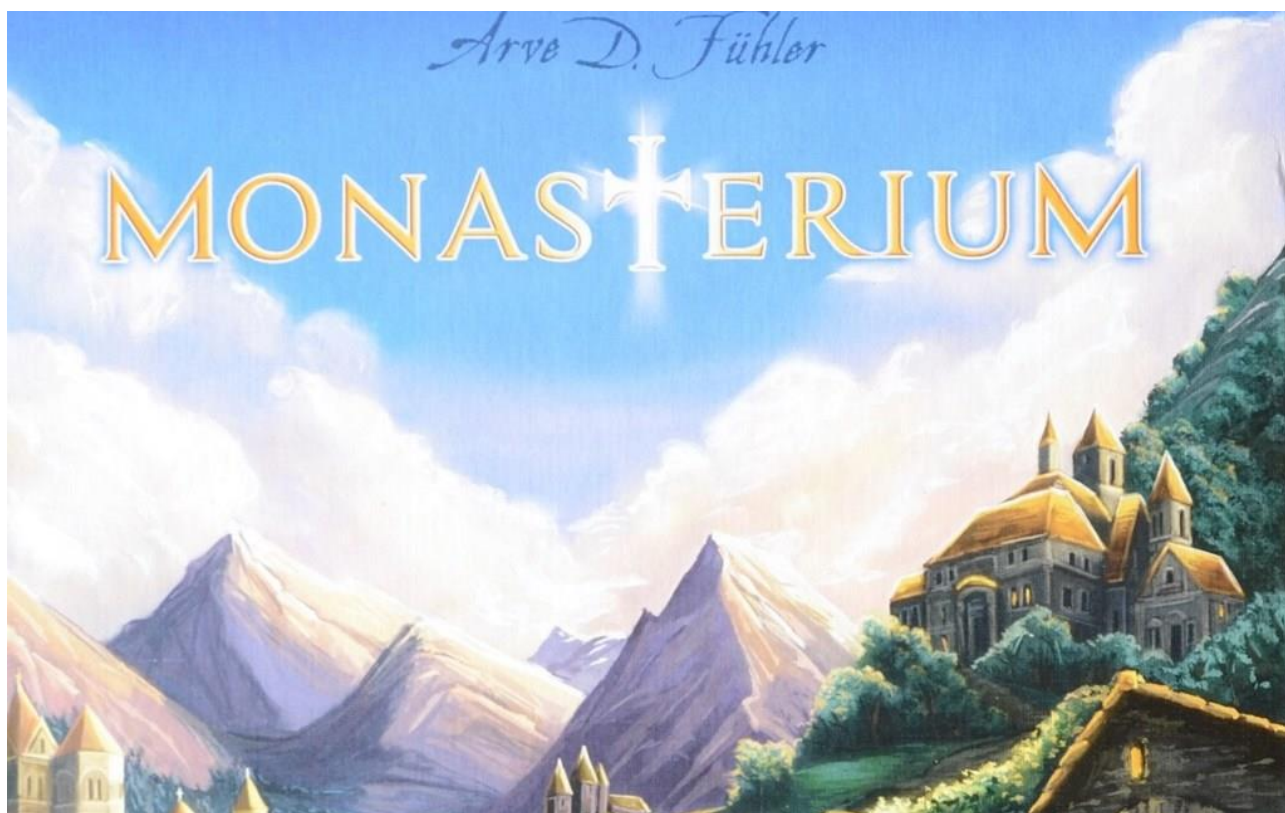


MONASTERIUM ED ESPANSIONE

Gli studi in Seminario sono stati completati e i novizi raggiungono i monasteri



Introduzione

Non è facile “inventare” sempre cose nuove nel nostro “piccolo mondo” dei giochi da tavolo, quindi molti autori si accontentano di meccaniche diventate ormai classiche e cercano di amalgamarle per ottenere qualcosa di diverso e stimolante: ed è proprio il caso di **Monasterium** (edito da “dlp games”), dove l’autore ha usato un bel mix di “Piazzamento Lavoratori”, “Percorso”, “Maggioranze” e assegnazione dei compiti tramite “Dadi” per offrirci un gioco davvero interessante, adatto però a giocatori abbastanza esperti, a partire da 12 anni di età.

In un paio d’ore (o poco meno) dovremo spedire i novizi del nostro Seminario nei vari monasteri della Regione, e siccome ognuno di noi crede di avere formato al meglio i suoi frati, tutti cercheremo di piazzarne il maggior numero possibile nello stesso luogo in modo da assicurarcene il controllo.

Al momento in cui scriviamo sfortunatamente nessuna ditta italiana ha pensato di tradurre e distribuire questo gioco, che dunque potrete trovare solo con le regole in inglese.

Unboxing

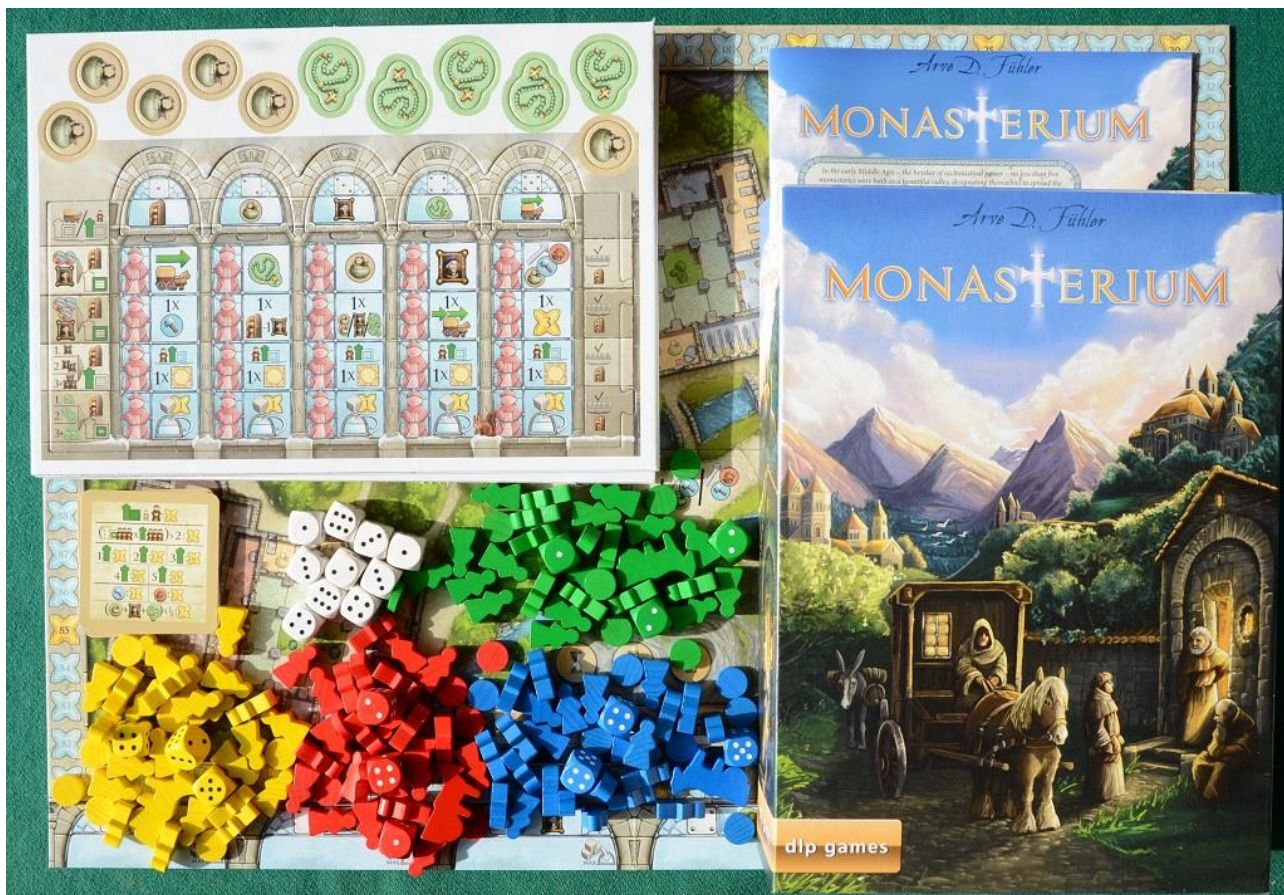


Foto 1 – I componenti del gioco.

Aprendo la scatola di **Monasterium** troviamo un bel pacchetto di fustelle (con tutte le tessere e le plance necessarie), una manciata di dadi colorati (gialli, verdi, rossi e blu) ed un sacchetto di “novizi” dello stesso colore (dei normali meeple di legno), oltre ad un pacchetto di carte di forma quadrata.

Il tabellone (Foto 2) ci mostra un’area campestre attraversata da una strada, con dei sentieri che si collegano a cinque diversi monasteri: il lato “A” del tabellone si usa per le partite a 3-4 giocatori, mentre quello “B” serve solo per il gioco a due. Notate (Foto 2) che sulla strada ci sono alcune caselle che danno dei bonus a chi le raggiunge. Sulla parte bassa del tabellone potete vedere invece le 6 caselle che verranno riempite di dadi all’inizio di ogni turno.



Foto 2 – Il tabellone sul lato per 3-4 partecipanti: notare la strada al centro e la suddivisione dei cinque monasteri in aree: chiesa, stanze e chioso.

Abbiamo provato tutte le possibili composizioni e ci è sembrato che quella a tre partecipanti sia la più godibile, ma in realtà non abbiamo avuto problemi neppure con le altre. I materiali ed il regolamento sono tutti di buona qualità e le risposte ai diversi chiarimenti che si rendono necessari quando si prova il gioco per la prima volta sono semplici da trovare sul testo. Preparatevi comunque ad una partita iniziale in cui sarà facile commettere qualche errore, e magari ve ne accorgete solo alla fine, quando rileggerete il regolamento per trovare la conferma ad eventuali dubbi.

Preparazione (Set-Up).

Per preparare il tavolo di **Monasterium** bisogna armarsi di un po' di pazienza ed eseguire nell'ordine quanto richiesto dal regolamento.

Per prima cosa bisogna dividere accuratamente tutte le tessere, utilizzando possibilmente delle vaschette, in modo che tutti possano accedervi facilmente: Cibo, Attrezzi, Libri, Rosari ed Influenza. Poi si posizionano nei cinque monasteri le tessere "Vetrata" (ogni edificio ne riceve 8 dello stesso tipo) e, vicino al tabellone, le sei carte "Obiettivo" che si utilizzeranno per la partita che sta per iniziare e che si prendono a caso da tre diversi mazzetti, assicurando così una grande variabilità al gioco.



Foto 3 – Tavolo pronto per iniziare una partita a quattro.

I giocatori devono formare il loro “Seminario” con una plancia principale (sulla quale sono stampate le azioni di base e quelle che si attiveranno in seguito) ed una “Cappella” laterale (che servirà per la costruzione di una grande vetrata).



Foto 4 – La postazione del giocatore verde ad inizio partita.

Tutti devono posizionare i loro 24 “Novizi” su ognuna delle caselle della plancia “Seminario” (come vedete nella foto qui sopra) riempiendo poi i cinque “archi” della plancia con le apposite tessere semicircolari delle “Azioni” e posizionando una sesta vetrata semicircolare sulla cappella. Ogni partecipante riceve 2 gettoni “Cibo”, un “Rosario”, 2 tessere “Influenza”, un dado del suo colore (gli altri due sono messi da parte e si possono ottenere nel corso della partita) e 2-4 dadi bianchi (la confezione ne contiene 9, da suddividere equamente fra i partecipanti). I sei gettoni verdi che vedete nella foto (sopra la plancia) servono a “marcare” gli obiettivi raggiunti nel corso del gioco.

Per completare il piazzamento iniziale di **Monasterium** tutti posano il loro “Carretto” colorato sulla prima casella della strada, nella parte a sinistra del tabellone.

Il Gioco

Lo scopo del gioco è quello di avere la maggioranza di novizi del proprio colore nei vari monasteri e di raggiungere il maggior numero di obiettivi, in modo da ottenere il più alto totale di Influenza.



Foto 5 – Alcune delle Carte Missione.

La foto 5 qui sopra ci mostra alcune delle carte Missione che potranno essere utilizzate: le quattro di sinistra vengono realizzate nel corso della partita, ma il punteggio decresce col passare dei round. Le due carte di destra invece verranno conteggiate solo a fine partita, quindi possono essere realizzate quando si vuole. Per fare un esempio, la prima carta in alto a sinistra ci chiede di avere un novizio nella chiesa e due nelle stanze del monastero corrispondente alle tessere vetrata giallo-verdi (quello in alto a sinistra sul tabellone): in cambio ci darà 10 PV se avremo realizzato quella combinazione nel primo round, oppure 8-5 PV nel secondo o terzo.

Per arrivare alla vittoria in **Monasterium** è necessario muovere il carretto lungo la strada in modo che i Novizi possano raggiungere i diversi monasteri, liberando così sempre più caselle nel Seminario che potranno essere utilizzate per azioni più potenti.

Ma non corriamo troppo e vediamo che succede: il primo giocatore lancia i suoi dadi (colorati e bianchi) e sceglie un valore fra quelli usciti, piazzando tutti i dadi con quel numero nella corrispondente casella della parte bassa del tabellone. Gli altri seguono in ordine di turno e si procede in questo modo fino all'esaurimento dei dadi.

Poi, sempre in ordine di turno, ognuno prende fino a tre dadi uguali da una qualsiasi delle sei caselle del tabellone (ed eccezione del "6" che è considerato un jolly e se ne può prendere uno solo a turno): se però in una casella ci sono dadi del proprio colore (sempre con quel numero) devono essere prelevati per primi.



Foto 6 – Posizionamento dei dadi nel proprio seminario.

I dadi scelti vengono poi posizionati nel Seminario: inizialmente si utilizzeranno solo le 5 caselle “vetrata semicircolare” che si vedono in alto, ad ognuna delle quali corrisponde un’azione di “base”:

- la numero “1” serve a mandare i novizi nei monasteri;
- la numero “2” permette di acquisire gettoni “Cibo”;
- la numero “3” ci assegna le tessere “Influenza”;
- la numero “4” permette di ottenere gettoni “Rosario”;
- la numero “5”, infine, permette di muovere il carretto di una casella sulla strada.

Naturalmente giocando più dadi nella stessa postazione si eseguirà più volte la stessa azione.

Man mano che le caselle sottostanti si liberano (mandando novizi al Monastero) si rendono disponibili nuove azioni che aumentano la flessibilità dei giocatori e, se sono state scelte con oculatezza, permettono loro di raggiungere i loro obiettivi più in fretta.

Molto importanti diventano le azioni della terza fila che permettono di acquisire delle vetrate colorate dai diversi monasteri per posizionarle sulla Cappella del Seminario.



Foto 7 – La Cappella adiacente al Seminario, con la griglia 3x3 per le vetrate.

Come potete vedere nella Foto 7 qui sopra, la Cappella ha al suo interno una griglia di 3x3 quadrati sulla quale verranno poste le tessere “vetrate” prese nei diversi monasteri del tabellone (ognuno di essi ne ha una pila di colore diverso). Il piazzamento segue delle regole ben precise:

- (a) – La prima tessera di ogni riga deve essere posizionata sulla prima colonna;
- (b) – Le tessere successive devono essere adiacenti ad una tessera già sulla griglia;
- (c) – In ogni riga e ogni colonna non ci possono essere tessere dello stesso colore.

Ogni tessera piazzata nella Cappella permette al giocatore di ottenere un bonus da scegliere fra quello della colonna a sinistra della casella o l'altro della riga in alto. Ogni colonna (o riga) completata assegna anche i Punti Vittoria (PV) stampati sulla destra o sotto la griglia.

Come abbiamo scritto più sopra uno dei compiti più importanti in **Monasterium** è quello di mandare i propri Novizi nei vari monasteri.



Foto 8 – Il Tabellone durante la partita.

La Foto 8 qui sopra ci mostra come appare il tabellone verso la fine di una partita: potete allora vedere che i monasteri sono ormai “popolati” dai novizi di tutti i giocatori, ma l'assegnazione alle diverse caselle è regolata da alcune leggi:

- (a) – Mandare il primo novizio nella Chiesa costa una tessera “Influenza” ogni novizio successivo costa una influenza in più (quindi il secondo costa 2, il terzo 3, ecc.);
- (b) – Per mandare un novizio in una “stanza comune” (beige) occorre spendere 1 Punto Influenza e 2 gettoni “Cibo” se si prende dalla prima fila del Seminario, oppure 1 Influenza e 3 Gettoni se proviene dalla seconda fila;

(c) - Per mandare un novizio in un “laboratorio” (blu) occorre spendere 1 Punto Influenza e 2 gettoni “Attrezzo” se si prende dalla prima fila del Seminario, oppure 1 Influenza e 3 Gettoni se proviene dalla seconda fila;

(d) - Per mandare un novizio in una “biblioteca” (rossa) occorre spendere 1 Punto Influenza e 2 gettoni “Libro” se si prende dalla prima fila del Seminario, oppure 1 Influenza e 3 Gettoni se proviene dalla seconda fila;

(e) – Per mandare il primo Novizio in una casella del Chiostro occorre avere un altro segnalino del proprio colore in una stanza adiacente a quella casella e pagare 1 gettone “Rosario”: il secondo costerà 2 gettoni, il terzo 3, ecc.

Naturalmente lo scopo dei diversi posizionamenti è quello di soddisfare le condizioni degli obiettivi in gioco (Vedere Foto 5): se ci si riesce nel primo Round si metterà un gettone in quella posizione guadagnando il massimo dei PV, altrimenti il punteggio diminuirà nei successivi due rounds.



Foto 9 – Ecco come si presenta il tavolo alla fine della partita.

Ogni round di gioco di **Monasterium** dura un numero di manches uguale a quello dei partecipanti, in modo che tutti possano essere per una volta il “primo Giocatore”: al termine di una manche si riprendono in mano tutti i dadi e si effettua una nuova distribuzione, come all’inizio, cambiando però il primo giocatore. La partita si chiude al termine del terzo round e si passa subito al conteggio dei PV.

(1) – Chi ha la maggioranza di Novizi in ogni Monastero riceve 3 PV;

(2) – Se si hanno novizi in 1-2-3-4-5 Chiese diverse si ricevono 1-3-6-10-15 PV;

(3) – Moltiplicare il numero dei Novizi nel Chiostro di ogni Monastero per quelli nella Chiesa e raddoppiare il risultato ottenuto;

(4) – Aggiungere i PV guadagnati con le “Missioni”;

(5) – Aggiungere 1 PV per ogni gettone “Attrezzo” posseduto;

(6) - Aggiungere 2 PV per ogni gettone “Libro” posseduto.

Chi ottiene il totale più alto verrà proclamato vincitore e delizierà tutti gli altri cantando un “Te Deum” in latino, con voce bianca, naturalmente.

Qualche considerazione e suggerimento

La prima partita giocata a **Monasterium** solitamente manda in crisi tutti i partecipanti perché davvero non si sa da dove iniziare. Questo è un “effetto normale” in questo gioco, viste le numerose opzioni possibili, quindi utilizzate il vostro debutto per familiarizzare con le azioni e le icone, senza preoccuparvi dell’esito finale del gioco.

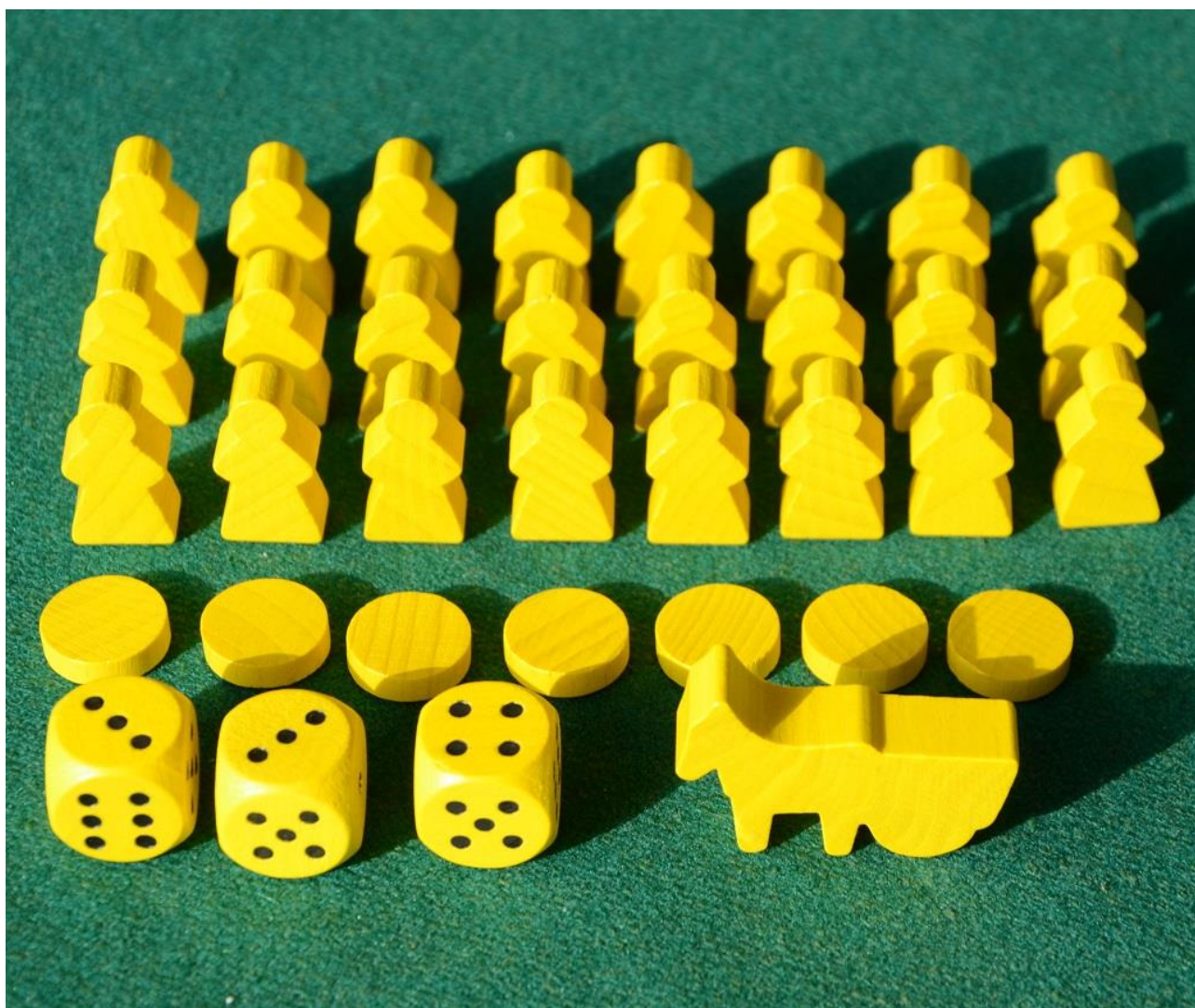


Foto 10 – La Dotazione iniziale di tutti i giocatori.

Il primo consiglio che ci sentiamo di dare è quello di concentrarvi sull'invio dei Novizi nei monasteri (mettendo sempre il primo nella Chiesa) se restano dadi da "1" (o i Jolly da "6"); come azione di ripiego muovete il vostro carretto e sfruttate le azioni bonus stampate sul tracciato: la seconda casella della strada, per esempio, vi permette di eseguire un'azione qualsiasi del vostro Seminario senza alcun dado, quindi se non eravate riusciti a spostare un novizio ... ora potete farlo.

Sempre parlando di strada, una buona strategia è quella di muovere velocemente il proprio carretto e di seminare un novizio del vostro colore in ogni Chiesa: le regole infatti consentono di eseguire azioni in un monastero se si ha il carretto in una casella che lo collega oppure (importante) se avete un vostro Novizio nella chiesa: se avrete servito tutte le chiese non vi servirà più avere il carretto adiacente.

Arrivando alla fine della strada è possibile scegliere fra incassare 5 PV oppure prendere un dado del vostro colore fra quelli messi da parte ad inizio partita: ecco un altro valido motivo per spostare velocemente il vostro carretto il quale, nel turno successivo, ripartirà dalla prima casella a sinistra della strada, ricominciando da capo tutto il percorso. Se davvero volete accelerare la vostra marcia scegliete fin dall'inizio il novizio che si trova nella prima riga della colonna "5": ogni volta che in seguito metterete un dado su quella casella il carretto avanzerà infatti di due spazi.



Foto 11 – I Gettoni Cibo, Attrezzo e Libro: servono a mandare i Novizi nei monasteri.

Ricordate che piazzare dei Novizi nelle stanze blu e rosse è abbastanza complicato: i gettoni “Attrezzo” (blu) e “Libro” (rosso) si ottengono difficilmente, ma ci sono alcune caselle del Seminario che, se liberate, ve ne possono fornire qualcuno extra o possono “promuovere” i gettoni che avete già: il cibo diventa attrezzo e l’attrezzo diventa libro. Verificate quali sono queste caselle e, appena potete, liberatele per poterle sfruttare al massimo.

Non perdetevi mai d’occhio le sei “Missioni” (Obiettivi): alcune sono abbastanza facili da risolvere, quindi cercate di farlo il prima possibile per guadagnare i PV relativi al primo round. Altre richiedono una certa “pianificazione”, soprattutto se si devono mandare novizi nel Chiostro, quindi bisogna prima occupare qualche casella “Stanza” adiacente. Inoltre spesso occupare una casella Chiostro ben precisa potrebbe tagliar fuori un avversario togliendogli l’unico posto che poteva sfruttare ed obbligandolo a ricominciare da un’altra stanza.

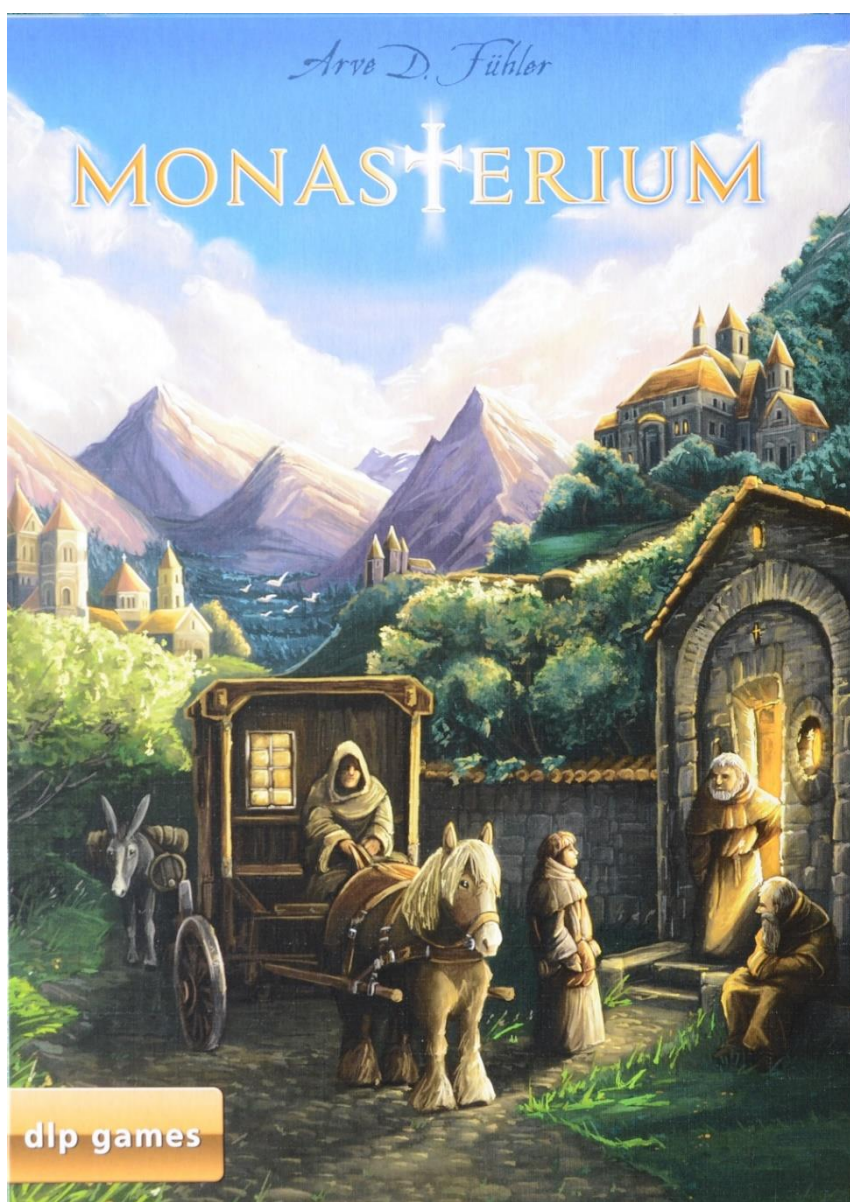


Foto 12 – La scatola di Monasterium.

Completare la vetrata della vostra Cappella “personale” è un’ottima idea: innanzitutto sarete in grado di ottenere in totale “9 risorse” (fra cui potreste scegliere fino a tre attrezzi e/o libri), ma accumulerete anche 27 PV, l’equivalente di un paio di Missioni compiute nel primo anno (round). Per ottenere questo importante risultato dovrete però lavorare su due fronti: da un lato avere un

novizio in ogni chiesa e dall'altro liberare qualche casella della terza fila del Seminario. Ma fate in fretta perché le tessere Vetrata sono contate...

Infine non sottovalutate la possibilità di svuotare completamente una fila del vostro Seminario: in tal caso infatti avrete a disposizione un novizio extra che potrete “immediatamente” posizionare sul tabellone (naturalmente rispettando le regole standard).

Commento finale

La nostra prima impressione (e quella dei nostri amici) dopo la partita iniziale può essere riassunta in due parole: “Che Casino!”

Poi però, avendo intuito un po' tutti che il potenziale del gioco era molto più grande, ci siamo riletti con maggiore attenzione le regole ed abbiamo fatto un secondo esperimento, andato molto meglio del primo, pur lasciandoci ancora con qualche dubbio in testa: a partire dalla terza partita però tutto ci era ormai chiaro ed abbiamo potuto concentrarci esclusivamente sul gioco e le possibili strategie. Anche insegnare **Monasterium** ad altri giocatori è diventato molto più semplice, soprattutto restando come “osservatori esterni” a qualche tavolo (e dando magari qualche consiglio ai giocatori) per raccogliere alla fine le loro impressioni: nessuna di esse è stata negativa. Naturalmente stiamo parlando di un gioco impegnativo, adatto a giocatori abituali o esperti.

Post Scriptum



Foto 13 – I gettoni della espansione “Market Stall”.[/caption]

Mentre stavamo dando gli ultimi ritocchi a questa recensione ci è arrivata anche l'espansione [Monasterium: Market Stall](#) (pubblicata nel 2021 e giunta in Italia da poche settimane) che aggiunge qualche Bonus extra al gioco standard. Essa è composta semplicemente da 1 gettone “banchetto per il mercato” (da posizionare sulla terza casella della strada) e da 8 gettoni “merce”.

Ogni volta che un carretto si ferma o transita dalla casella del “banchetto” il giocatore sceglie uno dei gettoni “merce” (pane, formaggio, miele, mostarda, verdura, vino, birra e liquore) e lo mette nella sua riserva.

Al proprio turno i giocatori potranno in seguito usare uno o più di questi gettoni (riponendoli nella riserva comune) per ottenere il bonus indicato: il “pane”, per esempio, permette di mandare un

novizio in un monastero dove non si è presenti; il “vino” permette di modificare a piacere uno dei dadi; ecc.

Si tratta di una “variante” molto interessante, perché aggiunge un po’ di pepe al gioco e soprattutto invita i giocatori a muovere il carretto per ottenere i bonus.