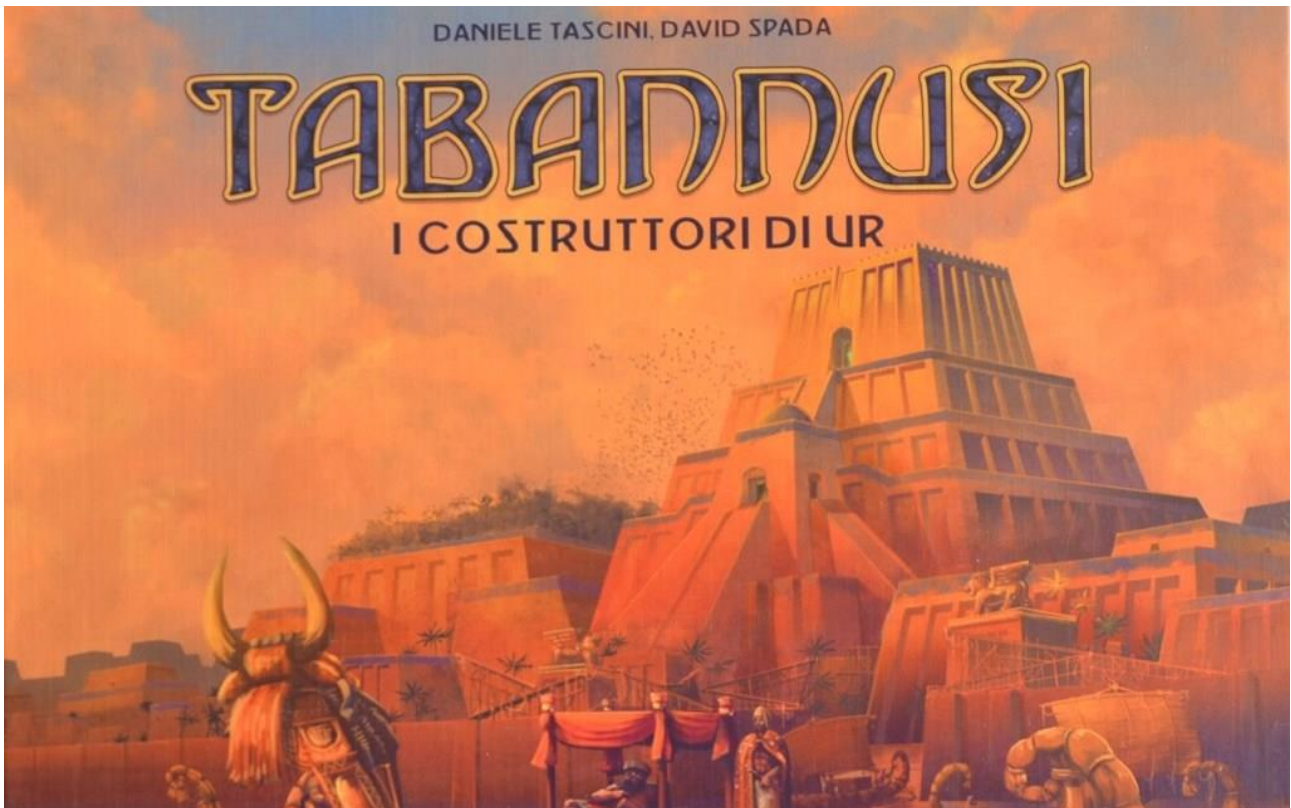


TABANNUSI

Diventiamo tutti architetti per rendere ancora più grande la città di Ur.



Introduzione

Finalmente è arrivata sui nostri tavoli, grazie a Giochix.it, la tanto attesa versione italiana di **Tabannusi: I costruttori di Ur**, un titolo per 1-4 giocatori “esperti” di [Daniele Tascini](#) e David Spada che ci impegnerà per poco più di due ore nei panni di architetti dell’Età del Bronzo, impegnati a costruire interi quartieri dell’antica città di Ur, il porto e, naturalmente qualche maestoso Ziggurat (le piramidi dei Sumeri).

Il gioco è davvero interessante, anche se ogni tanto può sembrare un po’ ripetitivo, soprattutto quando si ha assolutamente bisogno di “lavorare” in determinati distretti e si è obbligati a ritornarci spesso, ma in realtà costringe i partecipanti a... “collaborare in maniera competitiva”: in altre parole se non partecipi alla costruzione di edifici degli avversari non avrai accesso ad alcuni bonus e difficilmente riuscirai a raccogliere abbastanza punti da vincere la partita. Ma ne riparleremo più avanti.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Tabannusi.

La scatola di **Tabannusi: I costruttori di Ur** trabocca di componenti, per cui fin dall'inizio sarà necessario utilizzare un po' di sacchetti per tenerli separati e facilitare il setup. Quello che più colpisce, all'apertura della scatola, oltre alle 6 fustelle con tutte le tessere da staccare, sono i 75 edifici di plastica (nei tre colori bianco, giallo e marrone) dalla forma tipica dell'epoca, quadrate, col tetto piatto e una scala esterna per raggiungere il terrazzo. Subito dopo ci accorgiamo dei 35 dadi di plastica colorata (bianco, giallo, marrone, verde e blu, che corrispondono ai colori dei 5 "Distretti" stampati sul tabellone) e cominciamo a domandarci a cosa serviranno.



Foto 2 – Il tabellone sul lato A per 3-4 giocatori.

Spendiamo però qualche parola in più per dare un'occhiata più da vicino al tabellone, visto che è il cuore del gioco: la foto qui sopra vi mostra chiaramente i 5 Distretti, ognuno dei quali ha stampata sopra una tabellina che indica le "Azioni possibili". I tre a sinistra sono i quartieri per gli edifici, in basso a destra c'è il Porto, in alto al centro la zona degli Ziggurat. In alto a destra vediamo inoltre tre tracciati speciali (Maestria) che serviranno ad ottenere alcune risorse e punti extra durante la partita, ma verranno usati soprattutto come "moltiplicatori" alla fine di ogni round. Infine vediamo a destra quattro caselle per le carte "Decreto".



Foto 3 – Le carte Decreto.[/caption]

Queste ultime sono piuttosto importanti, soprattutto all’inizio, perché indicano una “direzione di massima” che bisognerà dare al proprio gioco per ottenere dei Punti Vittoria (PV) extra. Così la carta in alto a sinistra nella foto assegnerà 12 PV al primo giocatore che avrà costruito 1 edificio di ogni colore e quattro casette nel porto; quella in basso a destra assegna un oro, un avanzamento sulla Maestria e 8 PV al primo giocatore che avrà costruito tre edifici marrone e due navi con le vele bianche e gialle; ecc.

Ovviamente bisognerà controllare che gli avversari non stiano “puntando” allo stesso Decreto perché, come è noto, chi tardi arriva... Tutti i componenti sono sicuramente all’altezza del loro compito.

Il Regolamento di **Tabannusi: I costruttori di Ur** (in italiano) è davvero un ottimo esempio di come si debbano presentare i giochi di una certa complessità: chiaro, arioso e pieno di fotografie e di esempi. Complimenti!

Preparazione (Set-Up)



Foto 4 - Tavolo pronto per una partita a quattro.

Il setup richiede qualche minuto, ma non è complicato: si tratta di gettare i 7 dadi di ogni tipo per posizionarli sul barcone dello stesso colore (vi consigliamo, per le prime due partite, di utilizzare le barche prestampate sul tabellone, poi in seguito potrete usare quelle extra per cambiare i colori); in seguito si piazzano sul tabellone tre pile di tessere “Progetto” (le vedete in basso a destra nella foto: bianche, gialle e marroni); si procede poi con le tessere “Mare” e “Giardino” (a sinistra, sotto gli Ziggurat); 7 tessere “Nave” (da prendere a caso da una riserva di 15); sei tessere “Azione” (una per ogni Distretto, con l’eccezione degli Ziggurat che ne hanno invece due); tre tessere “Ziggurat” (da posizionare nel relativo Distretto); sei tessere “Capitano” (da mettere nel Porto) e infine si prelevano a caso dal relativo mazzetto quattro carte “Decreto” (se si gioca in quattro) mettendole nelle caselle di cui abbiamo già parlato.



Foto 5 – La postazione dei giocatori ad inizio partita.

I giocatori ricevono una plancia individuale sulla quale posizionano 14 casette, come indicato nella foto. Inizialmente una di esse viene utilizzata per reclamare un edificio su uno dei tre Distretti cittadini: togliendo la casetta si scopre la casella sottostante e si recupera quanto indicato (un oro nel nostro esempio). Ognuno riceve anche un Architetto (meeple grande) con il suo assistente, 5 dischetti “Proprietà” e due gettoni “Oro”: restano fuori 10 dischetti per ogni colore, uno dei quali verrà messo sulla casella 10 del tracciato dei Punti Vittoria ed altri tre saranno piazzati invece nella casella “0” dei tracciati “Maestria”. Tutti pescano allora una tessera “Cassa” (ne riparleremo più avanti) e la posizionano sulla loro plancia in una delle quattro caselle di destra.

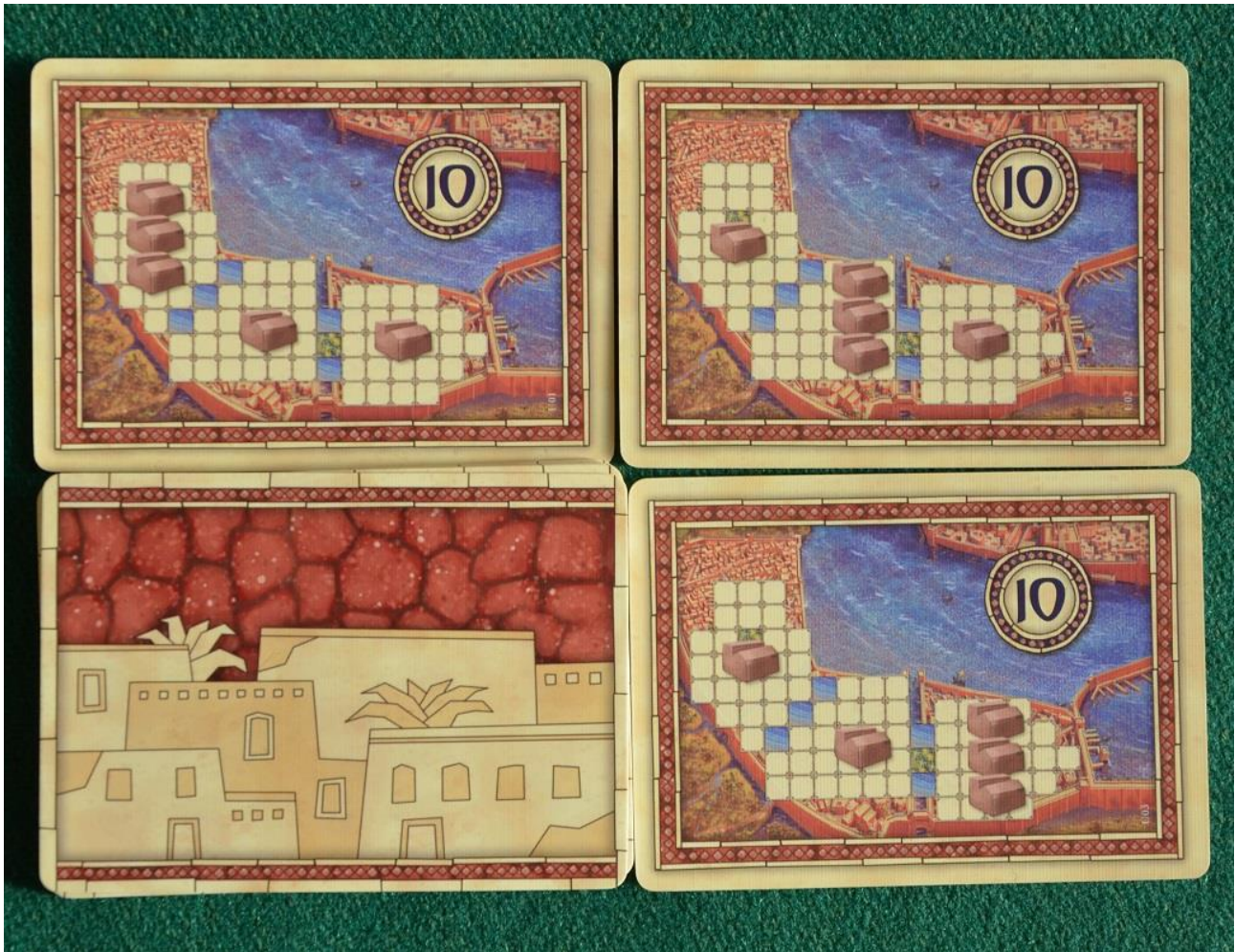


Foto 6 – Esempio di carte Piano Urbano.

Tutti i partecipanti ad una partita di **Tabannusi: I costruttori di Ur** ricevono infine una carta “Piano Urbano” che serve loro non solo per ottenere 10 PV a fine partita, ma anche e **SOPRATTUTTO** come indicazione di base per le azioni da compiere nei primi turni.

Così la prima carta in alto a sinistra nella foto chiede al giocatore di costruire 3 case nel primo Distretto ed una casa nel secondo e terzo; quella in basso a destra ne vuole 1 nel primo e nel secondo distretto e tre nel terzo; ecc. Non resta che piazzare su un Distretto a scelta il proprio Architetto, con l’Assistente, e tutto è finalmente pronto per iniziare la partita.

Il Gioco



Foto 7 – Le tessere Azione.

I Distretti Cittadini, come abbiamo anticipato, contengono quattro caselle “Azione”, mentre Porto e Ziggurat ne hanno solo tre. Le tessere che vedete nella foto riproducono quelle azioni: una delle grandi in alto deve essere piazzata in ogni distretto, quelle in basso invece si usano solo con la regola opzionale del piazzamento casuale dei barconi con i dadi colorati. Vi risparmiamo la descrizione delle singole tessere, anche perché cercheremo di chiarire in seguito qual è il loro utilizzo. La sequenza di gioco di **Tabannusi: I Costruttori di Ur** è molto semplice: (1) – Prendere un dado dal Distretto in cui si trova l’Architetto e posizionarlo nella propria plancia; (2) – Spostare l’Architetto nel distretto indicato dal valore del dado scelto: nel caso del “6” il giocatore sceglie il Distretto che preferisce; (3) – Eseguire DUE AZIONI nel Distretto in cui si trova l’Assistente: possono essere diverse o uguali e le vediamo più in dettaglio fra poco; (4) – Se la barca da cui si è preso il dado è rimasta vuota il round in corso termina e si esegue una fase di punteggio prima di riprendere il gioco.



Foto 8 – I Distretti Cittadini durante una partita.

Vediamo allora come agire nei diversi Distretti, cominciando da quelli Cittadini. Se il giocatore sceglie l'azione **“Progetto”** può prendere una tessera colorata e piazzarla in uno dei tre Distretti, con le seguenti limitazioni: (a) – la prima tessera di ogni colore può essere piazzata dove si vuole (incassando i bonus delle caselle coperte, se ci sono), ma le successive devono essere messe adiacenti (ortogonalmente) ad altre dello stesso colore; (b) – Non ci possono mai essere più di 3 tessere Progetto dello stesso colore in ogni singolo Distretto; (c) – Nessun **“Progetto”** può essere posizionato adiacente ad una costruzione dello stesso colore. I giocatori devono sempre mettere un dischetto **“Proprietà”** sulla tessera appena giocata: se non ne hanno più non possono eseguire questa azione. Se invece sceglie l'azione **“Costruzione”** il giocatore può trasformare i progetti di un singolo colore in edificio pagando 2 dadi del colore della barca di quel Distretto e 1 dado del colore dell'edificio per ogni dischetto di sua proprietà: questi ultimi vengono rimessi nella riserva generale, mentre quelli degli avversari sono resi al loro proprietario facendo avanzare di una casella il marcatore **Maestria** sul tracciato del colore dell'edificio appena costruito.



Foto 9 – Gli edifici che si possono costruire.

Dopo aver posizionato 1-2-3 edifici di plastica (al posto di 1-2-3 tessere Progetto tolte dal tabellone) il giocatore prende una casetta dalla fila del colore dell'edificio (bianco, giallo, marrone) e la mette su uno degli edifici appena realizzati, a notificare che l'intera costruzione gli appartiene. Infine, pagando un Oro, il giocatore può mettere uno dei suoi dischetti su una nave nel porto con un valore pari a quello dell'edificio costruito (1-2-3). È possibile anche scegliere l'azione "Giardinaggio" che permette di: (a) - acquistare tessere "Giardino" (al costo di un dado verde ciascuna) e/o "Mare" (al prezzo di un dado blu) mettendole accanto alla plancia individuale; oppure, in alternativa, (b) – piazzare un qualsiasi numero di tessere "Giardino" e/o "Mare" sul tabellone, mettendo un dischetto su ciascuna di esse.



Foto 10 – Il Distretto del Porto.

Il porto di **Tabbanusi**: **I costruttori di Ur** permette di utilizzare le 9 navi presenti (2 già stampate sul tabellone e 7 pescate a caso ad inizio partita): ogni nave può contenere un dischetto di ogni colore. Basta scegliere l'azione relativa e pagare 2 Oro (oppure pagare un Oro dopo avere costruito un edificio nei distretti, come abbiamo già visto). In alternativa è possibile costruire una casetta nelle caselle a sinistra ed in alto (vedere foto 10 qui sopra) pagando due cubetti BLU. Il primo giocatore a fare... “filetto” (cioè a piazzare tre segnalini su una riga o una colonna) riceve la relativa tessera Pilota (non si vedono nella foto perché erano già state prese tutte) da usare quando vorrà, ricevendo un bonus “una tantum”. Infine è possibile effettuare la terza azione indicata dalle tessere posizionate casualmente in questo Distretto ad inizio partita.



Foto 11 – L’area degli Ziggurat. Sulla destra si vedono anche i tracciati Maestria. Attenzione: la posizione dei dischetti sugli Ziggurat, è errata e la regola della posa in questa zona ci è stata chiarita in seguito dagli autori, come indicato nel testo.

Il Distretto degli Ziggurat, come si vede nella foto qui sopra, contiene tre tessere “Azione” e tre tessere Ziggurat (prese a caso ad inizio partita). Il giocatore che sceglie di costruire una casetta qui deve spendere due dadi verdi e scegliere in quale casella piazzarla, incassando l’eventuale bonus. Fatto ciò deve mettere un suo dischetto sul cerchietto più a sinistra della tessera Ziggurat che si trova accanto alla casella scelta. Tornando successivamente su quella tessera potrà mettere un secondo dischetto sulla casella centrale ed in seguito su quella di destra. **NOTA:** ogni cerchietto può contenere i dischetti di vari giocatori, sovrapponendoli. In alternativa il giocatore può scegliere una delle altre due azioni presenti sulle due tessere posizionate in questo Distretto ad inizio partita. Approfittiamo della foto 11 per dare un’occhiata anche ai tracciati delle Maestrie, che vedete sulla destra: sono tre, uno per ogni colore degli edifici, e i giocatori iniziano la partita con un dischetto nell’area più in basso di ognuna di esse. Ogni volta che ricevono un bonus di avanzamento (se un loro dischetto viene espulso da un Progetto, come abbiamo visto, oppure se viene coperta una casella con quel bonus, ecc.) i giocatori faranno salire il loro dischetto ricevendo quanto indicato a destra (un dischetto extra, un oro, 3 PV, 1 Oro e 1 Dischetto, 4-5-7 PV) ed eventualmente anche sulla casella in cui avanzano. La colonna di sinistra invece indica il “moltiplicatore” (x1, x2, x3, x4) da usare nella fase del punteggio. Una partita a **Tabannusi: I costruttori di Ur** dura 5 rounds e ogni round finisce quando un barcone resta senza dadi. Di conseguenza il primo round è normalmente il più lungo della partita, mentre gli altri si possono susseguirsi più rapidamente man mano che si svuotano i barconi. Il giocatore che prende l’ultimo dado da un barcone riceve immediatamente un Oro gratis e fa scattare un calcolo intermedio: Tutti ricevono allora 1-2-3 PV per costruzione (se è formata da 1-2-3 segnalini) nel Distretto di quel barcone, e questo valore aumenta in base al moltiplicatore sul tracciato Maestria dello stesso colore. Ogni tessera “Giardino” adiacente ad una costruzione conta come uno “spazio” extra (da qui l’utilità dei giardini, soprattutto da metà partita in poi).



Foto 12 – Esempio di Plancia dei Giocatori verso la fine della partita: si notano i dadi accumulati, una tessera Capitano e 4 gettoni Oro.

Nel Porto si riceve 1 PV per ogni dischetto in righe o colonne adiacenti ad una costruzione dello stesso colore. Nel Distretto degli Ziggurat si verificano eventuali bonus acquisiti con i dischetti. Al termine del quinto round si esegue inoltre un calcolo di TUTTI i Distretti e i giocatori aggiungono al loro totale i PV dei Piani Urbani conseguiti e delle carte “Decreto” realizzate. Infine chi ha liberato anche la quarta colonna della sua plancia personale (vedere foto 12) ottiene 10 PV di premio. Vince la partita chi ottiene il totale più alto.

Qualche considerazione e suggerimento

Se siete arrivati a leggere fin qui avrete senz’altro capito che, pur avendo una meccanica tutto sommato abbastanza semplice, **Tabannusi: I Costruttori di Ur** non è un gioco facile da praticare e sono sicuramente necessarie un paio di partite di prova prima di poter agire con cognizione di causa. L’unico vero “problema” (se così vogliamo definirlo) è la scelta delle azioni del turno in corso e soprattutto del prossimo. Dovendo ogni volta scegliere un dado PRIMA di eseguire le azioni in un Distretto i partecipanti devono infatti avere ben chiaro in testa cosa vogliono fare nel prossimo turno, ma capita anche che, se la scelta è piuttosto limitata quando il barcone contiene pochi dadi, si debba avere un piano “B” di riserva perché perdere un turno senza fare qualcosa di buono allontana di molto dalla vittoria.



Foto 13 – I dadi utilizzati nel gioco fanno muovere l’Architetto e si trasformano in risorse.

La prima cosa da “memorizzare” riguarda proprio i dadi: quando sono su un barcone servono infatti a decidere dove mandare l’Architetto nel prossimo turno, ma una volta che sono stati acquisiti diventano le “risorse” necessarie ad eseguire quasi tutte le azioni. È dunque importante, dopo aver guardato le carte “Decreto” sul tabellone e il proprio “Piano Urbano”, decidere in che modo procedere per raccogliere al più presto le risorse necessarie e in che sequenza spostare i propri pezzi per realizzare le azioni di costruzione. Ricordate che nella fase iniziale i gettoni “Oro” possono sostituire qualsiasi dado colorato e che le tessere “Cassa” messe inizialmente sulla propria plancia (e quelle raccolte in seguito) possono essere utilizzate al posto di un dado dello stesso colore, quindi se ne avete l’occasione posate i vostri “Progetti” su caselle con casse di colore diverso (se pensate di dedicarvi soprattutto agli edifici) o del colore blu e verde se avete invece deciso di puntare soprattutto sul Porto o sugli Ziggurat. Sembra una raccomandazione scontata ma abbiamo verificato nel corso dei nostri test che almeno la metà dei giocatori si ricordava troppo tardi di utilizzare al meglio le sue casse. Uno dei punti chiave del gioco è ovviamente la costruzione degli edifici nei diversi Distretti, soprattutto per soddisfare le condizioni del proprio “Piano Urbano”: tuttavia alcuni giocatori, sempre nelle partite iniziali, dimenticano che alle fine di ogni round gli edifici danno PV in base al moltiplicatore raggiunto sui tracciati della “Maestria” del loro colore, quindi se il vostro marcatore è ancora nella casella iniziale il moltiplicatore è pari a “zero” e non farete punti. Salire sui tre tracciati è dunque un “obbligo” nella parte iniziale della partita, senza dimenticare gli innumerevoli bonus e/o PV che si possono ottenere ad ogni avanzamento: arrivare alla quinta casella, per esempio, vi farà aggiungere 4+5 PV al vostro totale (per ogni tracciato) e il vostro moltiplicatore diventa un “x3”. Portare due marcatori alla quinta casella è possibile, ma bisogna concentrarsi bene fin dall’inizio e, ovviamente, si dovrà ridurre la “pressione” in altri campi, privilegiando la costruzione degli edifici. Nessuno dei giocatori che ha partecipato ai nostri test è riuscito invece a raggiungere quel moltiplicatore in tutti e tre i tracciati.

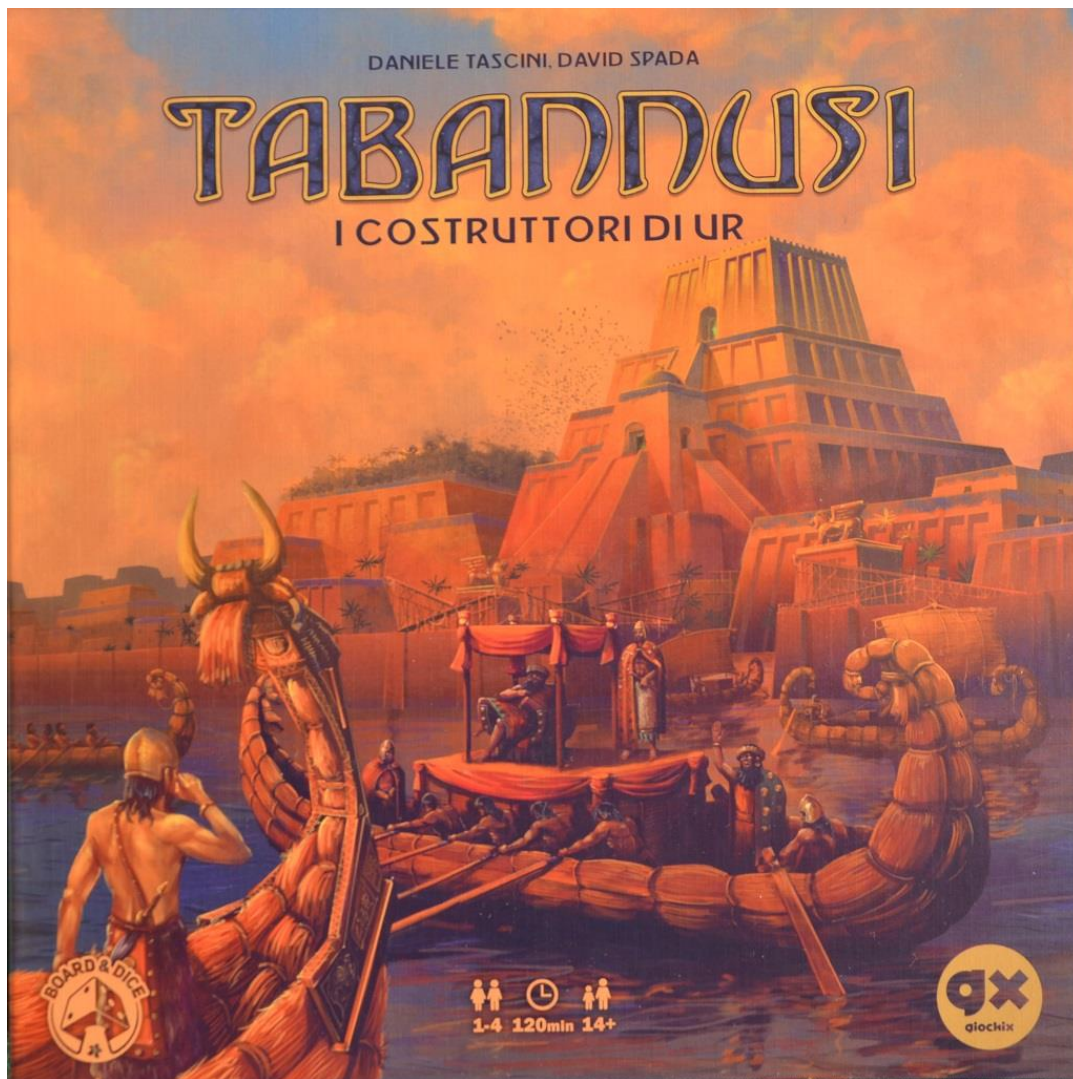


Foto 14 – La scatola di Tabannusi.

Non dimenticate poi che a **Tabannusi: I costruttori di Ur** avete sempre a disposizione, oltre a quelle sui Distretti, anche due azioni “gratuite”: (a) – La prima vi permette di riattivare una tessera “Cassa” già utilizzata spendendo un dado di colore diverso; (b) – La seconda vi autorizza a reclamare una o più carte “Decreto” se e quando avrete raggiunto i requisiti necessari. Anche in questo caso sembrerebbero raccomandazioni non necessarie, ma vi assicuriamo che capita fin troppo spesso di vedere un giocatore mettersi le mani nei capelli quando si accorge che un avversario ha preso un “Decreto” che lui aveva già completato precedentemente ma che aveva dimenticato di reclamare... quindi occhio! Infine fate attenzione, se vi capiterà l’occasione, alla possibilità di aggiungere altre carte “Piano Urbano” nel corso della partita: avere 10 PV in più a fine partita potrebbe fare la differenza.

Commento finale

Ricordo che quando provammo il prototipo insieme a Daniele la sua più grande preoccupazione era quella di trovare un adeguato sistema “in solitario” per il suo gioco perché la casa editrice lo pretendeva assolutamente.



Foto 15 – Le carte per il gioco in Solitario.

La soluzione l'autore l'ha trovata utilizzando uno speciale mazzo di carte ma, essendo un gioco alla "Tascini", non è delle più semplici: sarà infatti necessario studiarne altre 8 pagine di regole e qualche icona supplementare. Tuttavia il risultato finale è molto buono, anche se confessiamo di avere fatto una sola prova in tutto, visto che, come sempre accade con questi giochi, di volontari per riempire il tavolo ne abbiamo sempre trovati più che in abbondanza.

In conclusione riteniamo che **Tabannusi: I costruttori di Ur**, sia un ottimo gioco per esperti e che le strategie e le tattiche possibili sono così tante da permettere una lunga giocabilità. Di solito la discussione finale al termine di ogni partita (cosa fondamentale nei nostri play-test per avere un'idea più precisa di come è stato accolto il gioco da tutti i partecipanti) prima o poi "slitta" verso una comparazione con le precedenti "*opere di Tascini*": a me francamente questa argomentazione non interessa più di tanto perché ogni gioco, a mio avviso, deve essere preso e vissuto come un'opera a sé stante. "Migliore" o "Peggior" sono parole molto soggettive e quasi inutili se si vuole dare una risposta reale: per questo mi limito a dire che in generale io li apprezzo tutti e magari ho solo qualche "preferenza" verso un paio di essi. Quali? Eh no, carissimi, vi ho appena detto che si tratta di considerazioni "soggettive" e qui sto cercando di scrivere una recensione il più possibile ... oggettiva! Chi poi fosse interessato ad avere una tabella riassuntiva (in italiano) per la sequenza di gioco e tutte le azioni possibili può scaricarla dal sito **Big Cream**.

Chiarimenti richiesti agli autori.

Concluderemo questo articolo riproponendovi alcune delle domande di chiarimento poste a Daniele e David durante i nostri play-test, con le relative risposte degli autori. Si tratta ovviamente di punti sui quali i giocatori non avevano un'opinione concorde e la cosa ci ha costretti a ricorrere ... alle

fonti ufficiali. Sia David che Daniele sono stati molto gentili e rapidissimi nelle loro risposte e vogliamo quindi ringraziarli ancora una volta per la loro disponibilità

(1) - COSTRUZIONI IN UN DISTRETTO COMUNE (pag.15) Il primo punto non chiaro è al paragrafo (2) che recita: "*Paga 2 risorse locali più una risorsa del colore del Progetto per ogni tuo segnalino Proprietà presente sui progetti scelti*". Devo pagare 2+1 per OGNI progetto con un mio gettone oppure DUE risorse del colore locale per l'INTERO edificio più 1 risorsa per ogni gettone del mio colore? **RISPOSTA: l'intero Edificio costa 2 RISORSE soltanto, più una risorsa del colore dell'edificio per ogni segnalino Proprietà del giocatore che lo costruisce.**

(2) - COSTRUZIONI IN UN DISTRETTO COMUNE (pag.15) Il punto da chiarire è nel paragrafo (7) che dice: "*Questi giocatori, così come altri giocatori con segnalini Proprietà sui Giardini adiacenti, ricevono ricompense...*" Per quanto riguarda i GIARDINI non siamo riusciti a capire se il segnalino proprietà deve essere tolto e reso al proprietario e quale tipo di ricompensa ricevono: un avanzamento a scelta nei tracciati Maestria? Potresti chiarirci cosa succede ai GIARDINI dopo aver costruito un edificio adiacente? **RISPOSTA: No. Quando costruisci un giardino, ci metti sopra il tuo segnalino proprietà e rimarrà lì fino a fine partita. Quando un ALTRO giocatore costruisce un edificio che "tocca" un giardino di tua proprietà, puoi salire su un tracciato Maestria a tua scelta di 1 passo per ogni tuo giardino che era adiacente a quell'edificio**

(3) - TRACCIATI MAESTRIA E MOLTIPLICATORI DEI PUNTI VITTORIA (pag.20-21) Quando si effettua il conteggio dei PV dopo avere svuotato una chiatta si moltiplicano i punti degli edifici per il "livello" raggiunto nei tracciati Maestria dei rispettivi colori. Ma se i segnalini sono ancora alla base dei tracciati (non avendoli ancora mossi) che moltiplicatore si usa? **RISPOSTA: se un giocatore non avanza neppure di una casella in un tracciato il suo moltiplicatore (per quel colore) vale "zero" quindi non riceverà alcun punto. Il tempo per salire di "almeno 1 passo" sul tracciato che ti interessa secondo noi è sufficiente. Potete partire di 1 step più in su per una partita più "facile", però il gioco è stato concepito con lo 0 al primo step**

(4) - DISTRETTO ZIGGURAT (pag. 18-19) Ci siamo a lungo interrogati sul... cosa servono le caselle senza bonus nella zona degli Ziggurat: una volta che tutte le posizioni sulle tessere sono state riempite perché si dovrebbe tornare là? Solo per piazzare una casetta e liberare spazio nella plancia personale? **RISPOSTA: Quando piazzati una casetta allo ziggurat metti anche un tuo segnalino proprietà nel primo spazio "cerchietto" nel quale non ne hai già uno di tuo. Quindi ci possono essere più giocatori che hanno 2-3 casette in ogni singolo ziggurat, e ovviamente i primi giocatori che ci piazzano la propria casetta prenderanno gli spazi con i bonus. Forse non era spiegato bene che ogni spazio Proprietà sullo ziggurat non è esclusivo**

(5) - TESSERE MARE (Regola sull'azione GIARDINAGGIO a pag. 16) Non siamo certi di avere giocato giusto: si possono piazzare tessere "mare" in caselle del distretto che confinano solo con il mare disegnato sul tabellone? Oppure si devono posare solo se adiacenti ad una casella QUADRATA prestampata con una zona di mare? **RISPOSTA: Si possono piazzare tessere mare solo di fianco a caselle Quadrate (prestampate o meno) con una zona di mare oppure caselle che abbiano già un giardino (prestampato o meno) -----**

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