

TWILIGHT INSCRIPTION

Navighiamo fra le stelle alla ricerca di Mecatol Rex



Introduzione

Avendo giocato più volte *Twilight Imperium*, quando ci è arrivata la scatola di [*Twilight Inscription*](#) (nella versione italiana di [Asmodée Italia](#), per 1-8 giocatori) abbiamo avuto un “sussulto” nel vedere sulla copertina immagini ben note, ma... quei sei dadi in basso e la scritta “*un’epica esperienza roll & write*” ci hanno messo un po’ in agitazione, non essendo grandi amanti di quel genere (anche se siamo consci che ormai va molto di moda).

Così abbiamo tolto il coperchio per dare un’occhiata ai materiali e, pur non sapendo neppure lontanamente come funzionasse il tutto, abbiamo cominciato a ricrederci ammirando le plance “spaziali”: poi non abbiamo trovato alcuna traccia dei famigerati foglietti da scarabocchiare e l’entusiasmo ha continuato a salire. Inoltre l’età consigliata sulla scatola (14 anni o più, indicazione che dopo i nostri test condividiamo in pieno) ci ha fatto pensare ad un’opera per giocatori esperti e così, rotto ogni ulteriore indugio, abbiamo iniziato a leggere le regole per farci un’idea del funzionamento.



Foto 1 – La scheda Mecatol Rex e le carte del “tabellone” verso la fine della partita.

Purtroppo con **Twilight Inscription** questo “sistema di studio preventivo” non funziona: ci sono talmente tante interconnessioni fra le varie plance e le azioni sono così variate che provare a capirlo solo con la lettura delle regole è quasi impossibile.

Ottima occasione per aprire il tavolo più grande della casa e prepararlo per la prima partita, fatta con alcuni amici esperti e durata quasi tre ore: alla fine abbiamo anche deciso di chiedere alcuni chiarimenti supplementari direttamente ad Asmodée Italia (che di nuovo teniamo a ringraziare per la pazienza dimostrata e la rapidità con cui sono arrivate le risposte) perché non ci trovavamo d'accordo sull'interpretazione di una specifica regola sui “focus”. (Troverete le nostre domande, e le relative risposte, alla fine di questa recensione).

Riteniamo che questa lunga introduzione (decisamente inusuale per chi scrive) sia necessaria per farvi capire che l'approccio al gioco può essere un po' complicato, ma vi possiamo assicurare che, una volta compreso il funzionamento di **Twilight Inscription**, troverete pane per i vostri denti e, nonostante la durata (90-120 minuti circa in quattro), tornerete molto spesso al tavolo da gioco per provare qualcuna delle diverse strategie che esso vi permette di sperimentare.

Unboxing



Foto 2 - I componenti.

La prima cosa che salta all'occhio aprendo la scatola di **Twilight Inscription** sono le 33 schede di cartoncino rigido stampate su entrambi i lati e ricoperte da un film lucido "riscrivibile": esse sostituiscono i tradizionali fogli dei "Roll & Write" e per tenerle aggiornate nel corso della partita verranno utilizzati otto pennarelli di colore arancione.

Una di queste schede (Mecatol Rex) servirà per tener conto dei punteggi e dei Voti al Consiglio (lato A) e per il gioco in solitario (Lato B). Le altre 32 si dividono in quattro tipi: Navigazione (per viaggiare nello spazio), Espansione (per seguire il procedere delle esplorazioni su diversi pianeti), Industria (per la ricerca di materie prime e lo sviluppo delle tecnologie) e Guerra (per la costruzione di astronavi da combattimento con cui affrontare i rivali). Lo sfondo del cielo stellato di colore blu scuro su tutte le schede rende benissimo l'ambientazione.

Gli altri componenti sono costituiti da: sei grossi dadi da 21 mm di lato (3 neri, 1 rosso, 1 verde e 1 azzurro) con alcuni simboli stampati in rilievo; alcuni mazzi di carte (57 di formato 70x120 mm e 41 di formato 57x89 mm); 8 pennarelli lavabili con un feltro sul cappuccio per cancellare (munitevi però di uno straccio morbido per ripulire le schede a fine partita, perché con i soli cappucci diventa un lavoro improponibile).

Notate infine che ci sono due libretti: il primo (20 pagine) contiene tutte le regole, mentre il secondo (6 pagine) è una sorta di "tutorial" che vi permette di prendere confidenza con il gioco senza dover

studiare le regole (ma leggendo attentamente quello che c'è scritto e confrontando i suggerimenti con le foto). Vi consigliamo vivamente di leggere questo libretto prima di iniziare lo studio vero e proprio perché vi introdurrà rapidamente alle meccaniche utilizzate.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo pronto per la prima partita, con soli tre giocatori.

La preparazione del tavolo di **Twilight Inscription** è un po' elaborata e quindi iniziate un po' prima dell'ora decisa in modo da far trovare tutto pronto quando arriveranno gli altri astronauti. La scheda Mecator Rex è naturalmente al centro della galassia... pardon, del tavolo: accanto ad essa verranno piazzati il mazzo delle carte "Evento" (lo vedete a destra di Mecator nella foto), quello delle reliquie (in alto a destra), le tre carte "Delibera" (che vedete in basso e che inizialmente sono coperte) e le quattro carte obiettivo (in alto).

Da notare che il mazzo degli eventi deve essere "preparato" preventivamente, mescolando ogni gruppo con lo stesso numero (I-II-III-IV-V) e sovrapponendo poi i gruppi in modo che il "V" sia l'ultimo in basso e che il primo in alto sia "I".

I giocatori ricevono una scheda per tipo (Navigazione, Espansione, Industria e Guerra), una carta "Fazione" (da scegliere fra tre prese a caso dal relativo mazzo) ed un pennarello: il lato A delle schede è diverso per ogni scheda, mentre il Lato B (che vi consigliamo per la prima partita) è

uguale per tutti. Una carta “sommario” servirà a tenere conto delle varie fasi del turno, mentre il primo giocatore (sceglietelo voi in qualsiasi modo) riceve la carta “Portavoce”.



Foto 4 – Ecco come potrebbe apparire l’area personale di un giocatore dopo il setup.

Il Gioco

Prima di provare a raccontarvi come funziona **Twilight Inscription** è bene sottolineare un paio di punti fondamentali:

(a) – Assets: vengono chiamati in questo modo una serie di “cose”: Punti Vittoria (PV), pianeti, dadi, merci, specialità, voti extra, materie prime, popolazione, reliquie, ecc. stampate sulle varie schede, che serviranno poi per avanzare sui diversi percorsi ed ottenere ulteriori assets o avanzamenti. Non è facile districarsi fra questi simbolini nella prima partita, ma il regolamento offre una pagina riassuntiva molto chiara, con la spiegazione per l’utilizzo di ogni icona.

(b) – Risorse: si trovano sulla plancia “Industria”, sui sei dadi e su alcune carte “Evento”. Si tratta di “materie prime”, “influenza” e “ricerca”. Servono a migliorare la propria tecnologia o a influenzare il voto nel Consiglio Galattico.

Una partita dura un numero di Rounds pari al numero di carte del mazzo “Evento” e termina dunque quando si arriva al livello “V” e si scopre la carta “Un trono da Reclamare”.



Foto 5 – Esempio di carte Evento.

Ogni round inizia girando la prima carta “Evento” ed eseguendo le sue istruzioni: il mazzo utilizza 3 carte del Livello “I”, 6 del Livello “II”, “III” e “IV” e 4 del Livello “V”. Analizzando più da vicino queste carte scopriamo che ce ne sono 14 con la scritta “Strategia” (più frequenti ad inizio partita), 3 con “Consiglio”, 3 con “Produzione”, 4 con “Battaglia” e 1 con “Speciale” (Livello V).

Ognuna di esse prevede un evento (descritto nella parte destra della carta, come vedete nella Foto 5) e quelle con la scritta “Strategia” hanno normalmente anche il numero delle “risorse” extra disponibili per tutti i giocatori in quel round. In effetti quando l’evento è di “Strategia” si tirano anche i sei dadi (altrimenti che “roll” sarebbe?) e le risorse della carta si aggiungono a quelle dei dadi.



Foto 6 – I dadi speciali del gioco.[/caption]

I dadi NERI (tutti uguali e con due facce per ogni risorsa) sono sempre disponibili per tutti i giocatori, ma quelli colorati possono essere usati solo da chi ha già ottenuto gli asset “Focus” e, ovviamente sono più “specializzati” e più forti di quelli neri: il **rosso** indica le “Materie Prime”, l’**azzurro** l’“Influenza” ed il **verde** la “Ricerca”.

I giocatori devono ora scegliere UNA (ed una sola) delle quattro plance che hanno davanti per utilizzare al meglio le risorse ricevute: se hanno già ottenuto degli “Asset” in altre plance (solitamente evidenziati da un cerchio fatto con il pennarello arancione) li possono utilizzare anche su quella scelta in questo turno. Vediamo cosa si può fare in ogni plancia:



Foto 7 – La plancia “Navigazione”.

(A) – Plancia NAVIGAZIONE: i giocatori esplorano la galassia cercando di raggiungere per primi Mecatol Rex. Spendendo “materie prime” e/o “energia” essi partono dal proprio “Sistema di Origine” (il cerchio bianco su sfondo azzurro che vedete a sinistra nella Foto 7) e percorrono uno o più tratti di “iper-rotta” (i tracciati stampati sulla scheda che uniscono le diverse caselle): il pennarello serve ad evidenziare i tratti percorsi.

Una volta raggiunto un altro “sistema” è possibile “reclamarlo” spendendo un punto Influenza e cerchiandolo col pennarello. Chi reclama per primo a Mecatol Rex riceve 7 PV, mentre gli altri vanno 5-3-2 PV;



Foto 8 – La plancia “Espansione”.

(B) – Plancia ESPANSIONE: essa rappresenta i pianeti da esplorare e da sfruttare. Si utilizza quindi soprattutto per procurarsi nuovi assets riempiendo linee e colonne di ogni pianeta e cercando il “bonus” ottenuto.

Questo significa che da quel momento l’asset è disponibile per essere utilizzato subito (se l’oggetto è circondato da un cerchietto “a puntini”) o in seguito, quando lo deciderà il giocatore (se il cerchietto è “a trattini”).

Notate che nell’area dei MOLI SPAZIALI si guadagnano degli asset “Focus” (dadi colorati) che potranno poi essere utilizzati per attivare “permanentemente” i dadi colorati in una delle plance (vedere anche i chiarimenti in merito a fine recensione);



Foto 9 – La plancia “Industria”.

(C) - Plancia INDUSTRIA: questa è forse la più complicata da gestire, sia per la meccanica utilizzata, sia per il numero delle azioni diverse che si possono fare.

Sulla parte alta vedete una griglia di cerchi fra loro collegati e al cui interno sono stampati diversi assets: per ottenerli è necessario “reclamarli” e per reclamarli bisogna che accanto ad essi ci sia una casella “rottamata” (ovvero una casella sbarrata con due croci, come si vede nella foto, il cui asset sarà perduto per sempre, ma consentirà di avvicinarsi ad un altro di cui abbiamo bisogno).

Nella parte bassa della scheda vediamo la “Tabella Industria” dove si guadagnano “Materie Prime” (di tre tipi diversi) e “Consiglieri” (per la votazione). A sinistra vediamo proprio i voti disponibili (al centro) e le eventuali “merci di Scambio” accumulate quando esce un Evento “produzione”;



Foto 10 – La plancia “Guerra”.

(D) – Plancia GUERRA: questa è senza dubbio la più classica delle plance, con la parte sinistra che indica le risorse da spendere per costruire le astronavi da guerra (SDP, Incrociatore, Corazzata e War Sun) o la fanteria dello spazio.

A destra ci sono quattro coppie di “griglie” al cui interno dovremo disegnare (in maniera stilizzata) le astronavi acquistate.

Se una carta Evento indica la Guerra i giocatori devono confrontarsi con il vicino di destra (utilizzando la griglia destra del turno in corso) e con quello di sinistra (griglia a sinistra): chi ha più punti vince la battaglia e guadagna l’asset indicato in alto accanto alla griglia, mentre chi perde di solito deve rinunciare a 1 PV.



Foto 11 – Esempio di carte “Fazione”.

Ogni carta “Fazione” possiede uno o più vantaggi in determinate situazioni: teneteli bene a mente e sfruttateli al meglio, quando siete nella fase giusta, perché alcuni sono piuttosto potenti.

Le partite a **Twilight Inscription** terminano quando appare la carta Evento “Un Trono da Reclamare”: si risolve tutto come al solito, poi si passa al conteggio dei PV, sommando per prima cosa, per ognuna delle quattro plance, gli asset PV cerchiati durante il gioco.

Inoltre tutti i giocatori che hanno reclamato Mecatol Rex aggiungono i PV ottenuti (7-5-3) in base all’ordine di arrivo. Chi ha il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

Per imparare a giocare a **Twilight Inscription** è prioritario capire bene la simbologia utilizzata e per questo dovrete sicuramente “sacrificare” la vostra prima partita per familiarizzare con le regole e soprattutto... districarvi sulle varie plance, sia al momento della scelta di “quale” utilizzare, sia su quale settore intervenire per sfruttare al meglio le risorse che appaiono sulle carte “Strategia” e sui tre dadi Neri.

Siamo certi che dopo un paio di turni tutti deciderete, come è successo a noi, che si sono fatti troppi errori e dunque conviene cancellare tutto (nel senso letterale della parola, dovendo anche ripulire tutti i segni dei pennarelli dalle schede) e ricominciare da capo.



Foto 12 – Ecco come si presenta l’aera personale di un giocatore durante la quarta Era.

Non spaventatevi se all’inizio tutto vi sembrerà così complicato: in realtà non lo è, ma simbologie e meccanica sono nuove e dovete abituarvi. Una volta compreso il funzionamento vedrete che tutte le vostre azioni avranno una logica ben precisa, ma dovranno essere “programmate” per non perdere tempo con cose poco utili. In generale quasi tutti i giocatori sono stati d’accordo nel dire che i primissimi interventi è giusto farli sulla plancia “navigazione” in modo da ottenere assets importanti per le altre azioni.

I “Focus” meritano un discorso a parte: il loro funzionamento non infatti così immediato e anche noi, che comunque ci riteniamo giocatori di esperienza, abbiamo dovuto ricorrere all’editore per essere certi di avere interpretato correttamente il loro funzionamento (leggetevi le risposte di Asmodée Italia a fine recensione). In ogni caso ottenere dei Focus è importante perché potrete poi utilizzarli “permanentemente” nella plancia che avrete scelto, e questo significa che in ogni turno di “strategia” potrete usare anche gli assets che escono sulle facce dei dadi del colore dei vostri Focus attivi.

Notate poi che perdere le battaglie di **Twilight Inscription** non produce grossi danni (tolgono 1 PV) quindi ci si potrebbe quasi dimenticare della guerra (ce ne sono quattro in totale, una per ogni Era, esclusa la prima) se e quando le azioni sulle altre plance sono molto più proficue: tuttavia ci sono casi in cui si possono guadagnare dei dadi “Focus” e quindi, a nostro, non dovrebbero essere completamente trascurate, tanto più che qui, contrariamente ad altri giochi che usano una meccanica simile (tipo 7 Wonders), ad ogni nuova Era si ricomincia da capo con la costruzione delle astronavi, quindi si può scegliere di non puntare agli armamenti in un’Era e concentrarsi poi su di essi, o meglio soltanto contro il vicino che può garantirci dei “Focus” se verrà sconfitto.

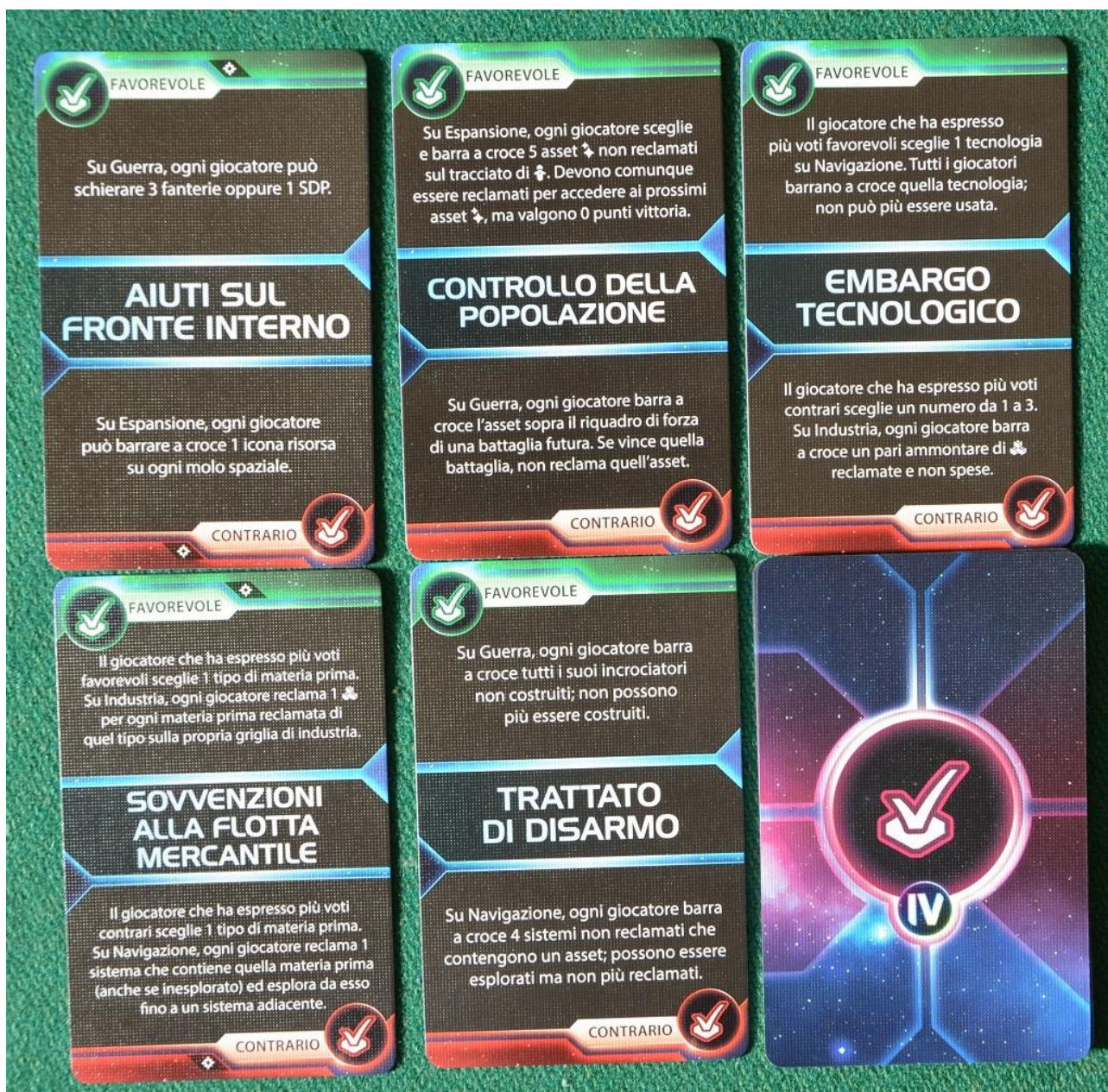


Foto 13 – Le carte “Delibera” che vengono votate nel Consiglio Galattico.

Infine due parole sul gran Consiglio Galattico che si riunisce tre volte a partita (Ere II-III-IV) e che deve deliberare sugli argomenti di cui vedete un esempio nella Foto 13 qui sopra. Ogni giocatore dovrà votare le delibere esprimendo segretamente un certo numero di voti “Favorevoli” o “Contrari” (cancellando di conseguenza un pari numero fra quanti ne ha accumulati sulla plancia Industria) oppure limitarsi a non spenderne alcuno. Ovviamente l’evento si applica a chi ha votato in accordo con l’esito della votazione.

Le ultime due pagine del regolamento sono dedicate alle partite in “Solitario” e per “Due Giocatori” e sfruttano la stessa meccanica. Innanzitutto si deve girare la scheda Mecatol Rex sul retro per mostrare sei tracciati (abbinati ai dadi Focus) e si deve scegliere il livello di difficoltà (facile, medio, difficile). Ci sono alcune modifiche per quanto riguarda la preparazione del gioco e soprattutto l'utilizzo del Consiglio Galattico, ma il grosso delle regole resta invariato.

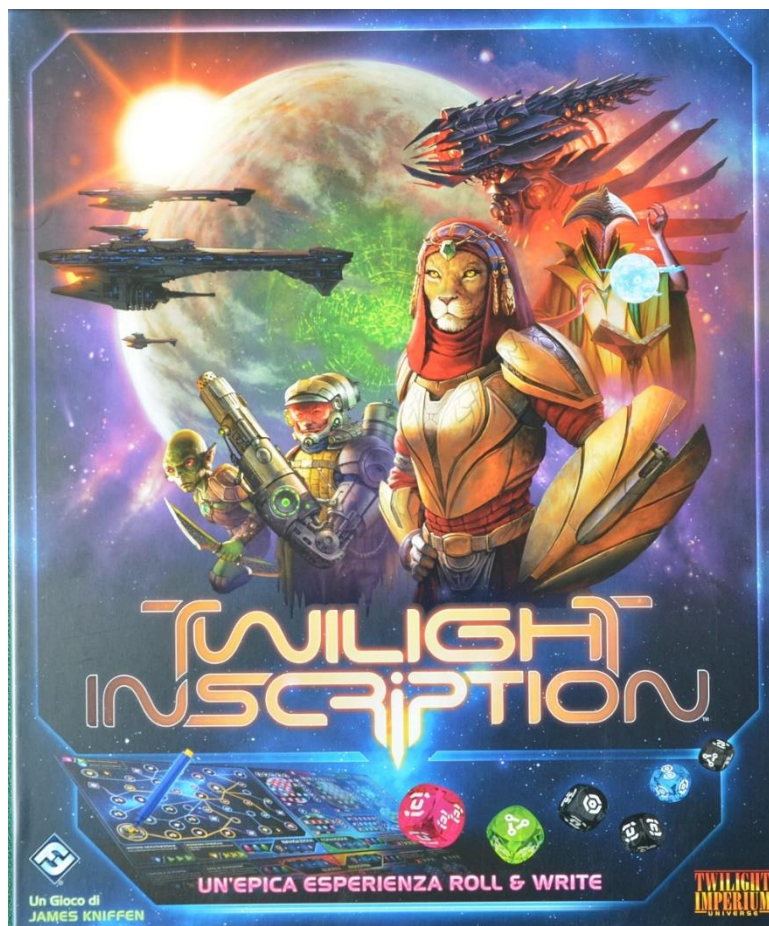


Foto 14 – La scatola di Twilight Inscription.

Commento finale

Dobbiamo sinceramente confessare che dopo la prima... caotica partita a **Twilight Inscription** ci eravamo un po' scoraggiati e forse solo l'impegno preso di scrivere una recensione ci ha spinti a rimettere tutto in gioco ed effettuare subito una seconda partita (terminata così alle prime ore del mattino). Ma quella è stata una decisione fortunata perché in pochi turni tutti i dubbi avuti nel primo test si erano chiariti e tutti i partecipanti hanno potuto applicarsi al massimo per programmare al meglio la loro fazione e raggiungere la vittoria.

In seguito è stato anche molto più semplice spiegare le regole ai nuovi tavoli (e ai nuovi giocatori) evitando così perdite di tempo per la fase di apprendimento: ecco perché ci sentiamo di consigliare che chi ha già imparato il gioco dovrebbe farsi carico di spiegarlo agli altri per semplificare al massimo le cose. Si tratta pur sempre di un titolo dedicato a giocatori esperti e quindi più inclini degli altri ad imparare rapidamente anche le regole più complicate, ma **Twilight Inscription**, in realtà NON HA regole così complesse, per cui si deve solo superare l'ostacolo iniziale della iconografia per concentrarsi sulla scelta delle schede da utilizzare ad ogni nuovo Evento.

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

CHIARIMENTI DA ASMODEE SUGLI ASSETS "FOCUS"

(Risposte di Luca Baboni, che di nuovo ringraziamo per la sua pazienza e cortesia)

Domanda 1: Come si possono reclamare gli Asset "Focus" nella scheda Navigazione? (Sono i tre simbolini accanto al nome della scheda, in basso, da utilizzare poi per usare i dadi colorati).

Risposta: a pagina 7 il regolamento specifica che durante un evento strategia è possibile spendere asset da qualsiasi scheda, non solo da quella attiva. In questo modo è possibile, per esempio, spendere un asset "focus" reclamato sulla scheda Espansione per sbloccare il dado focus corrispondente sulla scheda Navigazione attiva. Un dado focus acquisito su una scheda specifica viene usato solo se quella scheda è attiva (non è valido per tutte). Esistono però anche altri effetti specifici che permettono di sbloccare i dadi focus, per esempio le capacità dei Saar e dei Mahact.

Domanda 2: Ho costruito due MOLI nella plancia ESPANSIONE e quindi ho cerchiato il simbolo del dado blu e del verde; questi asset sono reclamati, ma NON ANCORA spesi. Pertanto, non devo necessariamente sottolineare i simboli blu e verde della scheda Espansione. Poniamo il caso che decida di non farlo e che voglia tenermi quei due asset per usarli più avanti. In un successivo evento strategia, decido di rendere attiva la scheda Navigazione. Decido quindi di spendere l'asset focus blu della scheda Espansione per sbloccare (e quindi sottolineare) il dado focus corrispondente della scheda attiva, ovvero quella di Navigazione (come descritto a pag. 15 del regolamento).

A questo punto potrò spendere le risorse del dado blu attivato nella scheda Navigazione attiva. È giusto?

Risposta: sì, il dado focus vale solo per la scheda su cui è sottolineato, ma per sbloccarlo si può spendere un asset focus reclamato su QUALSIASI altra scheda.

Domanda 3: resta ancora un minuscolo dubbio: se sottolineo il dado focus in una qualsiasi plancia, barrando contemporaneamente il cerchietto sulla scheda dove lo avevo ottenuto, poi che succede? Posso usare quel dado ogni volta che torno su quella stessa plancia o una volta consumato ed è finita lì (monouso)?

Risposta: quando un dado focus di una scheda specifica è sottolineato, OGNI VOLTA che quella scheda sarà attiva potrai tirare il dado focus e spenderne le risorse corrispondenti. Quindi, per concludere: se ho reclamato un asset focus (il cerchietto tratteggiato con un dado colorato all'interno) posso spenderlo durante un evento strategia per sottolineare il dado corrispondente sulla scheda attiva. Ogni volta che una scheda è attiva, oltre ai dadi neri potrò tirare anche tutti i dadi focus sottolineati su quella scheda.