

DISCORDIA

Le città romane di frontiera cercano di svilupparsi nonostante i barbari



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 13/11/2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

Potremmo dire che Bernd Eisenstein, l'autore di **Discordia**, si sia ormai “specializzato” in giochi che utilizzano dadi e tessere come elementi principali: basti pensare a [Peloponnes](#) (per le tessere) o ad [Alea Iacta Est](#) (per i dadi) che sono stati finora i suoi più grandi successi. La sua ultima “fatica” li utilizza... entrambi e ha dato origine ad un titolo abbastanza intrigante, [Discordia](#), e [Giochix.it](#) ha deciso di offrircelo nella versione in italiano, per 1-4 partecipanti da 12 anni in su.

In pratica lanceremo dei dadi che determineranno le azioni disponibili in ogni turno e poi cercheremo di sfruttarli al meglio per ampliare, rafforzare, popolare e difendere la nostra città: facciamo dunque un salto indietro nel tempo e spostiamoci in quelle che sembrano essere le province della Roma Imperiale più vicine ai territori barbari oltre il Reno.

Dovremo programmare la costruzione di nuovi edifici, mettere al lavoro la popolazione (in modo che non ci sia nessun disoccupato) e predisporre un'adeguata protezione militare contro i raid dei Germani. Tutto questo ci terrà impegnati per 60-90 minuti e quando la fine della partita arriverà... saremo pronti a brontolare perché ci restava ancora tanto da fare o da migliorare. E questo è un buon segno!

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Discordia.

Probabilmente non sapremo mai se il nome, **Discordia**, ha una qualche relazione con il capolavoro di Mac Gerdts (Concordia), ambientato nello stesso periodo storico, tuttavia non c'è alcun punto di contatto nella meccanica dei due giochi per cui dovremo tenerci la curiosità finché non avremo l'occasione di incontrare nuovamente Bernd a Essen e potremo chiederglielo di persona.

Aprendo la scatola notiamo subito le 4 plance per i giocatori, ricavate da cartone rigido multistrato e sagomato, che lascia delle “finestre” (che da ora in poi chiameremo “slot” per semplicità) entro le quali posizionare tessere e segnalini.

Una quinta plancia costituisce il tabellone vero e proprio, anch'esso di cartone multistrato, e anch'esso con alcuni slot per le tessere “Azione”.



Foto 2 – Il tabellone.

Il tabellone serve principalmente per “abbinare” ad ogni turno i tre dadi “D6” del gioco (giallo, rosso e blu) ad una delle sei colonne che vedete nella foto (numerare ovviamente da “1” a “6”): negli slot verranno messe, casualmente, le tessere “Azione”.

Inoltre sul fiume che vedete al centro (probabilmente il Reno) si muoverà una barca che segnerà le stagioni di ogni anno (ovvero del round): cinque perché gli antichi Romani aggiungevano i “Saturnali” a quelle classiche, dopo l’autunno, e le celebravano dal 17 al 23 dicembre. In alto infine si posizioneranno le tessere dei Germani e le “stelle”.

Gli altri componenti sono costituiti da 5 fustelle con tutte le tessere necessarie, da una manciata di segnalini a forma di “Stella” (di legno grigio) e da 140 meeples in quattro colori (35 per giallo, bianco, rosso e blu). Vi consigliamo, come sempre, di tenere ben divisi i singoli elementi del gioco per facilitare in seguito il setup.

I materiali sono tutti di buona fattura ed anche la grafica è piacevole: ogni tessera di città infatti mostra una vista a volo d’uccello con i tetti delle differenti costruzioni. Nessun problema è stato causato dai componenti nei nostri test.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Il tavolo pronto per una partita con tre giocatori.

Cercate di preparare il tavolo di **Discordia** con un po' di anticipo perché l'operazione richiede qualche minuto: dopo aver sistemato il tabellone al centro del tavolo bisogna riempirlo inserendo negli "slot" in basso (in maniera aleatoria, in modo che la composizione iniziale sia sempre diversa) le sei tessere "Azione"; poi si posizionano le stelle in alto a destra e due pile di "Germani" (una rossa e una verde) in alto a sinistra e si scopre la prima rossa. La barca partirà dalla prima casella del fiume (Primavera).

Sotto al tabellone si dovranno stendere X file di sei tessere "Edificio" (dove X corrisponde al numero dei partecipanti) mettendo le altre nella riserva generale, in pile pronte all'uso. Sempre accanto al tabellone dovremo preparare le tessere "Espansione" (che servono a predisporre il terreno per i nuovi quartieri in città), le "Torri", i "Decreti" (una specie di obiettivi), i "Privilegi",

ecc.: le regole indicano chiaramente quante e quali tessere utilizzare in funzione del numero dei giocatori. Vedremo con più attenzione l'utilizzo di tutte queste tessere durante la recensione.

Tutti ricevono una plancia, 6 segnalini “Stella” e un gettone “Manipolatore” a testa e, prima di iniziare il gioco, pescano a caso da un sacchetto di stoffa nera (fornito nella confezione) 15 meeple.

Ora è tutto pronto per iniziare la partita

Il Gioco

Ogni partita di **Discordia** si apre designando il “Maximus” (noi diremmo il “Primo Giocatore”) il quale avrà l'onore di lanciare i tre dadi e posizzionarli sul tabellone in base ai numeri usciti. Subito dopo, e in ordine inverso, tutti prelevano una tessera “Edificio” a scelta e la posizionano sulla loro plancia.



Foto 4: il tabellone durante una partita dopo che il Maximus ha posizionato i dadi.

Il Maximus ha il privilegio di poter scegliere uno dei tre dadi, spostandolo sulla sua plancia ed eseguendo una delle azioni possibili. Gli altri giocatori potranno scegliere un'azione a scelta fra quelle rimaste sotto al secondo e al terzo dado (senza toglierli dal tabellone). Se date un'occhiata alla Foto 4 qui sopra vedete che ad ogni dado è abbinata una tessera che permette DUE o TRE azioni. Il giocatore può sceglierne una OPPURE, in alternativa, può prendere una delle tessere “Edificio” da qualsiasi fila che si trovi sotto nella stessa colonna del dado scelto. La tessera va posizionata su un terreno “preparato” (ce ne sono sei prestampati e gli altri possono essere approntati con le tessere “Espansione”).

Il dado “6” permette un’azione supplementare, quella di posare una stella sul tracciato “Sviluppo” della sua plancia: chi la sceglie nei turni successivi potrà piazzarne altre anche utilizzando i dadi da “5” (vedete che sulla plancia il simbolo è fra parentesi).

Il titolo di Maximus passa da un giocatore al successivo (in senso orario) al termine di ogni turno (stagione) e quindi il privilegio di scegliere un dado tocca a tutti.



Foto 5 – Le Tessere “Azione” in dettaglio.

Le possibili azioni di **Discordia** sono illustrate sulle tessere che vedete qui sopra:

- scegliendo la “pala” si può acquisire (dalla riserva generale) una tessera “Espansione” a scelta da piazzare in una casella vuota della propria città;
- scegliendo 1-2 Stelle si prendono altrettanti segnalini dalla riserva generale;

- scegliendo uno degli altri simboli (un omino, con una freccia che indica di posizionarlo su una tessera) si spostando 1-3 meeples dalla riserva personale ad un edificio che ha il colore indicato. L'ultima tessera in basso a destra, per esempio, permette di "popolare" un edificio rosso (Caserma) oppure uno giallo (Fattoria).

Tutto chiaro fin qui? Dubbi? Allora diamo un'occhiatina anche alla nostra plancia:



Foto 6 – La plancia dei giocatori.

Sulla parte destra vediamo una griglia di 3x4 caselle, sei delle quali sono già “pronte” a ricevere degli edifici mentre le altre sei dovranno essere “preparate” acquistando le famigerate tessere “Espansione” di cui avevamo parlato più sopra: da notare che ogni espansione andrà a coprire dei simboli stampati sulle caselle, facendo acquisire dei Bonus. A **Discordia** le costruzioni devono essere sempre fatte da sinistra verso destra e senza saltare alcuna casella: si può però costruire anche oltre la griglia, ponendo nuove espansioni a destra della plancia.

La colonna a sinistra della città è chiamata “Tracciato Sviluppo” e ogni nuova stellina inserita in uno dei sei slot (sempre partendo dal basso) genera dei bonus immediati o permanenti. La colonna a fianco invece è chiamata “Tracciato Spedizioni” (non abbiamo capito il perché, ma la cosa non influisce sul gioco) e viene “riempita” in modo simile alla precedente, utilizzando però il simbolo che vedete in basso (due pini ed un fiume).

Ancora più a sinistra potremo posare fino a quattro tessere “Decreto”, anche qui attivando i Bonus coperti.

In basso infine c'è il tracciato dell'acquedotto: l'anello azzurro che vedete sulla sinistra si sposterà e al suo centro apparirà il numero “negativo” stampato all'interno della casella raggiunta: il suo scopo vi sarà chiarito fra poco.

Qualcuno ha notato qualcosa di strano? Esatto: cosa sono quei sacchetti arancione con un omino grigio accanto? Non ve lo diciamo ora, ma ricordatevi di loro: all’inizio di una partita a **Discordia** ne sono visibili 11 e averne tanti non è una cosa positiva, quindi dovremo cercare di “coprirli” il più in fretta possibile.



Foto 7 – Esempio di tessere Edificio.

Le protagoniste della nostra città, ormai l’avrete capito, sono le tessere “Edificio” e la Foto 6 qui sopra ce ne mostra alcune. Il cerchio colorato al centro indica di cosa si tratta: le azzurre sono “Porti”, le rosse sono “Caserme”, le bianche “Mercati” e le gialle “Fattorie”. Ogni tessera ha da 1 a tre caselle semicircolari che indicano quanti “lavoratori” possono essere ospitati da ognuna di esse: quando il giocatore sceglie l’azione “popolare” deve riempire la prima casella libera (in senso orario) della tessera che ha il colore scelto.

Facciamo un esempio riferendoci all’ultima tessera in basso a destra: con la prima azione “popolare il giallo” il giocatore metterà un meeple giallo nella casella in alto, con la seconda ne metterà tre nella seconda casella, e così per tutte le altre.

I numeri a sinistra di ogni tessera entrano... in funzione ogni volta che il giocatore sceglie un dado con quel colore e quel valore, eseguendo gratuitamente un’azione “Secondaria”: il giocatore popola allora la prima casella libera di tutte le tessere con quel numero oppure attiva l’icona collegata (spostare di una casella l’anello dell’acquedotto o aggiungere una stella al tracciato delle Spedizioni).

Tutti gli edifici completati (con meeples in tutte le caselle) verranno svuotati alla fine di ogni round (anno) di **Discordia** e torneranno disponibili per quello successivo: e poiché il gioco è vinto da chi finisce completamente i suoi meeples (o da chi ne ha meno alla fine del quinto anno), capite bene come sia importante popolare, popolare, popolare ... Inoltre le caserme completamente riempite serviranno a respingere i raid dei Germani.

I Porti hanno due particolarità speciali: una volta riempiti completamente vengono girati sul retro e diventano dei... mercati (come quella in basso a sinistra).

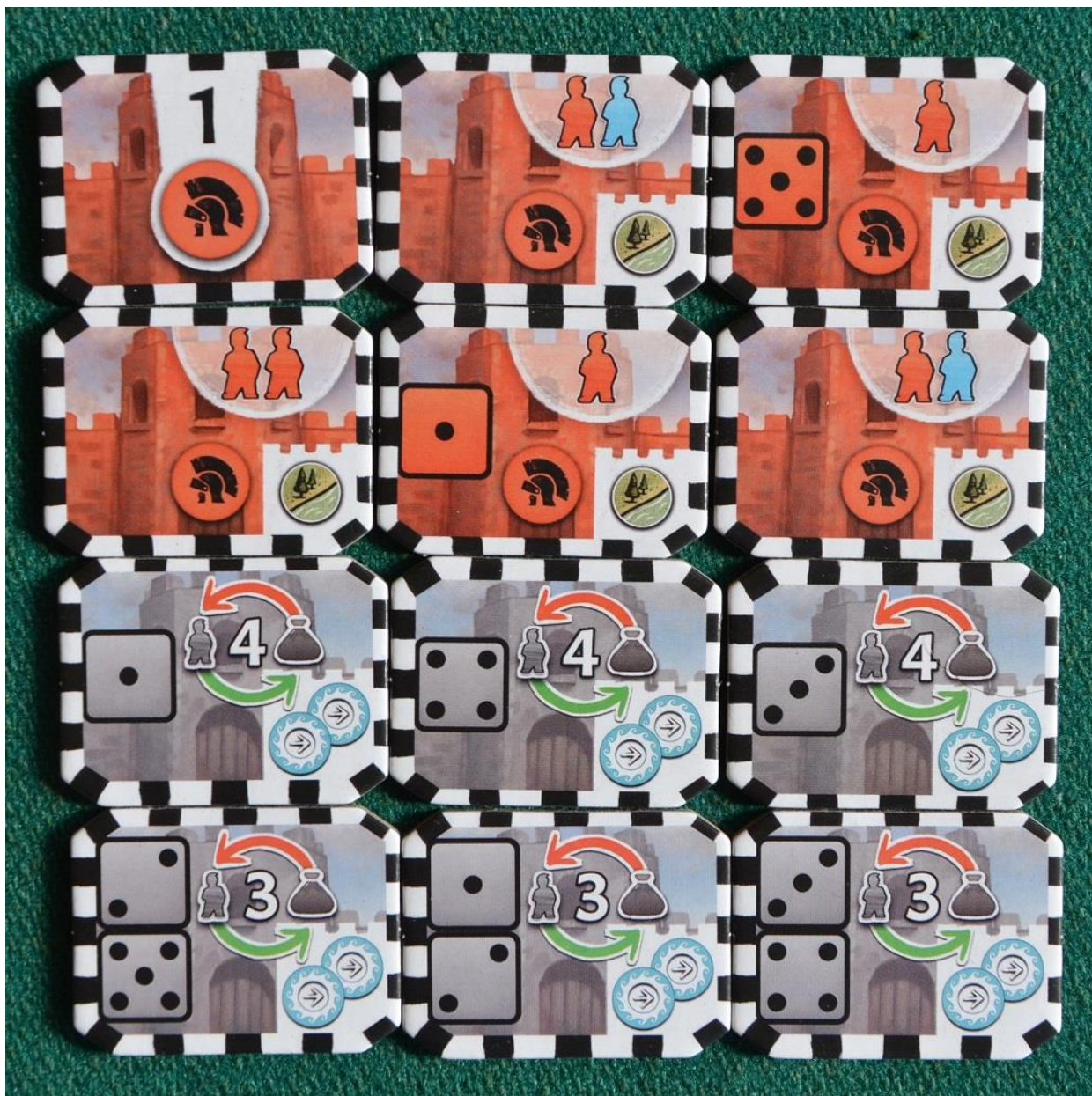


Foto 8 – Le torri Militari e Commerciali.

Inoltre essi permettono ai giocatori di costruire delle Torri (una per porto) quando si ottiene il relativo bonus (sul tracciato delle Spedizioni o sul Fiume). Esse sono di due tipi:

- Torri militari (rosse): possono essere “popolate” da 1-2-3 meeples e partecipano alla difesa contro i Germani (sono infatti equiparati a delle Caserme): quando vengono costruite il giocatore aggiunge immediatamente una stella al tracciato delle Spedizioni;

Un'altra regola di **Discordia** prevede che chi sceglie un dado che si trova nella casella accanto alla barca delle stagioni riceverà come bonus quanto indicato subito a fianco: una stellina nel tracciato Spedizioni (dado “1”); un avanzamento sul tracciato Acquedotto (2); una Torre a scelta (3); una nuova stella nella riserva (4); lo scambio di due meeples (5).



Quando la nave arriva sulla quarta stagione (Saturnali) si scopre la seconda tessera dei Germani (verde) sapendo così quale sarà la forza totale dell'attacco. Poi si riempiono i "buchi" nelle righe degli Edifici, in modo da affrontare quarto e quinto turno con tutte le file piene. È il momento di piazzare il giusto numero di soldati nelle caserme e nelle torri, preparando la difesa contro i raid barbari.

Al termine del quinto turno l'anno (round) ha termine e arriva immancabilmente l'attacco dei Germani: i giocatori che hanno un numero di meeples pari o superiore alla forza dell'attacco lo sostengono vittoriosamente e guadagnano il bonus indicato sulle tessere verdi, mentre chi... soccombe perde quanto indicato su quelle rosse.

Con la fine dell'anno si elimina anche la prima fila di tessere Edificio (quella più vicina al tabellone), poi si riempiono di nuovo eventuali buchi e si aggiunge una nuova fila.



Foto 10 – La plancia di un giocatore nelle ultime battute della partita.

E viene anche il momento tanto temuto (dai giocatori di **Discordia** che non hanno fatto molta attenzione al benessere della loro popolazione), cioè quello del... censimento cittadino. Si contano infatti i “famigerati” sacchetti arancioni ancora visibili (città, tracciato Sviluppo e area Decreti) e si sommano le caselle vuote negli edifici già costruiti: il totale indica quanti nuovi meeples dovremo pescare dal sacchetto per metterli nella nostra riserva. A questo punto tutte le tessere edificio completamente riempite devono essere svuotate (i meeples tornano nel sacchetto).

Poi si ricomincia tutta la procedura fino al termine del quinto anno: se nessuno è riuscito ad azzerare la sua riserva di meeples (cosa che non è mai successa nei nostri test) vince la partita il giocatore che ne ha meno e, in caso di pareggio, vince chi ne ha meno nelle torri e negli edifici.



Foto 11 – Ecco come può presentarsi il tavolo dopo la quarta stagione dell'ultimo round di una partita.

Qualche considerazione e suggerimento

La prima cosa da tenere sempre presente, giocando a **Discordia**, è il fatto che a fine anno saremo costretti a pescare nuovi meeples dal sacchetto, quindi nei primi due round dovremo cercare di coprire le caselle della plancia su cui è disegnato il famigerato “sacchetto arancione” per evitare un sovrappopolamento. Attenzione però alle “Espansioni” rosse perché su ognuna di esse c'è di nuovo un sacchetto arancione, per cui appena preparato il terreno sarà bene coprirlo rapidamente con una caserma, aggiungendo poi qualche soldatino.

E visto che parliamo di meeples extra da pescare dal sacchetto non dimenticate che oltre ai sacchetti arancioni bisogna sommare le caselle rimaste vuote in ognuno degli edifici che abbiamo costruito, quindi... non esagerate con le costruzioni, specialmente nei primi due round, ma cercate comunque di coprire il maggior numero di terreni vuoti con delle tessere Espansione. In seguito potrete concentrare le vostre azioni sulle costruzioni e sul come popolarle, ma ricordate che lo stesso tipo di

edifici può avere un diverso numero di caselle da riempire, quindi prendetene qualcuno con lo spazio per 5-6 meeples ma alternateli a qualcun altro con 1-2 meeples appena, più facili da popolare.

I raid dei Germani sono un fenomeno certamente “fastidioso” ma da non considerare come fondamentale per il raggiungimento della vittoria a **Discordia**: tuttavia è consigliabile costruire abbastanza in fretta almeno un paio di caserme (o una torre militare) e tenerle pronte alla battaglia, ovvero popolate da un numero di meeples rossi sufficiente a respingere l’attacco senza danni. Purtroppo solo le caserme e le Torri completamente riempite possono partecipare alla difesa, quindi all’inizio del round date sempre un’occhiata alla tessera rossa dei Germani (sempre visibile) per sapere quale sarà la penalità se a vincere saranno loro e... agite di conseguenza.



Foto 12 – Nella riserva generale ci sono tutte le tessere che i giocatori potranno utilizzare nel corso della partita.

Sarebbe bene tenere sotto controllo anche le tessere “Decreto” (sono quelle a forma di casetta nella Foto 12 qui sopra) perché le prime due che riuscirete a prendere (basta mostrare di “possedere” le risorse indicate su ognuna di esse senza dover pagare altro) copriranno le due caselle iniziali del loro tracciato, cancellando altrettanti sacchetti “arancione”.

Le tessere “Privilegio” (prima fila in basso nella Foto 12) si ottengono invece quando avrete coperto 4 e 6 caselle vuote della città con delle Espansioni. Esse sono di due tipi:

(a) Quelle che danno un bonus immediato (stelline extra, avanzamenti sui vari tracciati);

(b) Quelle “permanenti” che permettono al giocatore di usare come “Jolly” per il resto della partita i meeples del colore indicato sulla tessera.

Quindi verificate la Riserva per vedere se potete mettere le mani su qualcuna di esse.



Foto 13 – La scatola di Discordia.

Inutile consigliarvi di posare il maggior numero possibile di “Stelle” sui tracciati “Sviluppo” e “Spedizioni” di **Discordia**, notando che le ultime due caselle del primo coprono anche due sacchetti arancioni, ma sapendo che in realtà quello che conta sono i Bonus che ogni casella vi può offrire e che possono davvero aiutarvi nel corso della partita. Quindi approfittate di ogni occasione per piazzare nuove stelle (non dimenticate di farne scorta ogni tanto per non restare senza).

La Foto 12 vi mostrava la composizione della “Riserva” ad inizio partita, ma forse avrete notate delle tessere un po’ strane (azzurre e gialle), con dei buchi a forma di stella: sono delle “prolunghe” e possono essere aggiunte ai tracciati “Sviluppo” e “Spedizione”. Non sono state particolarmente amate dai giocatori durante i nostri test (o forse semplicemente se ne erano dimenticati, presi come erano a capire quale azione utilizzare), ma prenderne un paio significa avere ulteriori Bonus, quindi se capita l’occasione perché privarsene?



Foto 14 – I gettoni “Giano” per il gioco in solitario.

Il libretto prevede anche una mezza paginetta di regole per il gioco in solitario, per il quale si devono anche usare 14 gettoni ovali “Giano”: ad ogni turno, dopo avere tirato i dadi, si scopre uno di essi e, solitamente, si elimina uno dei dadi, scartando anche la tessera Edificio della fila più in basso. Inoltre si elimina anche uno degli elementi mostrati: una Torre, una Espansione, un Decreto, ecc. e questo rende le partite più aleatorie. Il resto è invariato e i giocatori dovranno ogni volta vincere la partita migliorando il loro tempo precedente.

Commento finale

Discordia alla fine si è rivelato un gioco più interessante di quanto la lettura del regolamento lasciasse capire: riteniamo che sia consigliabile soprattutto a giocatori già... scafati, non tanto perché le regole siano complicate o di difficile applicazione, quanto per la necessità, ad ogni turno, di valutare correttamente i bisogni della vostra città e scegliere di conseguenza l'azione più propizia “in quel momento”.

In generale il Maximus valuterà quale dado scegliere non solo per i vantaggi che potrà dare a sé stesso, ma anche per le azioni che toglierà agli avversari, mettendoli in difficoltà: i suoi avversari avranno infatti solo due opzioni (a volte una sola se i due dadi rimasti hanno lo stesso valore, cosa che capita più spesso del previsto) e dovranno fare di necessità virtù.

Le partite sono sempre molto varie proprio perché sono i dadi a determinare le azioni disponibili, ma anche perché le tessere “Edificio” vengono posate in maniera casuale sul tavolo: questi due fattori impediscono di fatto la possibilità di costruirsi una strategia sicura al 100%, ma nello stesso tempo esaltano le doti “opportunistiche” dei giocatori. Per questo ci è piaciuto e per la stessa ragione il nostro tavolo ha sempre trovato volontari per una nuova partita. L’ambientazione? Bah... poteva essere una qualsiasi e non sarebbe cambiato nulla, ma questo rafforza il nostro convincimento che sia in qualche modo collegata a Concordia.

Anche per **Discordia** abbiamo preparato qualche tabella riassuntiva che ci ha aiutato ad assimilare più in fretta le regole e poi a spiegarle con più ordine ai nostri amici: chi fosse interessato le troverà [in questa pagina del sito biq cream](#).

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