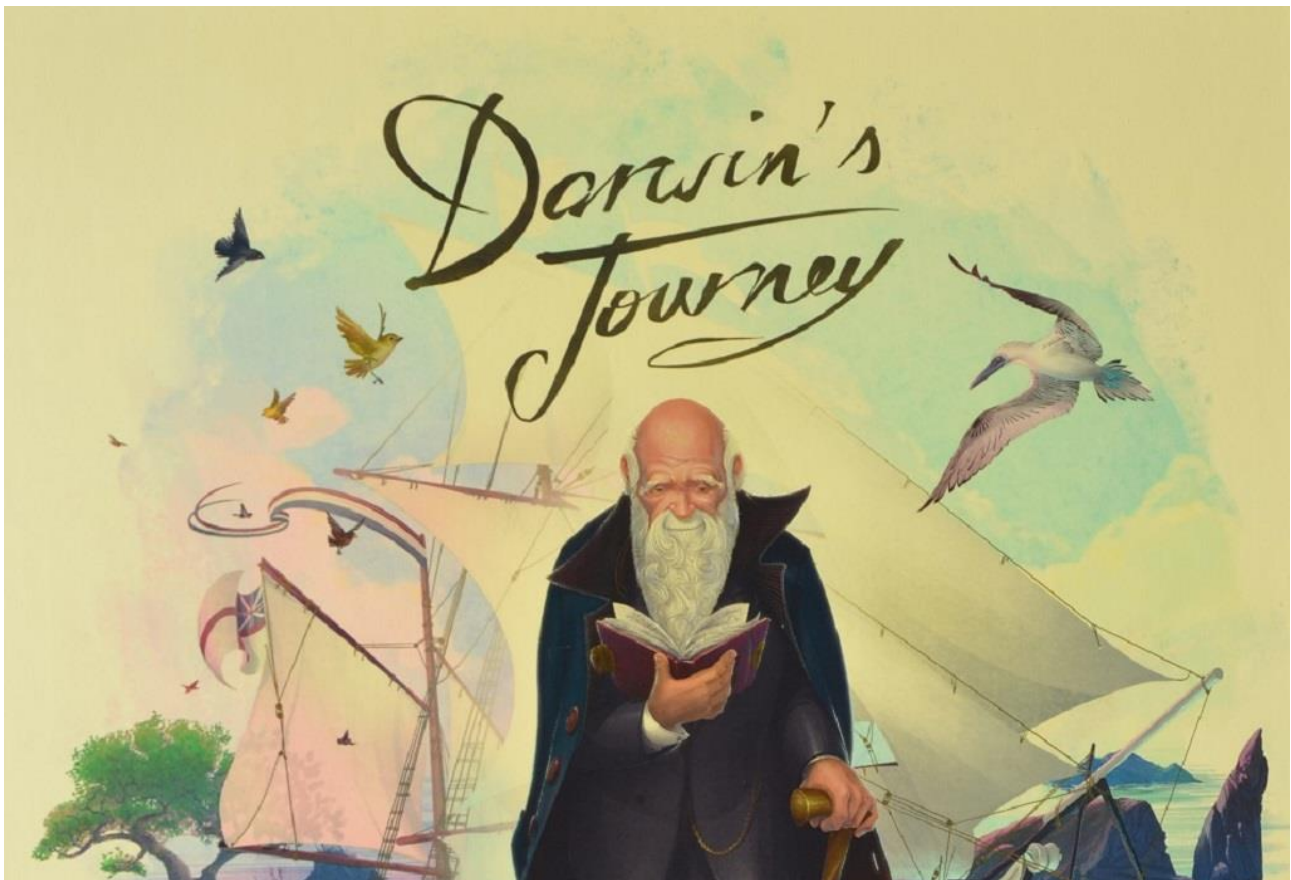


DARWIN'S JOURNEY

La teoria sulla Evoluzione delle Specie è nata alle Galapagos



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 28/08/2023. Fate click su questo spazio per collegarvi a Balena Ludens.

Introduzione

Il personaggio che appare nel titolo del gioco è proprio quel Charles Darwin (naturalista, geologo, biologo ed esploratore inglese) che formulò nel 1859 la famosa “teoria della evoluzione della specie animale e vegetale”.

In [**Darwin's Journey**](#) (edito in Italia da **Ghenos Games** e dedicato a 1-4 giocatori di 14 anni o più) abbiamo circa 120-150 minuti per ripercorrere le sue esplorazioni nell'arcipelago delle Galapagos, raccogliere nuove specie per il Museo britannico ed ampliare le nostre conoscenze sulla natura e sulla vita.

Lo facciamo grazie ad un gioco ideato da Simone Luciani e Nestore Mangone che ci propone meccaniche ampiamente collaudate ma presentate in una nuova “veste” che a noi è piaciuta davvero molto.

Andiamo dunque a cercare di giustificare il nostro giudizio

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Darwin's Journey.

La scatola quadrata di **Darwin's Journey** è davvero ben riempita: oltre alle quattro fustelle (da cui dobbiamo staccare tessere, gettoni e monete) abbiamo infatti quattro plance e quattro set di segnalini di legno colorato da dare ai giocatori (5 lavoratori, 3 esploratori e la nave d'appoggio), un mazzo di carte (16 per i membri dell'equipaggio della "Beagle" e 16 per il gioco in solitario) ed una manciata di dischetti di plastica trasparente.

Il libretto, in italiano e tutto a colori, ha 36 pagine di regole, di cui 24 dedicate al gioco standard e 10 per quello “in solitario”: le pagine sono ben areate e piene di illustrazioni ed esempi, quindi si leggono senza sforzi eccessivi. L’unico vero problema (durante lo studio e la prima partita) è dato dal gran numero di icone che sono state usate, alcune delle quali sono simili fra loro e contribuiscono a generare una certa confusione in chi legge.

Fortunatamente basta la prima partita di prova per capire come funzionano, ricorrendo al libretto solo per i casi più difficili: dopo un paio di partite potrete finalmente giocare concentrandovi unicamente sulla vostra strategia, perché quelle stesse icone hanno in realtà una logica ben chiara.

Tuttavia per chi conosce già le regole e vuole avere un sommario del gioco abbiamo preparato una tabella riassuntiva completa di tutte le icone (e relative spiegazioni): troverete il link per scaricarla al termine di questa recensione.



Foto 2 – Il tabellone.

L'altro componente che necessita di qualche chiarimento è il tabellone (double face) che vedete riprodotto qui sopra e che, come vedete, è diviso praticamente in due parti:

(a) – la metà superiore contiene tutte le caselle su cui poseremo i nostri “lavoratori” (come vedremo più avanti) e quelle per la visualizzazione dei Punti Vittoria (PV) e per l'ordine del turno. È bene notare subito che le caselle per i lavoratori sono rappresentate da tre tipi di “grafica”:

(a1) – lenti di ingrandimento tonde: qui il primo lavoratore viene posizionato gratis e quelli successivi devono pagare 2 monete per eseguire quell'azione;

(a2) – lenti di ingrandimento rettangolari: qui possono stare (gratuitamente) più lavoratori;

(a3) – lenti tonde e grigie su cui i giocatori dovranno posare le loro lenti colorate per attivare le azioni corrispondenti;

(b) – la metà inferiore contiene invece il “percorso oceanografico” della Beagle (la nave di Darwin), rappresentato dalle caselle blu che vedete nella parte bassa della foto, e le tre isole dell'arcipelago delle Galapagos che furono esplorate da Darwin. Su tutte le caselle più grandi verranno posizionati (a caso) dei gettoni “specie”.

I componenti sono tutti di buona qualità e li abbiamo usati senza problemi in tutti i nostri test.

Preparazione (Set-Up)

La predisposizione del tavolo di **Darwin's Journey** è abbastanza laboriosa e potrete ridurre al minimo i tempi solo tenendo tutti i componenti ben separati (in diversi sacchetti: certamente più di quelli allegati alla scatola). Per prima cosa bisogna selezionare la parte giusta del tabellone: lato “A” per 1-2-3 giocatori e lato “B” per quattro.



Foto 3 – Tavolo preparato per quattro giocatori.

Poi si estraggono a caso 6 tessere “Azione Speciale” da posizionare sulle due pagine del diario vuoto (a sinistra nella seconda fila), 3 tessere “Corrispondenza” (per le caselle al centro) e 5 tessere “Scopo della Beagle” (sul percorso oceanico delle navi). Infine si posizionano 12 “sigilli” colorati, presi a caso sulle pergamene (in alto a destra) e 4 tessere obiettivo (2 “oro” e 2 “argento”). Gli altri componenti vengono messi sul tavolo, a portata di mano.

I giocatori ricevono una plancia su cui piazzano 4 lavoratori (un quinto resta di scorta, per ora, e potrà essere prelevato confermando un obiettivo particolare), 5 tende, tre pile di 4 “francobolli” (per la corrispondenza) e 6 gettoni a forma di “lente colorata” (il cui uso vi verrà spiegato tra poco). Ognuno riceve anche tre “esploratori” (dei meeples più piccoli), una nave e una tessera “Conoscenza Temporanea” di colore viola, oltre a 4 monete. Tutti piazzano il loro primo esploratore sull’isola di sinistra (gli altri due andranno messi sulle altre isole quando la nave vi passerà accanto) e il loro veliero sulla prima casella del percorso oceanografico.



Foto 4 – Ecco come si presenta la postazione di un giocatore ad inizio partita. Le 10 caselle in alto servono per il piazzamento delle tessere obiettivo risolte.

A questo punto ogni giocatore riceve 4 carte “Equipaggio” e, con il classico sistema del “draft”, ne sceglie una passando le altre a sinistra, ripetendo poi per altre due volte l’operazione e scartando l’ultima carta: tutti ne avranno così tre in mano. Posizionare allora di fianco ai lavoratori della 2°, 3° e 4° riga uno dei “sigilli” indicati sulle carte “Equipaggio” ricevute.

Infine, e in ordine inverso di turno, i giocatori scelgono una coppia di tessere “obiettivo Iniziale” (una di color oro ed una d’argento) e siamo finalmente pronti a partire.

Il Gioco

Prima di iniziare a parlarvi del funzionamento di **Darwin’s Journey** permetteteci una breve premessa, utilizzando la Foto 5 qui sotto per spiegarla meglio.



Foto 5 - L'area del tabellone con il “diario piccolo” (in basso a sinistra) che permette ai giocatori di posizionare sul tabellone le proprie “lenti” colorate, le tre caselle corrispondenza (a destra) e il “diario delle azioni speciali” sul quale sono già posizionate le relative tessere (pescate ad inizio partita).

Ogni pagina dei “Diari” serve per eseguire un certo tipo di azione (muovere gli esploratori o le navi, spedire una corrispondenza, raccogliere sigilli colorati, ecc.) ed è composta da tre righe: la prima è disponibile fin dall’inizio della partita e permette un’azione “base” che necessita di un solo lavoratore, mentre le altre devono prima essere “attivate”.

Per farlo occorre mandare prima un lavoratore sul diario piccolo (mossa possibile solo due volte a turno, quindi “chi prima arriva...”) pagare un certo numero di monete (4-5-6) come indicato sulle caselle dei diversi diari, e infine posizionare una delle proprie lenti colorate su quella scelta, eseguendo subito l’azione indicata: da quel momento la casella è disponibile per tutti, ma chi ci posa un lavoratore deve pagare una moneta al proprietario della lente e avere un lavoratore “specializzato”, cioè che abbia già (sulla plancia personale) il numero di sigilli richiesto.

Per fare un esempio, andare sulla prima casella del diario di sinistra (Foto 5) occorre dunque un lavoratore che abbia 2 sigilli rossi e 1 blu: in cambio il giocatore otterrà un sigillo viola (jolly) da piazzare subito a fianco di un suo lavoratore (sulla plancia personale) aumentandone così la specializzazione (sigilli viola possono essere usati come un colore a scelta). E così per tutte le altre: si tratta del cuore del gioco e desideravamo sottolinearlo bene.



Foto 06- L'area dei sigilli e dell'ordine di turno alla fine di una partita.

Fin dall'inizio è dunque chiaro che occorre specializzare i propri lavoratori per garantirsi la possibilità di sfruttare COME MINIMO la seconda casella di ogni diario: andare nell'area delle pergamene permette proprio di ottenere un sigillo gratuito dalla casella "base" in alto, oppure pagando 1-2-3 monete se il sigillo scelto è sulle pergamene più in basso. Se la seconda casella è stata attivata (con una lente colorata) se ne possono prendere DUE (il secondo scontato di 1 moneta) mettendo un lavoratore che abbia già 2 sigilli rossi; anche sulla terza casella se ne ottengono due (con il secondo scontato di 3 monete) ma in questo caso il lavoratore deve avere 3 sigilli rossi.

Ricordiamo che al posto di un qualsiasi sigillo colorato è possibile utilizzare il Jolly (viola) oppure una tessera "Conoscenza Temporanea (sempre viola) che, essendo mono-uso, verrà poi scartata.

Sulla destra della foto vedete anche l'area dell'Ordine del Turno: mandando un lavoratore qui si incassano subito 2 monete (e all'inizio della partita possono essere importanti!) e si sposta in alto il proprio cubetto nella prima casella libera (se ci sono più giocatori che scelgono questa opzione). A fine round i cubetti spostati determinano il nuovo ordine del turno.



Foto 07 – la parte bassa del tabellone contiene il “percorso Oceanico” della Beagle e delle navi dei giocatori (in blu) e tre isolotti sui quali sono stampati dei percorsi ed evidenziate le caselle con le “scoperte” di Darwin.

Utilizzando al meglio i lavoratori su alcune “pagine” dei diari sarà possibile effettuare due azioni molto importanti:

- (a)– spostare il proprio veliero sul percorso Oceanico;
- (b) - muovere gli esploratori sui sentieri delle isole.

Il percorso “Oceanico” di **Darwin’s Journey** è formato da **20** caselle (più altre 6 come deviazioni) ed è diviso in 5 sezioni: ad inizio partita ogni sezione riceve una tessera “Scopo della Beagle” che è in pratica un obiettivo per i giocatori. Al termine di ogni round si verifica cosa “domanda” l’obiettivo corrispondente alla posizione della Beagle e tutti i giocatori incassano i PV associati se hanno ottemperato alla richiesta e se il loro veliero è pari (o davanti) alla Beagle.



Foto 8 – Le tessere “Scopo della Beagle”: ad inizio partita se ne prendono cinque a caso da posizionare nelle apposite caselle accanto al percorso Oceanico.

È bene non sottovalutare mai la potenzialità di questi obiettivi, che possono infatti regalare un bel gruzzolo ad ogni round. Il primo in alto a destra, per esempio, assegna 4 PV per ogni “sigillo” di colore rosso posseduto dai giocatori; il primo a sinistra della terza fila assegna 5 PV per ogni lente del proprio colore già posata sul tabellone; il terzo a destra della stessa riga offre 6 PV per ogni “scoperta” col simbolo “zampa” che abbiamo sulla nostra plancia; ecc.

Muovere i nostri esploratori su una (o più isole) durante una partita a **Darwin’s Journey** permette innanzitutto di ottenere dei gettoni “Scoperta” di vari tipi: basta muovere l’esploratore sulla casella dove si trova il gettone e appropriarsene. In seguito la consegneremo al museo per guadagnare soldi e “moltiplicatori” (come vedremo fra poco). Sulle isole però si possono trovare anche altri bonus: denaro, PV, consegna di francobolli per la corrispondenza, possibilità di acquisire nuove tessere obiettivo, ecc.



Foto 9 – Dettaglio della prima isola, con i gettoni scoperta e tutti i bonus.

Sulle isole (e su qualche isolotto lungo il percorso Oceanico) è anche possibile costruire un “campo”, piazzando nella relativa casella una delle nostre cinque tende (attenzione però: ogni campo ha posto solo per due tende) e sfruttando immediatamente il bonus indicato.

Una buona programmazione delle nostre esplorazioni può portare a benefici molto importanti anche senza la necessità di utilizzare dei lavoratori su qualche pagina dei diari: inoltre se il nostro esploratore supera per primo alcuni traguardi indicati sulle isole può ottenere dei PV extra. Ripetiamo: non sottovalutatene l'importanza.

Come abbiamo appena visto i nostri esploratori (o le navi, ma in tono minore) possono mettere le mani su diversi gettoni “scoperta”, da marcare immediatamente sulla plancia personale con dei dischetti di plastica trasparente.



Foto 10 – L’area del Museo a fine partita: notare il tracciato dei Moltiplicatori subito sotto (caselle grigie).

Per ricavare gloria e... denaro dovremo però consegnare queste scoperte al museo, e questo è possibile mandando un lavoratore nell’apposita casella: la vedete in alto a sinistra della foto, ed è già... piena di lavoratori perché è stata scattata a fine partita e tutti si erano precipitati a spedire i loro ultimi gettoni.

All’inizio di ogni partita a **Darwin’s Journey** quest’area è vuota e chi vi posa qualche tessera guadagna soprattutto dei soldi (cosa molto importante nei primi round) in ragione di una moneta per casella libera orizzontalmente e verticalmente rispetto alla tessera piazzata.

Più avanti nel gioco le caselle libere si riducono (e quindi anche l’incasso) ma ogni altra tessera che si incontra (sempre in verticale ed orizzontale) fa avanzare il vostro cubetto di una casella nel sottostante tracciato dei “moltiplicatori (lo vedete sotto al Museo, con tre file di caselle grigie). Nel nostro esempio (Foto 10) il giocatore BLU moltiplicherà il valore del Museo per 10, il verde di 7 e il giallo di 6.



Foto 11 – La postazione di un giocatore alla fine della partita.

Accenniamo brevemente agli ultimi due “punti” interessanti del gioco:

(a) – le tessere “Obiettivo”: tutti ne ricevono due (una “argento” ed una “oro”) ad inizio partita e, manco a dirlo, se riuscite a soddisfare le condizioni indicate potrete incassare immediatamente il bonus della tessera e, cosa ancora più importante, potrete piazzarle sulla vostra plancia personale. In base alla vostra scelta otterrete un bonus permanente: nella nostra foto, per esempio, il giocatore ha coperto la tessera “oro” centrale e potrà piazzare i suoi lavoratori pagando una moneta in meno sulle caselle già occupate, e con la seconda tessera “argento” non pagherà più i costi dei sigilli sulle pergamene delle ultime tre righe: e così per le altre.

(b) – le carte “Equipaggio”: abbiamo visto che all’inizio ognuna di esse assegna 1 sigillo colorato. Durante il gioco è possibile “riscattarle” se si possiede il numero esatto di sigilli indicato: in questo modo il giocatore può incassare subito il bonus della carta. In generale non si tratta di bonus così interessanti, quindi spesso non conviene sprecare troppe energie “appositamente” per quel riscatto, ma se avrete collezionato i sigilli giusti prenderlo non fa mai male.

Al termine del quinto round la partita a **Darwin’s Journey** finisce e, oltre ai soliti calcoli, si devono aggiungere i punteggi “speciali”: si sommano allora i PV ottenuti sulla propria plancia (obiettivi, tende piazzate sul tabellone e sigilli dei lavoratori) con quelli della “Teoria dell’Evoluzione (Museo e moltiplicatori) arrotondando il tutto con 1 PV ogni 5 monete ed ogni tessera “Conoscenza Temporanea”. Chi ottiene il punteggio più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

Come facciamo solitamente con i giochi più complessi, abbiamo cercato di darvi una descrizione abbastanza “scorrevole” del gioco e senza entrare troppo nei dettagli. Qui di seguito troverete dunque, oltre a qualche consiglio, anche delle informazioni extra: chi non è interessato può passare direttamente ai... saluti e ringraziamenti in fondo alla pagina e, se vuole, può scaricarsi le tabelle riassuntive.



Foto 12 – I sigilli “Jolly” e le tessere “Conoscenza Temporanea”.

Abbiamo parlato di “Sigilli colorati” che si acquistano per... specializzare i lavoratori: durante la partita però è possibile procurarsi (con azioni o esplorazioni) anche qualche sigillo “viola” (Jolly) e qualche tessera “Conoscenza Temporanea (anch’esse viola).

I primi vengono assegnati ai lavoratori, come al solito, e possono “cambiare colore” a seconda delle esigenze. Le seconde invece sono monouso e servono ad eseguire azioni per le quali manca un sigillo: si scarta la tessera e per quell’azione essa prende il posto di un colore qualsiasi.

Muovere gli esploratori all’interno delle isole è davvero molto importante e ogni volta che la nostra nave supera la linea fra due sezioni oceaniche metteremo un esploratore sulla nuova isola. La prima è comunque la più importante perché contiene ben OTTO gettoni “Scoperta” (sono 16 in totale), tre “campi” per le tende e varie altre caselle bonus. I giocatori devono cercare di raccogliere il maggior numero di gettoni, come abbiamo già detto, per poterli vendere al museo e ricavare soldi e

moltiplicatori. Quindi in ogni turno sarebbe bene spostare almeno uno dei nostri esploratori, magari sfruttando i bonus di altre azioni in una o più “combo”.



Foto 13 – La sezione finale del percorso Oceanico alla fine di una partita: notare la posizione dei velieri in rapporto alla “beagle” (marrone). Vediamo anche la seconda e terza isola maggiore delle Galapagos.

Un'altra azione molto importante di **Darwin's Journey** è quella di mantenere il nostro veliero sulla scia della “Beagle”: questo perché alla fine di ogni turno viene effettuato un calcolo di PV che si basa su quanto indicato dalla tessera “Scopo della Beagle” e dalla posizione della nostra nave.

Facciamo un esempio aiutandoci con la Foto 13 qui sopra: l'ultima tessera del percorso offre 8 PV per ogni spazio dei francobolli rimasto vuoto sulla plancia dei giocatori. Le navi bianca e gialla hanno passato la linea della sezione (la vedete subito dietro la “Beagle”) e quindi incasseranno 8-16-24 PV se hanno 1-2-3 sezioni francobolli vuote. Le navi verde e blu invece riceveranno una penalità di -5 PV per ogni spazio perché non hanno raggiunto la linea.

E visto che parliamo di “Francobolli” vediamo di approfondire l'azione “Corrispondenza”, ricordando che ad inizio partita erano state posizionate in quelle caselle tre tessere apposite prese a caso da una riserva di otto.



Foto 14 – L’area della Corrispondenza è subito sotto i diari delle Azioni.

Durante il gioco compirete senz’altro qualche azione che vi permette di postare le vostre lettere verso la Gran Bretagna: in base alla vostra scelta potrete dunque mettere 2-3-4 francobolli in una delle tre sezioni dell’area “Corrispondenza”. Al termine di ogni round il giocatore che ha più francobolli in una sezione riceverà il “primo premio” indicato sulla tessera a fianco, mentre il secondo giocatore si accontenterà del premio di consolazione.

La foto 14 ci mostra, per esempio, che la prima casella offre 4 monete al primo giocatore e 2 al secondo; la seconda permette di muovere un esploratore di 2 o 1 passo; la terza fa spostare la propria nave di 2 o 1 casella sul percorso Oceanico; ecc.

Due parole infine sulla zona del “cambio ordine turno”: abbiamo già spiegato che ogni lavoratore inviato qui riceve 2 monete e cambia la sua posizione, ma per la nostra esperienza ci sentiamo di consigliarvi di restare il più possibile in ultima posizione a partire dal terzo turno. Questo infatti vi permetterà ogni volta di essere l’ultimo a posare tessere nel museo e di ottenere dunque un maggior numero di avanzamenti sul tracciato della Teoria dell’Evoluzione.

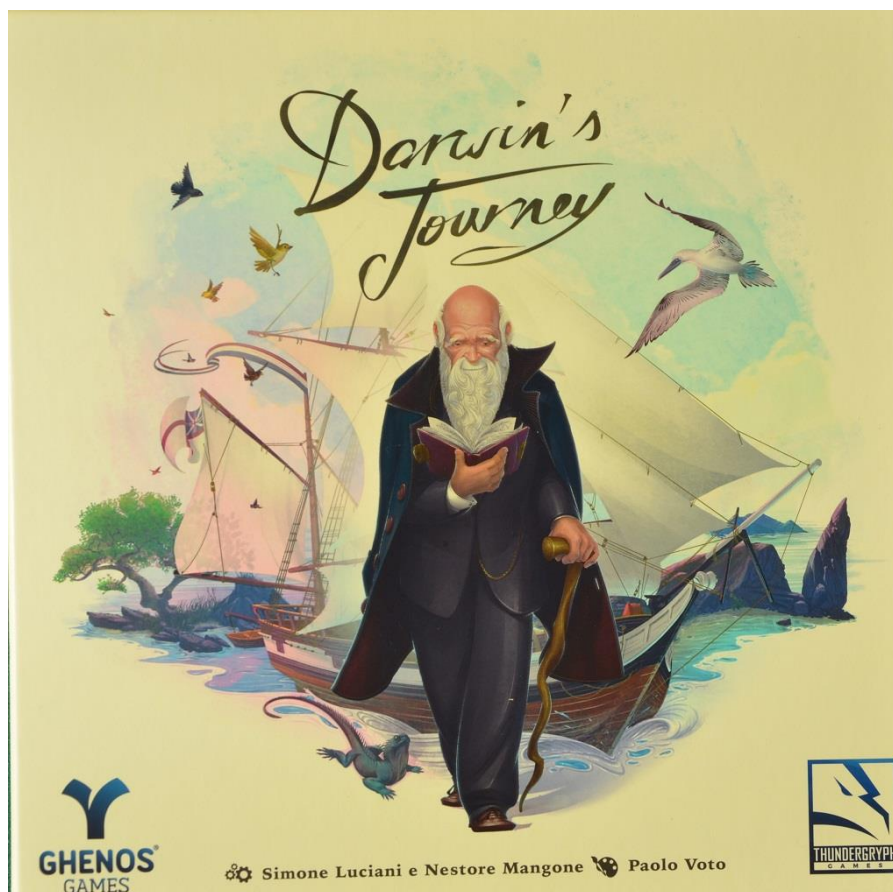


Foto 15 – La scatola del gioco.

Prima di chiudere ci sembra corretto accennare anche al fatto che il libretto di **Darwin's Journey** prevede ben 10 pagine di regole per giocare “in solitario”: non abbiamo ancora avuto il modo ed il tempo di sperimentare queste regole, e questo non solo perché a noi piace molto di più giocare con gli amici e, per fortuna, questi non mancano mai, ma anche e soprattutto perché lo studio di queste regole è, a sua volta, molto impegnativo. Ci ritorneremo quindi quando avremo avuto modo di fare qualche partita.

Commento finale

Vogliamo concludere questa lunga chiacchierata dicendo che **Darwin's Journey** ci ha sorpresi: la fatica iniziale per studiare le regole (ed in particolare per districarci nella “selva oscura” delle icone) ci aveva un po’ scoraggiati, ma non appena abbiamo iniziato a giocare è cambiato tutto e ci siamo davvero divertiti, anche se siamo stati letteralmente stracciati dall’unico che aveva già provato il gioco qualche volta.

Ma il bello sta proprio qui: tutti possono sperimentare le possibili strategie nelle prime partite, riuscendo così a capire quali sono quelle più interessanti che potranno poi mettere in atto successivamente: vincere o perdere diventa una questione molto secondaria di fronte al piacere di esplorare, navigare, specializzare i propri lavoratori ed inviarli in seguito ad eseguire le azioni più potenti.

Una volta raggiunta un po’ di esperienza (dopo 3-4 partite) ci si potrà concentrare al massimo e (finalmente) puntare al primo gradino del podio. Davvero un ottimo gioco.

Chi fosse interessato a stamparsi delle tabelle riassuntive, comprendenti anche tutte le icone (con una breve descrizione), può farlo liberamente presso il sito Big Cream a [questo link](#).

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

NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo di Pietro Cremona scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it su cui è stato pubblicato in data 28.08.2023