

MOSAIC: A STORY OF CIVILIZATION

Sette antichi popoli del Mediterraneo lottano per la supremazia.



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 12-09-2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

[Mosaic: Una storia di Civilizzazione](#) ci viene offerto, nella sua versione italiana, da [Pendragon Game Studio](#): si tratta di un gioco di Civilizzazione con diverse sfaccettature che lo rendono diverso dai... colleghi che lo hanno preceduto.

È indirizzato a 2-6 giocatori abituali o esperti (da 14 anni in su, secondo noi), non tanto perché sia particolarmente difficile, ma perché ad ogni turno si devono prendere importanti decisioni e bisogna quindi avere sempre in mente quello che si vuole realizzare.

Il suo autore (Glenn Drover) è ben noto nel nostro piccolo mondo per avere una particolare predilezione per i giochi “di grande formato”: di lui abbiamo da poco recensito **Raccoon Tycoon**, ma nel palmares di Glenn ci sono titoli come Age of Empires III, Age of Mythology, Conquest of Empires, Empires: Age of Discovery, Railways of the world, Sid Meyer’s Civilization, ecc. alcuni dei quali sono però riedizioni di giochi più vecchi (o con un sistema preso a prestito da altri autori) rivisti e corretti... ingrandendoli notevolmente.



Foto 1 – Il tabellone del gioco: notare che ogni Regione è stata disegnata come si fosse composta da pietruzze colorate, come in un mosaico.

Mosaic: Una storia di Civilizzazione è invece un gioco originale e prende questo titolo perché il disegno del tabellone è stato realizzato come fosse un autentico mosaico antico.

Ognuna delle sette Regioni considerate (Spagna, Gallia, Italia, Grecia, Assiria, Egitto e Numidia) ha un colore diverso ma, contrariamente ad altri giochi del genere, nessuno deve per forza avere il “controllo” completo del territorio di una specifica Nazione, anche se le plance riportano nome e colore di ognuna di esse.

La foto vi mostra inoltre che sul tabellone sono stampate alcune grandi “caselle” sulle quali verranno posizionate le carte del gioco, come vedremo più avanti.

Unboxing

La scatola di **Mosaic: Una storia di Civilizzazione** è davvero ben riempita, nonostante le sue grandi dimensioni (235x320x105 mm).

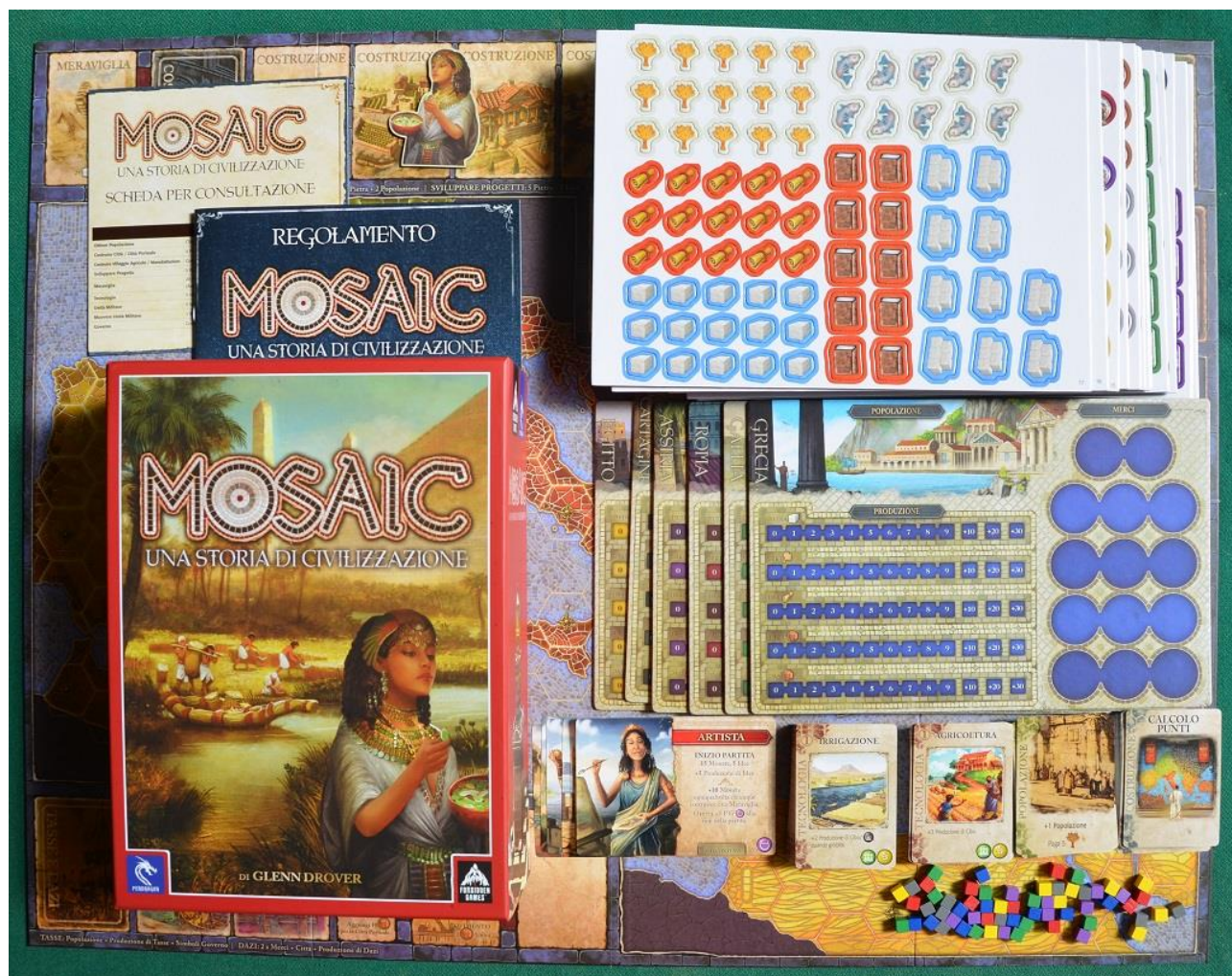


Foto 2 – I componenti di Mosaic.

All'interno troviamo 16 fustelle di cartone robusto con centinaia di tessere e segnalini, un tabellone (610x790 mm), 6 plance per i giocatori (in sei colori diversi), 193 carte (formato 63x89 mm), una manciata di cubetti colorati ed il manuale in italiano, tutto a colori e pieno di foto ed esempi, con le ultime 6 pagine che contengono un utile sommario di tutte le carte e le tecnologie, inclusi i simboli che servono a soddisfare i prerequisiti di ognuna di esse e quelli offerti dalla carta stessa.

Non c'è nulla da dire: una presentazione davvero molto buona con componentistica di ottima fattura, manuale chiaro e una scheda riassuntiva (pieghevole) che serve come riferimento, soprattutto nelle prime partite, per le funzioni dei vari tipi di carte.

La partenza è dunque più che buona, ma ora dobbiamo capire se le partite di **Mosaic: Una storia di Civilizzazione** sono altrettanto interessanti.

Nota: alla fine di questo articolo troverete anche un link per scaricare alcune schede riassuntive da noi preparate (in italiano) che pensiamo possano esservi di aiuto, una volta imparato il gioco. Noi le abbiamo utilizzate, avviando i vari tavoli, per facilitare il setup e avere un riferimento veloce per tutte le azioni del gioco.

Preparazione (Set-Up)

Tenetevi una mezz'ora abbondante a disposizione per effettuare il setup: meglio ancora sarebbe farlo il giorno precedente, se avete posto, oppure dovrete partire molto prima che arrivino gli amici. In ogni caso utilizzate un tavolo di grandi dimensioni, non tanto per il setup (e già in questa fase il tavolo del salotto sarebbe l'ideale...) ma soprattutto per lasciare ai partecipanti abbastanza spazio per la raccolta e l'esposizione delle carte, visto che proprio loro sono il “cuore” del gioco.



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

La foto qui sopra dovrebbe darvi un'idea di come si presenta il tavolo di **Mosaic: una storia di Civilizzazione** prima del... via. Al centro vedete il tabellone con qualche decina di gettoni su una buona parte delle caselle esagonali, e questa è proprio l'operazione più impegnativa del setup: per prima cosa dovete posizionare (a caso e coperti) i 28 gettoni “Tesoro” sulle caselle che hanno il relativo simbolo; seguono 10 tessere “Pesce” da mettere nei porti; coprite infine TUTTE le caselle di terraferma rimaste vuote con dei gettoni “Merce” (sempre coperti). Fatto questo si rovesciano

uno alla volta tutti i gettoni e si scartano quelli che hanno una “X” (ce ne sono 80) lasciando sulla mappa i 65 che contengono uno dei 14 simboli “risorsa”.

Ouff... e fin qui ci siamo!

Ora tocca alle carte e ci auguriamo che le abbiate divise accuratamente quando avete aperto la scatola per la prima volta, perché dobbiamo gestire 6 diversi mazzi: Tecnologia (105 carte), Costruzione (38), Popolazione (20), Tasse e Dazi (20), Leaders (9) e Calcolo Punteggio (4 carte speciali). Queste ultime verranno inserite nella parte bassa dei mazzi e, se scoperte, determineranno una fase di punteggio.



Foto 4 – La postazione di un Giocatore ad inizio partita.

Sempre se avete fatto bene il vostro lavoro iniziale, ora potete rapidamente consegnare ad ogni giocatore una plancia, 27 tessere esagonali (Città, Porti e Villaggi), 22 tessere quadrate (unità militari di Fanteria, Cavalleria e Macchine d’assedio), 22 gettoni “Popolazione” e 10 cubetti colorati.

Sopra al tabellone di **Mosaic: una storia di Civilizzazione** (in apposite caselle) o subito accanto si poseranno infine un po’ di tessere rettangolari (veri e propri “obiettivi” del gioco) che rappresentano le “Meraviglie”, i Bonus per “L’età dell’oro” e i “Traguardi della Civiltà” e le diverse forme di Governo.

I giocatori prendono 5 gettoni “popolazione” e li mettono sulla loro plancia, poi e piazzano 5 cubetti colorati sui cinque tracciati della loro plancia (“Pietra”, “Cibo”, “Idee”, “Tasse” e “Dazio”), mentre gli altri 5 cubetti serviranno per indicare le decine. I cerchi verdi che vedete sulla destra della plancia serviranno invece come deposito per le merci acquisite.

Finalmente siamo pronti: gli amici stanno arrivando ed è ora di spiegare a tutti come funziona il gioco.

Il Gioco

Per prima cosa si sorteggia l'ordine del turno perché, in senso inverso, ognuno deve scegliere un Leader e ricevere i materiali indicati sulla sua carta: avanzamenti in uno o più tracciati della plancia, monete, carte, ecc. (ogni leader ha delle condizioni diverse da tutti gli altri).

I giocatori ricevono poi 5 carte “Tecnologia Iniziale” e, con il classico sistema del “Draft”, ne scelgono una, passando le altre al vicino e così via fino ad averne di nuovo 5 in mano.



Foto 5 – Dettaglio del Tabellone, completamente allestito all’inizio di una partita.

Infine, partendo questa volta dal primo giocatore, tutti posizionano una delle loro “Città” sul tabellone, incassando eventuali gettoni che si trovano nella casella scelta: se si tratta di un “Tesoro” il giocatore prende dalla riserva generale il numero (e il tipo) di risorse indicate (pietra, cibo, idee o soldi); se invece si tratta di una Merce, il gettone viene messo su un cerchietto della plancia personale.

A partire da questo momento tutti, a turno e senza avere un numero prestabilito di turni da giocare, effettuano una delle seguenti azioni:

- (1) – Lavoro: si somma il numero dei gettoni “Popolazione” al valore attuale (sul tracciato) della risorsa scelta (pietra, cibo o idee) e si ritirano altrettanti segnalini dalla riserva generale.
- (2) – Popolazione: si sceglie una delle carte di questo tipo esposte sul tabellone, pagandone il costo (in Cibo) ed incassando il numero di gettoni “Popolazione” indicato su di essa (1-2-3).

(3) – Costruzioni: si sceglie una delle carte disponibili, esposte sul tabellone, pagandone il costo (pietre e gettoni popolazione, ma i villaggi sono gratuiti), poi si posiziona la tessera relativa sul tabellone (prendendo come sempre eventuali gettoni presenti). Da notare che i Villaggi possono essere costruiti solo adiacenti ad una delle proprie città.



Foto 6 – Esempio di carte Tecnologia.

(4) – Tecnologia: queste carte sono un po' il "cuore" di **Mosaic: una storia di Civilizzazione** perché è grazie ad esse che le varie "Civiltà" potranno progredire sempre più velocemente. Dando un'occhiata alle carte dell'esempio qui sopra noterete che, oltre al nome e al disegno, ognuna di esse riporta (sempre in italiano) un'azione speciale e, nella parte destra, uno o più simboli, chiamati dal regolamento "Pilastri della Civiltà", che indicano i "prerequisiti" per poter utilizzare la carta. Per acquistarla basta semplicemente pagare 5 gettoni "Idea" e spostarla (coperta) nella propria area. Per attivarle invece è necessario possedere il numero (e il tipo) dei simboli indicati dai prerequisiti: da quel momento il giocatore potrà usare i simboli stampati in basso.

(5) – Meraviglie: la prima che acquisterete costerà 20 "Pietre" e "5 Idee"; la seconda 25/10, la terza 30/15, ecc. Dopo aver acquisito una meraviglia il giocatore deve posizionare la relativa tessera esagonale sul tabellone, nell'esagono e nella Regione che più gli aggradano, con le solite modalità.

(6) – Tasse e Dazi: ognuna di queste carte genera del denaro in base alla popolazione o al numero di merci possedute, ma il totale aumenta in base alla posizione del cubetto sul relativo tracciato della plancia personale.



Foto 7 – Esempio di Tessere Militari: Fanteria, Cavalleria e Macchine d’Assedio.

(7) – Unità Militari: queste tessere servono a consolidare la propria influenza in una Regione dove si possiede già almeno una città. Se ne possono costruire 1-2 a turno (salvo indicazioni particolari che possono apparire su carte e tessere) ed ognuna costa 5 monete: vengono posizionate accanto alla Regione che vogliono influenzare (e non sugli esagoni). Le unità militari sono anche gli unici “pezzi” che sarà possibile spostate in seguito (in una regione adiacente), al costo di 1 moneta per unità.

(8) – Governo: permette di scegliere in che modo “governare” il proprio popolo. Ci sono 6 tipi di tessere ed i giocatori possono averne al massimo una, anche se in seguito è possibile sostituirla con un’altra (rimettendo a disposizione la vecchia). Ogni tessera ha un costo in gettoni “Idea” (da 5 a 20) indicato nell’angolo in basso a destra (vedere Foto 8 qui sotto) ma sono necessari anche dei prerequisiti (i simboli in basso a sinistra).



Foto 8 – Esempio di Tessere “Governo”.

Così se volete la MONARCHIA (prima carta a sinistra, in basso) dovete mostrare agli altri di avere DUE simboli “governo” (neri) e UN “cibo” (giallo). Possedere una di queste tessere ovviamente serve a guadagnare qualche beneficio: la nostra “monarchia”, per concludere l’esempio, ci permetterà di ottenere 5 gettoni in più ogni volta che produciamo “Cibo” o “Pietra”; inoltre se viene attivata una fase di Calcolo del Punteggio avremo diritto a 3 PV per ogni “Meraviglia” posseduta.

E visto che ne abbiamo parlato vediamo come funziona quest’ultimo meccanismo di **Mosaic: una storia di Civilizzazione**: vi abbiamo già anticipato che all’inizio della partita quattro carte “Calcolo Punteggio” sono inserite nella parte inferiore di alcuni mazzi (Tecnologia, Costruzione, Popolazione e Tasse e Dazio). Se un giocatore scopre una di esse quando deve pescare per ripristinare quelle esposte, il gioco si arresta per qualche minuto e tutti devono verificare se e quanti PV guadagnano.

(1) – Per ogni regione si verifica chi ha più Punti Influenza (PI), sapendo che si ottengono 2 PI per ogni città e Meraviglia possedute, 1 PI per Villaggio e/o Unità Militare e “x” PI secondo quanto indicato in certe carte Tecnologia.

(2) – Chi ha il totale più alto (o in parità) riceve 3 PV, +1 PV per città e meraviglia della regione (indipendentemente da chi la possiede). Al secondo classificato vanno invece 2 PV.

(3) – Alcune tessere “Governo”, come abbiamo appena visto nell’esempio più sopra, possono aggiungere dei PV supplementari.

La partita poi riprende e si prosegue in questo modo finché non viene scoperta la TERZA (su quattro) di queste carte “Calcolo”: si effettuano allora le solite verifiche, poi si esegue un ultimo turno e si passa al calcolo del punteggio di fine partita, aggiungendo 2 PV per ogni città, 1 PV per ogni villaggio, “x” PV per le tessere “Meraviglia” e “Civiltà dell’oro”, ecc.

In alternativa la partita si chiude se si esauriscono due delle tre pile di tessere (Meraviglie, Civiltà dell’Oro e Traguado della Civiltà).

Chi raggiunge il totale più alto vince la partita e diventa dunque il nuovo... Signore del Mediterraneo.

Qualche considerazione e suggerimento

Come abbiamo già anticipato le carte TECNOLOGIA sono il “cuore” di **Mosaic: una storia di Civilizzazione**, quindi dedicate sempre molta attenzione a quelle esposte sul tabellone.

Una volta decisa la vostra strategia (in quali Regioni volete avere la maggioranza e quali tessere speciali volete acquisire) cercate di attenervi il più possibile al piano iniziale scegliendo sempre le carte con le icone necessarie.

Con il passare dei turni avrete sempre più simboli e potrete tentare anche altre strade, ovviamente, ma se le tessere a cui puntavate sono state prese da un avversario non otterrete punti extra.



Foto 9 – Esempio di Tessere “traguardo della Civiltà”.

Ci sono tre tipi di tessere da tenere d’occhio: i “*Traguardi della Civiltà*” vi daranno 6 PV ciascuna, ma richiedono solitamente alte produzioni (per 15 Cibo, o 12, Tasse, ecc.) oppure il controllo di Regioni o Meraviglie, o anche il possesso di un certo numero di unità Militari: cercate di “combinare” quel “costo” con altre necessità della vostra Civiltà, in modo da concentrarvi soprattutto sulle azioni che servono ad implementare quegli obiettivi.

Le tessere “*Età dell’oro*” si possono acquisire solo avendo almeno 6 icone di un certo tipo (governo, militare, popolazione, ecc.): esse ricompensano i giocatori solitamente aumentando la produzione di qualcosa o aggiungendo gettoni Popolazione, o anche facendo posare gratis una città, ecc. Da qui si capisce perché bisogna prestare la massima attenzione all’acquisizione delle carte “Tecnologia” che vi danno il maggior numero di icone utili.

Infine ci sono le “*Meraviglie*”: per ottenerle, come abbiamo già visto, servono tante pietre e cibo, ma offrono un certo numero di PV ad ogni Conteggio parziale, oltre a dei PV fissi per quello finale. Sono soggette a certe limitazioni (per esempio il Colosso di Rodi deve essere costruito in un porto, ecc.) ma possono aiutare a ridurre il Malcontento (e quindi i punti negativi a fine partita) se avete fatto ricorso troppo spesso a tasse o dazi.



Foto 10 – La postazione di un giocatore a fine partita...

Non dimenticate di collezionare il maggior numero di merci “diverse” sulla vostra plancia: esse vi daranno PV extra con certe carte o tessere ma vi permetteranno soprattutto di soddisfare le richieste delle carte “Villaggio Manifatturiero” (ne vedete un paio sotto alla plancia della Foto 10) e di guadagnare così 5 PV per ognuna di esse.



Foto 11 - ... e le carte da lui collezionate durante la partita, insieme al Leader che aveva scelto all’inizio (Filosofo) e alle tessere acquisite (a destra).

Il regolamento di **Mosaic: una storia di Civilizzazione** riserva infine le ultime due pagine a dei “suggerimenti strategici”, elencando una serie di “obiettivi” per riuscire a creare un efficiente “motore di produzione” e riassumendo molto bene le condizioni di base per ognuna delle SEI strategie consigliate. Se questa recensione vi ha fatto venire voglia di acquistare e provare il gioco vi suggeriamo di leggere queste due pagine... per prime per poi passare allo studio dettagliato.

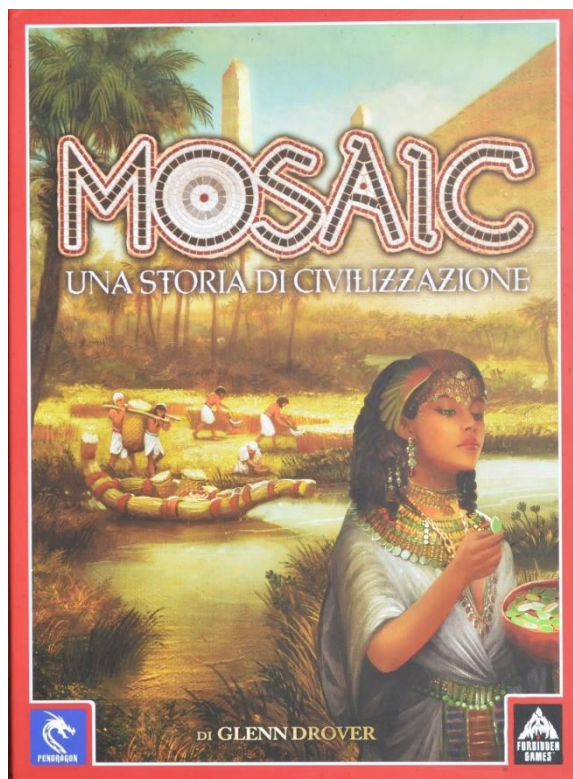


Foto 12 – La scatola di Mosaic.[/caption]

Noi abbiamo provato il gioco in vari tavoli e con un diverso numero di partecipanti e la nostra conclusione è che l’ideale sarebbe giocare in quattro, sia perché si limita il tempo necessario (che non supera le due ore, se conoscete le regole) sia per lo spazio da riservare (un tavolo da salotto solitamente basta).

Incredibile ma vero ... non ci sono regole per il gioco “in solitario”.

Commento finale

Mosaic: Una storia di Civilizzazione non è un gioco estremamente complicato, anche se la moltitudine di gettoni e di carte potrebbe darne l’idea: in realtà serve giusto una partita di prova (o forse due) per prendere confidenza con le meccaniche utilizzate e per imparare a conoscere bene le icone. Poi le partite si fanno sempre più rapide, con i partecipanti che proveranno diverse strategie e si concentreranno poi su quelle che riterranno più interessanti.

È sempre possibile qualche “cattiveria” (come precedere gli avversari per soffiar loro una carta o una tessera importante) ma normalmente ci si concentra su 1-2 Regioni cercando di costruire lì città, porti e villaggi (magari con la protezione dell’Esercito) ed avere così la maggioranza al momento del Calcolo dei Punti. Gli avversari però non ci poseranno un tappeto rosso davanti ai piedi, quindi l’interazione, dopo i primi turni, si farà sempre più importante.

Il nostro giudizio è quindi più che positivo: Glenn Drover questa volta non ci ha semplicemente consegnato un gioco “extra-large”, ma qualcosa di interessante e, soprattutto, divertente, dove nessuno resterà mai chiuso in un angolo o sopraffatto dai nemici, ma avrà sempre una grande libertà di scelta e di... vendetta.

Giunti a questo punto probabilmente vi sarete chiesti come mai non abbiamo ancora fatto alcun riferimento ad altri giochi di civilizzazione: la ragione è che in giro ce ne sono davvero tantissimi (compreso il "Sid Meyer' Civilization" proprio di Glenn Drover) ed ognuno ha scelto un diverso modo di presentarsi.

Il... capostipite ("Civilization" dell'americana Avalon Hill) è nato in un tempo in cui passare anche 5-6 ore sul tavolo da gioco non era un problema dato che veniva utilizzato quasi esclusivamente dagli appassionati di wargames e giochi di strategia; il più recente "7 Wonders" (della ditta belga Repos Production) ha capovolto ogni "base" e offerto a TUTTI un gioco che si fa in 30-45 minuti, diventato ormai un successo mondiale; poi possiamo citare quello che è probabilmente il più famoso nel nostro "piccolo mondo", e parlo ovviamente di "Through the Ages: A Story of Civilization" (della ditta ceca Czech Board Games), che potremmo considerare una via di mezzo dal punto di vista della meccanica e dei tempi (150-180 minuti). Francamente non ci sentiamo di fare paragoni fra questi "mostri sacri" e **Mosaic; Una storia di Civilizzazione** perché non è possibile confrontarli in maniera corretta, a nostro avviso.

Prima di chiudere ricordiamo a chi fosse interessato che abbiamo realizzato delle “schede” riassuntive di tutte le fasi del gioco (e delle icone) da noi utilizzate durante i nostri play-test: ora le abbiamo messe a disposizione dei lettori e potete trovarle sul sito “Big Cream” a [questo indirizzo](#).

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