

YAK

Dura la vita sulle vette dell'Himalaya: per fortuna che arrivano i mercanti



Introduzione

Fortunatamente ancora escono giochi da tavolo che in qualche modo ci sorprendono, e [Yak](#) (distribuito nel nostro Paese da [Asmodée Italia](#), per 2-4 giocatori da 8 anni in su) è uno di questi: prima di giocare bisogna spendere qualche minuto a preparare i componenti più importanti, ovvero i quattro “carretti” dei mercanti (tutti di plastica, di grande formato e con ruote che girano davvero) e gli yak per il traino (si tratta dei “bovini tibetani”, caratterizzati da un lunghissimo e folto pelo che copre perfino gli occhi).

Potremmo quasi definire **Yak** un gioco per famiglie e giocatori occasionali se non diventasse interessante anche per tutti gli altri perché può essere “praticato” anche in maniera piuttosto maliziosa, come vedremo fra poco, in modo da mettere sempre qualche bastone fra le ruote (è proprio il caso di dirlo) agli avversari.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La Foto 1 qui sopra ci mostra tutti i componenti di **Yak** (avevamo già montato i carri prima di scattarla) che, in pratica, sono di quattro “categorie”: plance e tabella con le montagne (di cartone), risorse e pietre da costruzione (di legno colorato); carte “Azione” e “Bonus” e, come abbiamo già accennato, i carretti dei mercanti (di plastica) ai quali bisogna “attaccare” gli yak e sui quali è necessario inserire apposite tessere da defustellare, molto importanti per la meccanica del gioco. Ogni carro può trasportare fino a 4 pietre da costruzione e fino a 9 risorse, ma queste ultime, come vedremo fra poco, sono soggette a delle limitazioni.

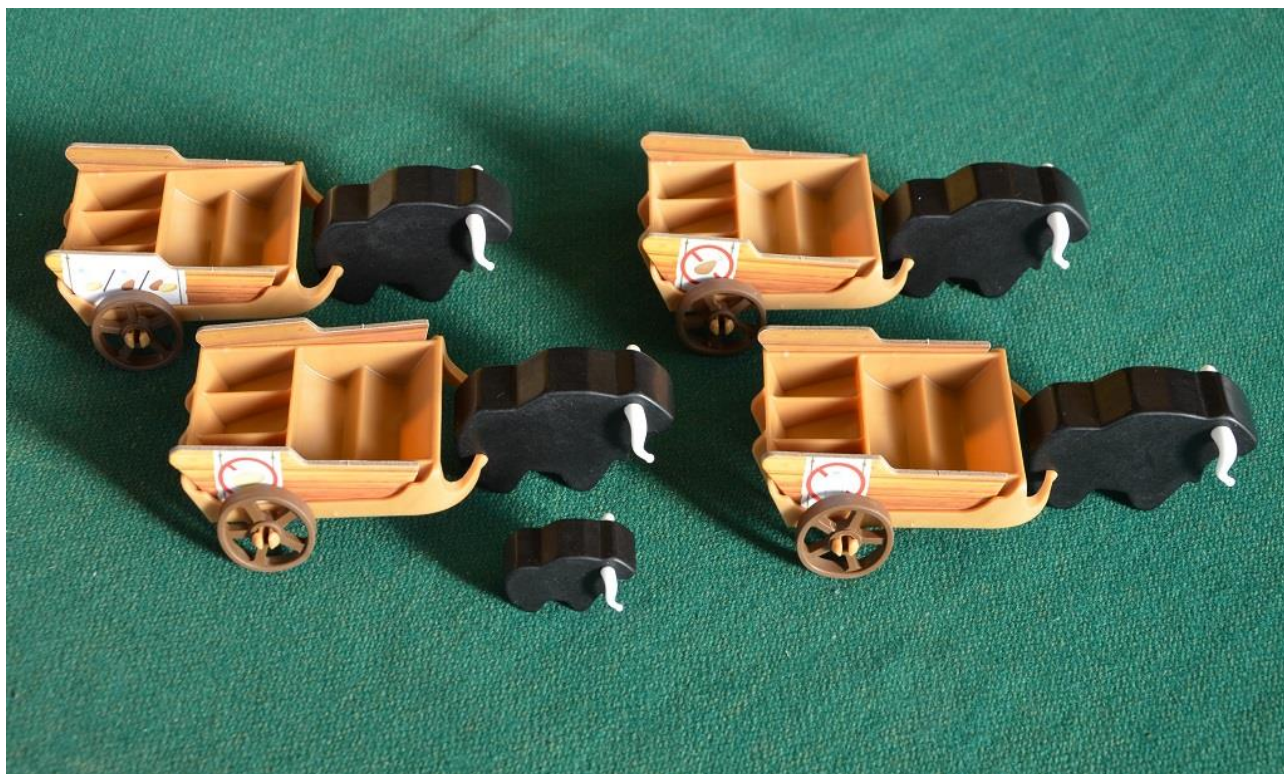


Foto 2 – I carretti montati, completi di sponde e con il cucciolo di yak che trotterella di fianco alla madre.

Le risorse disponibili sono di tre tipi: latte (segnalini di legno bianco a forma di bottiglia), pane (gialli a forma di pagnotta) e carne (marroni a forma di “cosciotto”). C’è un solo tipo di carro che li può caricare tutti (lo vedete in alto a sinistra nella Foto 2) mentre ognuno degli altri NON PUO’ mai caricare la risorsa indicata sulla sponda (quello in alto a destra, per esempio, non può caricare la carne, ecc.).

I componenti di **Yak** sono tutti di buona qualità, ma vi diamo alcuni consigli:

- (1) – montate le sponde di cartone (facendo attenzione che siano le stesse in ogni carro) fissandole con un paio di gocce di colla rapida nelle fessure laterali, così eviterete che si staccino anche durante il gioco;
- (2) – montate le corna degli yak verso il basso (come vedete nella foto) per evitare che si impiglino negli altri componenti (una volta rimessi i pezzi nella scatola) con il rischio di romperle;
- (3) – rinforzate la base della montagna con una goccia di colla rapida perché questa plancia non può essere rimessa montata nella scatola montata e quindi, dopo averla manipolata varie volte, rischia di rovinarsi.
- (4) – Proteggete almeno le carte “Azione” con bustine trasparenti perché si useranno molto durante la partita e spesso i giocatori le terranno in mano.

A proposito di scatola, il termoformato interno permette di alloggiare i carri (con gli yak attaccati) e tutti gli altri componenti in appositi spazi, perfettamente in ordine. Davvero un ottimo lavoro.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 -Tavolo preparato per quattro giocatori.

Il tabellone di **Yak** ci mostra un minuscolo villaggio tibetano con una stradina che gira attorno al centro (il mercatino del paese) e delle diramazioni che escono dai quattro lati e conducono alle Iurte dei giocatori: le Iurte, o Jurte, sono delle abitazioni cilindriche facilmente smontabili, utilizzate dalle tribù nomadi della Mongolia e delle regioni limitrofe.

Qui nel gioco esse hanno la funzione di plance personali: sono realizzate in cartone a doppio strato per lasciare una fessura sulla quale verrà costruito un muretto di protezione. I partecipanti, prima di iniziare la partita, ricevono anche una risorsa per tipo e tre carte “Azione” (le vedremo meglio fra poco).

Sui carri invece verranno caricate 3 pietre ciascuno (prese a caso da un apposito sacchetto di tela marrone) e 6-9 risorse di 2-3 tipi (solo un carro che può contenerle tutte): quelle che restano si posano al centro, nel Mercato. Si piazza un carro davanti ad ognuna delle quattro iurte dei giocatori.

Infine si prepara la plancia con le montagne incastrando “delicatamente” la parte verticale sulla base (e così capirete perché vi abbiamo consigliato di rinforzarla). Tutto è pronto e al sorgere del sole le montagne si illuminano e la cantilena dei mercanti in arrivo si fa più forte: tutti gli abitanti si affacciano sulla soglia delle loro iurte e la partita può cominciare.

Il Gioco



Foto 4 – Le carte azione: ogni giocatore ne ha un set di tre, e tutti i set sono uguali.

Per prima cosa i giocatori di **Yak** devono scegliere una carta “Azione”: mentre tutti sono concentrati sulla scelta da fare, approfittiamone per esaminare queste carte con l’aiuto della Foto 4, notando subito che ognuna di esse è divisa in due parti:

(a) La prima a sinistra mostra il “Mercato” (disegno in alto): i giocatori che la scelgono potranno prendere “gratuitamente” due risorse a loro scelta fra quelle che sono esposte al centro del tabellone... sperando che non sia arrivato prima qualcun altro portando via proprio quelle desiderate. Dopo avere fatto acquisti il giocatore deve prendere a caso, dal sacchetto, tre pietre (disegno in basso), sceglierne una e depositarla su un carretto a sua scelta, rimettendo le altre nel sacchetto;

(b) La seconda indica l’azione “Costruire” (disegno in alto): il giocatore può scambiare risorse con il mercante per acquistare delle pietre: prenderne una costa solo 1 risorsa, per averne due occorrono 3 risorse e per arrivare a tre bisogna sborsare 5 risorse. Attenzione però, le risorse devono essere compatibili con quanto indicato sulla sponda del carro: se non accetta il pane, per esempio, bisogna spendere solo cibo e latte, ecc. Il disegno in basso nella carta ci dice che le pietre appena acquistate devono essere subito posate nella propria iurta per costruire il muro;

(c) La terza (a destra) ci permette di ottenere tutte le risorse di un solo tipo dal carretto fermo davanti a casa. Attenzione però, all’interno della iurta c’è posto per un massimo di 8 risorse, quindi quelle in eccesso restano sul carro. Il disegno in basso ci dice che bisogna pescare una pietra a caso dal sacchetto per aggiungerla al carretto (se non ne ha già quattro).



Foto 5

- Le risorse del gioco: latte, carne e pane.

Finalmente i giocatori hanno effettuato la loro scelta e ci stanno guardando con impazienza per riprendere la partita: il Primo Giocatore inizia girando la sua ed effettua l'azione scelta, seguito, in senso orario, dagli altri.

Quando tutti hanno terminato, si riprendono in mano le carte giocate (tutte le azioni sono sempre disponibili ad ogni turno) ed i mercanti se ne vanno (ogni carretto viene spostato davanti alla iurta successiva).

Inizialmente si gira in senso orario, ma nel corso della partita potrebbe alzarsi la nebbia a confondere le idee dei mercanti, facendo invertire loro la rotta (e quindi gireranno in senso antiorario).

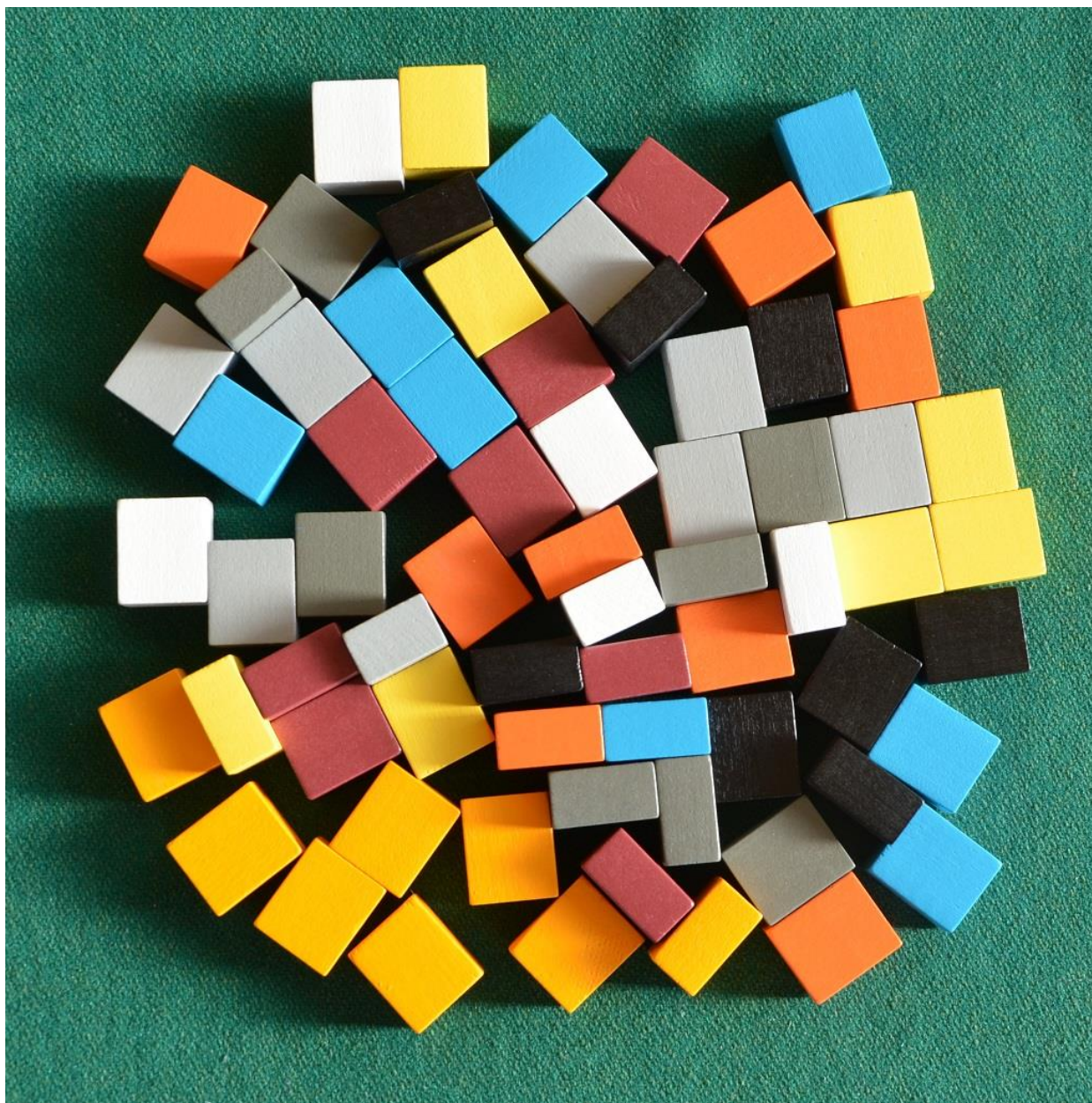


Foto 6 – Tutti blocchi di pietra disponibili.

Nel sacchetto di **Yak** ci sono inizialmente 64 pietre colorate, 8 per ognuno dei seguenti colori: arancione chiaro, arancione scuro, azzurro, giallo, grigio chiaro, grigio scuro, marrone e nero. Se si gioca in meno di quattro tutte quelle di un colore devono essere scartate, insieme ad una pietra degli altri colori.

Al sacchetto bisogna poi aggiungere 8 blocchi di colore “azzurro chiaro” (le regole le chiamano “Cristalli”) che sono, in pratica, dei Jolly (e costano una risorsa in più delle altre pietre). Infine si aggiungono 5 blocchi bianchi che simboleggiano la “nebbia”: ogni volta che ne viene pescato almeno uno i mercanti “invertono” la rotta sulla stradina del villaggio ed il blocchetto viene posato ai piedi delle montagne (sull’apposita plancia)



Foto 7 – Le montagne dell’Himalaya e, in basso, le caselle per i segnalini “nebbia”.

Quando si posa il terzo blocco di nebbia si elimina dal gioco la nuvoletta che vedete nella Foto 7 (a destra, sulla quarta casella) e si rimettono dentro al sacchetto i tre blocchetti.

Se in seguito le quattro caselle vengono di nuovo riempite i blocchetti si lasciano per sempre in quella posizione e si usa solamente il quinto (da rimettere nel sacchetto ogni volta che viene pescato).

La costruzione che vedete a sinistra delle montagne è uno “stupa”: questo nome indica, in generale, un monumento buddista che raccoglie qualche reliquia, ma nel linguaggio popolare si associa più semplicemente all’insegnamento illuminante di Buddha per mostrare la giusta via verso la santificazione.

Per questo motivo ci sono costruzioni votive di questo tipo nei sentieri di montagna: in **Yak** quel segnalino viene assegnato a chi “chiude” la partita e vale 3 Punti Vittoria (PV).



Foto 8 – Il muro in costruzione nella iurta di un giocatore. Il cucciolo di Yak indica il Primo Giocatore e passa di mano in senso orario ad ogni turno.

Turno dopo turno i giocatori costruiscono il loro muro che avrà una “base” di 5 pietre e “strati” successivi di 4-3-2-1 pietra. Il primo che posa la sua 14° pietra sul muro (quindi al termine del quarto “strato” di mattoni) fa scattare la fine della partita a **Yak**: si effettua allora un ultimo turno e poi si passa al conteggio dei PV.

Per prima cosa si verificano le “dimensioni” dei diversi “gruppi” di pietre dello stesso colore in ogni muro (con gruppo si intendono almeno due pietre adiacenti) e si assegnano 3-6-9-12-16-21 PV se il gruppo è formato da 2-3-4-5-6-7+ pietre. Se due o più gruppi “separati” hanno lo stesso colore si conteggiano separatamente.

Poi si verifica il numero dei gruppi all’interno di ogni muro e i giocatori ricevono 4-8-12-16-20 PV se hanno 3-4-5-6-7+ gruppi separati. Anche qui si possono avere più gruppi dello stesso colore.

Chi ha ottenuto lo “Stupa” riceve 3 PV extra, mentre ogni blocco singolo all’interno dei muretti vale 1 PV. Chi ha nella sua Iurta il maggior numero di segnalini “Risorsa” riceve 2 PV. Il vincitore, ovviamente, è quello con il totale più alto.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 9 – Guardate sempre cosa contiene il carro che arriverà davanti alla vostra iurta nel prossimo turno.

La prima cosa che si impara, giocando a **Yak**, è che bisogna tenere d’occhio il carretto che dovrebbe arrivarci al turno successivo (il condizionale è d’obbligo, nebbia permettendo): acquistare 5-6 risorse “cibo” quando il prossimo carretto non le accetta significa infatti perdere praticamente un turno (non potendo acquistare il numero di pietre pianificato).

Per parare parzialmente il colpo tenetevi SEMPRE almeno una risorsa per tipo, così, male che vada, potreste sempre prendere almeno una pietra.

I muretti al massimo conterranno 15-16 pietre, quindi è inutile cercare di acquistare TUTTI i colori in gioco: meglio concentrarsi su 3-4 colori (possibilmente quelli che gli altri giocatori non hanno ancora utilizzato) e fare 3-4 gruppi di 4-6 pietre ciascuno.

Non dimenticate che i “cristalli” sono Jolly e metterli accanto a due colori diversi significa poterli utilizzare al meglio a fine partita, in base alle pietre raccolte, destinandoli al colore più interessante.

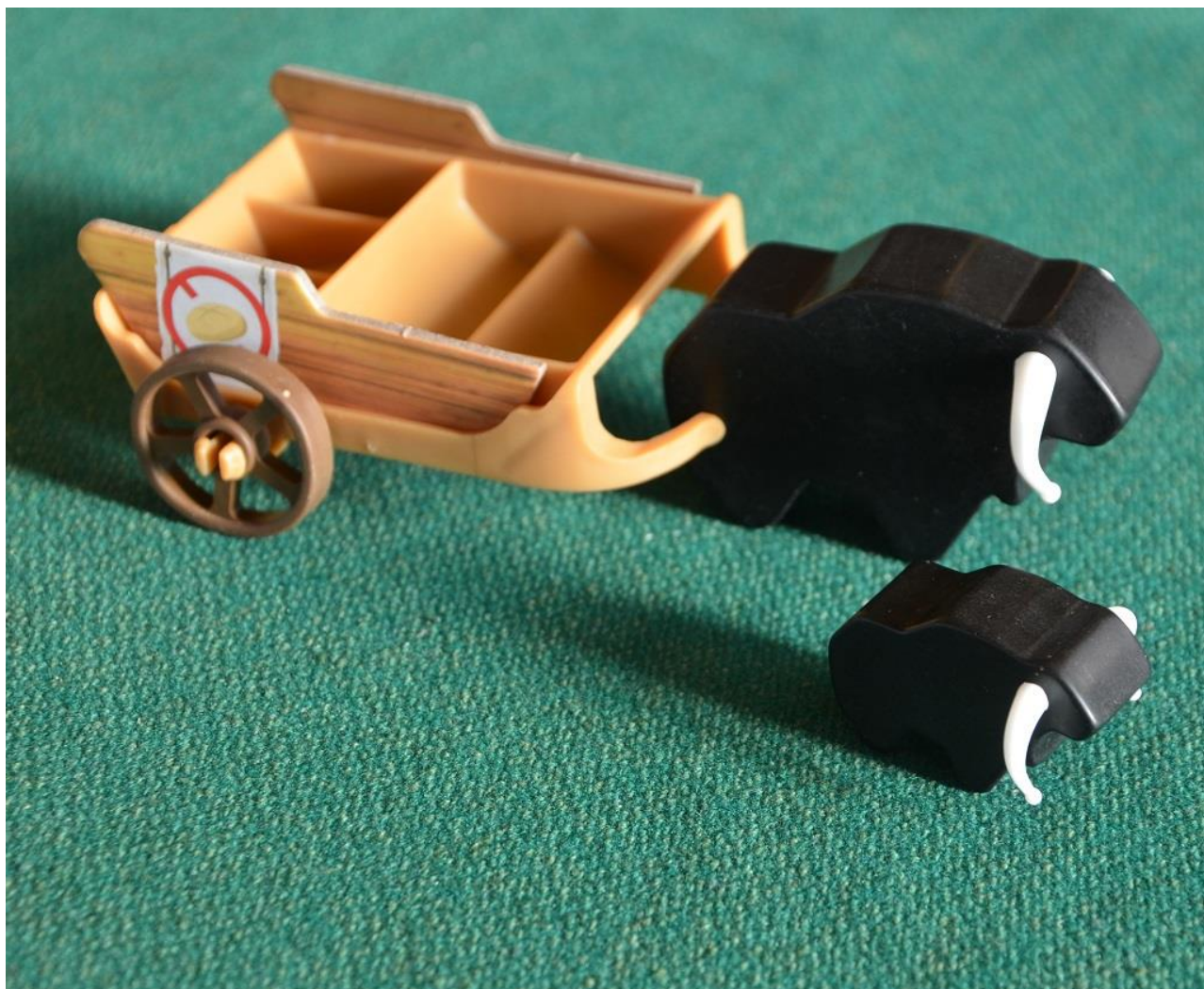


Foto 10 – Il cucciolo di yak serve ad indicare il Primo Giocatore di ogni turno e passa di mano in mano in senso orario.

Quando andate al Mercato avete la possibilità di pescare tre pietre e sceglierne una da posare su un carretto a vostra scelta: prima di precipitarvi a mettere la pietra desiderata nel carretto che sta per arrivare da voi guardate bene cosa serve ai vostri avversari. A volte infatti riempire un carro con pietre che il giocatore successivo difficilmente potrà usare gli farà perdere del tempo.

Se il Mercato ha poche risorse e se siete negli ultimi due posti del turno, meglio evitare quell'azione: è facile che gli avversari vi portino via tutte le risorse prima che tocchi a voi. Se, al contrario, siete primi o secondi, e se ci sono oggetti che vi interessano, quello è il momento di giocare la carta del Mercato, sperando di lasciare qualcun altro a bocca asciutta.

Verso la fine della partita potete raccogliere qualsiasi tipo di pietra, se non ci sono quelle che vi servono: ognuna di esse infatti vi garantisce un... premio di consolazione (1 PV). E non dimenticate che chi ha più risorse a fine partita riceve 2 PV extra.



Foto 11 - Le carte Bonus della variante sono dei veri e propri obiettivi.

Quando avrete preso confidenza con **Yak** potrete anche utilizzare la variante proposta dal regolamento (sconsigliata se si gioca in famiglia o con i ragazzini): essa prevede l'utilizzo di un pacchetto di carte "Bonus" (incluse nella scatola) con degli "obiettivi" (1 PV per ogni pietra piazzata esattamente come indicato nel disegno; "X" PV per chi ha il maggior numero di pietre di un certo colore, "Y" PV negativi se NON si possiede neppure una pietra di un certo colore, ecc.). A fine partita tutti i giocatori aggiungeranno (o toglieranno) i PV indicati sulle carte obiettivo.

Commento finale

Abbiamo potuto sperimentare più volte **Yak** in famiglia e si sono sempre divertiti tutti: manipolare pietre e risorse di legno è sempre piacevole, ma muovere i carretti lo è ancora di più, specialmente per Edoardo (il nipotino di 4 anni) incaricato "ufficialmente" di spostarli tutti di una posizione a fine turno e che ha eseguito il suo compito con la massima serietà.



Foto 12 – La scatola di Yak.

Per i ragazzini di 8-9 anni la cosa più... complicata è stata quella di far loro comprendere quali risorse dovevano raccogliere per acquistare certe pietre dal carretto successivo, anche se dopo la prima partita non hanno più avuto bisogno di consigli. Nelle partite di soli bambini abbiamo però completamente eliminato la “nebbia” per evitare che quella regola potesse confonderli, e la cosa ha funzionato.

Fra adulti resta un po’ il problema dell’alea causata proprio dalla nebbia: anche il programma meglio elaborato infatti può saltare perché i carri invertono la marcia ed invece di avere le risorse giuste per l’acquisto di 3 pietre del colore previsto ci si troverà a doversi accontentare di una soltanto perché il carretto non accetta il tipo raccolto. Tutto sommato però lo “spettacolo” è assicurato grazie alle risatine di scherno di chi vede cadere in disgrazia il vicino e le “vendette” consumate poco dopo.

Fra giocatori esperti invece questo aspetto “aleatorio” non ha fatto buona impressione, quindi il gioco non è stato apprezzato da tutti. Tuttavia nelle partite fatte si è notata subito la differenza di “prestazioni” e di strategia rispetto ai tavoli in famiglia e tutte le azioni sono state sempre calcolate in modo da trarre il maggior profitto per sé, disturbando nel contempo gli avversari: “furti” al mercato, dopo aver esaminato le iurte degli avversari e la posizione dei carri, comprendendo così

che l'unica soluzione del... malcapitato di turno era proprio ricorrere la mercato, salvo poi trovarlo vuoto; carri colmi di pietre inutili che arrivano davanti alla persona meno interessata; pietre prelevate anche se di scarsissima utilità piuttosto che lasciarle al giocatore successivo, ecc.

Probabilmente avremmo dovuto fare qualche test senza la nebbia: ci proveremo più avanti.

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