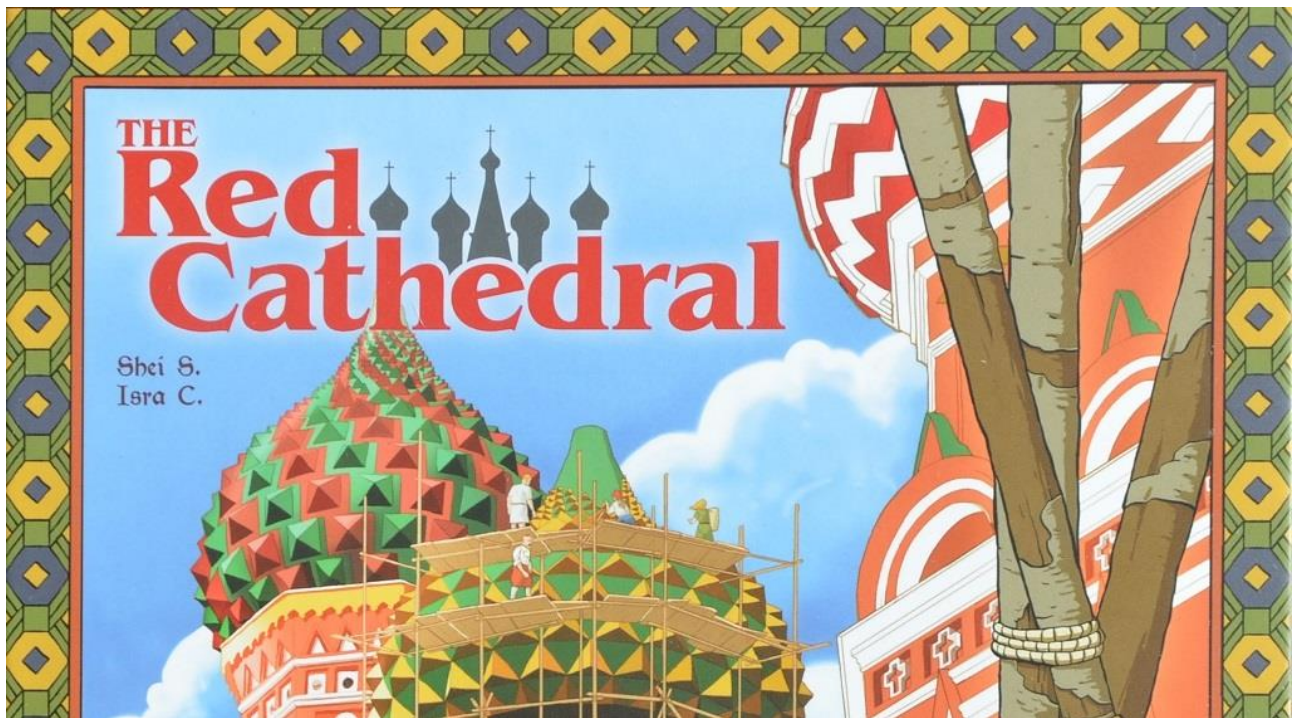


RED CATHEDRAL

Lo Zar Ivan il Terribile decide di costruire la cattedrale di Mosca



Introduzione

Per giocare a **Red Cathedral** dobbiamo entrare nei panni di imprenditori edili nella Mosca del 15° secolo e saremo in gara con altri concorrenti per costruire la cattedrale di San Basilio, una basilica molto particolare con le sue torri e le sue cuspidi.

Il gioco, edito da Devir, può essere praticato da 1-4 partecipanti, di età uguale o superiore a 10 anni, e la sua durata dipende molto da quante persone sono sedute al tavolo.

Non è un gioco complesso, e sfrutta la meccanica del “piazzamento lavoratori” per la costruzione della cattedrale, insieme a una sorta di “gestione dadi” per l’acquisto delle risorse necessarie all’avanzamento dei lavori.

Le partite sono abbastanza interattive e divertenti, anche perché c’è sempre qualcosa da fare, però in alcuni momenti la scelta delle azioni “giuste” diventa fondamentale, e per questo non crediamo che possa essere adatto a famiglie o giocatori saltuari, a meno che una persona esperta non spieghi per bene le regole e non resti al tavolo per consigliare gli altri nelle prime partite

Unboxing

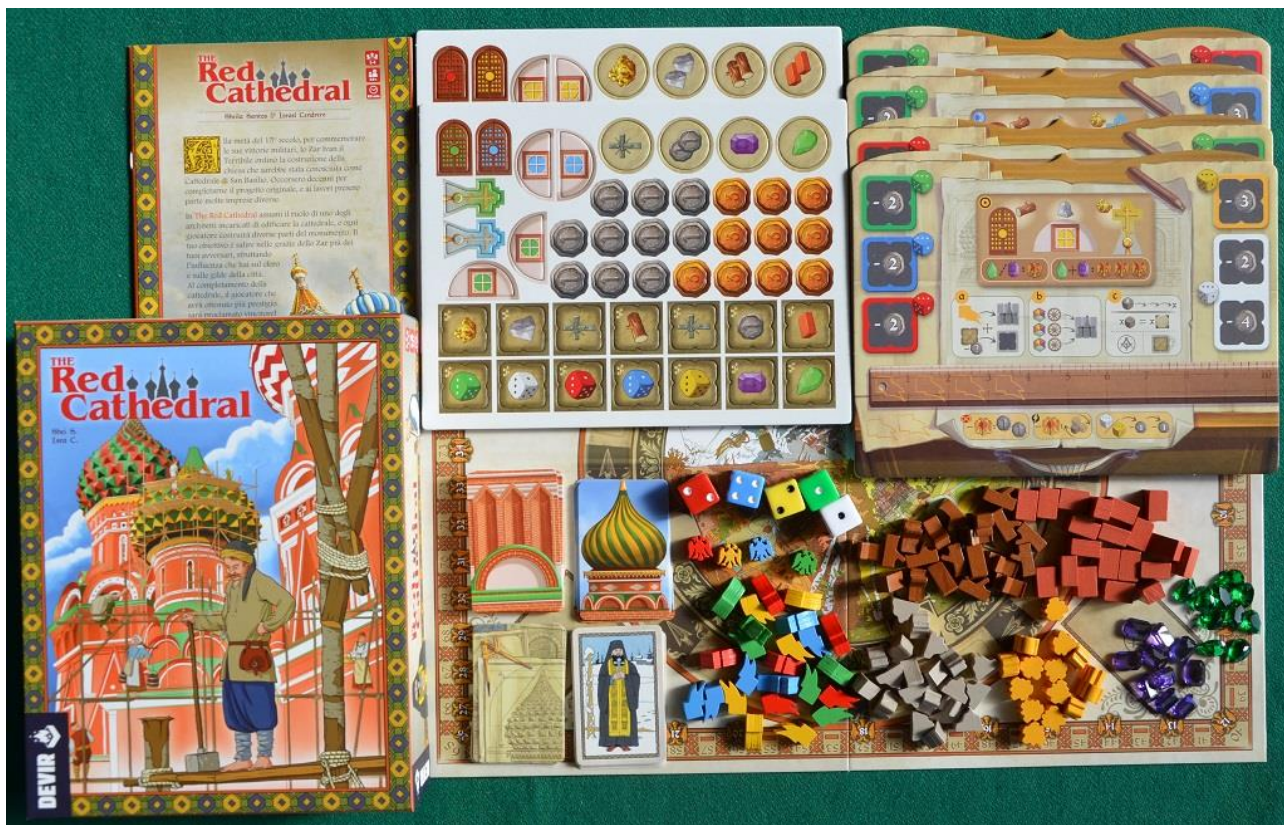


Foto 1 – I componenti.

I componenti di **Red Cathedral** sono tutti di buona fattura e piacevoli all'occhio: fra loro notiamo il tabellone centrale (dove si acquistano le materie prime), le quattro plance sagomate per i giocatori, due fustelle (con tutte le tessere da staccare), un mazzo di carte (divise in vari tipi), ed un po' di segnalini di legno e plastica colorati per risorse e gioielli.

La confezione comprende anche quattro libretti con il regolamento, in quattro lingue diverse, di piccolo formato (A5) e di agevole lettura, anche se a volte le spiegazioni sono state divise in diverse sezioni: proprio per questo prima di iniziare a giocare è bene leggere tutto attentamente per evitare di trovarsi in difficoltà durante la partita. Ogni sezione spiega chiaramente le azioni fattibili, ma bisogna avere chiaro quali saranno i concatenamenti fra le varie sezioni.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a tre, che ci sembra quella più indovinata.

Per prima cosa bisogna sapere... in quanti giocare: il setup infatti dipende in parte dal numero dei partecipanti. Poi si piazza il tabellone al centro del tavolo e si posano su di esso quattro carte “Gilda” (estratte a caso dai rispettivi mazzetti) e, sempre a caso, gli 8 gettoni “risorsa”. Si completa il tabellone lanciando i 5 dadi “D6” colorati, uno alla volta, mettendone uno per settore della ruota centrale.

Infine si estrae una delle carte “Progetto di Costruzione” dal mazzetto relativo al numero dei giocatori. Queste carte indicano quante “torri” si dovranno costruire e l’altezza di ognuna di esse: si estraggono allora i mazzetti dei “basamenti”, delle “sezioni intermedie” e della “cupole” e si posano in tavola le carte richieste dal “Progetto”.



Foto 3 – Il Progetto della cattedrale mostra 5 torri di altezza variabile.

La foto 3 qui sopra mostra, come esempio, come preparare la costruzione della basilica in una partita di **Red Cathedral** con tre giocatori, basandosi sul Progetto che vedete sulla sinistra. In basso ci sono 5 carte “Basamento”, al centro il numero di “Sezioni Intermedie” indicate dal Progetto (che varia da carta a carta) ed ogni torre è infine coperta da una “Cupola”. Su tutte le sezioni si deve posare una tessera “Bottega” (quelle quadrate che vedete su ogni carta), il cui uso sarà spiegato fra poco.

I giocatori ricevono infine una plancia personale, 6 lavoratori (rappresentati da bandiere di legno colorato), da 3 a 5 monete (Rubli naturalmente) a seconda della loro posizione nel turno iniziale ed alcune tessere “Decorazione” (le potete vedere al centro della foto).



Foto 4 – La plancia personale ad inizio partita.

Soffermiamoci ancora un istante sulle plance perché dobbiamo rilevare che ogni giocatore ha a disposizione un magazzino di 10 posti (quattro dei quali sono occupati da altrettante bandiere ad inizio partita) e 6 caselle colorate con un simbolo del dado a fianco: una rossa, blu, gialla e verde e due bianche, la cui disposizione è diversa in ogni plancia.

Vedremo fra poco a cosa servono queste caselle.

Tutto è pronto e possiamo dare l'avvio ai lavori con la posa della prima pietra alla presenza dello Zar in persona.

Il Gioco

In ogni turno di **Red Cathedral** i giocatori devono scegliere una delle tre azioni che seguono:

- (a) – Prenotare una sezione della cattedrale;
- (b) – Costruire una o più sezioni di cattedrale;
- (c) – Ottenere delle risorse.

Sono possibili anche due azioni complementari:

- (d) – scambiare uno o più Punti Prestigio (PP) per ottenere 2 Rubli a punto;
- (e) – spendere 1 PP per ritirare i dadi sul tabellone delle risorse.



Foto 5 – Cattedrale in costruzione dopo qualche turno: notare che alcune sezioni sono già complete (per esempio a sinistra in basso), mentre altre sono state solo “prenotate” (nelle due torri di destra).

Le prime azioni di tutti i giocatori sono ovviamente delle “prenotazioni”: si prende una delle bandierine dalla propria plancia e la si posa su una sezione della cattedrale, facendo attenzione che sia una delle basi (che sono sempre prenotabili) o una sezione al di sopra di un’altra già prenotata. La foto 5 qui sopra ci fa vedere alcuni esempi di prenotazione: la bandierina gialla nella torre di destra è stata posizionata correttamente perché sotto c’è una bandiera verde che a sua volta è sopra la rossa. Notiamo nuovamente che ad inizio partita su ogni sezione della cattedrale è stata posata una tessera “Bottega” che viene presa dal giocatore che prenota la corrispondente sezione (e per il suo uso abbiate ancora un po’ di pazienza).

“Costruire” una sezione della Basilica a **Red Cathedral** significa spostare un certo numero di “Risorse” su una o più carte dove è già presente una bandiera del proprio colore, ma ogni volta che si sceglie questa azione si possono spostare al massimo 3 risorse a turno. Tornando all’esempio precedente, e considerando sempre la colonna di destra, vediamo che il Rosso può costruire la sua sezione “Base” portando 1 mattone, 2 pietre e 1 ametista su quella carta; al verde basterebbero una pietra e un’ametista, mentre al giallo servono un legno, un oro ed un’ametista. Quando TUTTE le

risorse richieste sono state posate su una carta essa viene girata e al giocatore vengono assegnati i “Rubli” indicati in alto a sinistra (3-1-0 nel nostro esempio) ed i Punti Ricompensa (PR) stampati in alto a destra (7-3-8 nel nostro caso).

Dopo aver girato la carta le risorse usate sono rimesse nella riserva generale, mentre la bandiera resta sul posto ad indicare chi ha costruito quella sezione.

Per procurarsi i materiali necessari a completare i lavori in corso i giocatori devono utilizzare l’azione “Ottenere delle Risorse” che si esegue sull’apposito tabellone (vedere la Foto 6 qui sotto). Prima della partita, se lo ricordate, abbiamo piazzato su questo tabellone gli otto gettoni che rappresentano le risorse, uno per settore, e lanciato i dadi, uno alla volta, mettendo il primo al centro della sezione con il gettone “Croce” (in alto a destra nella foto) e gli altri al centro dei quattro settori successivi.



Foto 6 – Il tabellone per l’acquisto delle Risorse necessarie alle costruzioni.

Dai mazzetti delle carte “Gilda” avevamo infine estratto a caso quattro carte da usare come Bonus in partita: nei quattro angoli del tabellone vedete quelle pescate durante uno dei nostri test.

I giocatori che vogliono ottenere delle risorse devono scegliere un dado, spostarlo del numero di spazi indicato dal suo valore e quindi raccogliere le risorse mostrate sul gettone di quel settore moltiplicate per il valore del dado.

Se, per esempio, spostiamo il dado blu della Foto 6, esso arriverà subito dietro al bianco ed il giocatore otterrà fino ad un massimo di $2 \times 4 = 8$ mattoni (sempre che abbia posto nel suo magazzino,

naturalmente); spostando il 6 rosso esso si posizionerà subito dopo il verde ed il giocatore potrebbe prendere fino a 12 legni; ecc.



Foto 7 – I Gettoni Risorsa.

Oltre alle risorse il giocatore può usufruire del Bonus della Gilda di quella zona (ogni Gilda sovrintende a due settori del tabellone, come si vede sulla fotografia). Così, riprendendo il nostro esempio, il giocatore che ha mosso il dado blu potrebbe scartare tre materiali diversi dal suo magazzino per ottenere 1 PP oppure guadagnare 1 PR, mentre quello che ha spostato il Rosso potrebbe vendere un materiale qualsiasi per ottenere un Rublo, oppure pagare 2 Rubli per acquistare un materiale a sua scelta.

Da notare che sul bordo del tabellone di **Red Cathedral** ci sono due diverse “piste”: una serve a calcolare i PR (Punti Rendita) mentre l'altra, con le caselle a forma di Aquila serve a tener conto dei PP (Punti Prestigio) che sono quelli validi per la vittoria. Inizialmente si avanza di un PP ogni 4 PR (bordo in basso nella Foto 6), che diventano 3 PR sull'altro lato, poi 2 PR ed infine i due tracciati coincidono sul lato di destra. Questo significa che spendere dei PP nella prima parte della partita è piuttosto oneroso.



Foto 8 – La plancia di un giocatore durante la partita.

Avevamo anticipato che prenotando una sezione di Cattedrale da costruire si prendeva possesso anche della tessera “Bottega” posata su quella carta: queste tessere possono essere veramente utili, durante la partita per regalare ai giocatori dei bonus particolari. La Foto 7 qui sopra ci mostra la plancia di un giocatore durante una partita: come vedete essa contiene 6 spazi colorati (uno rosso, blu, giallo e verde e due bianchi) fatti apposta per “ospitare” le tessere bottega.

I giocatori ottengono i “bonus” quando utilizzano un dado con lo stesso colore della casella che contiene una tessera “Bottega”. Se il nostro amico utilizza per esempio il dado rosso (in alto a sinistra) riceve in omaggio 1 Risorsa “Smeraldo”; se utilizzasse il dado blu otterrebbe anche una risorsa di quelle che si trovano di fianco al dado rosso sul tabellone, e così via. Conviene quindi tenere sempre qualche Rublo da parte, soprattutto ad inizio partita, per pagare il costo di piazzamento di queste “Botteghe” (il costo è di 2-3-4 rubli)



Foto 9 – La dotazione iniziale dei Giocatori: notare le quattro tessere dei Decor.

L'ultimo elemento di **Red Cathedral** da considerare sono le “decorazioni” che tutti i giocatori possono aggiungere ad una sezione della Cattedrale già costruita e, come si vede nella Foto 8 qui sopra, ognuno parte con 4 diversi “decori”: un portone (da costruire sui Basamenti) due rosoni (per le sezioni intermedie) ed una croce (per la cupola).

Se riuscite a dare velocemente un'altra occhiata alla Foto 7 vi accorgete che il costo per applicare questi decori è di 1 legno (portone), 1 pietra (rosoni) o 1 oro (croce): aggiungendo 1 pietra preziosa a quei materiali si guadagna 1 PP, mentre se le aggiungiamo entrambe (smaraldo e ametista) otterremo 3 PP. Questi decori si possono costruire su una qualsiasi sezione completata, indipendentemente da chi l'ha costruita: oltre a far guadagnare qualche PP i decori servono anche per il calcolo del punteggio.

La partita termina quando un giocatore costruisce la sua sesta sezione di Cattedrale (ricevendo in premio 3 PP): ad ogni “torre” della cattedrale si assegnano 2 punti per ogni sezione completamente costruita, poi si contano le bandiere ed i decori di ogni colore e chi ha la maggioranza riceve un numero di PP pari al punteggio della torre, mentre al secondo classificato va la metà di quei punti e al terzo... la metà della metà.

Naturalmente vince chi ha ottenuto più PP.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 10 – Le tessere “Bottega”.

Nella prima fase di una partita a **Red Cathedral** la cosa migliore è prenotare 3-4 sezioni da costruire: in questo modo saprete dove concentrare le vostre ricerche di materie prime, ma otterrete anche 3-4 tessere “Bottega” che sono davvero molto utili. Naturalmente occorre guadagnare qualche rublo per pagare la posa delle Botteghe nella propria plancia, ed il modo più veloce è quello di costruire rapidamente la prima sezione di Cattedrale per incassare il premio in denaro (oltre ai PP): quindi cercate di prenotare le prime sezioni in maniera accorta per assicurarvi rapidamente almeno 3-4 rubli.

Usate al meglio i vostri decori: se piazzati correttamente essi non solo possono fornirvi 9-12 PP extra (l'equivalente di quanto può guadagnare una torre “media” nel calcolo di fine partita) ma anche aiutarvi a raggiungere la maggioranza in almeno una delle torri.



Foto 11 – Le monete di Red Cathedral sono i rubli.

Ricordate che a **Red Cathedral** i soldi sono sempre molto scarsi durante l'intera partita, per cui cercate di approfittare delle Gilde, se possibile, per scambiare merci che avete in abbondanza per ottenere qualche rublo extra. In caso contrario è del tutto inutile riempire il magazzino con una sola merce: meglio incassare qualcosa di meno ma tenere lo spazio non solo per le risorse che vi servono a terminare una costruzione, ma anche per averne qualcuna di più da usare come scorta.

Non chiudete una sezione, anche se avete tutte le merci necessarie, senza prima aver verificato se qualche avversario sia in grado di piazzare un decoro proprio lì per venirvi a rompere le scatole dove state per ottenere la maggioranza: se capirete che effettivamente questo rischio esiste lasciate pure la costruzione incompleta (solitamente con una sola merce mancante, che ovviamente avete già messo da parte) e poi chiudetela in un momento più sicuro o quando gli avversari hanno usato i loro decori.

Sempre per questo motivo bisogna tenere gli occhi ben aperti sul lavoro dei concorrenti: non fatevi sorprendere nella “vostra” torre rischiando di perdere la maggioranza per una disattenzione.

Ricordate che a fine partita, dopo che un giocatore ha costruito la sua sesta sezione, gli avversari possono effettuare ancora un turno, e poiché in un turno si possono posare tre diverse risorse se avete giocato bene potrete chiudere tre diversi cantieri (oppure un solo cantiere ed uno o due decori in altre sezioni). A volte questo può bastare ad assumere la maggioranza in una o due torri.



Foto 12 – In alto vediamo alcune carte “Progetto” per 2-3-4 giocatori, mentre in basso c’è qualche esempio delle carte “Ivan il Terribile” per il gioco in solitario.

Neppure in **Red Cathedral** manca la sezione dedicata al “gioco in solitario” (ormai è la moda del momento): in questa modalità il setup è simile a quello per DUE giocatori, ma dovremo utilizzare un mazzetto di carte supplementare (visto che dovremo vedercela proprio con il rappresentante di Ivan il Terribile) che consentono l’esecuzione di specifiche azioni (comunque le stesse di quelle standard) per il nostro avversario.

Commento finale

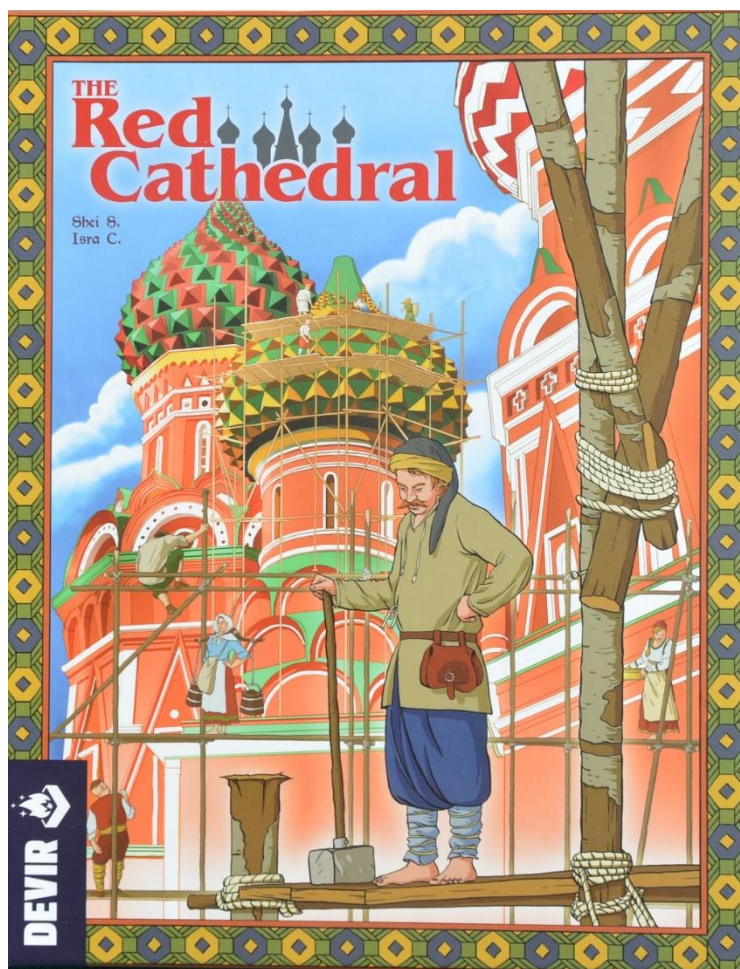


Foto 13 – La scatola del gioco.

A noi **Red Cathedral** è piaciuto: non è così complicato da dovere impegnare a fondo il cervello ad ogni azione, e lascia parecchio spazio all’iniziativa dei giocatori: questo permette a tutti di divertirsi fino all’ultimo, anche quando non si hanno più speranze per la vittoria. La maggior parte delle nostre partite si è decisa solo alle ultimissime mosse, quando in certe torri abbiamo assistito a dei “ribaltoni” inaspettati per ottenere la maggioranza, ma tutti, vincenti e perdenti, hanno apprezzato il tipo di gioco e le meccaniche utilizzate che, pur essendo singolarmente dei “classici”, sono state qui amalgamate in maniera molto positiva.

Purtroppo non si tratta di un gioco per “famiglie” e non ha “attecchito” neppure presso qualche giocatore saltuario a cui lo abbiamo proposto: nonostante le regole siano davvero stringate per loro erano troppo “complicate” e si sono persi un po’ dopo qualche mossa. Lo consigliamo quindi soprattutto a chi ama i “german” e ai giocatori esperti perché, se il tavolo è composto di partecipanti con uguale esperienza, essi daranno il via a partite molto competitive e fino all’ultimo “mattoni” (o decoro).