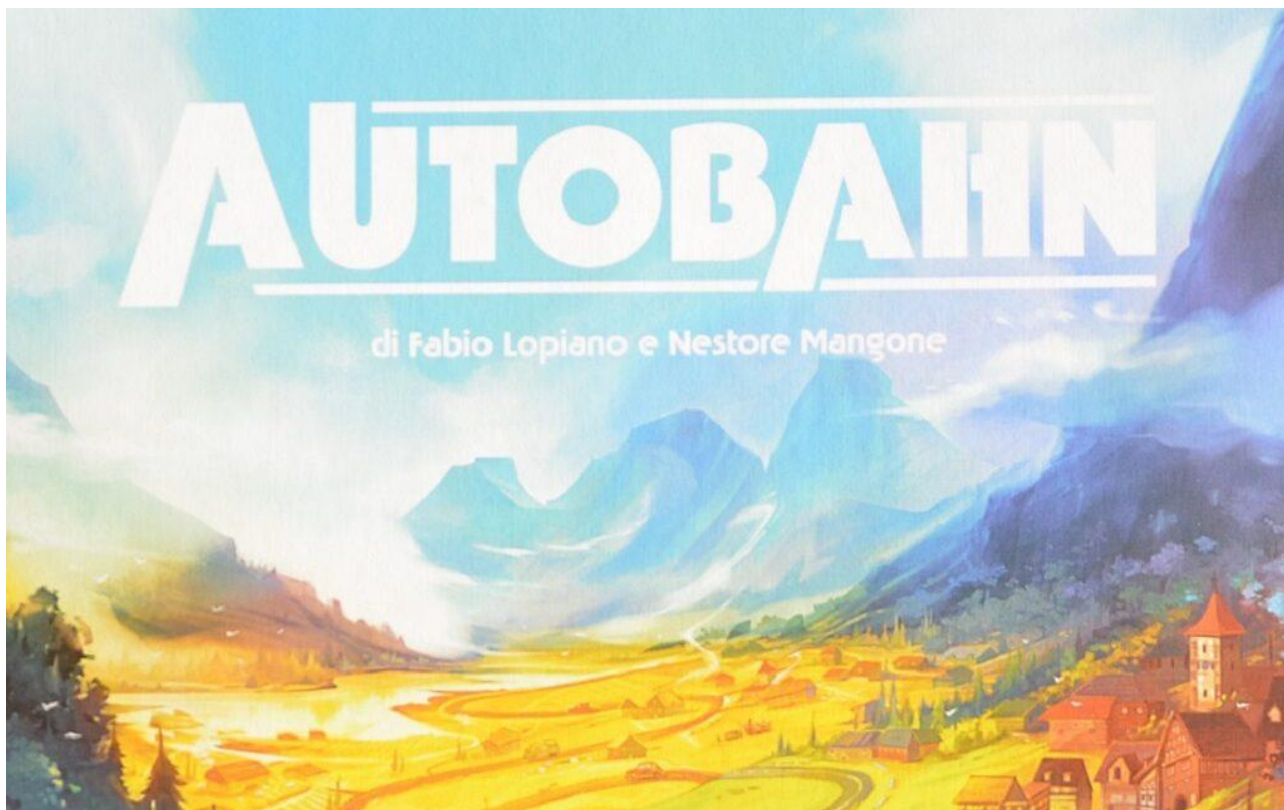


AUTOBAHN

Lo sviluppo della rete autostradale in Germania



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 . Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

Fabio Lopiano (Ragusa, Merv, Zapotec, ecc.) e Nestore Mangone (Masters of Renaissance, Newton, Darwin's Journey, ecc.) sono ormai due affermati autori italiani ma, almeno a nostra conoscenza, è stata la prima volta che hanno lavorato insieme per pubblicare [Autobahn](#), il gioco sullo sviluppo delle autostrade in Germania di cui parleremo in questa recensione: edito in Italia da [Cranio Creations](#) è dedicato a giocatori esperti di 14 anni o più, per 120-150 minuti di gioco.

Dobbiamo calarci nei panni di costruttori specializzati e dedicare le nostre energie alla costruzione della rete autostradale tedesca in tre periodi della sua storia post-bellica: dal 1946 al 1965; dal 1966 al 1990 e, a Germania riunita, dal 1991 al 2020.

Premettiamo subito che **Autobahn** è un gioco impegnativo e difficilmente perdona grossolani errori: ma per chi scrive (un ingegnere specializzato proprio in "Trasporti", ovvero strade, ferrovie, aeroporti, ponti, ecc.) è stato un vero piacere dedicare tanti giorni ai test e, lo confesso, mi sono anche molto divertito perché ogni azione ha sempre una sua logica e per realizzare i propri obiettivi serve la giusta programmazione preventiva.

Unboxing

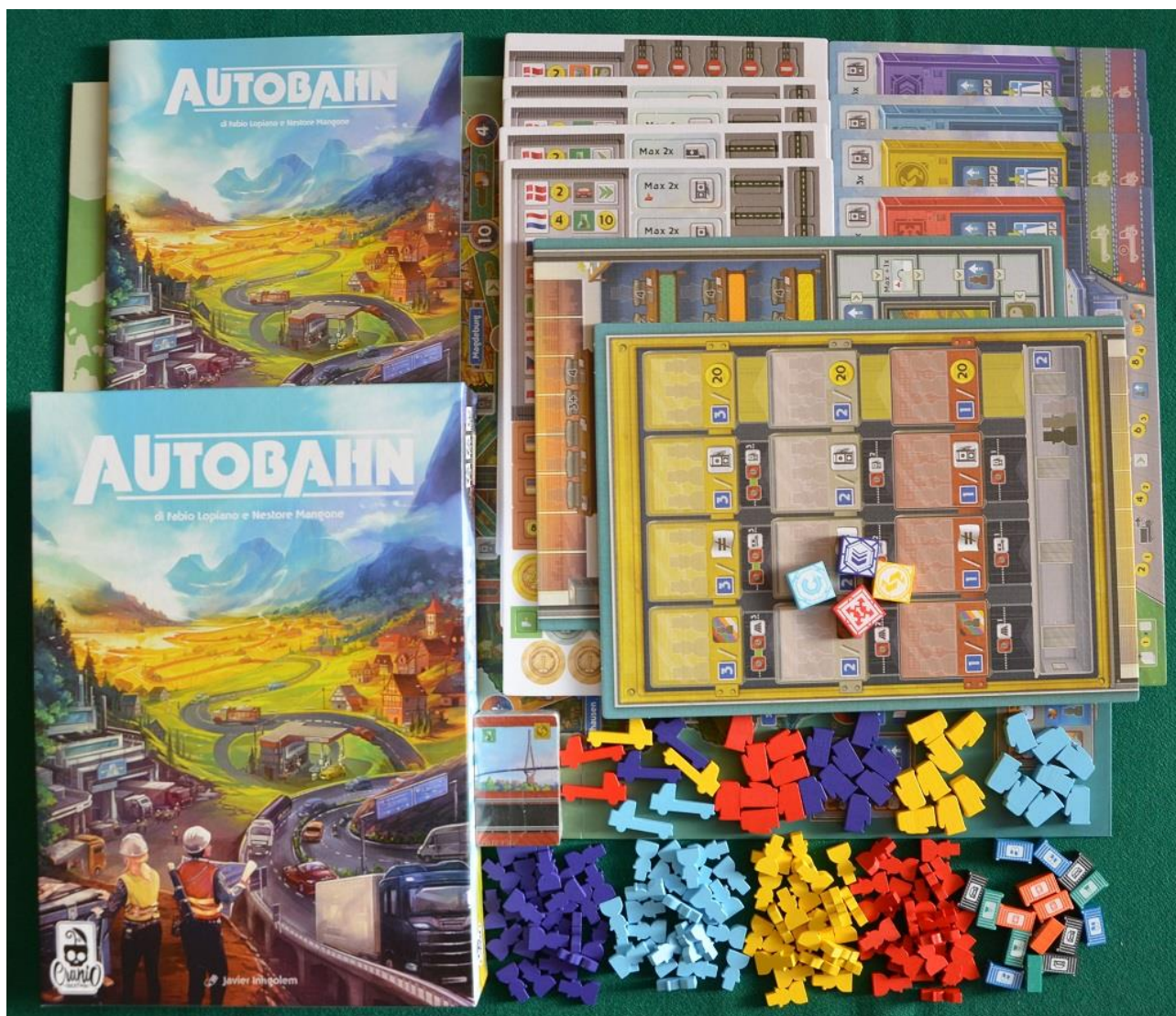


Foto 1 – I componenti di Autobahn.

Dopo aver aperto la scatola “bookcase” di **Autobahn** cominciamo a tirar fuori i componenti, a cominciare dal tabellone e dalle due planche amministrative: il primo ci mostra la mappa della Germania e la “traccia” di tutte le autostrade principali che dovremo costruire; la seconda contiene l’Ufficio Edilizia e il tracciato “Sviluppo”; la terza è in realtà il... palazzo dell’Amministrazione con tutti i suoi uffici.

Poi ci sono le 4 planche dei giocatori sulle quali dovremo aggiungere le apposite tessere “Azione”, i gettoni “Sblocco” (a forma di chiave) e una parte dei segnalini: accanto verrà posta una tessera “Consegna” presa a caso da un piccolo mazzo di sei.

Completano la dotazione circa 150 segnalini di legno colorato (alcuni dei quali serigrafati) e un mazzo di 85 carte di piccolo formato (44x69 mm), 8 delle quali da usare solo per il gioco in solitario. Sedici segnalini hanno la forma di un “container” per il trasporto delle merci mentre gli altri hanno la silhouette di “Impiegati (25 per giocatore), “pompe di benzina “(8) e camion (2): proprio questi ultimi (li vedete vicino al pacchetto delle carte nella Foto 1) ci sembrano un po’ troppo “sottili” per il compito a loro assegnato: durante la partita dovranno caricare i container ma troppo spesso cadranno stesi sulle tessere dell’Autostrada per mancanza di un appoggio più stabile.

Fortunatamente si tratta di un problema minore perché per il resto tutto ha sempre funzionato perfettamente.

Quindi, in conclusione, componentistica di buona fattura.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a tre.

La preparazione del tavolo di **Autobahn** richiede un po' di tempo (contate una mezz'oretta circa, almeno la prima volta) perché bisogna attrezzare non solo il tabellone (mettendo alcuni tratti dell'autostrada Hamburg-Crailsheim e bloccando con dei "divieti" le sezioni di strada che vanno verso la Germania Est) ma dovremo anche preparare il mazzo di carte "Azione Migliorata" (girando le prime quattro) e quello delle "Azioni Avanzate", estrarre le carte "Percorso", dividere le monete e assegnare a ciascuno di 12 ai 24 Marchi (DM) in base al numero dei partecipanti.

Ogni giocatore mette nella parte bassa della sua plancia i segnalini "Pompa di Benzina" (che da ora in poi chiameremo Stazioni di Servizio, come nel testo), aggiunge i due Camion in dotazione, le

quattro tessere “Azione” in alto (nella condizione “Base”) e tutti i gettoni “Chiave” nella parte sinistra.

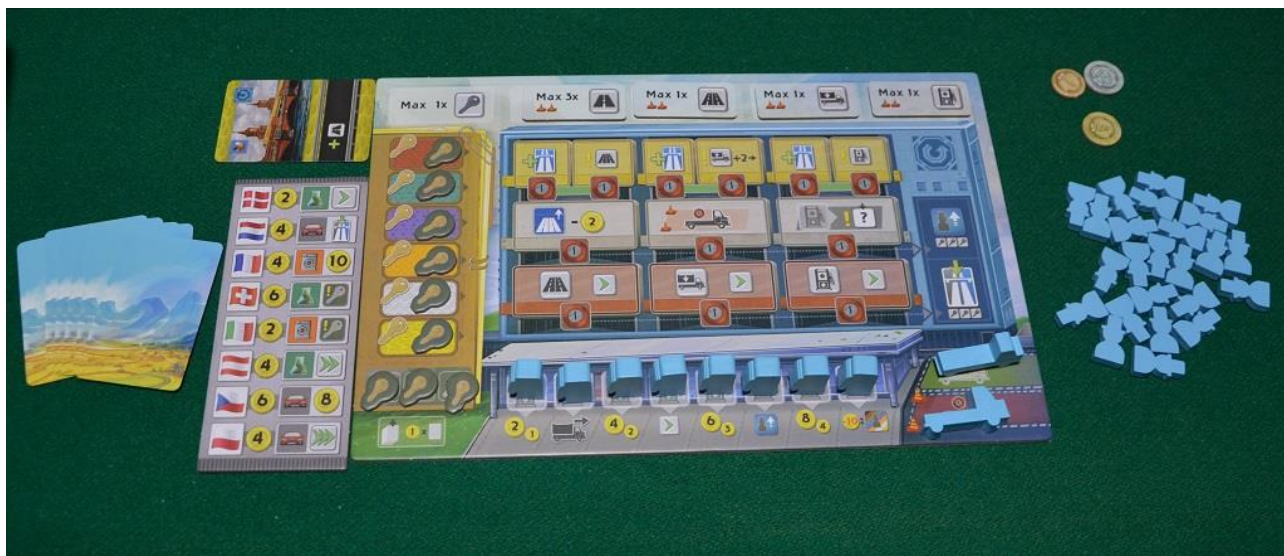


Foto 3 – La postazione di un giocatore al setup.

Come abbiamo già anticipato ogni plancia sarà affiancata da una tessera “Destinazione” che mostra 8 grandi città delle nazioni confinanti (Milano, Basilea, Parigi, ecc.) alle quali dovremo spedire le merci prodotte in Germania.

Tutti ricevono 7 carte “Azione” (ognuna di esse ha una cornice di colore diverso) ma si deve mettere da parte, per il momento, quella “gialla” che si utilizzerà solo nel Terzo Periodo, dopo la riunificazione. Infine, partendo dall’ultimo di turno, ognuno sceglie una carta “percorso” che indica una città di partenza e una di arrivo con, a fianco, i bonus che si potranno guadagnare alla fine di ogni Periodo.

Il Gioco

I giocatori di **Autobahn** utilizzano le tessere della parte alta della loro plancia per programmare le loro azioni: chi è di turno deve infatti scegliere una delle carte che gli restano in mano per inserirla sotto uno dei cinque slot della plancia, eseguendo l’azione indicata subito sotto.

Ci sono quattro tessere (piazze ad inizio partita) che coprono il disegno di quella stampata direttamente sulla plancia e che mostrano un’azione base: nel corso della partita esse potranno essere girate per migliorare quell’azione o tolte definitivamente per mostrare quella stampata (la più forte di tutte).



Foto 4 – Le tessere “Azione” di ogni giocatore.

La tessera in alto a sinistra serve per costruire una Stazione di Servizio su un’area libera adiacente all’autostrada del colore della carta usata per attivarla.

Quella in alto a destra permette di Caricare i Camion in un deposito adiacente ad una autostrada del colore della carta giocata.

Quella in basso a destra permette di costruire un nuovo tratto “base” di autostrada (ovviamente del colore della carta giocata)

Quella in basso a sinistra serve a migliorare un tratto base di autostrada (indovinate dove?)

Esiste anche una quinta azione (Sbloccare una tecnologia) stampata direttamente sulla plancia e sulla quale non si deve sovrapporre alcuna tessera: essa serve a trasferire le “Chiavi” dalla colonna di sinistra a quelle centrali.

La sequenza di gioco comprende quattro fasi:

(1) Reclamare un bonus di consegna: effettuando consegne di merci alle città europee (secondo le richieste indicate nella tessera ”Destinazione” ricevuta a inizio partita) si riceve un segnalino che può essere sbloccato nel turno successivo (piazzandolo su una casella della stessa tessera Destinazione”) per ottenere dei soldi o un “bonus” particolare.

Se però la merce consegnata non è quella richiesta il giocatore può incassare soltanto i soldi;



Foto 5 – Esempio di tessere “Destinazione”.

Vediamo un esempio con l’aiuto della Foto 5 qui sopra (Tessera di sinistra):

Se consegniamo un “Elettrodomestico” a Milano (bandiera dell’Italia) potremo scegliere (nel turno successivo) di incassare 2 DM oppure (molto meglio) di spostare una “chiave” su una delle caselle al centro della plancia personale. Se invece utilizziamo la tessera di destra otterremo solo 2 DM perché Milano chiede dei prodotti chimici.

(2) Effettuare un’azione: in questo caso ci sono tre opzioni;

(a) Giocare una carta sotto il lato superiore della plancia per effettuare una delle 5 azioni che abbiamo descritto più sopra;

(b) Riprendere in mano tutte le carte usate nei turni precedenti, incassando 1 DM per ognuna di esse;

(c) Chiedere un finanziamento (una sola volta per “Periodo”) e ottenere 12-16-24 DM (che non sarà necessario restituire)

(3) Muovere i Camion: i camion già carichi possono essere spostati sul tabellone, purché l’ultima carta giocata sia del colore dell’Autostrada che il camion imboccherà per prima (ma durante il tragitto potrà cambiare colore a piacere). Ogni camion può muovere fino a 2 caselle (Periodo 1) oppure 3 caselle (2° e 3° Periodo);

(4) Fine Turno: se un giocatore resta senza carte alla fine del suo turno è “obbligato” a riprenderle tutte in mano, ma non otterrà soldi.



Foto 6 – Il tabellone durante una partita a quattro.

I giocatori di **Autbahn** continuano ad eseguire le loro azioni, a turno e senza interruzioni: aggiungono tratti di autostrada, li migliorano appena possibile, costruiscono Stazioni di Servizio, caricano i loro camion e li portano a destinazione nelle varie città per incassare denaro e bonus.

Queste azioni hanno degli... “effetti secondari”:

(a) Ogni nuova autostrada che viene collegata a una città tedesca e ogni miglioria di un tratto costruito precedentemente aumentano l’importanza della località: inizialmente valgono tutte “0” punti, ma in seguito possono aumentare a 2-4-6-8. Solo le città “straniere” mantengono il loro valore iniziale.

(b) Ogni camion che passa davanti a una stazione di Servizio riceve una ricompensa (denaro o bonus): se la Stazione è di un altro colore anche il suo proprietario riceverà una somma di denaro.

(c) Ogni volta che si costruisce un nuovo tratto di autostrada o se ne migliora un altro dovremo mandare uno dei nostri “Impiegati” sulla plancia Edilizia, nell’Ufficio del colore corrispondente a quello dell’autostrada su cui abbiamo appena finito di lavorare.



Foto 7 – Le planche dell’Ufficio Edilizia (in basso) e dell’Amministrazione (in alto): tutti gli impiegati, come si vede, sono in piena attività.

L’attività dei nostri impiegati è molto importante perché la maggior parte dei Punti Vittoria (PV) che si guadagnano a **Autobahn** verrà proprio dall’Ufficio Amministrazione: per potervi accedere però gli impiegati devono passare dal palazzo dell’Edilizia, occupando le poltrone del colore corrispondente a quello delle autostrade in costruzione. Nella Foto 7 vediamo che quasi tutti gli uffici sono pieni: ogni nuovo impiegato che arriva in un ufficio “pieno” fa trasferire il primo della fila (quello più a sinistra) nella Hall dell’Amministrazione. Da qui, grazie alle “promozioni” guadagnate con certe ricompense, ma soprattutto all’avanzamento del nostro marcatore sul tracciato “Sviluppo”, gli impiegati potranno salire nella... scala gerarchica ed essere trasferiti negli uffici al 1°, 2° e 3° piano dell’Amministrazione.

E visto che lo abbiamo citato diamo un’occhiata anche a questo importante tracciato “Sviluppo”: come potete vedere nella Foto 8 qui sotto, esso consiste in un percorso di 22 caselle (con le ultime quattro che si percorreranno più volte in “loop”, se necessario) su alcune delle quali sono disegnati dei simboli: quello sulla terza casella, per esempio, permette di girare una Tessera azione sulla plancia per potenziarla; quello sulla quinta consente di scambiare una delle carte “Azione di Base” con una “Avanzata” da scegliere fra quelle esposte di fianco al tabellone; sulla settima casella vediamo invece il simbolo della “promozione” (passandoci sopra potremo far salire di un piano uno

dei nostri Impiegati in Amministrazione); ecc. Per avanzare su questo circuito si devono sfruttare gli appositi simboli che appaiono su Tessere Bonus, Carte, Stazioni di Servizio, ecc.



Foto 8 – Il tracciato “Sviluppo” verso la fine di una partita a quattro.

Abbiamo accennato più volte che **Autobahn** è divisa in tre Periodi: il primo di essi si chiude quando vengono utilizzate le 10 tessere Autostrada iniziali; il secondo quando si esaurisce la pila di 12 tessere del 1966-1990; il terzo mette a disposizione 14 tessere e naturalmente si conclude (e con esso la partita) quando l'ultima viene messa sul tabellone.

Al termine di ogni “Periodo” si esegue una “fase amministrativa” durante la quale si ricevono ulteriori bonus (promozioni e soldi) sulla base delle carte Percorso realizzate e una bella fetta di DM in base al valore delle città collegate da ciascuna autostrada.

A fine partita si aggiungono a quelli guadagnati fino a quel momento i PV degli Impiegati amministrativi: se riguardate la Foto 7 vedrete che la plancia in alto è divisa in quattro colonne e ognuna di esse assegna dei PV in base ad una specifica caratteristica: gli impiegati nella Hall valgono tutti 2 PV; quelli dei tre piani sono dei veri e propri moltiplicatori (x1 al primo piano, x2 al secondo e x3 al terzo).

Nella prima colonna si considerano gli impiegati dell'edificio Amministrativo, nella seconda il numero di destinazioni straniere raggiunto, nella terza il numero delle Stazioni di servizio raggiunte e nella quarta i soldi accumulati (in tranne di 20 DM).

Facciamo un esempio e calcoliamo insieme i PV del giocatore azzurro: ha tre impiegati nella colonna 1 per un moltiplicatore totale di x6 da moltiplicare i colleghi dell'Edilizia (4): quindi sono 24 PV. Nella seconda colonna ha un totale di x3 da moltiplicare per le 6 stazioni costruite, quindi altri 18 PV; infine ha un x2 nella quarta colonna e poiché possiede 72 DM otterrà altri 6 PV.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 9 – Le carte “Azione Base” di ogni giocatore: in questo caso si tratta delle carte “Rosse”, come evidenziato dal quadrato in alto a destra.

È molto importante programmare bene l'utilizzo delle vostre carte “Azione”, visto che, una volta messe sotto alla plancia, se volete giocarle di nuovo dovete perdere un turno per riprenderle in mano.

Quindi programmate bene la sequenza con cui le metterete in tavola in modo da massimizzare il loro effetto: per esempio potreste caricare un camion in un deposito che ha due diversi colori: con una carta metterete la merce sul camion, utilizzando il primo colore, e con la seconda lo sposterete sull'autostrada che ha l'altro colore.

Una volta che avrete i camion in viaggio sarà bene muoverli il più velocemente possibile, quindi fate attenzione a giocare in ogni turno, se possibile, delle carte del colore dell'autostrada in cui si trova il camion in quel momento.



Foto 10 – Esempio di carte “Azione Migliorata”.

Le carte “Azione Migliorata” di **Autobahn** (disponibili fin dall’inizio) permettono non soltanto di eseguire come al solito le normali azioni, ma regalano qualche bonus extra da incassare nel momento stesso in cui infiliamo la carta sotto la plancia.

Così la prima in alto a sinistra nella foto permette di muovere di una casella extra il vostro camion; quella in basso al centro vi permette di costruire un tratto di autostrada e di fare avanzare di una casella il vostro marcatore sul tracciato “Sviluppo”; quella in basso a destra vi autorizza a costruire una Stazione di Servizio gratuita (se ci sono aree libere) e viene sfruttata spesso dai giocatori costruendo un tratto di autostrada che passa vicino ad una Stazione e usando il bonus prima che lo spazio venga occupato da un concorrente.

E non dimenticate che potreste anche scartare una carta “base” di un colore a vostra scelta per prenderne una “Avanzata” di un colore diverso che potrete quindi utilizzare due volte.



Foto 11 – Alcune delle carte Percorso.

Non sottovalutate mai le carte “Percorso”: come abbiamo anticipato (e ne vedete un esempio nella foto qui sopra) i giocatori ne scelgono una ad inizio partita e la utilizzano al termine di ogni “Periodo” durante la fase amministrativa. Ogni giocatore conta il numero di “tratti” di autostrada che collegano le due città del suo biglietto e sottrarrà 1 punto per ogni stazione di Servizio e ogni tratto migliorato di quel quel percorso: il risultato finale dirà quale bonus ottenere.

Di nuovo proviamo con un esempio: guardate La carta in alto a sinistra (Nürnberg-Paris) che ha un percorso di 5 tratti di autostrada sui quali è possibile installare soltanto una Stazione di servizio: se il giocatore ha già migliorato tre tratti e se la Stazione è stata costruita dovrà sottrarre 4 punti al totale dei tratti, ottenendo $5-4=1$. Andando a leggere sulla carta Percorso vediamo che “1” corrisponde alla terza riga, quindi il giocatore incasserà $10+10$ DM e potrà promuovere un impiegato. Portare a “zero” il proprio percorso dovrebbe dunque essere una priorità per tutti i giocatori.



Foto 12 – Postazione di un Giocatore durante una partita: notate le “chiavi” già posizionate sulle diverse colonne.

Prima di chiudere è necessario un breve accenno al discorso delle “Chiavi” (o, se preferite, dei “Segnalini Sblocco” come è scritto sul testo).

Ad inizio partita ne viene messa una su ogni colore (colonna di sinistra della plancia) e ulteriori 3 vengono piazzate in basso: per sbloccare le prime basta giocare una carta del colore corrispondente a quello di una casella che ha ancora una chiave e spostarla subito dopo su una delle tre colonne (partendo sempre dalle caselle più in basso).

Per sbloccare invece le tre sotto la colonna fila bisogna effettuare due consegne alle città che hanno quel bonus (le trovate sulla vostra tessera “Destinazione”) e, per la terza, è necessario raggiungere la 17° casella del tracciato “Sviluppo”.

Mettere le “Chiavi” sulle colonne della plancia vi permette di avere dei bonus permanenti (avanzamenti sul tracciato “Sviluppo”, secondo camion, sconti per le costruzioni, cambio carte, ecc.) e di poter far salire i vostri impiegati in Amministrazione.

Una chiave nella casella in basso li farà salire al 1° piano, una nella casella dal centro serve a sbloccare il secondo piano, ecc.

Commento finale



Foto 13 – Il tavolo alla fine di una partita a quattro.

Abbiamo omesso molti dettagli nella descrizione del gioco per non appesantire la recensione, tuttavia quanto abbiamo scritto vi avrà fatto capire che la complessità di **Autobahn** non viene tanto dalle azioni “primarie” che, tutto sommato, sono logiche e intuitive, quanto dalla lunga serie di dettagli che bisogna ricordare per fare punti.

Nelle prime partite è facile dimenticare di spostare un impiegato in Edilizia dopo aver posato un nuovo tratto di autostrada (o, ancora più spesso, dopo averne migliorato uno); ci si dimentica di mettere le “Chiavi” nelle colonne giuste per permettere agli impiegati di essere promossi negli uffici giusti; si è sempre nel dubbio di quando ritirare le carte giocate per averle di nuovo disponibili; ci si scorda l’utilizzo di certe icone; ecc.

Beh, ci siamo passati tutti, anche quelli di noi che si reputano dei giocatori esperti: quindi non demordete e rigiocate appena possibile perché dopo un paio di partite tutto diventerà... semi-automatico e potrete finalmente sperimentare tutte le possibili strategie del gioco.



Foto 14 – La scatola di Autobahn.

Come scrivevamo all'inizio **Autobahn** ci è piaciuto molto e, passate le prime prove, ci siamo davvero appassionati a costruire le autostrade della Germania: le partite si sono sempre svolte in un clima collaborativo/competitivo: collaborativo per la costruzione di tratte che potevano far comodo a due o più giocatori e competitivo soprattutto nella “caccia” alle Stazioni di servizio non appena se ne liberava una.

Il libretto include anche sei pagine di regole per il gioco in solitario che fino ad oggi non abbiamo ancora potuto provare ma che ci ripromettiamo di imparare al più presto.

Sul libretto ci sono anche le regole per tre mini-espansioni che però fanno parte dei bonus per chi ha sottoscritto Kickstarter e i cui componenti non sono inclusi nella scatola, ma possono essere acquistati in una confezione a parte.

Come facciamo quasi sempre per i giochi più complessi, anche per Autobahn abbiamo preparato delle schede riassuntive che utilizziamo ai nostri tavoli test come promemoria durante la spiegazione delle regole e come riferimento in caso di dubbio. Se vi interessano potete [scaricarle da questa pagina sul sito Big Cream](#).

Non possiamo chiudere questa recensione senza ringraziare nuovamente il collega Fabio Lopiano (anche lui è un ingegnere, anche se specializzato in informatica) che ha così gentilmente risposto ad alcuni nostri dubbi: in particolare a quello sul movimento dei camion. Riportiamo qui di seguito la sua dettagliata risposta che ha chiarito questa regola molto importante.

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

CHIARIMENTI REGOLE AUTOBAHN

(dall'autore Fabio Lopiano: 10/11/2023))

Domanda: **FASE 3: Muovere i Camion** (Pag. 12 del regolamento in italiano e in inglese). Non sappiamo se prendere "alla lettera" la frase "*se avete giocato una carta in questo turno... ecc.*) e quindi intenderla come QUALUNQUE CARTA GIOCATO (comprese quelle utilizzate per altre azioni) oppure se questa regola si riferisce a CARTE GIOCATE SOLO SULL'AZIONE "CAMION".

Risposta:

È giusta la prima, altrimenti sarebbe impossibile consegnare in 8 paesi diversi. L'azione Camion serve solo a caricare il camion (e fare il primo spostamento), poi ti serviranno almeno altri due o tre turni per portare il camion oltre confine.

In particolare, anche se segui una strategia non incentrata sui camion (e quindi non potenziando l'azione camion) dovrai cercare di consegnare almeno un paio merci, per poter sbloccare le chiavi neutre (che sono fondamentali) e possibilmente per migliorare una carta, e questo lo potrai fare se programmi bene i tuoi turni, in modo da giocare sempre la carta del colore giusto per il camion, cosicché mentre segui la tua strategia principale, riesci comunque a spostare il camion per fare delle consegne (non è per niente facile).

Il camion si può dunque muovere ogni turno, ma solo se in quel turno si è giocata una carta dello stesso colore dello spazio in cui si trovava il mezzo alla fine del precedente.

In pratica questo richiede una programmazione accurata dell'ordine in cui giocare le carte.

Esempio: carico il camion con la carta arancione e alla fine del turno lo muovo (perché il camion parte dal deposito, che è uno spazio sia arancione che nero). Se arriva sulla strada nera e nel turno successivo gioco una carta nera posso muoverlo ancora facendolo fermare su una strada viola. Nel turno dopo gioco una carta viola e posso muovere ancora il camion, ecc.

A un certo punto potrebbe fermarsi su un colore di strada di cui ho già giocato la carta, per cui dovrò aspettare di riprendere le carte in mano prima di poterlo muovere ancora (a meno di utilizzare qualche bonus movimento per spostarlo su una strada di un colore di cui ho ancora la carta in mano).