

FJORDS

I vichinghi hanno trovato una nuova terra da colonizzare, ma la concorrenza è agguerrita.



Introduzione

Fjords è la seconda edizione di un gioco apparso nel 2005 e firmato da Franz-Benno Delonge, un autore tedesco (prematuramente scomparso nel 2007) che ha pubblicato giochi di successo come Big City, Container, [Trans America](#), [Trans Europa](#), Manila, Goldbrau, Hellas, ecc.



Foto 1 – Comparazione delle due edizioni di Fjord.[/caption]

La casa editrice Grail Games ha acquistato in seguito i diritti del gioco, gli ha dato una nuova veste grafica, ha incaricato Phil Walker-Harding di adattarlo fino a quattro partecipanti e di aggiungere qualche regola supplementare per rinnovare una meccanica che all'epoca era stata molto apprezzata.

[Ghenos Games](#) ha poi deciso di pubblicare una edizione italiana di [Fjords](#) ed eccoci qui a raccontarvi

come funziona il gioco e quali sono state le nostre sensazioni. Lo scrivente premette che aveva già fatto parecchie partite con la vecchia edizione e quindi ha provato la nuova con l'occhio un po' più... critico del solito: andare a toccare qualche "monumento" è sempre rischioso, ma in questo caso il risultato è stato estremamente positivo.

Unboxing

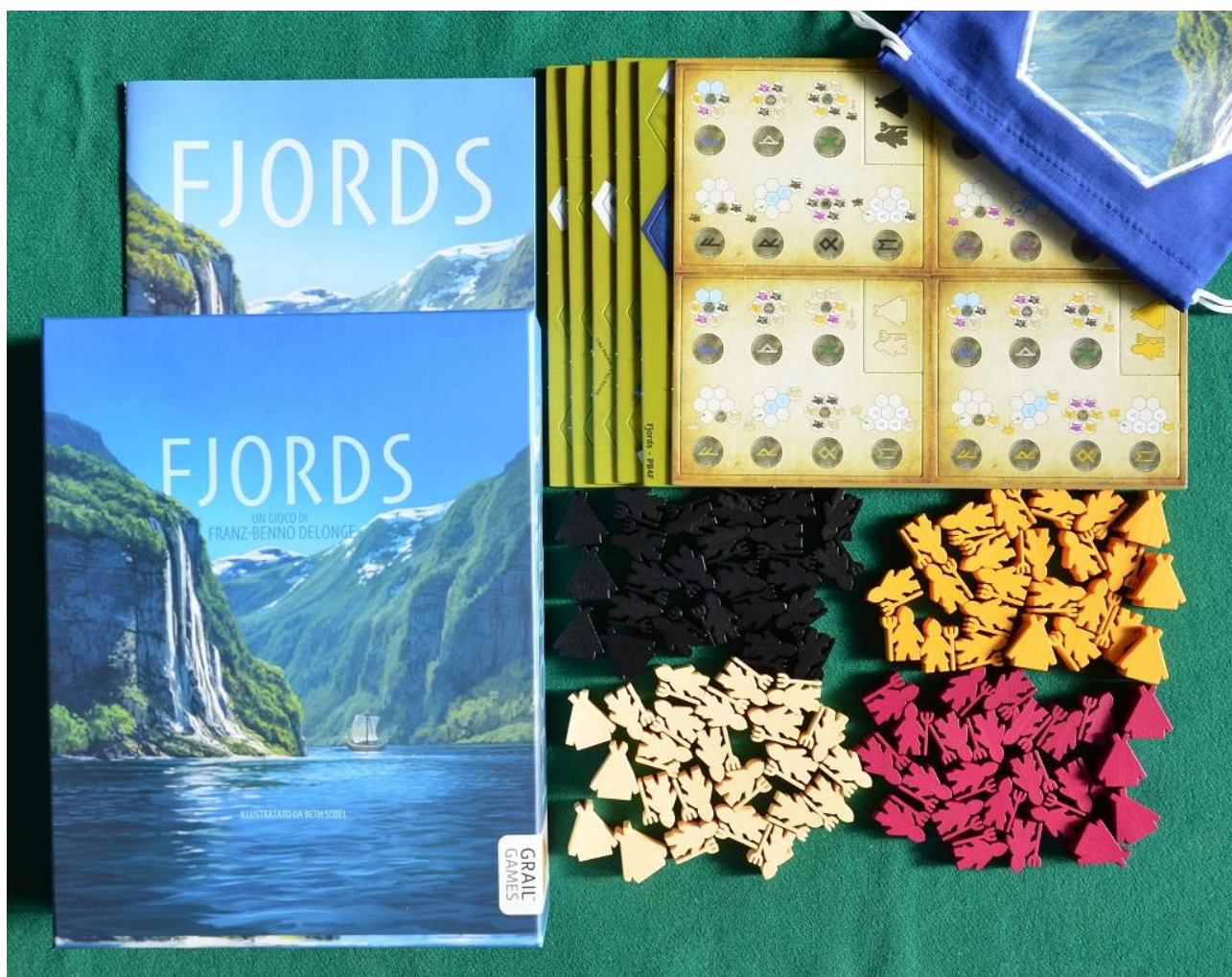


Foto 2 – I componenti.

Da ora in poi ci riferiremo solo alla nuova edizione: per una veloce comparazione con la vecchia vi invitiamo ad andare in fondo all'articolo. Aprendo la scatola di **Fjords** estraiamo per prima cosa le 6 fustelle con tutte le tessere necessarie al gioco, da staccare con attenzione. Vi consigliamo vivamente di dividere le tessere territorio in tre sacchetti separati: vi sono infatti 37 tessere per il "gioco a due" standard (tre delle quali hanno il dorso di colore diverso perché sono quelle di partenza e devono essere tenute separate), 17 tessere per giocare in tre e 10 altre tessere per partite a quattro. Ogni tessera contiene da uno a tre diversi tipi di territorio: pianura, montagna e mare.

Mettete in un sacchetto separato anche i 22 gettoni "Runa" perché serviranno solo per la specifica espansione (che descriviamo a fine articolo).

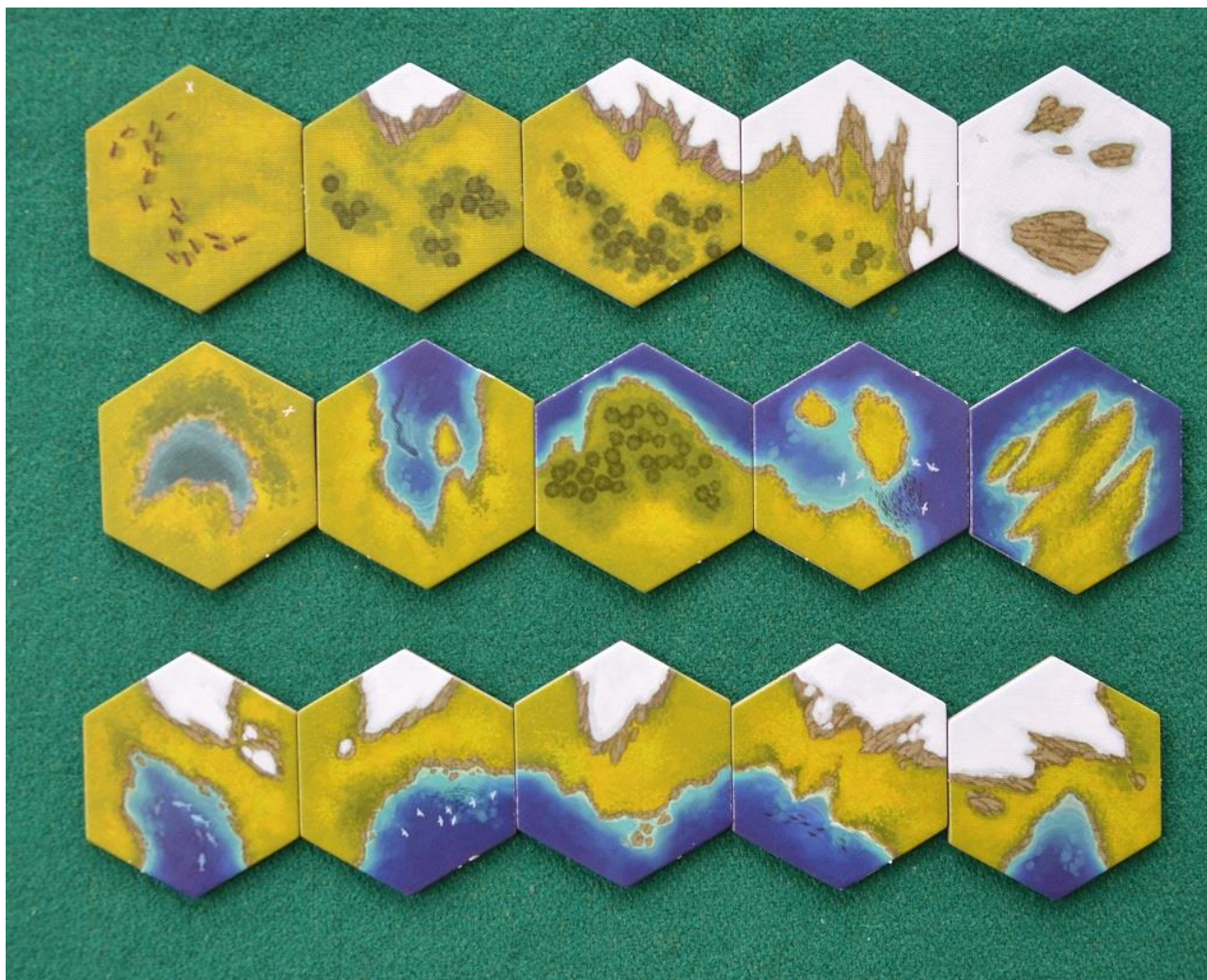


Foto 3 – Alcune tessere Territorio con i tre tipi di paesaggio: pianura, mare/lago, montagne innevate.

Ogni giocatore riceve 4 “Capanne Lunghe” (le tipiche abitazioni dei “norreni”) e 20 “Vichinghi” (meeples di legno nei quattro diversi colori dei giocatori).

I materiali sono tutti di buona qualità e durante i test non ci hanno dato alcun problema: l’importante è disporre di un tavolo che permetta a tutti di aggiungere nuove tessere in qualsiasi parte del territorio in costruzione.

Preparazione (Set-Up)

Preparare un tavolo per una nuova partita a **Fjords** è cosa veloce (soprattutto se avrete avuto l’accortezza di dividere le tessere come vi abbiamo suggerito più sopra) e le cose non cambiano se si gioca in due, tre o quattro.

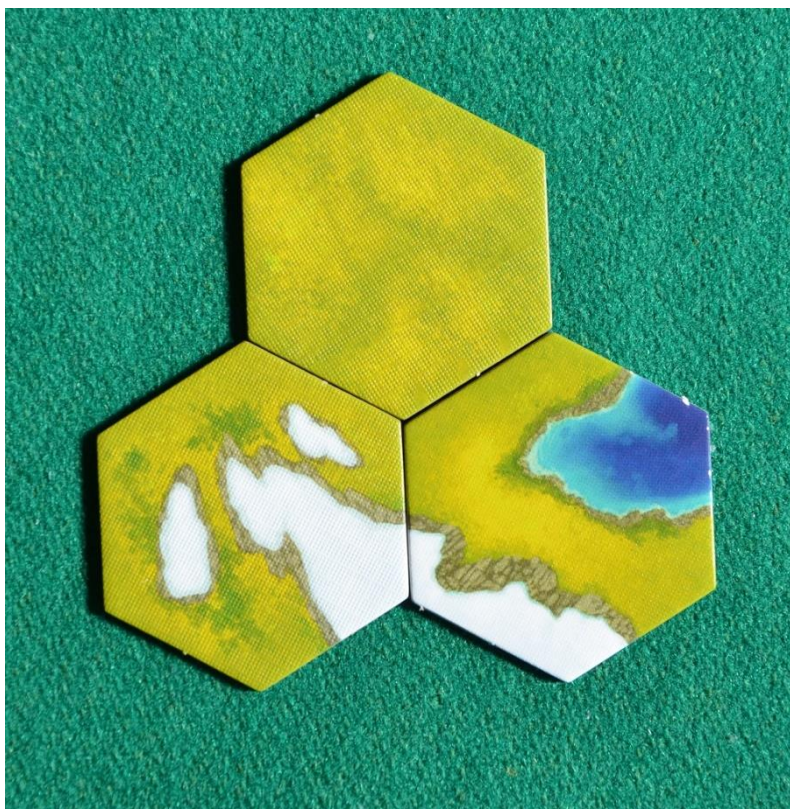


Foto 4 – Le tre tessere iniziali.

Si inizia mettendo al centro del tavolo le tre tessere che vedete raffigurate nella fotografia a destra: come succede, per esempio, in Carcassonne con la sua tessera “base”, esse permettono di “agganciare” la maggior parte dei terreni. Poi si prendono casualmente dal sacchetto quattro tessere e si mettono in mostra sul tavolo: i giocatori, a turno, ne sceglieranno una, la poseranno sul tavolo e ripristineranno la “pesca” prendendo una nuova tessera dal sacchetto.

Il Gioco

Una partita a **Fjords** si sviluppa in due fasi ben distinte:

- (a) – durante la prima fase i giocatori devono costruire il territorio e posare le loro “Case lunghe”;
- (b) – durante la seconda fase popoleranno quel territorio con i loro vichinghi.

Le regole per la posa delle tessere sono rigorose:

- (1) – Ogni nuova tessera deve toccare almeno due tessere già in campo;
- (2) – I lati che vengono a contatto devono avere dei terreni “congruenti”: mare con mare, montagna con montagna e pianura con pianura (proprio come in Carcassonne);
- (3) – Molte tessere hanno uno o più lati divisi a metà da due tipi diversi di terreno: entrambi devono combaciare con una “metà” dello stesso tipo;

(4) – Posando una tessera con del “mare” si deve fare attenzione a non creare un territorio separato: in altre parole se su una tessera sono disegnati mare e terra almeno un lato di terra deve toccare un terreno;

(5) – È ammesso creare dei “buchi” all’interno del territorio (cioè dei luoghi dove è impossibile aggiungere una tessera senza violare le norme di cui sopra).



Foto 5 – Esempio di Territorio così come si presenta alla fine della fase 1 in una partita a due. Notare le otto capanne lunghe posate dai giocatori ed il laghetto interno, perfettamente legale perché tutti i terreni si toccano.

I giocatori possono piazzare, se e quando lo ritengono opportuno, una delle loro quattro “case lunghe” sulla tessera appena posata in tavola. In questo modo creano una “base di partenza” per il successivo sviluppo della loro tribù.

Dobbiamo far presente che alcune tessere di **Fjords** sono abbastanza difficili da piazzare perché contengono territori vasti e diversi, quindi può succedere che un giocatore non sia in grado di sceglierne una da piazzare secondo le regole. Guardate per esempio la tessera tutta bianca (montagna) che si trova sulla sinistra della foto 5: non c'è nessuna posizione dove possa essere piazzata. In questi casi gli avversari verificano che effettivamente non ci siano spazi "legali" e si pescano dunque quattro nuove tessere, mentre le vecchie tornano dentro al sacchetto.

Quando non ci sono più tessere da prendere la prima fase ha termine e il giocatore cui spettava il nuovo turno dà inizio alla seconda.



Foto 6 – La dotazione iniziale di ogni giocatore: quattro case lunghe per la prima fase e 20 vichinghi per la seconda.

Sempre a turno i giocatori devono posare sul territorio uno dei loro Vichinghi: si può partire da un esagono adiacente ad una delle proprie "case lunghe" oppure adiacente ad un altro vichingo dello stesso colore. Questa è una fase molto tattica di **Fjords**, dove i giocatori devono occupare in primo luogo le caselle che confinano con gli avversari per impedire loro di progredire eccessivamente. Poiché non è possibile avere due vichinghi nello stesso esagono ognuno cercherà di creare degli "enclave" inaccessibili agli avversari e da "riempire" solo con le ultime mosse.

I vichinghi possono però essere piazzati solo su tessere che contengano almeno un po' di pianura quindi attenzione: i lati di esagono di sola montagna o di solo mare impediscono di ampliare la propria popolazione, e questa è una cosa molto importante da tenere a mente anche durante la posa delle tessere perché a volte è possibile, soprattutto quando non ci sono altre case lunghe da posare, creare 1-2 aree dove gli avversari non potranno penetrare perché sono protette da monti o mare.



Foto 7 - Ecco come si presenta il tavolo al termine di una partita a due giocatori. Notate l'enclave in alto a sinistra del giocatore Giallo che, muovendo per primo, è riuscito a bloccare l'ingresso nella valle mettendo un vichingo nella strettoia sotto la sua casa larga.

Quando tutte le caselle del territorio sono state occupate da un vichingo si verifica chi è rimasto con meno segnalini nella sua riserva: è lui il vincitore.

Nel nostro esempio il rosso ha ancora 4 segnalini mentre al giallo ne sono rimasti cinque, quindi ha perso la partita

Qualche considerazione e suggerimento

Quello che vi abbiamo descritto fino a questo punto corrisponde punto per punto al gioco originale: il primo cambiamento, come preannunciato, è che ora **Fjords** si può giocare in tre (aggiungendo 17 tessere a quelle di base) o in quattro (aggiungendo le ultime 10 tessere messe da parte durante la preparazione). Questo cambia notevolmente le partite perché non ci si deve più preoccupare di un solo avversario, ma di tre in una volta. Anche se il territorio è aumentato del 60% il numero delle case lunghe è raddoppiato, quindi il loro piazzamento diventa oltremodo strategico.

Di conseguenza anche la posa delle tessere assume una importanza molto più rilevante e spesso i giocatori fanno di tutto per inserire delle “barriere” (di mare o montagna) fra le loro case e quelle degli avversari. Diventa anche strategico decidere quando posare l’ultima casa lunga: spesso questa decisione, da sola, può dare un buon vantaggio al giocatore.

Phil Walker-Harding ha approfittato dell’aggiunta di 27 nuove tessere per creare una variante per il gioco a due, chiamata “Epica” perché permette di utilizzare TUTTE le tessere, mentre ogni giocatore userà due popoli diversi.



Foto 8 – I gettoni “Rune” che si utilizzano per la nuova espansione di Fjords.

Ma la vera novità di questa seconda edizione è l'espansione "Rune": la scatola infatti include 22 gettoni così suddivisi:

- 16 gettoni nei colori dei giocatori (quattro a testa);
- 6 gettoni "neutrali".

Le regole consigliano di provare "progressivamente" questa variante, partendo con una sola "pietra runica" ed aumentando poi la dose nelle successive partite. Tutte le "rune" hanno una funzione specifica che possiamo classificare in due famiglie:

(a) – Pietre che devono essere posizionate su tessere terreno che contengono il loro stesso simbolo: durante il calcolo del punteggio i giocatori con dei vichinghi adiacenti ricevono dei Punti Vittoria (PV) extra;

(b) – Pietre che permettono un'azione immediata durante la fase di posa delle tessere (e in alcuni casi si giocano "al posto" della tessera) per piazzare vichinghi durante la fase 1 o permettere spostamenti solitamente vietati nella fase due.

Per memorizzare questi dati sono allegate al gioco 4 schede riassuntive da de-fustellare.



Foto 9 – Tutti i segnalini dei giocatori.

Come avrete ormai capito le azioni più importanti di **Fjords** sono quelle del piazzamento delle “case lunghe”: nel primo o al massimo nel secondo turno di gioco solitamente tutti piazzano la loro prima casa su un terreno che permetta di “svilupparsi” in tutte le direzioni. In seguito è importante considerare la morfologia del territorio che si sta delineando, cercando di occupare con un’altra casa quelle tessere che possono facilmente “chiudere” la strada agli avversari: per esempio quelle adiacenti ad una strettoia di montagne o di mare. In generale il piazzamento dell’ultima casa viene fatto verso la fine della partita, nel tentativo di occupare un posto che ci permetta di creare subito una enclave e nel contempo di bloccare l’espansione di un avversario.

La fase 2 è quasi sempre una diretta conseguenza del piazzamento (buono o cattivo) delle case lunghe: se avete giocato bene potrete creare degli spazi “tutti vostri” con poche mosse, approfittando della lontananza di case avversarie. Normalmente i giocatori più esperti dirigono i loro popoli verso le case avversarie in modo da ridurre loro gli esagoni liberi, restando però sempre vigili e pronti a bloccare una strada verso i propri “pascoli” se qualcuno tentasse di invadere il loro territorio.

Commento finale

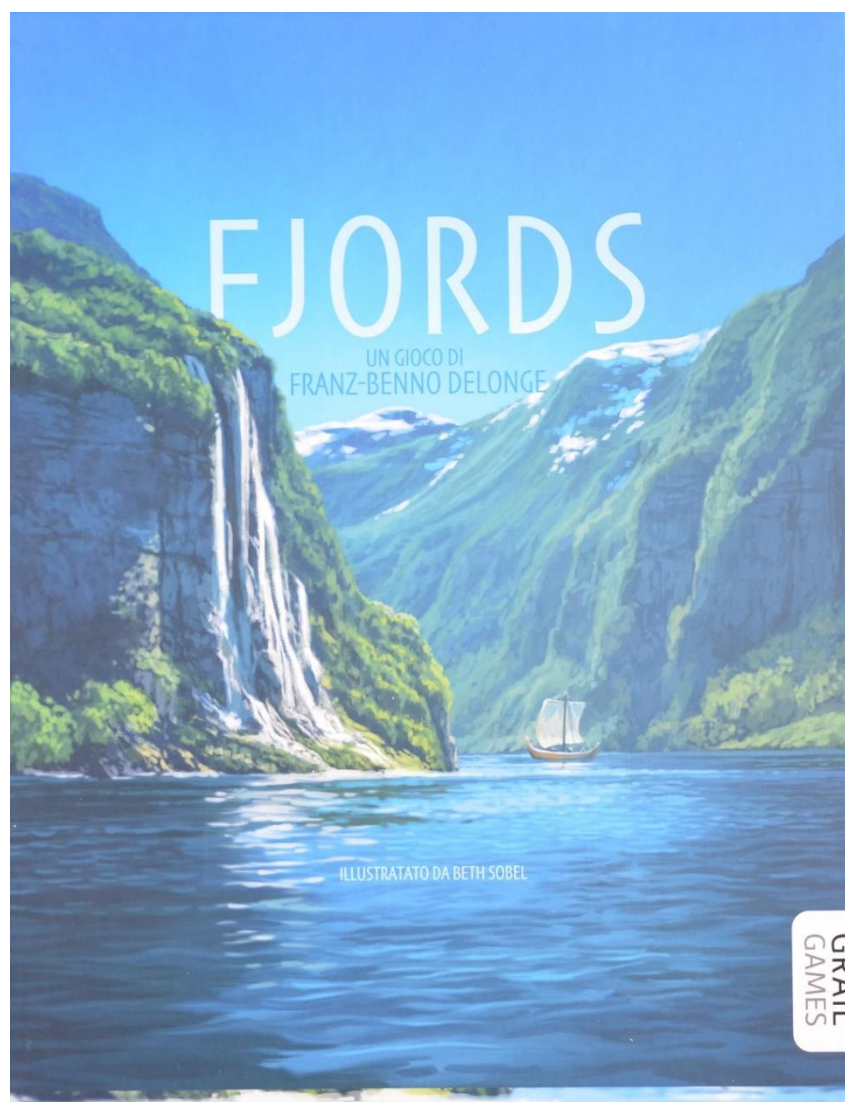


Foto 10 – La scatola di Fjords.

Chi scrive aveva già giocato oltre 40 partite a **Fjords** dalla sua uscita nel 2005, e ricordo ancora gli epici scontri con i figli, allora poco più che adolescenti: a loro non era piaciuto molto Carcassonne, ma trovavano “geniale” (è la loro definizione) questa meccanica della doppia “fase”, dove tanta importanza bisogna dare al piazzamento delle proprie case per ottenere poi tanti punti nella seconda fase. Altro punto di forza è la possibilità di “bloccare” lo sviluppo dell’avversario usando i propri vichinghi come barriere.

Questa nuova edizione migliora notevolmente l’aspetto grafico e le tessere leggermente più grandi permettono una migliore comprensione del territorio e delle sue peculiarità: fin qui dunque non è cambiato molto ed il gioco resta esattamente lo stesso. Ma ecco che le varianti e le espansioni incluse nella nuova scatola intervengono a dare una dimensione nuova: innanzitutto ora si può giocare in quattro e le scelte tattiche dunque si moltiplicano, ma anche l’idea di introdurre le “pietre runiche” serve a dare ulteriore ampiezza al gioco.

Troverete qui sotto una breve comparazione fra le due edizioni ed il nostro commento sull’opportunità o meno, per chi ha la vecchia, di acquistare la nuova.

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

Comparazione delle due edizioni

(A) – SCATOLA: le dimensioni sono passate da 135x190x65 mm (edizione 2005) a 210x265x65 (nuova edizione).

(B) – TESSERE: le dimensioni sono passate dai 43 mm delle tessere del 2005 ai 50 mm di quelle nuove. Il numero per giocare in due non è cambiato (3 tessere di base e 37 territori) ma per giocare in tre servono 17 tessere supplementari e per partite in quattro se ne devono aggiungere altre 10.



Foto 11 – Comparazione dei due tipi di segnalini.

(C) – EPICA: la nuova edizione contiene tutte le regole per giocare in due, in tre o in quattro, ma aggiunge una regola speciale (chiamata “Epica”) con la quale si può giocare in DUE con tutte le tessere e con due popoli di colore diverso per ciascuno.

(D) – RUNE: la nuova edizione fornisce anche 22 gettoni “runa” e le regole speciali per utilizzarle (vedere recensione).

(E) - SEGNALINI: le capanne sono sempre quattro (quelle del 2005 sono alte 15 mm mentre le nuove sono “cresciute” fino a 26 mm) ma la differenza più grossa è nella forma e nel numero dei segnalini vichingo: quelli vecchi erano dei dischetti di legno colorato (20 bianchi e 20 neri) mentre i nuovi sono 20 “meeple” in quattro diversi colori (bianchi, neri, rossi e gialli).

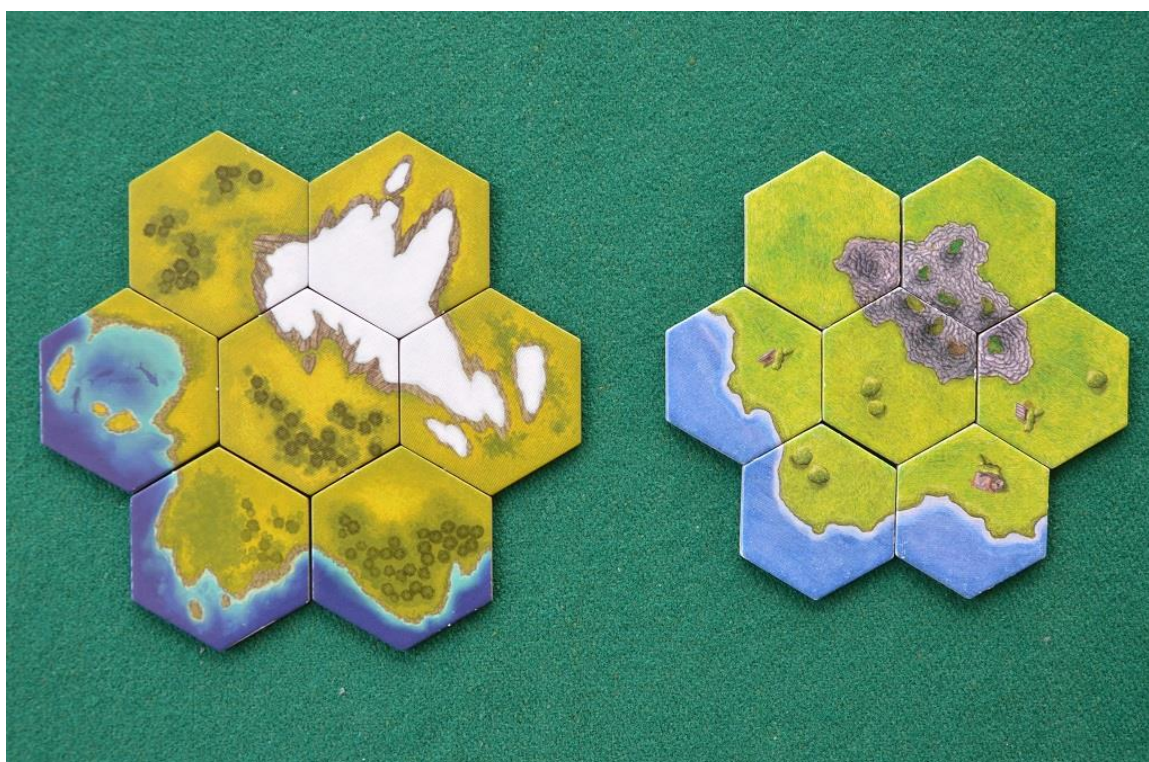


Foto 12 – Comparazione dei due tipi di tessere.

Naturalmente a questo punto la domanda è di... prassi: “vale la pena di comprare la nuova edizione se si possiede già quella originale?”.

La nostra risposta è un SI convinto: è vero che il gioco base è praticamente invariato (anche se ora è possibile aggiungere le “rune”) ma con quello nuovo è possibile giocare fino a quattro e quindi rendere tutto ancora più competitivo. Senza contare naturalmente la nuova veste grafica che rende il giusto merito all’opera del rimpianto Franz-Benno Delonge che purtroppo ci ha lasciato quando aveva solo 50 anni.