

PALAZZI DI CARRARA

Costruiamo gli edifici più prestigiosi in alcune città toscane



Introduzione

Nel 2012 l'editore Hans im Gluck pubblicò il gioco "[Palaces of Carrara](#)" degli arcinoti autori tedeschi Kramer e Kiesling: esso ebbe un buon successo e oggi, a distanza di 10 anni, anche in Italia viene messa in commercio la seconda edizione (per 2-4 giocatori di 12 anni o più e della durata di circa 90 minuti nella versione avanzata) grazie a [giochix.it](#), con il titolo [Palazzi di Carrara](#). Per chi possiede già l'edizione originale (e per tutti i curiosi) abbiamo deciso di pubblicare alla fine di questa recensione le maggiori differenze (e sono parecchie) fra le due versioni.

Avendo molto apprezzato a suo tempo il gioco originale ci siamo "buttati" quasi subito sul nuovo per capire quali e quante modifiche sono state apportate anche alle regole e desideriamo chiarire subito che questa seconda edizione ci è piaciuta decisamente più della vecchia. Vediamo perché.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Il formato della scatola di **Palazzi di Carrara** è diventato quello classico “quadrato” (295x295x65 mm) ed è quindi più schiacciato della vecchia edizione, il che ci ha impedito di incollare i tetti degli schermi (come avevamo fatto 10 anni fa) perché non c’era poi spazio per riporli nella scatola.

I componenti sono tutti di ottima qualità e sono davvero numerosi, a partire dal tabellone quadrato (che dovrà essere completato da due ruote girevoli su un perno di plastica bianca che va smontato a fine partita) accanto al quale si dovrà posare la plancia “Reggia” (forse i nostri amici tedeschi non sapevano che in Toscana a quei tempi c’era un Duca).

Ci sono poi 4 plance e 4 schermi per i giocatori, 42 tessere “Edificio”, 42 blocchetti di legno colorato (il marmo), 42 “decorazioni” di legno beige, 44 “statue” di legno colorato, 40 segnalini di legno nei colori dei giocatori, 63 monete di vario tipo, ecc.

A parte il problema degli schermi (state attenti a non... demolirli durante la partita con una gomitata o con una manica a penzoloni) non abbiamo mai avuto alcun problema di utilizzo e tutto si “incastra” perfettamente durante la partita.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo pronto per una partita con quattro giocatori.

Dato che una buona parte dei partecipanti ai nostri test conosceva già il gioco originale, in questa recensione si farà riferimento soprattutto alla “Versione Avanzata” di **Palazzi di Carrara**, magari con qualche riferimento a quella standard. Dobbiamo premettere che Kramer e Kiesling hanno davvero rimesso mano un po’ a tutto, insieme al nuovo editore, e quindi le migliorie sono tante.

Dopo aver posizionato il tabellone al centro del tavolo bisogna per prima cosa montare le due ruote, utilizzando l’apposito perno, tenendole con il lato illustrato in alto per il gioco avanzato (decorazioni sulla ruota più grande e statue su quella centrale più piccola): si affianca poi la plancia “Reggia” con il lato B visibile e si posizionano su di essa gli 8 segnalini a forma di colonna nei colori dei giocatori (giallo, verde, rosa e grigio) e le 8 statue dorate.



Foto 3 – La postazione dei giocatori ad inizio partita.

I giocatori ricevono una plancia personale, uno schermo (per celare denaro e mattoni), 20 fiorini e due dischetti colorati da piazzare sul tracciato dei Punti Vittoria (PV). Le tessere “Edificio” sono mescolate e le prime nove vengono prese a caso dal mucchio e piazzate negli appositi spazi sul tabellone.

Si aggiungono le 6 tessere “monumento” di fianco al tabellone, insieme alle 8 tessere “Miglioria”, mentre i blocchetti colorati sono mescolati all’interno di un sacchetto di stoffa e gli altri segnalini (decori e statue) restano a portata di mano, così come le monete (da 1-5-10-50 fiorini).

Non resta che scegliere il Primo Giocatore e dare inizio alla partita distribuendo una coppia di blocchetti a tutti i partecipanti (viola + viola al primo, viola + blu al secondo, blu + blu al terzo e blu + verde al quarto).

Il Gioco



Foto 4 – La zona delle “cave”, ovvero i due dischi girevoli posizionati sul tabellone.

Il vero “cuore” di **Palazzi di Carrara** è nella zona delle “cave” (non per niente il gioco è stato dedicato proprio a Carrara, dal cui territorio si estraggono i migliori marmi al mondo): esse sono rappresentate dalle due ruote, con la prima che conterrà i blocchetti ed è divisa in sei “spicchi” (su ognuno dei quali è stampata una “decorazione”), mentre la seconda, più piccola, ha anch’essa sei settori, su ognuno dei quali ha il disegno di una statua colorata (nel gioco base entrambe le ruote sono invece “bianche”, senza disegni).

Attorno alla ruota grande, sul tabellone, sono indicati i “prezzi” di ogni blocchetto (in base al suo colore) e quando la ruota principale gira (in senso orario) questi prezzi si abbassano, come vedete nella fotografia: inoltre ad ogni “passo” un colore scompare (e diventa quindi gratuito).

La “cava” può contenere al massimo 11 blocchetti ma la partita inizia con soli sei pezzi (uno per colore) posizionati sullo spicchio di fronte ai prezzi più alti.

Il giocatore di turno deve scegliere una delle seguenti possibilità:

(1) – Comprare dei blocchetti: in questo caso DEVE girare di un settore le due ruote (facendo abbassare il costo) aggiungendo nuovi blocchi per averne 11 in totale, OPPURE deve girare di un settore solo la ruota piccola, cambiando la posizione delle Statue (questa operazione è importante ai fini del punteggio finale, come vedremo). In ogni caso potrà poi acquistare tutti i blocchetti che vuole da un singolo settore, pagandone il prezzo indicato a fianco e mettendoli dietro il suo schermo;

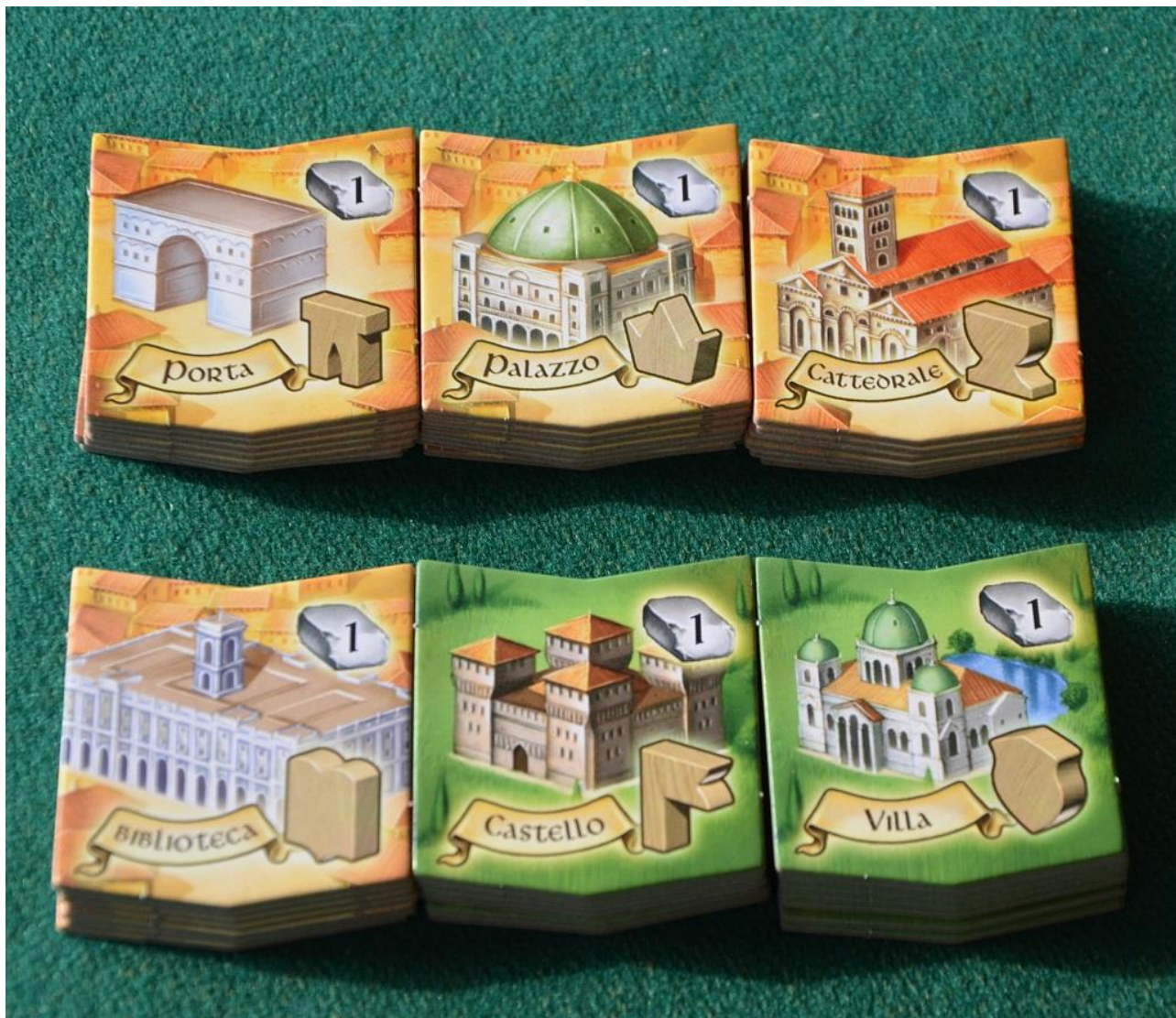


Foto 5 – Tutti i tipi di edificio disponibili.

(2) - Costruire un Edificio (o un Monumento) scegliendo una delle nove tessere visibili e piazzandola sopra la parte alta della sua plancia, in corrispondenza di una delle sei città toscane (Livorno, Pisa, Lucca, Viareggio, Massa e Lerici). Ci sono sei tipi di edificio: Porta, Palazzo, Cattedrale, Biblioteca (tutti di colore mattone, e per questo vengono chiamati edifici “urbani”), Castello e Villa (di colore verde, chiamati “rurali”). Il costo di acquisto è indicato in alto a destra e varia da 1 a 5 blocchi di marmo: quali colori usare dipende dalla città dove si vuole costruire (ridate un’occhiata alla plancia nella Foto 3): a Lerici, per esempio, si possono usare tutti i colori, a Lucca solo quelli bianchi, gialli e rossi, a Livorno solo i bianchi, ecc. I blocchi spesi vengono rimessi nel sacchetto;

(3) - Riscuotere (denaro e/o PV): vedremo fra poco più in dettaglio questa opzione;

(4) – Passare il proprio turno ed incassare 2 fiorini.

Tutte le città sul tabellone di **Palazzi di Carrara** offrono un “moltiplicatore”, con Lerici, Viareggio e Pisa che danno Fiorini, mentre con Massa, Lucca e Livorno si ottengono dei Punti Vittoria (PV): questi bonus si ricevono scegliendo l’azione “Riscossione”. Il giocatore che prende questa decisione deve per prima cosa mettere davanti a sé l’indicatore “Visita Reale” (un cilindretto di legno bianco), conservandolo fino al suo prossimo turno, quando dovrà rimetterlo nella plancia “Reggia”: questo significa che nessun altro può lanciare questa azione in quel turno, ma TUTTI i giocatori possono eseguirla dopo colui che l’ha attivata. È un’azione molto importante e quindi bisogna farsi trovare sempre pronti.



Foto 6 – La plancia “Reggia” all’inizio della partita.

Dopo aver preso il cilindretto “visita Reale” il giocatore sceglie uno dei suoi segnalini dalla plancia “Reggia” ed incassa immediatamente il bonus del settore da cui l’ha prelevata: una statua dorata, un decoro, 5 Fiorini o 3 PV. (Nota: il gioco base ha 6 caselle, invece di 8, e ci sono solo Fiorini e PV). Poi deve posizionare il segnalino appena preso in un luogo dove potrà riscuotere soldi e/o PV: gli

altri giocatori possono fare altrettanto oppure spostare il loro segnalino sulla nona casella (nella foto è quella con una colonna grigia al centro) per utilizzarlo in seguito, ma senza bonus.

Ci sono tre possibili luoghi dove è possibile riscuotere:

(a) – Le città sul tabellone: possibile solo se il giocatore ha già messo (sulla loro plancia) almeno due edifici a Livorno, Pisa e Lucca, oppure tre edifici a Viareggio, Massa e Lerici. Notate che c'è una sola postazione per città ed il primo che arriva la chiude agli altri. Si sommano i valori di acquisto di ogni edificio e si moltiplica il totale per il “moltiplicatore della città”. A Lucca, per esempio, se ho già costruito due palazzi del costo di 8 pietre, posso ottenere $2 \times 8 = 16$ PV; a Pisa, con gli stessi edifici, otterrei $3 \times 8 = 24$ fiorini; ecc.



Foto 7 – Il tabellone ad inizio partita: si notano le sei città che hanno sotto una casella bianca per i segnalini e 2-3 caselle beige che indicano il numero minimo di edifici da costruire.

(b) – I sei tipi di edificio nelle plance dei giocatori: in questo caso si sceglie un edificio (ad esempio la Biblioteca) e si moltiplica il valore di acquisto di tutte le tessere di quel tipo possedute per il “moltiplicatore” delle città in cui si trovano, ottenendo fiorini e/o PV.

(c) – scegliendo i palazzi “rurali” o quelli “urbani” in una delle due apposite caselle sulla plancia personale. Anche in questo caso si moltiplicano i valori degli edifici scelti (rurali o urbani) per il moltiplicatore delle città in cui si trovano.

È possibile ottenere PV extra decidendo di costruire un edificio anche dopo aver esaurito tutti i segnalini del proprio colore: in questo caso i soldi spesi sono immediatamente trasformati in PV.

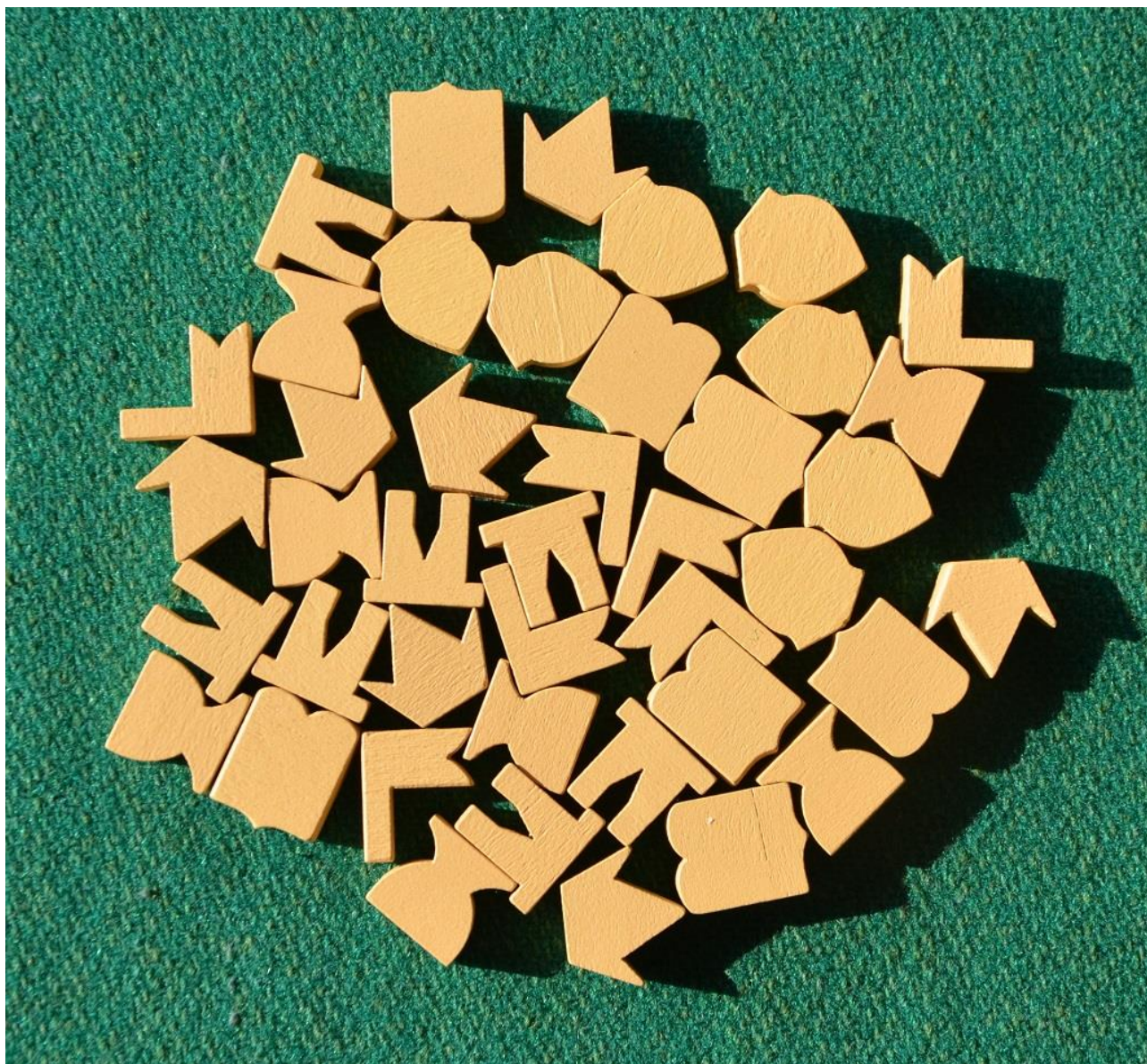


Foto 8 – I segnalini “decorazione”.

Ogni edificio ha una decorazione stampata in un angolo (riguardatevi la Foto 5) e, come abbiamo visto, le decorazioni si ottengono togliendo i segnalini “colonna” dalla plancia Reggia: c’è però un altro modo per guadagnarne dei nuovi durante l’acquisto dei blocchi sulla ruota delle “Cave”. Se il giocatore svuota completamente un settore della ruota (acquistando tutti i blocchi che c’erano sopra) ha la possibilità di ricevere gratis il segnalino “decorazione” indicato in quel settore oppure la “statua” del colore associato (sulla ruota piccola).

La decorazione ottenuta va messa su un edificio che porta lo stesso simbolo oppure in una delle due caselle “deposito” che si trovano sulla plancia dei giocatori. Le decorazioni aumentano di un punto il valore dell’edificio su cui sono posate durante i conteggi per le riscossioni e alla fine della partita danno dei bonus extra in PV.



Foto 9 – I segnalini “statua”.

Un discorso simile vale anche per le statue: dalla Reggia si ottengono quelle “dorate” (che sono dei veri e propri Jolly e possono essere posizionate su un qualsiasi edificio) mentre svuotando un settore della ruota grande se ne prende una del colore indicato da quella piccola e la si posiziona su un edificio (senza altre statue) collegato ad una città con i mattoncini di quel colore: per esempio a Pisa si possono piazzare solo statue bianche o Gialle, a Lerici ogni tipo di statua, ecc.

Le statue si conteggiano solo a fine partita, città per città: chi ne ha il maggior numero riceve un bonus in PV (variabile da città a città), mentre un bonus minore va al secondo e terzo classificato.

La partita a **Palazzi di Carrara** si può chiudere in due modi:

(1) – Se un giocatore utilizza il suo ultimo segnalino “colonna”;

(2) – Se la pila di pesca degli edifici è vuota.

Chi innesca la fine della partita riceve 5 PV di bonus, ma gli altri giocatori hanno diritto ad un ultimo turno di gioco; poi si aggiungono i bonus per le statue e per le decorazioni e chi ha il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 10 – Il tavolo al termine di una partita.

Ricordate che al momento di acquistare un edificio è possibile trasformare due blocchi di un colore in uno del “tipo” immediatamente superiore (andando cioè da destra verso sinistra): per esempio due viola possono diventare un blu; due gialli possono essere scambiati per un bianco, ecc. Non è possibile però concatenare questi scambi (per esempio usare il blu appena preso, accoppiandolo ad un altro, per prendere un verde).

Quando dovete scegliere quali blocchi acquistare non dimenticate che se il settore da cui li prelevate si svuota completamente potete guadagnare un decoro o una statua. Quindi fate bene attenzione al tipo di decorazione che vi serve per i vostri edifici e... fategli la posta: appena si presenta l'occasione precipitatevi a svuotare il settore. Non dimenticate che ogni tipo di edifici ha lo stesso

decoro e che alla fine del gioco si ricevono 2-6-12-20-30-42-56 PV se si è in possesso di 1-2-3-4-5-6-7 decorazioni.



Foto 11 – La postazione personale in partita.

Per le statue il discorso è un po' diverso perché le città più importanti (Livorno, Pisa e Lucca) richiedono solo 1-2-3 colori, quindi bisogna essere ancora più selettivi: ma il gioco vale la candela perché a fine partita chi ha la maggioranza a Livorno guadagna 12 PV (6-3 al secondo e terzo), che diventano 10-5-2 a Lucca, 7-3-1 a Lerici, ecc. C'è però un altro modo per procurarsi le statue: basta pagare 10 Fiorini durante il proprio turno e scegliere il colore voluto.

È consigliabile, all'inizio di una partita a **Palazzi di Carrara**, cercare edifici dello stesso tipo e di valore 3-4 da installare su una città che abbia un moltiplicatore per i soldi: in questo modo riusciremo a farci un gruzzoletto con cui acquistare altri blocchi (anche quando sono più "cari", per evitare che ce li portino via) e ripetere l'operazione. Verso metà partita, messi da parte abbastanza blocchi e denaro, sarà invece il momento di costruire sulle città con i moltiplicatori dei PV, partendo magari da Livorno, preparandoci al gran finale.



Foto 12 – La scatola di Palazzi di Carrara.

Non sprecate denaro e tempo per costruire troppi edifici diversi: ricordate che ci sono solo 8 segnalini “colonna”, quindi 3-4 tipi di edificio possono bastare per incassare i rispettivi bonus 3-4 volte durante la partita, con la possibilità di mettere un segnalino anche sulla zona rurale o urbana (in base alla maggioranza che avrete costruito).

Prima che arrivi il vostro turno date un’occhiata anche alla situazione dei vostri avversari: qualche volta infatti conviene far scattare l’azione “Riscuotere” anche se non si otterranno troppi vantaggi... ma sapendo che gli altri ne avranno ancora meno perché non si sono sviluppati abbastanza. Lo so che è una cattiveria, ma in questo tipo di giochi ci sta!

Commento finale

La “tensione” che il vecchio gioco manteneva per tutta la durata della partita è diventata ancora più alta nel nuovo **Palazzi di Carrara**, soprattutto con l’aggiunta della Statue che, da sole, possono garantire 20-30 PV extra a fine partita se ben giocate.

Quindi sì: chi scrive questa recensione è convinto che la seconda edizione sia certamente superiore alla vecchia, soprattutto per chi vuole giocare in maniera competitiva. Abbiamo quindi deciso di concludere questa chiacchierata con una comparazione (senza esagerare con i dettagli) fra le due edizioni. Buona lettura.

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

COMPARAZIONE DEI MATERIALI FRA LE DUE EDIZIONI

- (1) La scatola è passata da 230x320x95 a 290x290x70 mm;
- (2) Il tabellone è sostanzialmente invariato, ma ora c'è una seconda ruota più piccola (per le statue) e la pista dei PV è passata da 50 a 100;
- (3) La plancia degli “Oggetti” è stata sostituita dalla “Reggia”;
- (4) Sono sparite le tessere 50/100 ed il segnalino “Primo Giocatore” (una statua), sostituito dal cilindretto bianco “Visita Reale”;
- (5) Edifici sostanzialmente invariati, a parte la loro forma;



Foto 13 – Foto comparativa degli edifici delle due edizioni (i nuovi sono in alto).

- (6) Le plance dei giocatori sono state sostanzialmente ridisegnate per inserire le nuove funzioni;
- (7) I blocchi per le costruzioni sono invariati;
- (8) Modificate le forme ed il numero delle monete: ora ce ne sono 25 da “1 Fiorino” (erano 20), 10 da “5” (10), 20 da “10” (10) e ci sono 8 monete nuove da “50”;
- (9) Sono sparite le 31 carte “Obiettivo”;
- (10) C’è un solo sacchetto di stoffa (erano due);
- (11) Non è possibile incollare gli schermi perché non entrano nella nuova scatola.
- (12) Aggiunti 8 dischetti di legno colorato per conteggiare i punti.
- (13) Cambiati i segnalini dei giocatori da pedoni a colonne;
- (14) I segnalini “decorazione” sono più piccoli e passano da 36 a 42



Foto 14 – Foto comparativa dei vari segnalini nelle due edizioni.

COMPARAZIONE DELLE REGOLE FRA LE DUE EDIZIONI

(15) Ora c'è un solo libretto per le regole (prima erano due) ma quelle di base sono pressoché inalterate;

(16) Il regolamento è stato riscritto in maniera più chiara e diviso in due capitoli: Base e Avanzate;

(17) All'inizio vengono regalati due blocchi, non uno;

(18) Le decorazioni della vecchia edizione si acquistavano a fine turno (10 Fiorini) mentre ora si acquisiscono in vari modi;

(19) Aggiunte le regole per l'acquisizione e l'utilizzo delle statue (nella vecchia edizione ce ne era una sola, per indicare il Primo Giocatore);

(20) Nel gioco vecchio girare la ruota per acquistare blocchi era obbligatorio, mentre ora è facoltativo (oppure si può girare solo la piccola);

(21) La riscossione della nuova edizione è molto più articolata (con caselle extra);

(22) Le condizioni di vittoria sono cambiate: prima si dovevano ottenere 3 obiettivi (o fine gli edifici) mentre ora si devono esaurire i segnalini "colonna";

Come ho detto non si tratta di un elenco esaustivo perché ci sarebbero tanti altri piccoli dettagli da elencare, cosa che va al di là dello scopo di questa recensione: chi possiede entrambe le scatole però può divertirsi a cercare... le differenze, come sulla Settimana Enigmistica. Buon gioco a tutti.