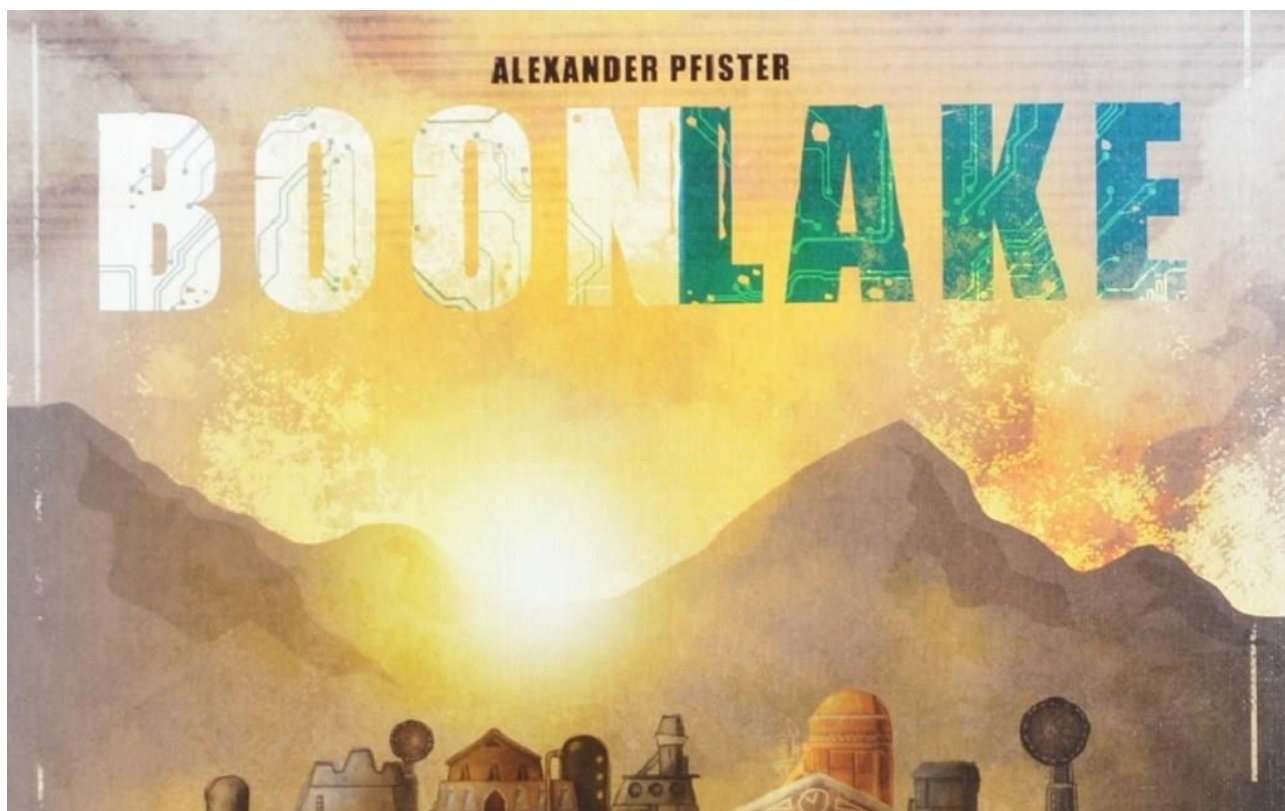


BOONLAKE

Creare Ranch e villaggi in una inesplorata zona del Far West



Introduzione

Alexander Pfister è un giovane autore austriaco che ci ha ormai “viziati” con alcuni “gioconi” piuttosto interessanti, che hanno avuto anche un ottimo seguito da parte dei giocatori: ***Black out Hong Kong***, ***Great Western Trail***, ***Maracaibo***, ***Mombasa***, per citare i più famosi.

Con ***Boonlake*** torniamo ancora una volta nel West americano e, grazie all’editore ***Cranio Creations***, possiamo gustarci in italiano questo nuovo opus per 1-4 giocatori abituali o esperti (da 14 anni in su), pronti a passare dalle 3 alle 4 ore al tavolo da gioco.

Sì avete letto bene: in quattro giocatori servono circa quattro ore per arrivare alla fine della partita (3h30’ se si conoscono bene le regole), ma francamente non ci si accorge del passare del tempo, visto che resteremo sempre ben concentrati per pensare alle diverse possibilità della prossima mossa.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatola di **Boonlake** è davvero ben riempita e la prima cosa da fare sarà quella di prendere le DODICI fustelle e staccare con calma tutti i pezzi, suddividendoli accuratamente in tanti sacchetti diversi per facilitare il setup. In particolare fate molta attenzione alle quattro fustelle che contengono le plance personali dei giocatori perché prima di ripiegarle su sé stesse bisogna togliere 12 tessere “finestra”, 18 tesserine per l’inserimento dei meeple e quattro per l’utilizzo delle canoe: tutti questi “inserti” possono essere scartati definitivamente, ma ce ne sono altri quattro (che rappresentano le “industrie” locali) che invece devono essere tenuti da parte.

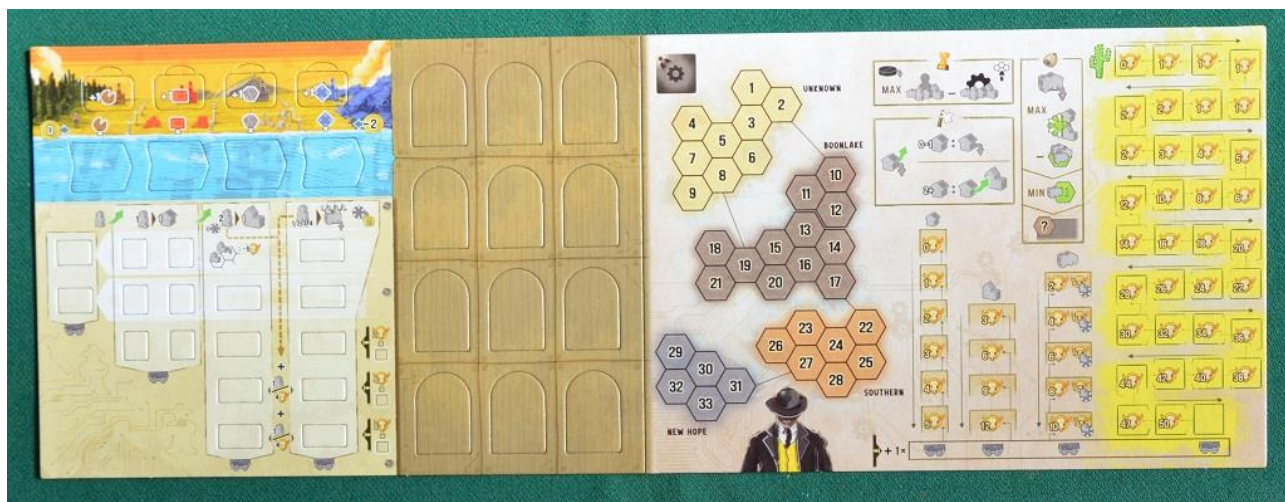


Foto 2: la fustella con una plancia dei giocatori, come si presenta prima della messa a punto. La

metà di sinistra dovrà essere “preparata” togliendo tutti gli inserti, ma attenzione a conservare le quattro tessere Industria” che vedete in alto.

Fatto questo potete finalmente piegare le quattro plance a metà unendole fra loro con gli appositi bi-adesivi (forniti) oppure, come abbiamo fatto noi, incollandole con colla rapida. Si otterrà così una plancia multistrato che, sul retro, ha tutte le istruzioni per il gioco “in solitario”. Un lavoretto simile va fatto anche per la “Plancia delle Azioni” che deve essere prima “liberata” da alcune tessere (che servono al gioco), poi piegata a metà ed incollata.

Gli ultimi componenti sono praticamente tutti di legno colorato e rappresentano navi, canoe, cow boys, casette, villaggi, bestiame, ecc.: ogni giocatore sceglie un set e vi aggiunge le quattro tessere industria staccate dalla plancia e alcuni segnalini.

Le istruzioni sono in italiano e sono veramente ben fatte: 14 pagine servono per imparare a giocare con 2-4 partecipanti, 5 pagine sono per il gioco in solitario e le restanti 6 servono come “guida alla comprensione dei simboli”. Davvero un ottimo lavoro, per quanto riguarda la componentistica.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo da gioco pronto per una partita a quattro.

Il setup di **Boonlake** richiede un po' di tempo e di attenzione, e per questo consigliamo di preparare il tavolo il giorno prima della partita perché, oltre a costruire le plance personali e la plancia azioni, occorre disporre i componenti in tavola, preparare i mazzi di carte, inserire i cowboys, le casette, i villaggi e le mandrie negli appositi incassi delle plance, ecc. Ogni giocatore ha a disposizione 10 cowboys, ma solo tre sono disponibili fin dall'inizio nel proprio ranch (li vedete in basso a sinistra nella Foto 4 qui sotto): altri due verranno "liberati" dopo avere svuotato le prime due linee al centro (4 casette, 1 villaggio e 2 mandrie) e gli ultimi si otterranno durante il gioco.



Foto 4 – La plancia personale ad inizio partita.

Gli spazi sulla destra della plancia personale servono ad utilizzare un certo numero di azioni bonus (vedete nella foto le diverse icone) purché il giocatore, nel corso della partita, acquisti alcune tessere "leva" da posizionare nella parte alta di ogni "finestra", dietro pagamento delle monete indicate.

I giocatori ricevono infine due tessere "Punteggio": ne scelgono una, da piazzare su quattro apposite caselle nella parte bassa del tabellone e rimettono le altre nella scatola.

Non resta che inserire le tessere "Azione" nell'apposita plancia, mettere le navi sulla prima casella del fiume, decidere chi sarà il primo giocatore e finalmente si può partire.

Il Gioco



Foto 5 – La plancia e le tessere per le Azioni.

Il cuore di **Boonlake** è la “Plancia delle Azioni”: al suo interno vengono inserite (casualmente) le 7 tessere “Azione” che vedete nella foto qui sopra; esse sono divise in quattro tipi in base al “modo” con cui possono essere prelevate e quasi tutte richiedono l’utilizzo di una carta per essere attivate. Per le nere servono le carte “Notte”, quelle azzurre chiedono una carta “Giorno” e quelle rosse si riferiscono al “Tramonto”. La tessera “marrone” si attiva senza carte.

Al suo turno il giocatore deve per prima cosa scegliere una tessera Azione, giocare la carta relativa (pagandone il costo per metterla nella sua riserva o vendendola per due monete) ed effettuare quanto da essa indicato: notare che ogni tessera fa eseguire certe azioni a chi l’ha scelta ed altre a tutti i giocatori (primo compreso). Dopo che tutte sono state effettuate il giocatore di turno fa avanzare la sua nave sul fiume di un numero di caselle uguale o inferiore al numero stampato a sinistra della tessera scelta (torniamo alla foto: se scegliamo, per esempio, la tessera marrone la nostra nave potrà muovere soltanto di 1 casella).



Foto 6 – Alcune carte “Edificio”.

L'altro fattore importante in **Boonlake** sono le carte “Progetto”: ce ne sono ben 165 nella scatola (anche se non tutte verranno utilizzate ad ogni partita) e sono divise in due “macro-gruppi”: gli “Edifici” (come quelli della foto qui sopra) e i “Personaggi” (ne vedete alcuni nella foto successiva). In ogni caso esse hanno un disegno centrale e sono caratterizzate da:

- (a) – Un costo in Monete o prodotti Industriali (in alto a sinistra). Notare che i prodotti industriali non si “pagano”, basta avere il “livello” richiesto dalla carta;
- (b) – Un effetto (in alto al centro);
- (c) – Un nome (in basso al centro);
- (d) – Un valore in Punti Vittoria (PV) in basso a destra (ma non su tutte le carte).

Così, per fare un esempio, potremmo posare in tavola la carta in alto a sinistra (Abitazione) pagando 2 monete ed avendo a disposizione 2 Risorse Argilla (prodotto rosso) e due Ferro (prodotto blu): in cambio da ora in poi riceveremo una moneta extra ogni volta che decideremo di vendere carte “Tramonto” e a fine partita otterremo 3 PV.



Foto 7 – Alcune carte Personaggio.

Invece i Personaggi di **Boonlake** si “ingaggiano” tutti con vile denaro (salvo qualche caso in cui servono anche delle “anfore”, anche se non sappiamo cosa ci sia dentro: Wisky? Polvere d’oro?) e alla fine della partita permettono di avere un numero di PV proporzionato a quanto richiesto nella parte in alto a destra: il Reverendo, per esempio, assegnerà 2 PV per ogni villaggio costruito; il Produttore 1 PV per ogni “step” di industria, ecc.

Le azioni possibili, come abbiamo anticipato, sono sette e ve le riassumiamo velocemente qui sotto, ma senza entrare troppo nei dettagli, nell'ordine mostrato nella Foto 8, procedendo da sinistra verso destra.



Foto 8 – Le Tessere azioni.

- (1) – Costruttore (colore marrone): non servono carte, ma si incassano subito 3 monete e poi si può giocare una carta (pagandone il valore) oppure pescare due carte. Fatto questo TUTTI i giocatori possono giocare o scartare una carta;
- (2) – Arruolamento (nera): giocare o scartare una carta “notte” per prendere un Cow Boy dalla riserva generale ed eseguire una esplorazione sul territorio: poi TUTTI possono pagare lotti di 3 carte o 3 monete per ottenere uno o più Cow Boys;
- (3) – Colono (nera): giocare o scartare una carta “notte” per “Sviluppare” o “Migliorare” un pezzo: poi TUTTI possono sviluppare o migliorare oppure giocare o scartare una carta;
- (4) – Pioniere (azzurra): giocare o scartare una carta “giorno” per “Esplorare” due volte e Sviluppare o Migliorare una volta: poi GLI ALTRI giocatori possono pescare due carte e giocarne o scartarne una;
- (5) – Allevamento (azzurra): giocare o scartare una carta “giorno” per “Esplorare” usando una tessera “Pascolo”: poi TUTTI possono piazzare una mandria su un pascolo oppure giocare o scartare una carta;
- (6) – Progresso (rossa): giocare o scartare una carta “tramonto” e “modernizzare” una volta: poi TUTTI possono pagare 1 Cow Boy per modernizzare una volta oppure pescare una carta;
- (7) – Valutazione di una Regione (rossa): giocare o scartare una carta “tramonto” per ottenere la ricompensa di una regione a scelta (purché non sia stata già scelta precedentemente): poi TUTTI ricevono la ricompensa per le altre tre regioni (1 moneta per ciascun segnalino già in campo).



Foto 9 – Il Tabellone con il Territorio di Boonlake.

Esaminando le tessere Azione abbiamo usato alcuni termini che dobbiamo spiegare un po' meglio, aiutandoci con la fotografia del territorio di **Boonlake** (Il tabellone raffigurato nella Foto 9 qui sopra):

- Esplorare significa piazzare una tessera “Territorio” su un esagono ancora vuoto, incassando l'eventuale bonus stampato sulla casella del tabellone che viene coperta;
- Sviluppare vuol dire posare un Cow boy del vostro ranch su una casella vuota di una tessera Territorio, incassando il bonus o pagando il prezzo indicato:
- Migliorare serve a trasformare un segnalino Cow Boy in una Casetta (pagando un altro Cow Boy del vostro Ranch); oppure trasformare una Casetta in Villaggio (pagando però 2 Cow boys);
- Modernizzare significa prendere una tessera “Leva” e piazzarla in una delle 12 “finestre” sulla destra della plancia personale, pagandone il costo: se e quando necessario si potrà “abbassare” la leva per ottenere il bonus indicato nel disegno;
- Ricompensa regionale: ognuna delle quattro regioni di **Boonlake** possiede una casella che offre un bonus a chi la copre utilizzando l'apposita azione: Denaro, PV o Carte extra.

Continuando a guardare il tabellone vediamo che è attraversato da un fiume che si biforca a metà strada: è qui che si muoveranno le navi dei giocatori, avanzando da 1 a 4 caselle a seconda del valore indicato dalla posizione della tessera Azione scelta. Ogni casella assegna un bonus a chi ci arriva (può stare una sola nave per casella): monete, carte, vasi, miglioramento delle Industrie, Punti

Vittorie, ecc. Si vedono anche tre “chiuse” (sbarramenti di colore blu) che servono a calcolare i Punti: nel primo round si seguirà il percorso del fiume che va verso destra e, passata la seconda chiusa, le navi verranno rimesse all’inizio del fiume; nel secondo round si continuerà verso il basso e la partita terminerà al passaggio dell’ultima chiusa.

Qualche suggerimento



Foto 10 – L’area delle Tessere Punteggio a fine partita.

All’inizio di questa chiacchierata vi avevamo detto che dovevano essere piazzate sul tabellone quattro tessere “Punteggio”: ogni giocatore in effetti ne riceve due e ne deve scegliere una... sì, ma quale? In ognuna delle quattro fasi di Punteggio della partita i giocatori dovranno scegliere una di queste tessere e piazzarvi un loro segnalino, incassando i PV indicati da quest’ultimo (1 PV nel primo turno, 2 nel secondo, 3 nel terzo e 4 nel quarto) se soddisferanno le condizioni indicate sulla tessera. Quindi esse servono, soprattutto all’inizio, per “guidare” un po’ ogni partecipante all’interno di **Boonlake** ma, cosa molto più importante, esse permettono di ottenere un gruzzolo non indifferente di PV, che “raddoppiano” se il giocatore utilizza proprio la SUA tessera iniziale. Come?



Foto 11 – Le Tessere Punteggio.

Guardiamo per esempio la tessera in alto a sinistra nella Foto 10: essa dice (nella striscia nera in basso) che nel primo conteggio basta avere 2 Punti Industria che diventano 3-5-7 nei conteggi successivi. Se però un giocatore paga 12 monete e possiede 3 step di industria della Pietra e 2 del Ferro riceve immediatamente 2 Cow Boys dalla riserva, 7 Punti Vittoria (14 se la tessera era quella da lui scelta) ed un avanzamento sul tracciato delle “Rendite”. In generale in ogni partita si riescono a soddisfare i requisiti della propria tessera e quelli di 1-2 delle altre, ottenendo così una 20-25 PV extra. Quindi ad inizio partita scegliete bene sia la tessera Punteggio che la tessera Industria iniziale in base alle carte ricevute.



Foto 12 – Il Tracciato delle Rendite.

Un altro modo per fare Punti a **Boonlake** è avanzare il più rapidamente possibile sul “Tracciato delle Rendite”: esso è stampato nella parte in alto a sinistra del tabellone e, come vedete sulla Foto 12, è composto da 10 caselle (da 0 a 9), accanto alle quali viene evidenziata la “rendita” (in monete) che i giocatori riceveranno ad ogni conteggio: nel nostro esempio (la fotografia è stata scattata a fine partita) tutti i giocatori riceveranno 7 monete, ma il Blu otterrà solo 1 PV, il Rosso 2 PV, il giallo e il verde 6 PV. Se guardate bene però vedrete che Giallo e Blu avevano già ottenuto altri 6 PV passando dalla casella 8 alla 9 e, presumibilmente, altri ne avevano guadagnati nei conteggi precedenti: una media di 25 PV è perfettamente plausibile. Se ad inizio partita avrete delle carte che vi permettono di salire su questo tracciato non scartatele ma usatele appena possibile per guadagnare monete e PV: e soprattutto ricordatevi di giocare quando vi accorgete che nel turno in corso o nel successivo la nave di qualcuno passerà una chiusa: sembra un consiglio stupido, ma soprattutto nelle prime partite sono tanti che lo dimenticano... mentre i soldi sono molto importanti.



Foto 13 – Il Tracciato delle Carte.

C'è un terzo modo (oltre al conteggio dei PV delle carte acquisite, naturalmente) per fare Punti, ed è simile al precedente: avanzare velocemente sul Tracciato delle Carte: qui, durante i conteggi, si ricevono carte extra, invece di soldi, ma a partire dalla terza casella si ottengono anche dei PV (come si vede nella Foto 13 i valori sono più alti di quelli del Tracciato delle Rendite). Quindi potremmo tranquillamente considerare che arrivare fino in cima possa assicurare circa 30-35 PV, e non si tratta dunque di una cifra da poco! Di nuovo scegliete questa strada senza esitazione se nella mano iniziale avete delle carte che vi permettono di avanzare in questa pista.

Naturalmente nella maggior parte dei casi i giocatori si troveranno inizialmente in una situazione intermedia e cercheranno dunque di avanzare su entrambi i tracciati: va benissimo, ma dopo il primo punteggio è più conveniente dare la precedenza ad uno dei due e spingere il più possibile per salire in fretta, senza trascurare il secondo tracciato, se si presenta l'occasione, ma non sprecate turni se non otterrete un vantaggio importante.



Foto 14 - Il Tabellone a fine partita.

Un piccolo discorso a parte meritano le “Mandrie” (segnalini a forma di mucca) che durante la partita vengono piazzate sulle tessere “Pascolo”: ad ogni punteggio esse assegnano infatti al loro possessore 1 PV per ogni villaggio adiacente (di qualunque colore) e normalmente a fine partita i giocatori avranno piazzato almeno 3 mandrie in campo, per guadagnare, in media, una ventina di PV. Non dimentichiamoci dunque di mandare i nostri bovini al pascolo il prima possibile.

In generale, giocando a **Boonlake**, chi scrive preferisce cercare di portare tutte le sue Industrie a livello 2 il prima possibile, utilizzando più volte l’azione “Esplorare” e piazzando tessere sulle caselle con il simbolo delle diverse industrie oppure spostando la nave nei porti sul fiume che permettono uno di questi sviluppi. A quel “livello” di industrializzazione si avrà la flessibilità necessaria ad acquistare carte importanti quando si presenteranno.

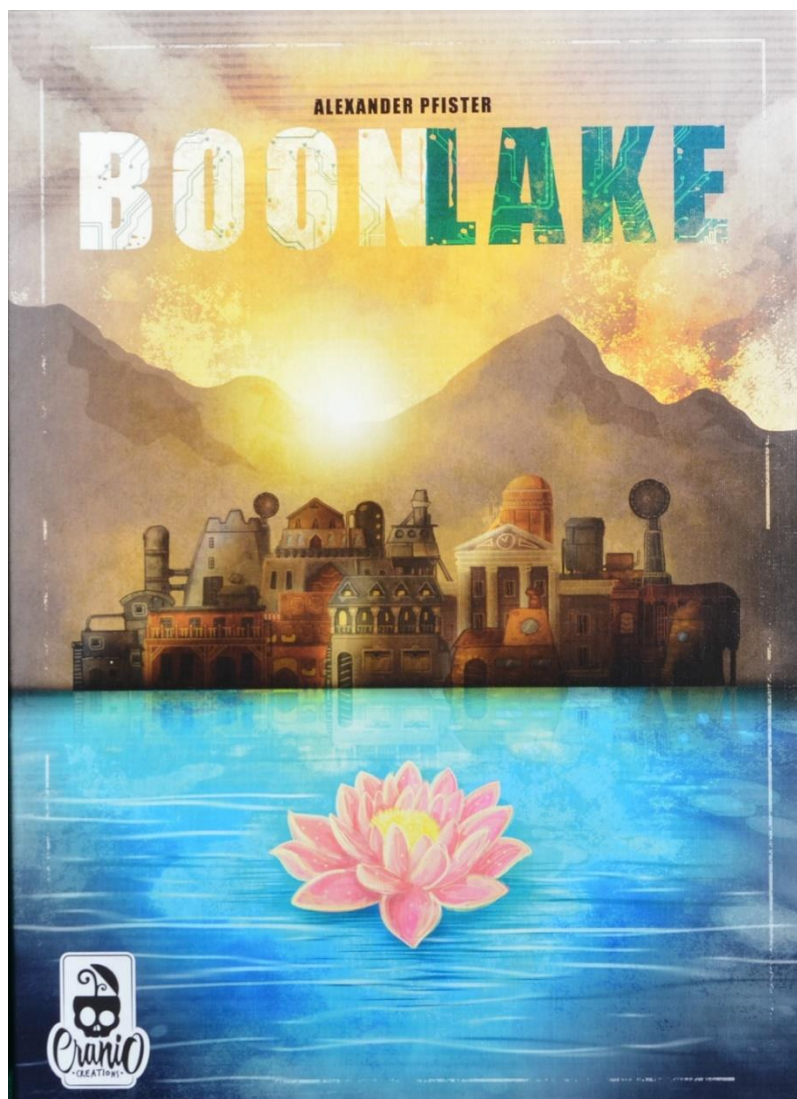


Foto 15 - La scatola di Boonlake.

Boonlake è un gioco abbastanza complesso ma contemporaneamente molto “logico” soprattutto se ci si immedesima nei primi coloni arrivati in questa terra: cosa serviva loro? Sicuramente un Ranch e del personale per curarlo, poi delle mandrie per vendere la “carne” in città e questo sarà possibile soprattutto se si potrà contare su “Personaggi” influenti, dunque incassando abbastanza monete per poterli ingaggiare. La scelta delle vostre azioni deve quindi seguire un’altrettanto logica programmazione... ma tenete sempre di riserva un “piano B” nel caso che l’azione che vi serve sia stata appena usata: altrimenti non esitate a riprendere quella tessera anche se vi costerà 1-3 PV di penalità. Meglio perdere qualche punto per strada pur di continuare a rispettare un programma che vi porterà al successo.

Commento finale

Come avevamo premesso crediamo che **Boonlake** sia un ottimo “german” e possa mettere alla prova tutti gli amanti di questo genere: vi assicuriamo che non vi accorgerete neppure del problema “tempo”, perché sarete talmente concentrati sul gioco e sulle vostre prossime mosse per far caso all’orologio che continua a girare.

Prima di salutarvi vorremmo darvi un breve cenno al gioco in solitario, immancabile ormai in quasi tutte i giochi di questo tipo messi sul mercato. A questo scopo Pfister e compagni hanno aggiunto

ben quattro pagine di regole ed una decina di tessere appositamente create per far giocare “automa” dal nome davvero interessante: L’Eminente Saggio. Si procede come nel setup del gioco a due ma l’Eminente Saggio utilizza il retro di una plancia e in partita non riceverà mai carte né monete e non utilizzerà alcun Cowboy. Il giocatore sceglie in seguito quale dei cinque livelli di difficoltà vuole utilizzare (da “Facile” “Molto Difficile”) e prenderà le relative Tessere.



Foto 16 - Le Tessere per il gioco in Solitario.

Le tessere rimaste vengono impilate e ad ogni turno il nostro avversario ne girerà una eseguendo le operazioni indicate: non staremo qui ad elencare tutte le possibili azioni a sua disposizione né siamo in grado di dare un giudizio definitivo su questo sistema (visto che abbiamo fatto solo una “mezza” partita, giusto per capire come funziona) ma fortunatamente si tratta ancora una volta di azioni logiche e difficilmente riuscirete a... barare un pochettino giocando male con il Saggio! Eh eh eh.