

L'ISOLA DEI GATTI

Lord Manoscura vuole distruggere questa isola e tutti i felini che la abitano



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 30/08/2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

La maggiore attenzione ai fenomeni climatici e all'ecologia (visti i disastri naturali avvenuti negli ultimi anni) ha spinto sempre più autori a far diventare protagonisti delle loro "opere" la fantascienza o... gli animali. Ed ecco che, con **L'isola dei Gatti** i giocatori devono cercare di salvare il maggior numero di gatti che abitano un misterioso isolotto prima che un ancor più misterioso Lord Vesh Manoscura arrivi in zona e distrugga tutto e tutti.

Il gioco arriva anche in Italia (dopo il buon successo ottenuto all'estero) grazie a [Lucky Duck Games](#) che ne ha curato la traduzione e la distribuzione. **L'isola dei Gatti** può essere praticato da 1 a 4 giocatori (da 10 anni o più: l'età indicata sulla scatola, 8 anni, ci sembra un po' al limite, viste le scelte che si dovranno fare, ed è quindi valida solo per la modalità "famiglia") e la sua durata è di 60-90 minuti. In questa recensione esamineremo innanzitutto il gioco base e parleremo poi delle due prime espansioni: "**Ultimi Arrivi**" (che allarga a 6 il numero dei giocatori) e "**Kickstarter Pack**" (che aggiunge qualche elemento extra ai componenti, compresi dei segnalini di legno blu per i pesci).

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **L'isola dei Gatti** è piuttosto voluminosa (e pesante) e all'apertura ci si rende conto del perché: ci sono infatti 7 fustelle con decine di tessere da estrarre, quattro grandi plance "Nave" per i giocatori (210x430 mm), una trentina di segnalini "gatto" di legno colorato e più di 200 carte (63x88 mm). C'è anche un blocchetto segnapunti con relativa matita.

Il regolamento è stampato tutto a colori (e in italiano) su carta pesante lucida ed è un perfetto esempio di come dovrebbero essere tutti i libretti delle istruzioni: chiaro, con foto ed esempi. Le prime 16 pagine sono dedicate alle spiegazioni del gioco base, mentre le ultime contengono le regole per il gioco “in solitario” ed alcune “FAQ” per chiarire meglio alcuni punti delle regole e non lasciare dubbi. Un ottimo lavoro.

Un foglio a parte spiega le regole semplificate per giocare “in famiglia”

I materiali sono perfettamente adatti al loro scopo e si utilizzano senza problemi, quindi andiamo a vedere come funziona il tutto.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro: i giocatori hanno usato per i “pesci” i segnalini di legno del Kickstarter anziché le tessere del gioco base.

La preparazione del tavolo di **L'isola dei Gatti** è un po' laboriosa: al centro bisogna mettere la plancia che rappresenta l'isola e sulla quale si indicheranno l'ordine di turno e il numero dei round. A destra e a sinistra dell'isola si posiziona un numero di tessere “Gatto” che dipende da quanti sono i partecipanti: nel nostro esempio (4 giocatori) si estraggono dal sacchetto 16 tessere “Gatto”: 8 a destra e 8 a sinistra.

Il grande sacchetto di stoffa (lo vedete in basso a sinistra della Foto 2) contiene TUTTE le tessere gatto (ce ne sono 17 per ogni colore: verdi, rosse, azzurre, arancioni e viola) e le 25 tessere “Tesoro Raro”: se, estraendole, capitano in mano quelle del tesoro si mettono di fianco all'isola, a disposizione di tutti.

Poi si aggiungono le 44 tessere “Tesoro Comune” (in quattro pile, una per tipo), le 6 tessere “Gatto Oshax” (una specie di Jolly da utilizzare secondo le indicazioni di certe carte) ed i segnalini “Pesci” (noi abbiamo sempre usato quelli di legno dell'espansione “Kickstarter Pack” anziché le tessere del gioco base).



Foto 3 – Alcune carte “Scoperta”.

Infine si mescola il mazzo delle 150 carte “Scoperta” e se ne distribuiscono 7 a testa. Prendiamoci un minuto per dare un’occhiata a queste carte, che sono il cuore di **L’isola dei gatti** e che hanno tutte lo stesso colore sul dorso (azzurro) ma sono di diversi tipi:

- (1) lezione: sono bordate di blu (come la carta in alto a destra nella foto) e sono dei veri e propri “obiettivi”: quelle “pubbliche” devono essere esposte sul tavolo e saranno valide per tutti, mentre quelle “personali” vengono piazzate (coperte) sotto la propria plancia e svelate solo a fine partita;
- (2) soccorso: sono bordate di verde e si usano per salvare i gatti. Esse contengono delle ceste e/o mezze ceste (da utilizzare per trasportare i gatti) e degli “stivali” (per definire chi sarà il primo a scegliere la tessera da prendere, come vedremo più avanti);
- (3) azione: hanno un bordo viola e permettono azioni speciali (quella in alto a sinistra, per esempio, permette di prendere due carte extra dal mazzo);
- (4) tesoro: sono bordate di giallo e permettono di scegliere uno o due tesori fra quelli disponibili sul tavolo;
- (5) Scoperte rare: queste carte, molto costose, sono bordate di marrone e consentono l’acquisto di una tessera “Osahx” o di uno o più tesori da inserire sulla propria nave.

Tutte le carte hanno un costo (in pesci) stampato nell’angolo in alto a sinistra

Il Gioco



Foto 4 – La plancia dei giocatori è a forma di nave.

Dopo aver deciso chi sarà il “primo giocatore”, ognuno, a turno, sceglie un colore e mette il relativo segnalino “gatto” sull’isola centrale, poi prende una plancia “personale” (che da ora in poi chiameremo “Nave”). La foto 4 qui sopra ci mostra la postazione di un giocatore dopo i primissimi turni: sulla nave è stampata una griglia di 142 caselle quadrate a sua volta suddivisa in stanze e corridoi. Nella foto non si vede bene, ma ogni singola “stanza” è contraddistinta da un simbolino nero (pappagallo, luna, mela, grano, ecc.) per facilitare la posa delle tessere da parte dei giocatori quando parte della stanza è già coperta.

Il turno di **L’isola dei gatti** è scandito dalle seguenti fasi:

- (1) pesca: tutti i giocatori ricevono 20 punti “pesce” dalla riserva. Essi costituiscono la “moneta” del gioco;
- (2) esplorazione: ognuno riceve 7 carte, ne mette due coperte sul tavolo e passa le altre cinque alla sua sinistra. Poi l’operazione viene ripetuta altre due volte finché tutti tornano in possesso di 7 carte. A questo punto bisogna decidere quali tenere in mano (pagando il numero di pesci indicato) e quali invece scartare;
- (3) lezioni: i giocatori scoprono sul tavolo le carte “Lezione comune” oppure infilano sotto la loro nave quelle “lezione personale”;
- (4) salvare i gatti: i giocatori decidono quali e quante carte “soccorso” giocare e le posizionano coperte davanti a loro. Quando tutti hanno finito si scoprono e si contano per prima cosa... gli stivali: chi ne ha di più sarà il primo giocatore da quel momento, e così via per gli altri (modificare l’ordine dei segnalini sull’isola); poi, seguendo il nuovo ordine, i giocatori, a giro, scelgono uno dei gatti disponibili, ne pagano il costo (3 pesci per quelli a sinistra dell’isola, 6 pesci per quelli di destra) e li posizionano sulla nave in modo da coprire il maggior numero di quadretti;

(5) scoperte rare: in questa fase si possono giocare solo le carte marroni per raccogliere una tessera “Osahx” oppure un tesoro.

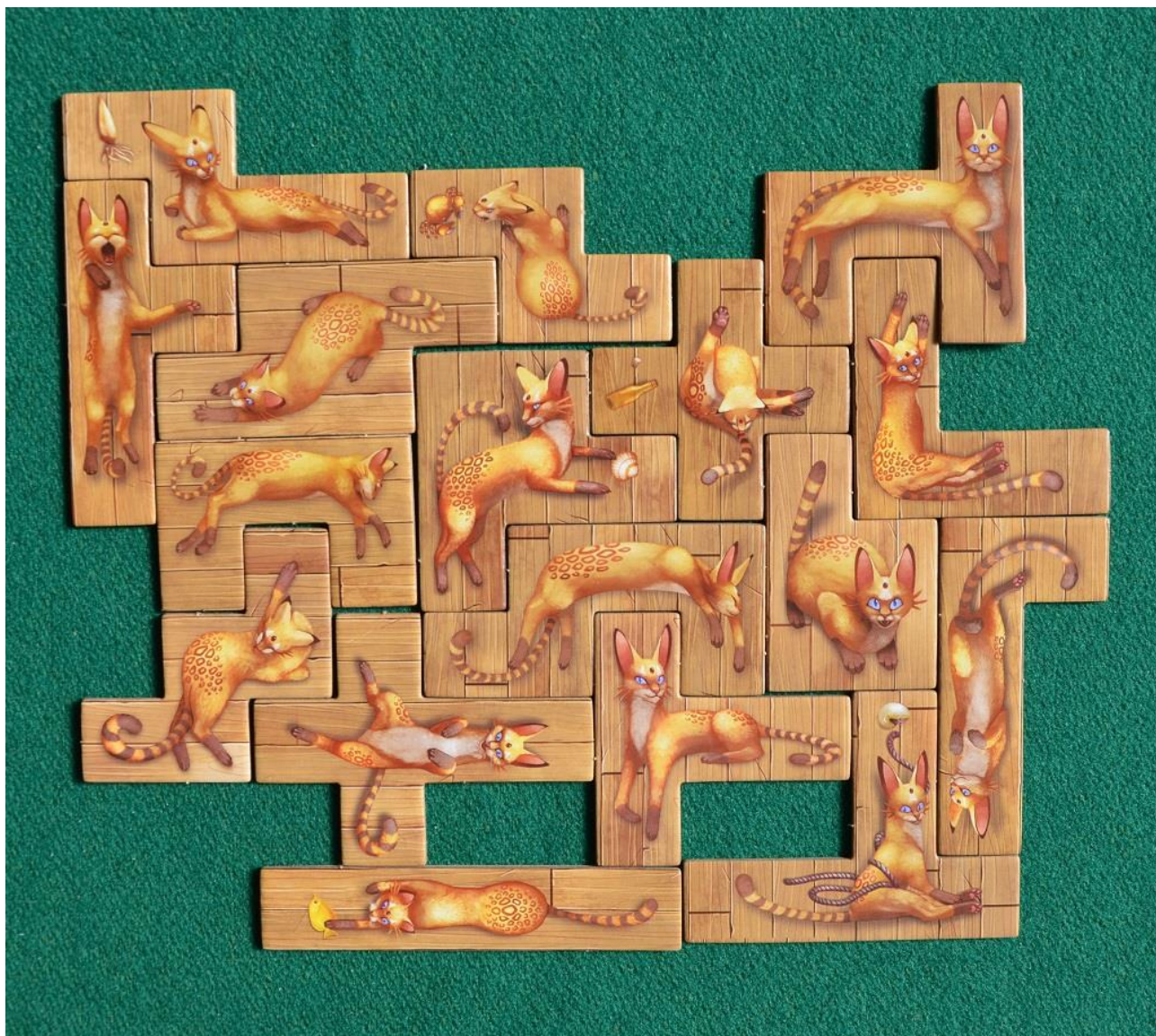


Foto 5 – Tutte le tessere “gatto” di ogni “gruppo” (in questo caso quelli arancioni): oltre al colore i gatti si distinguono dalla “coda” (ogni razza ne ha una diversa).

Il trasporto dei gatti dall’isola alla nave può essere fatto esclusivamente mettendo ogni bestiola dentro un cesto: tutti i giocatori iniziano con un “cesto permanente” e se ne possono procurare altri nel corso della partita, ma la maggior parte dei trasporti sarà effettuata utilizzando le apposite carte “soccorso”. Ad ogni “giro” il giocatore può prelevare un gatto dall’isola se riesce a metterlo in una cesta (o in due “mezze ceste”) scartando la carta “verde” necessaria o rovesciando la tessera “cesta permanente” (che tornerà attiva al round successivo).

Il piazzamento delle tessere “gatto” sulla nave è soggetto alle “solite” regole di questo tipo di giochi: non si può uscire dalla griglia, non si possono sovrapporre le tessere, ecc.: la prima tessera può essere posizionata ovunque, ma le successive dovranno avere almeno un lato di quadrato adiacente ad una di quelle già sulla nave.

Ci sono ovviamente “vantaggi e svantaggi” a riempire un certo tipo di stanze o ad usare certi colori di gatto: queste indicazioni provengono soprattutto dalle carte “Lezione” (gli obiettivi del gioco) e

quindi dopo il primo turno ogni giocatore, in base alle carte “blu” pescate e posizionate sotto la sua nave, ha già una buona idea sul come indirizzare le sue azioni e con quali obiettivi.

A fine partita ogni “ratto” ancora visibile sulla nave costa -1 PV ed ogni stanza non coperta totalmente costa -5 PV. Poi ognuno somma i PV guadagnati in base alle famiglie di gatti che ha piazzato sulla nave e aggiunge i punti delle carte “lezione” realizzate. Chi ottiene il totale più alto vince.

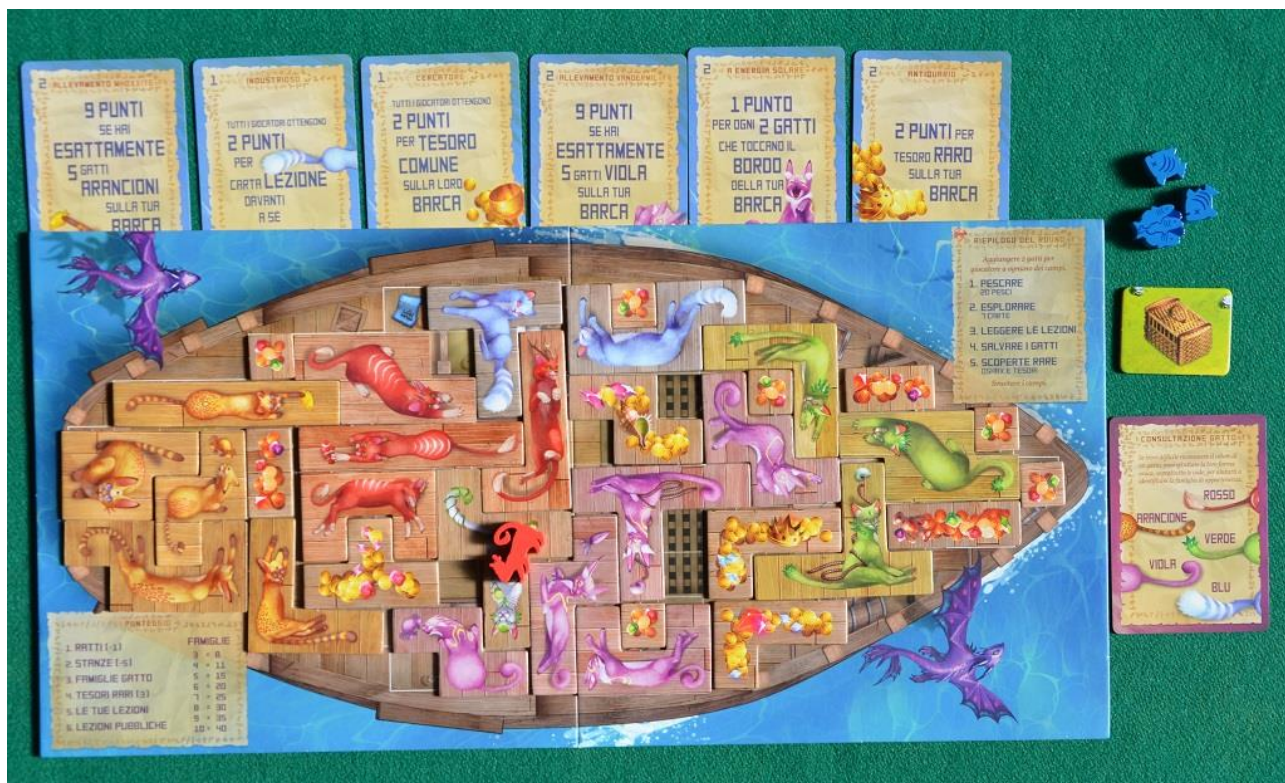


Foto 6 – Una nave carica di gatti a fine partita.

Diamo un’occhiata alla Foto 6 qui sopra, scattata al termine di una partita a **L’isola dei gatti**, ed usiamola come esempio per il calcolo del punteggio:

- (1) non si vedono “Ratti” sulla nave, quindi nessuna penalità;
- (2) due “stanze” non sono state completate (un quadretto scoperto in basso ed uno in alto) quindi il giocatore riceve una penalità di -10 PV;
- (3) la famiglia di 5 gatti arancioni (a sinistra) vale 15 PV; idem per i rossi (con un Osahx “battezzato” rosso da un segnalino) e per i rosa, per un totale di 45 PV;
- (4) i 3 gatti verdi a destra valgono 8 PV, mentre i due blu non danno punti.
- (5) il giocatore fa inoltre 18 PV per avere soddisfatto le due carte “lezione” con 5 gatti arancioni e 5 viola;
- (6) aggiunge altri 12 punti perché ha 6 carte “lezione” (2 PV ciascuna come dice la seconda carta);
- (7) 16 PV per le 8 carte Tesoro Comune;

(8) 8 PV per le 4 tessere “Tesoro Raro”;

(9) 6 PV perché 13 gatti toccano il bordo esterno della nave (1 PV ogni due gatti).

Qualche considerazione e suggerimento

È chiaro fin da subito che il “draft” iniziale serve a preparare la base per il vostro round: dovendo scegliere solo due carte alla volta è bene mettere subito da parte quelle più importanti per voi (per esempio una carta “soccorso” con una cesta intera ed una “lezione” particolarmente interessante) sperando poi di riuscire a procurarsene in seguito altre 3-4 interessanti per completare la propria mano.



Foto 8 – Le tessere “Tesoro Comune”.

Non bisogna dimenticare che all’inizio di ogni round arrivano sempre e solo 20 pesci, quindi se pensate di dover acquistare un maggior numero di carte dovrete risparmiare almeno 5-6 pesci nel round precedente. È assolutamente inutile ammassare decine di pesci (risparmiando sugli acquisti) perché a fine partita non daranno punti: meglio spenderli anche tutti, con oculatezza, per garantirvi

non solo un buon numero di carte (spesa media 7-8 pesci) che anche l'acquisto di 2-3 gatti (spesa media 9-15 pesci).

Sulla nave partite piazzando la prima tessera in una posizione “centrale” che vi permetta di raggiungere rapidamente anche le due estremità (prua e poppa) se necessario: ricordate che ogni stanza rimasta incompleta costerà -5 PV, quindi meglio riempirne 4-5, lasciando le altre mezzo vuote, piuttosto che averne tante incomplete.

Fare famiglie di gatti dello stesso colore fa incassare parecchi punti, a partire da 4-6 tessere adiacenti dello stesso colore (11-15-20 PV ciascuna): quindi se durante la partita riuscite ad avere fin dall'inizio un paio di famiglie di colore diverso spingete molto per ampliarle ancora di più: 5 famiglie da 3 tessere valgono infatti 40 PV, esattamente come 2 sole famiglie da 6 tessere.

Per il resto basatevi moltissimo sulle “lezioni”: dopo il primo round indirizzate il vostro gioco in modo da soddisfare le condizioni delle prime carte messe da parte, nel terzo round basatevi su quelle accantonate nel secondo, ecc.



Foto 9 – Le carte “Famiglia” da utilizzare nel gioco semplificato.

Oltre al regolamento standard **L'isola dei Gatti** ci offre anche una modalità “famiglia” più semplice (le regole stanno nelle due facciate di un'apposita scheda): il gioco resta simile a quello “base” ma si usa un piccolo mazzo di carte “famiglia” anziché quello con 150 carte scoperta. In questo caso si tratta semplicemente di raccogliere e sistemare il maggior numero di gatti sulla propria nave (usando il retro della plancia personale).

Non manca naturalmente la modalità “in solitario” che qui occupa ben 5 pagine del regolamento: a questo scopo si usano una sola plancia “nave” (per il giocatore) ed una trentina di carte speciali per il nostro avversario... “la sorella”. Per rendere il gioco più o meno difficile si possono anche aggiungere da 1 a 4 carte “lezione avanzata”. Si salta il “draft” ma il giocatore pesca due volte 5 carte (tenendone 3 ogni volta) ed aggiungendo la settima dal mazzo.



Foto 10 – La scatola del gioco.

Durante la fase di “salvataggio” la nostra “sorella” cercherà di metterci i bastoni fra le ruote facendo... scomparire dal tabellone gatti, tesori, Oshax, ecc. mentre noi lavoreremo come al solito.

A fine partita la “sorella” farà punti con i gatti colorati che avremo raccolto sulla nave seguendo un ordine ed un punteggio secondo la sequenza con cui sono state girate alcune carte “colore” nel corso della partita.

L'ISOLA DEI GATTI: ULTIMI ARRIVI



Foto 11 – I componenti della espansione “Ultimi Arrivi” per L’Isola dei gatti.

Questa espansione permette di giocare a **L’isola dei gatti** con 5 o 6 partecipanti, quindi contiene tutti i materiali necessari: 40 nuove tessere “gatto”, 2 nuovi “Oshax”, 16 “Tesoro Comune”, 10 “Tesoro Raro”, 70 carte “Scoperta”, 20 tessere “pesce”, qualche segnalino extra, fra cui un “gatto bianco” (da utilizzare nell’ordine del turno per il sesto giocatore). Oltre naturalmente a due nuove plance “nave”.

Le regole restano invariate, ma occorre qualche aggiustamento ai pezzi sul tavolo per tenere conto del 5° e/o del 6° giocatore, mentre ci saranno ora 8 tessere Oshax a disposizione.

L'ISOLA DEI GATTI: KICKSTARTER PACK

La cosa più evidente della seconda espansione (**L'isola dei gatti: Kickstarter Pack**) è il sacchetto di segnalini “pesce” di legno blu serigrafato. Ci sono anche sei nuovi segnalini “gatto” (da usare per l'ordine del turno), anch'essi serigrafati, come potete vedere nella Foto 12 qui sopra.



Foto 12 – I componenti della espansione “Kickstarter Pack” per L'isola dei gatti.

Completano l'espansione 10 nuove tessere “gatto”, 4 “Oshax”, 3 “Tesoro Raro” e 36 carte “Scoperta” (fra cui figurano 3 nuovi tipi di “lezione”).

Anche qui non ci sono variazioni alle regole, ma fino al momento in cui scriviamo queste note abbiamo sempre usato, in tutte le nostre partite, solo i segnalini pesce

Commento finale

In definitiva **L'isola dei gatti** è piaciuto alla maggioranza dei nostri testers: l'interazione è concentrata nella "caccia" ai gatti" (chi prima arriva meglio alloggia) e, naturalmente, nella fase di Draft, quando spesso saremo costretti a separarci con la ... morte nel cuore da una carta interessante che, ahimè, non tornerà più nelle nostre mani.

Il gioco resta sempre divertente e, data la variabilità della distribuzione ad ogni turno, sempre vario: e poi non vorrete mica rinunciare a posizionare tutti quei gattoni sul ponte della nave, magari in posizioni che sfidano le leggi della gravità?

Dopo avere sperimentato il gioco con gli amici abbiamo esitato non poco prima di proporre una partita a **L'isola dei Gatti** "in famiglia", temendo che le regole fossero troppo complicate, soprattutto per i bambini. Avevamo sottovalutato la scheda aggiuntiva (che era stata relegata sul fondo della scatola e... mai guardata) ma subito dopo averla letta con attenzione abbiamo deciso che valeva la pena ed è stata una bella serata perché tutti (nipotini compresi) avevano già giocato anche a Tetris sul cellulare ed hanno capito immediatamente la meccanica come funziona il meccanismo.

Quindi pensiamo che presto proveremo anche il gioco standard con i ragazzi, certi che, dopo qualche prova, riusciranno a darsi da fare anche in questa... modalità.

Ad oggi ci risulta che sono già disponibili altri quattro moduli e tre "promo" packs, segno che non solo che il gioco ha avuto successo, ma che la casa editrice intende supportarlo al meglio.

Scusate un attimo: come dici? Ah, ok, siamo arrivati alla fine e quindi il buon Felix vuole salutarvi: Miaoooo!

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