

GOLEM

I misteriosi Golem ebraici, Giganti creati dall'argilla, sono ai vostri ordini



Introduzione

Golem è il titolo scelto da Flaminia Brasini, Virginio Gigli e Simone Luciani (tre dei più noti autori italiani) per il loro ultimo (almeno per il momento) gioco, edito da [Cranio Editions](#) e dedicato a 1-4 giocatori dell'età di 14 anni o più, per una durata di circa 120-150 minuti.

La maggior parte dei lettori certamente sa cosa sia un “golem”, ma per quei pochi che ancora non lo conoscono diremo brevemente che si tratta di una “mitica” creatura della tradizione ebraica; un gigante dalla forza sovrumana che poteva essere creato dall'argilla (da chi aveva accesso alla “cabala” ebraica) e diventava “operativo” scrivendo la parola “verità” (naturalmente in ebraico) sulla sua fronte.

Un golem poteva allora esser utile per eseguire i lavori più pesanti e pericolosi, ed anche per difendere il suo padrone e la sua famiglia da eventuali nemici: c'era però un inconveniente, e cioè continuava a crescere ed a diventare sempre più grande, un vero gigante, al punto che il suo creatore era costretto, ad un certo punto, a distruggerlo cambiando in “morte” la parola inclusa sulla sua fronte.

La recensione di oggi esaminerà il gioco del trio di autori per scoprire se e come si sono serviti dei loro **Golem** per animare i nostri tavoli.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Golem.

Già dalla scatola (224x310x100 mm) si capisce che si tratta di un “giocone”, ed infatti prendendola in mano il “peso” specifico è piuttosto alto. Tolto il coperchio estraiamo per prima cosa le 10 fustelle (da cui ricavare la maggior parte della componentistica), un tabellone di grandi dimensioni (595x630 mm) a cui dovremo affiancare una plancia “Sinagoga” sulla quale verrà montato un termoformato di plastica nera con cinque scivoli per 15 biglie colorate. Con poche gocce di colla rapida formeremo in seguito la struttura in 3D della sinagoga, da mettere a cavallo degli scivoli ed il cui compito è quello di distribuire casualmente le biglie sul termoformato.

Ci sono poi tre mazzi di carte (44x68 mm), il cui utilizzo sarà spiegato più avanti, quattro plance per i giocatori e quattro set di segnalini di legno colorato. I materiali sono tutti di ottima fattura e non abbiamo riscontrato problemi durante le partite effettuate: fate però attenzione quando staccate i pezzi dalle fustelle ed aiutatevi con un cutter ben affilato per evitare strappi.

Il regolamento, in italiano, è molto ben organizzato, con tantissime foto ed esempi e, alla fine, ha ben 5 pagine di “Appendice” con il riassunto delle “abilità” di tutte le tessere e le carte. Un secondo libretto di 8 pagine inoltre permette il gioco “in solitario” contro... il grande automa.



Foto 2 – Il tavolo pronto per una partita a quattro.

Date le dimensioni di tabellone e plance, bisogna prevedere di giocare a **Golem** su un tavolo sufficientemente largo da lasciare uno spazio sufficiente a tutti i partecipanti. Siate anche pronti a cominciare con una partita di prova per familiarizzarvi con le regole e con le icone, partita che non durerà meno di 3-4 ore, fra studio ed azioni. Naturalmente le partite successive richiederanno molto meno tempo (in media dovreste contare su un paio d'ore).

Preparazione (Set-Up)

Consigliamo di preparare il tavolo prima che arrivino i giocatori, visto che si tratta di una operazione un po'... elaborata. Per prima cosa bisogna mettere una tessera “Quartiere” sulle sette caselle delle tre strade: ci sono infatti tre diversi quartieri (rosso, giallo e blu), ed ognuno ha una sua “specializzazione”. Preparate in seguito il mazzo delle carte “Libro” (scoprendo le prime cinque) e

piazzate sulla sinistra quattro carte “Personaggio” scelte a caso dal loro mazzo. A fianco del tabellone si monta la sinagoga (base, scivoli e struttura) sulla quale vengono lanciate le 15 biglie colorate.



Foto 3 – L’area “personale” dopo il setup.

Ogni giocatore di **Golem** riceve una plancia, una grande tessera “Artefatto” (la vedete a destra, nella foto) e 18 tessere “Miglioramento”, sei per ognuna delle tre sezioni: “Conoscenza” (la parte di sinistra, di colore blu), “Golem” (al centro, rosso) e “Artefatti” (a destra, giallo). Ognuna di queste tessere ha due compiti: il primo è quello di dare un bonus perenne al giocatore che l’attiva, ed il secondo è un “moltiplicatore” di punti per il conteggio finale del gioco.

Ogni partecipante riceve anche tre carte “obiettivo” e due tessere “Dotazione iniziale”: queste ultime indicano le risorse o i bonus che riceveranno all’inizio della partita. Infine tutti mettono quattro golem sulla plancia e posano i 2 rimanenti sul tabellone (che raffigura il quartiere ebraico di Praga) sulla prima casella a sinistra di due quartieri diversi. Restano un rabbino (che i giocatori tengono a fianco della loro plancia), i suoi tre “assistenti” (i quali vengono invece piazzati in città, uno per quartiere) ed alcuni dischetti da piazzare sulle diverse “piste” sul tabellone.

Il Gioco

Lo scopo del gioco è quello di creare, fare agire (e qualche volta distruggere) un certo numero di **Golem**, attivando contemporaneamente le tessere “miglioramento” della propria plancia per ottenere alla fine della partita (dopo 4 round) il più alto valore in Punti Vittoria (PV).



Foto 4 - L'area della Sinagoga.

La sequenza di gioco è la seguente:

- (1) – Ripristino: si riprendono tutte le biglie e si gettano nella Sinagoga; si scartano e si ripristinano le tessere Azione; si elimina la carta libro più a sinistra, si fanno scorrere le altre e se ne aggiunge una nuova; si rialzano tutti i Golem;
- (2) – Movimento dei Golem: dipende dal valore raggiunto sulla plancia personale e da quello indicato dalla carta Personaggio di quel turno. Questi punti vengono divisi fra i vari Golem già sul tabellone, ma devono essere spesi tutti;
- (3) – Azioni: i giocatori hanno tre azioni a round e le eseguono una alla volta (in “giri” successivi) fino ad avere effettuato alla fine DUE azioni Biglia ed UNA azione Rabbino;
- (4) – Personaggi: ognuna di queste carte mostra due biglie colorate ed un bonus: chi ha raccolto quelle biglie (le bianche sono dei Jolly) può pagare la somma indicata per ottenere il bonus della carta;
- (5) – Rendita e Sviluppo: i giocatori incassano quanto indicato dalle icone “manina” che si trovano di fianco agli studenti (sui quartieri) o nella plancia (nei tracciati artefatto, golem o conoscenza). Poi tutti possono effettuare un “Miglioramento” (se hanno di che pagarlo);

(6) – Controllo dei Golem: se i suoi Golem non sono in caselle adiacenti agli studenti (in ogni area colorata) il giocatore deve pagare tanti punti Conoscenza quante sono le caselle di distanza fra studente e Gigante.

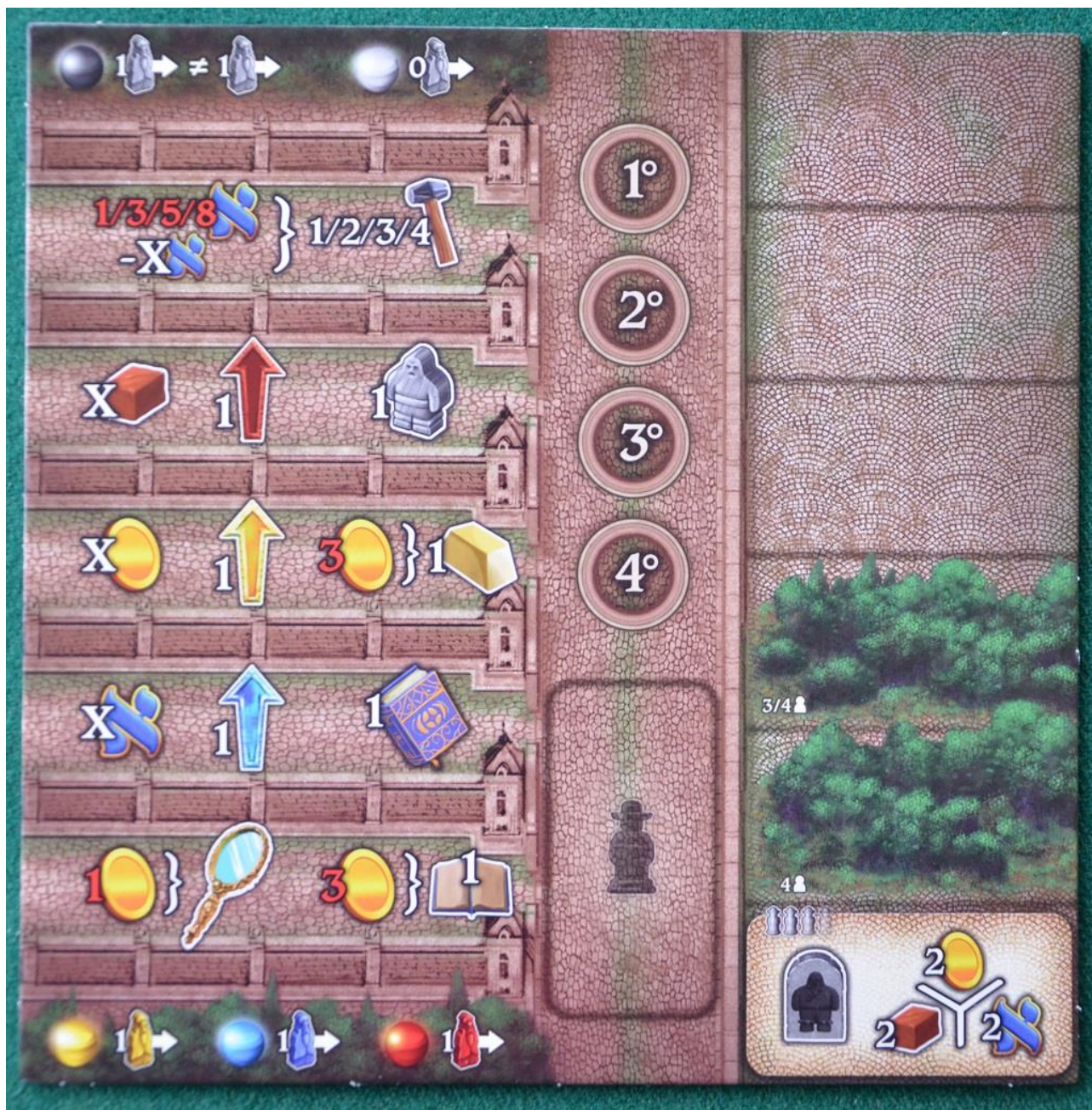


Foto 5 – La plancia sotto la sinagoga con tutte le azioni.

Il vero cuore di **Golem** sta nella Sinagoga e quindi nella scelta delle azioni per quel turno: come abbiamo anticipato ogni giocatore deve eseguire tre azioni, due delle quali dipendono dalla posizione delle biglie prese negli scivoli. Come si vede nella foto qui sopra, la plancia offre 5 diverse azioni in corrispondenza dei 5 scivoli del termoformato, azioni che si attivano prendendo una delle biglie:

(a) – la prima in alto ci dice che, pagando 1-3-5-8 gettoni “Conoscenza” possiamo attivare 1-2-3-4 diversi Golem per incassare quanto indicato dalla tessera quartiere a cui sono adiacenti: monete, gettoni argilla e conoscenza, spostamento degli assistenti, sconto per eseguire un miglioramento,

(e) – la quinta è l'azione “specchio”: pagando una moneta si può eseguire una delle azioni precedenti e, alla fine, si può avanzare sul tracciato della “Conoscenza” pagando 3 monete.



Il colore delle biglie può aiutarvi a spostare i vostri Assistenti affinché restino più vicino possibile ai Golem che vogliono controllare: le palline gialle fanno muovere di una casella l'assistente del quartiere giallo (stessa cosa per l'azzurro ed il rosso), mentre la pallina nera vi permette di muovere

DUE assistenti a scelta di una casella DUE. Le palline bianche infine non permettono movimenti, ma si usano come jolly per soddisfare le richieste dei Personaggi.



Foto 7 – Le tessere “Azione” che potranno essere utilizzate dai Rabbini.

Il Rabbino deve essere posizionato su una delle tessere “Azione” che vengono messe in ogni turno a destra della plancia Sinagoga: le vedete tutte in questa foto, ma in realtà se ne usano 3-4-5 a seconda del numero dei partecipanti (2-3-4).

Le icone spiegano qual è il bonus: la prima in alto a sinistra, per esempio, permette di effettuare un miglioramento con uno sconto di 3 risorse e senza limitazioni del tipo; la seconda ci fa incassare un lingotto d’oro e 1 PV per ogni Miglioramento già effettuato nell’area “Artefatti”; il terzo esegue l’azione della tessera quartiere di fianco ad un Golem senza attivarlo; ecc.

Un partita a **Golem** termina dopo il quarto round e i giocatori sommano ai PV già accumulati quelli extra dovuti ai moltiplicatori (candelieri), a quelli delle carte obiettivo e alla casella raggiunta sul tracciato della Conoscenza: poi aggiungono 1 PV per ogni lotto di 5 risorse della loro riserva e chi ha il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 8 – Esempio di carte “Obiettivo”.

Vi consigliamo vivamente di esaminare con attenzione le carte “Obiettivo” ricevute ad inizio partita (ne vedete qualcuna nella foto qui sopra) perché esse possono permettervi di scegliere fin da subito la vostra strategia, indirizzandovi verso le necessarie azioni. Ogni obiettivo assegna un certo numero di PV, ma se ne vengono realizzate più di due (diverse) si ha diritto a 2-4-9 PV extra.

Così la carta in alto a sinistra, per fare un esempio, vi dà 2 PV se a fine partita avrete raccolto 5 carte libro; la quarta, in alto a destra, ne assegna altri 2 se avete usato almeno 6 lingotti d’oro sui vostri artefatti; quella in basso a destra concede 6 PV se avrete portato lo studente del quartiere giallo fino all’ottava casella; quella in basso a sinistra vi assegna 6 PV se avrete distrutto quattro dei vostri Golem. E se le avrete soddisfatte tutte e quattro riceverete 9 PV extra.



Foto 9 – Tutte le tessere “Miglioramento” di ogni giocatore: quella lunga a destra è in realtà unica, ma mostriamo anche il retro per farne capire i vantaggi.

A **Golem** ogni tessera “Miglioramento” che viene attivata deve essere girata e mostra un candeliero ebraico (menorah) con lo stesso colore della sezione in cui si trova (blu, rosso o giallo). A fine partita i giocatori molti dei PV sono proporzionati al numero di menorah attivati:

- Moltiplicare il numero di colonne libro riempite (da 1 a 4, con almeno un libro) per quello dei candelieri blu;
- Moltiplicare il numero dei Golem costruiti (1-4, esclusi quelli di partenza) per quello dei candelieri rossi;
- Moltiplicare il numero di artefatti completati (1-4) per quello dei candelieri gialli.

Poiché in ogni sezione si possono attivare fino a 8 menorah (la tessera più costosa ne mostra infatti tre), non bisogna trascurare queste azioni. Inoltre, come si vede nella Foto 9, ogni miglioramento offre anche un bonus istantaneo o permanente. La tessera conoscenza più lunga inoltre ci mostra quanti diversi tipi (colori) di libro possiamo tenere sotto la nostra plancia (più sale il segnalino e più colori possiamo acquistare) e se viene girata questi valori sono più facili da raggiungere.



Foto 10 – Il tabellone a fine partita.

Con l'avanzamento dei Golem e dei loro assistenti in ognuno dei tre quartieri del tabellone aumentano anche le “entrate” (attivando i Golem oppure a fine turno, con gli assistenti). Come abbiamo visto spesso gli obiettivi richiedono che un assistente arrivi come minimo fino ad una certa casella, quindi tenete sempre a mente quale è il colore indicato ed agite di conseguenza, cercando di prendere le biglie del colore giusto (ognuna di esse fa avanzare l'assistente di una casella).



Foto 11 – La postazione personale a fine partita.

Se avrete agito in maniera equilibrata e seguito le indicazioni delle vostre carte obiettivo la vostra plancia apparirà più o meno come quella che vedete nella foto 10: essa mostra chiaramente che il giocatore ha puntato soprattutto sulla conoscenza: infatti il marcatore è arrivato a fine tracciato e ci sono tre diversi colori di libri sotto la plancia, con 6 menorah attivati (in questo momento la combinazione vale perciò 18 PV), senza considerare la grande quantità di gettoni “conoscenza” accumulati a sinistra. Però non ha trascurato neppure le altre sezioni, perché ha completato tre Artefatti e costruito 3 Golem, arrotondando così il suo punteggio finale.



Foto 12 – I componenti aggiuntivi per il gioco in solitario.

La scatola di **Golem** fornisce anche un libretto separato (di 8 pagine) ed alcuni componenti supplementari (che vedete nella Foto 12 qui sopra) per giocare in solitario: vi troverete di fronte ad un Golem in grado di pensare (vedete l'inventiva italiana cosa è in grado di fare? Nella Cabala ebraica infatti questa possibilità è considerata impossibile, eppure il trio Brasini-Gigli-Luciani è riuscito ugualmente a crearne uno!!!). Non solo, ma potrete decidere il grado di difficoltà (da 1 a 4) con cui questo "essere" vi affronterà e addirittura lo potrete scegliere come "compagno" supplementare se al tavolo manca un giocatore...

Si usano apposite carte per eseguire le azioni del Grande Golem: esse sono simili a quelle standard ma vanno risolte in un ordine determinato dai disegni sulle carte (prima il Rabbino e poi le biglie o viceversa) ed eseguendo i miglioramenti in ordine progressivo (partendo sempre dalla meno costosa). Abbiamo effettuato un solo tentativo (al livello 2) ed il nostro avversario si è mostrato piuttosto... tosto, anche se è stato favorito dalla buona sorte nella pesca delle carte (insomma, non possiamo certo dire di avere perso contro un avversario invisibile, no?).

Commento finale



Foto 13 – La scatola del gioco.

Golem è un gioco abbastanza complesso, e soprattutto durante le prime partite i giocatori si sentono un po'... sperduti, non avendo un'idea esatta di come procedere: però non disperate e ... perseverate perché improvvisamente tutto vi sarà chiaro e potrete finalmente pensare e provare a realizzare una o più strategie diverse (non dimenticate le considerazioni fatte sugli obiettivi) nelle partite successive.

Si tratta ovviamente di un titolo per giocatori "scafati" o "esperti", e questi sono stati anche i nostri "clienti" durante le partite test che abbiamo effettuato. Vorremmo però ringraziare anche Virginio Gigli per avere risposto alle nostre richieste di chiarimento su alcune situazioni "strane" che si sono presentate nelle prime partite e per le quali non avevamo la certezza di avere agito nel modo giusto: quelle risposte infatti ci hanno permesso di ripartire senza ulteriori intoppi, godendoci fino in fondo le successive partite. Trovate domande e risposte qui sotto.

Chi poi fosse interessato a scaricare una tabella riassuntiva della Sequenza di gioco può guardare [qui](#).

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

Chiarimenti richiesti a Virginio Gigli: in **neretto** le sue risposte

(1) - Preparazione "consigliata" (pag.4 in basso): al primo e al quarto giocatore vengono date delle "tessere iniziali" che prevedono un lingotto d'oro: c'è anche un lingotto disegnato di fianco al quarto (primo giocatore) ed al secondo (quarto giocatore) artefatto della plancia aggiuntiva. Questo significa che i due giocatori ricevono UN SOLO LINGOTTO (da piazzare nella posizione indicata) oppure DUE LINGOTTI, uno dei quali ha la posizione obbligata?

R - i lingotti sono 1 per giocatore; quelli delle tessere sono, infatti, quelli appoggiati vicino all'artefatto su cui vanno (è spiegato bene, mi pare, al punto "introduttivo 17" a pag. 5).

(2) - Artefatti: Le regole non sono chiare sulla costruzione delle due tessere quadrate "dorate": da una lettura del Regolamento in inglese abbiamo intuito che esse vanno piazzate sui quattro pentoloni dorati, pagando il numero di monete indicato sulla pentola stessa: è giusto?

R - Sì

(3) - Artefatti: dall'esempio che accompagna questa sezione delle regole (pag. 10 ... *Giulia ha un'azione* ...) abbiamo capito che si possono fare delle migliorie anche se l'artefatto non è stato completato, naturalmente senza ricevere alcun bonus. Me lo confermi? Il bonus verrà aggiunto a quello pre-stampato solo dopo aver osato l'ultimo lingotto d'oro necessario a chiudere l'artefatto. Giusto?

R - Sì

(4) - Sconti: molte azioni o tessere permettono di "costruire qualcosa" applicando uno sconto: è possibile prendere "qualcosa" gratis o esiste un minimo obbligatorio (per esempio UNA risorsa)? Noi non abbiamo trovato nessun accenno in merito sulle regole e quindi abbiamo optato per la

prima ipotesi (gratis) perdendo eventuali "sconti in eccesso (per esempio con uno sconto di "4" per costruire un miglioramento da "3" si perde il quarto, ecc.). Abbiamo fatto bene?

R – Sì.

(5) - Obiettivi: dato che si parte con TRE e che ci sono bonus fino a quattro o più diversi realizzati è chiaro che se ne possono ottenere dei nuovi durante la partita. Ne abbiamo però trovato uno solo sulle tessere "Azione": dormita generale (data l'ora) oppure ci sono altre possibilità? Dove sono indicate?

R - C'è anche la tessera quartiere gialla n. 6 (se avete fatto la partita introduttiva c'era).

(6) - Costruzione di un nuovo Golem: dove deve essere piazzato? Sulla prima casella del percorso (casella "I") oppure fuori tabellone, sopra all'icona con la freccia?

R - Casella 1.

(7) - Tessere "Martello" (ovvero possibilità di utilizzare un Golem gratis): ci sono alcune tessere che hanno questo simbolo, poi c'è anche una "miglioria" del Golem (il braccio sinistro) che permette di eseguire un'azione Golem in più *"ogni volta che eseguite l'azione Lavoro"*. Non è chiaro se questo significa che l'azione gratis si può fare ogni volta che si ha un bonus "martello" oppure se vale esclusivamente quando si usa l'azione Lavoro (biglia) della Sinagoga. Che ci dite?

R - Il bonus del braccio destro vale solo quando si esegue l'azione biglia "Lavoro". È indicato a pagina 18.

(8) - Studenti: quando uno studente arriva a fine strada e deve muovere di nuovo (a seguito di un bonus o dell'attivazione di un Golem) cosa succede? Ormai era troppo tardi e non avevamo più la lucidità giusta per spulciare le regole: tu cosa ci dici? Dove troviamo la risposta?

R - Lo studente che dovrebbe muovere quando è già arrivato alla sezione X semplicemente perde il movimento. Succede abbastanza raramente comunque, ma non abbiamo previsto alcuna compensazione.