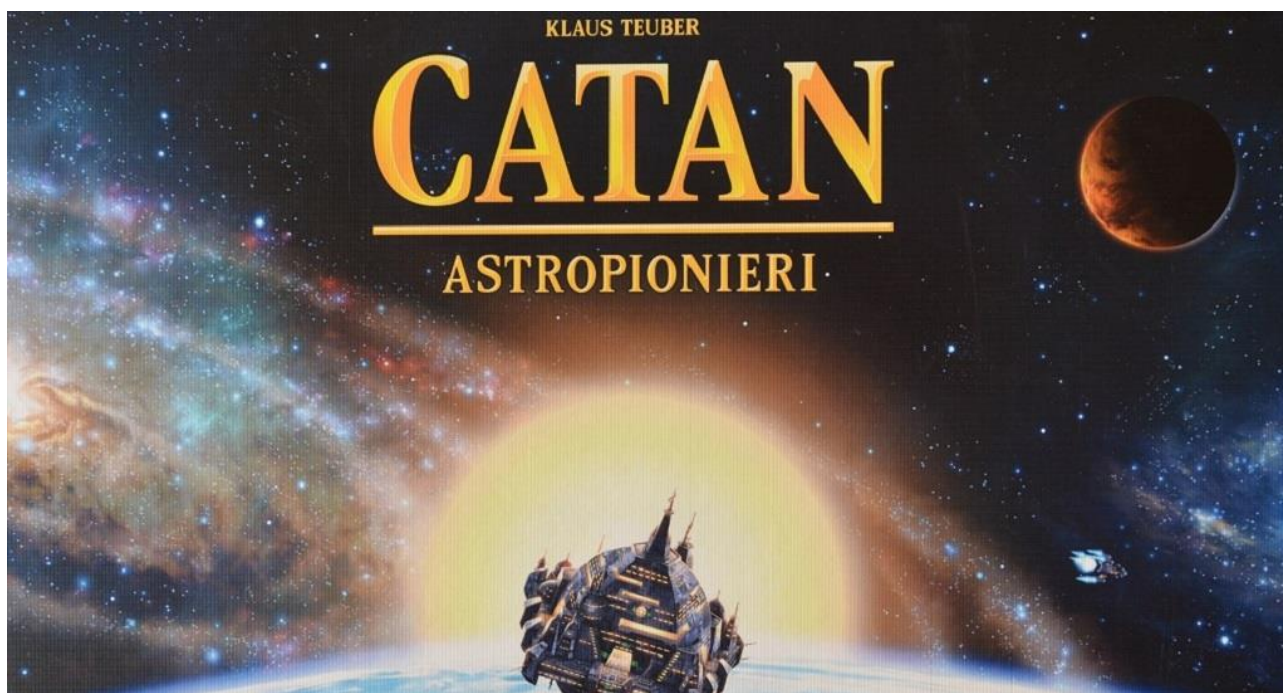


CATAN STARFARERS (Astropionieri)

La saga di Catan si sviluppa nello Spazio alla ricerca di nuovi pianeti e risorse.



Introduzione

Era in 1995 quando i primi coloni arrivarono nell'isola di **Catan** (vedere anche il nostro articolo, pubblicato il 31 luglio 2017) ed in pochi anni crearono nuovi villaggi, le prime città ed una rete di strade per sfruttarne appieno le risorse; impararono anche a costruire le navi necessarie alla conquista delle isole vicine e solo quattro anni più tardi, era il 1999, avevano fatto un balzo tecnologico così grande da poter lanciare i primi razzi interplanetari alla conquista del cosmo (con *Die Sternefahrer von Catan*).

Quest'ultimo gioco venne ripresentato a distanza di vent'anni in una nuova edizione riveduta e corretta (e con uno scatolone ancora più grande dell'originale) e finalmente eccolo approdare anche in Italia, con il nome di **Catan Astropionieri**, grazie a [Giochi Uniti](#).

Ai tantissimi entusiasti di Catan dobbiamo subito far presente che si tratta di qualcosa di molto diverso da quello a cui sono abituati, ed anche se restano alcune somiglianze con il gioco base in realtà siamo su tutt'altro... pianeta, è proprio il caso di dirlo. Si gioca sempre in quattro, ma l'età consigliata è di 12 anni o più ed il tempo di una partita arriva tranquillamente a 120 minuti, cioè al doppio di Coloni.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Qualcuno dei lettori a suo tempo aveva forse acquistato *Sternenfahrer* (disponibile solo in tedesco, almeno all'epoca in cui ce lo siamo procurato noi) e quindi sarà interessato a capire quali siano le differenze con **Catan Astronauti**: a loro è dedicato un breve resoconto che troverete alla fine di questa recensione.

A tutti gli altri l'apertura della scatola (295x370x120 mm) farà subito venire l'acquolina in bocca: un grande tabellone (540x840 mm) in sei pezzi da unire ad incastro (e con una serie di inserti per variare la disposizione dei pianeti); quattro "astronavi madre" di plastica color bronzo, alte circa 20 centimetri; i segnalini dei giocatori (vere miniature di stazioni spaziali, razzi interplanetari, ecc.); le grandi carte "incontro" e "Amicizia", ecc.

Molto interessante è soprattutto il nuovo "look" delle Astronavi, che le rende non solo più realistiche ma anche più robuste (le vecchie avevano la punta che si rompeva facilmente): inoltre esse sono provviste di idonei incastri e fori per agganciare facilmente tutti gli accessori (propulsori, cannoni laser e moduli di carico).

Il regolamento è in italiano, in 8 pagine riccamente illustrate, ed è accompagnato da un "almanacco" di 20 pagine dove, come è ormai abitudine in questa "saga", sono elencate in ordine alfabetico tutte le parole "chiave" del gioco, con una spiegazione più dettagliata e dai riferimenti ad altre.

Davvero nulla da dire sulla componentistica.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tabellone montato e con pianeti ed avamposti già installati.

Prima di iniziare la preparazione di **Catan Astropionieri** bisogna trovare... un tavolo abbastanza grande da contenere il tabellone (540x840 mm) e i due termoformati per accessori, lasciando inoltre abbastanza spazio per i giocatori e i loro segnalini. Le sei plance del tabellone (da de-fustellare) si incastrano fra loro mantenendo 15 sagome vuote entro le quali verranno inserite delle speciali tessere che mostrano gruppi di tre pianeti, avamposti alieni e/o lo spazio stellato (vedere Foto 2 per un esempio di composizione). Sulla parte destra del tabellone sono stampati 4 gruppi di 3 pianeti sui quali verranno installati i segnalini di partenza di ogni giocatore e cioè uno “spazioporto” (formato da un segnalino “colonia” e da una “piattaforma spaziale”); una astronave coloniale (formata da una “colonia” e da un “razzo”) e due semplici “colonie”.



Foto 3 – La dotazione iniziale dei segnalini di ogni giocatore.

La foto 3 mostra in dettaglio quali sono i segnalini di plastica colorata che ogni giocatore riceve ad inizio partita: sulla sinistra ci sono i tre “razzi”, in alto vediamo i tre spazioporti, al centro sei colonie, in basso 7 stazioni commerciali. In basso a sinistra infine c’è il marcatore per il tracciato dei Punti Vittoria (PV).

Ma gli elementi che attirano maggiormente l’attenzione in **Catan Astropionieri** sono ovviamente le quattro “astronavi madre”: si tratta di grossi razzi composti da due elementi di plastica color bronzo, la “fusoliera” infatti si stacca dal corpo, permettendo così di inserire al suo interno 5 sfere di plastica colorata (due gialle, una rossa, una blu e una nera). Esse serviranno a regolare la velocità delle astronavi durante la fase di movimento, come vedremo più avanti.



Foto 4 - Le astronavi Madre.

La struttura dell'astronave è stata pensata per poterle aggiungere tre tipi di accessori: "Propulsori" (da installare sulle alette in basso, negli appositi fori), "Moduli di Carico" (da inserire nei fori della fusoliera) e "Cannoni Laser" (da incastrare nelle feritoie dell'ogiva).

Prima di partire bisogna preparare i cinque mazzi di carte "Risorsa", i quattro mazzetti del commercio (uno per ogni razza aliena) e quello degli incontri. Le risorse sono costituite da "cibo" (che si trova sui pianeti verdi), "minerale" (pianeti rossi), "carburante atomico" (pianeti gialli), "carbonio" (pianeti blu) e "merci" generiche (pianeti a strisce viola). Per iniziare a giocare si devono prendere 8 carte di ogni risorsa, mescolarle insieme e formare con esse un ulteriore (e molto importante) mazzo "Rifornimento".



Foto 5 - le carte Risorsa.

Infine si posano i gettoni numerati, girandoli sul dorso e dividendoli in base ai diversi simboli, per piazzarli, sempre coperti, sui simboli dello stesso tipo stampati su tutti i pianeti del tabellone. Come ultima operazione si girano i gettoni dei pianeti di partenza: i numeri che vedete, come sempre in Catan, servono ad attribuire nuove risorse lanciando due dadi “D6”.

Tutti i giocatori ricevono la loro dotazione di segnalini colorati, un propulsore, 3 carte Rifornimento ed una “mezza medaglia”.

Il Gioco

Catan Astropionieri si svolge secondo una sequenza sempre uguale:

(1) – Il giocatore di turno lancia i due dadi e TUTTI raccolgono le risorse dei pianeti su cui è posato un segnalino con il numero uscito ed a cui sono adiacenti un astroporto o una colonia. Il concetto di adiacenza è un po’ diverso da quelli di Coloni di Catan. Ogni gruppo di pianeti ha infatti

tre punti su cui si può costruire, e cioè i vertici degli esagoni che sono adiacenti a due pianeti diversi, come si vede nella Foto 6 qui sotto;



Foto 6 – Partita in corso: si distinguono bene i punti in cui si possono costruire colonie, astroporti o stazioni commerciali.

- (2) – In base alla posizione del loro marcatore sul tracciato dei PV, tutti i giocatori ricevono ora 2-1-0 carte dal mazzo del Rifornimento. Tenete presente questa “novità” perché è molto importante, soprattutto ad inizio partita, come vedremo;
- (3) – I giocatori possono poi commerciare (ma esclusivamente con quello di turno) ed in questa fase è anche possibile scambiare 3 carte risorsa uguali per prenderne una di un tipo diverso;
- (4) - Il giocatore di turno infine può costruire nuovi manufatti, razzi, stazioni, ecc. pagando le risorse indicate sulla carta riassuntiva. Particolare attenzione va data al tipo di astronave che si vuole realizzare: per commerciare con gli alieni bisogna prendere una stazione di commercio e metterci sopra un razzo, mentre per colonizzare nuovi pianeti occorrono una colonia e un razzo.
- (5) - Infine c'è la fase di volo, completamente nuova: è qui che le astronavi appena costruite o quelle già in viaggio nello spazio possono muoversi verso le rispettive destinazioni. Per calcolare la loro “velocità” (ovvero di quanti vertici d’esagono possono muovere) si usa l’astronave madre, rovesciandola, agitandola ben bene e raddrizzandola per fare apparire due palline nella parte bassa: in base al colore delle palline si ottiene un numero, a cui vanno aggiunti tanti “vertici” quanti sono i propulsori già montati sull’astronave madre. Da notare che se esca la pallina NERA la velocità è fissa a 3 vertici, ma prima di muoversi il giocatore deve eseguire un incontro. Il suo vicino di sinistra prende allora una carta e legge quanto scritto: solitamente si tratta di dare o meno delle risorse all’alieno che si incontra, in cambio di bonus (soprattutto mezze medaglie) o... penalità (se l’interlocutore non è soddisfatto della proposta).



Foto 7 – I rappresentanti delle razze aliene garantiscono 2 PV a chi li possiede.

Quando un razzo “coloniale” di **Catan Astropionieri** arriva su un gruppo di pianeti tutti i gettoni vengono girati per mostrare il loro valore numerico, così il giocatore è in grado di decidere se fermarsi e fondare una nuova colonia oppure proseguire il viaggio cercando qualcosa di meglio.

Quando invece un razzo “commerciale” arriva su un avamposto alieno deposita la stazione commerciale e sceglie una carta “Amicizia” di quella razza per beneficiare di un bonus permanente: il primo ad arrivare prende anche la “figurina 3D” di un rappresentante di quella stessa razza (vedere Foto 7) che vale 2 PV e che viene mantenuta finché qualche avversario non installa un maggior numero di stazioni commerciali.



Foto 8 – I cinque gettoni speciali: 3 pirati e 2 pianeti di ghiaccio.

Fra i gettoni posati inizialmente su tutti i pianeti ve ne sono 5 speciali che rappresentano tre fortezze dei Pirati spaziali o due pianeti di ghiaccio: per posare una colonia in questa zona bisogna attrezzare l'Astronave Madre con un numero di cannoni laser o di Moduli di carico pari a quelli indicati sui gettoni. A quel punto i pirati o il ghiaccio sono sconfitti ed il giocatore conserva il gettone conquistato, che vale 1 PV. La partita termina nel turno in cui un giocatore raggiunge o supera i 15 PV, così calcolati: 1 PV per ogni Colonia costruita, 2 PV per ogni Spazioporto, 2 PV per ogni figurina aliena posseduta, 1 PV per ogni gettone conquistato (Pirati o Ghiaccio) e 1 PV per ogni coppia di mezze medaglie guadagnate.

Qualche considerazione e suggerimento

I primi turni di **Catan Astropionieri** si svolgono quando il punteggio dei giocatori si trova fra 4 e 7 PV (tutti partono infatti con due colonie e 1 astroporto, cioè con 4 PV) che dà diritto a prendere, oltre a quelle guadagnate con i dadi, 2 carte dal mazzo "Rifornimento". Bisogna approfittare di questa "abbondanza" per costruire quasi subito tutti e tre i razzi (magari con due colonie ed una stazione commerciale) per poi lanciarli nello spazio.



Foto 9 – Partita in corso.

Prima di atterrare su nuovi pianeti continuate a riempirvi le mani di carte “Rifornimento” e costruite anche Propulsori e cannoni laser (o moduli di carico se avete scoperto un pianeta di Ghiaccio), così quando arriverete a destinazione non perderete tempo, potrete subito distruggere i Pirati ed installare una colonia sul loro pianeta.

Quando arrivate ad un nuovo gruppo di pianeti non decidete subito di atterrare e creare una colonia, ma guardate prima quali sono i numeri che appaiono sui gettoni e poi, eventualmente, modificate la vostra rotta per mettere la vostra costruzione in un posto più remunerativo (con i numeri 5 e 10, per esempio, che statisticamente usciranno più spesso di altri). Subito dopo cercate di trasformare rapidamente una colonia in Astroporto in modo da poter costruire i nuovi razzi in questa zona e ridurre così la lunghezza dei viaggi.



Foto 10 – Esempio di Carte Amicizia che si possono scegliere sugli avamposti alieni.

Sugli avamposti alieni di **Catan Astropionieri** non si guadagnano risorse, ma ogni stazione commerciale costruita permette di scegliere una carta Amicizia, ognuna delle quali offre un bonus specifico: la prima carta in alto a sinistra della Foto 10, per esempio, permette di scambiare carte risorsa “Cibo” ad un rapporto di 2:1 (anziché lo standard 3:1); quella in alto a destra permette di costruire gratis un Propulsore ed un Cannone Laser; quella in Basso a sinistra regala una risorsa Carburante ogni volta che se ne raccoglie qualcuna dopo il tiro dei dadi; quella in basso a destra permette di comprare una mezza medaglia pagandola con una carta Merce; ecc.

Inoltre avere il controllo di una “figurina” del Rappresentante Alieno dell’avamposto permette di mettere 2 PV in saccoccia: non fatevelo portare via da un avversario e se vedete che qualcuno minaccia di portare una stazione commerciale sul vostro avamposto provvedete a costruirne immediatamente un’altra anche voi per mantenere la superiorità numerica.



Foto 11 – Astronavi Madre in corso di allestimento.

Raggiungere i pianeti più lontani dalla Base non è facile, neppure dopo aver costruito dei nuovi Astroporti nei gruppi di pianeti intermedi. È quindi consigliabile equipaggiare le proprie astronavi con almeno 4-5 Propulsori, il che significa che si potranno fare viaggi di 5- 10 vertici alla volta. Se poi avete qualche coppia di carte rosse o blu extra, usatele immediatamente per inserire anche dei Moduli di Carico o dei Cannoni sulla vostra astronave. Avere il numero giusto di questi accessori quando si scoprono covi di Pirati o Pianeti di Ghiaccio vi farà risparmiare un sacco di tempo per la costruzione di una nuova colonia e vi eviterà la beffa di farvi precedere da un avversario più equipaggiato.

Commento finale



Foto 12 – La scatola di Catan Astropionieri.

La nostra collezione comprende praticamente tutte le scatole della **saga di Catan**, (date un'occhiata anche al nostro articolo del 2 Agosto 2017) alcune delle quali non sono mai state pubblicate in Italia: l'unico titolo che avevamo provato una sola volta era proprio *Sternenfahrer von Catan* perché lo avevamo acquistato in lingua tedesca e la traduzione "artigianale" dell'epoca non era molto chiara.

La pubblicazione di **Catan Astropionieri** è stata quindi una bella sorpresa ed ha rilanciato la voglia di provare questo "fuori serie". Sappiate però che, contrariamente al gioco base, qui le partite durano almeno un paio di orette, non solo perché lo spazio da esplorare è molto vasto e quindi serve tempo per costruire nuovi razzi e farli arrivare sui pianeti, ma anche per la maggiore attenzione necessaria alla programmazione delle proprie azioni in modo da evitare di essere esclusi dalla spartizione dei pianeti più interessanti.

Tuttavia questo "sforzo" extra viene ampiamente ricambiato dalla soddisfazione di avere esplorato mondi così lontani, stretto amicizia con popoli alieni e guadagnato prestigio e risorse con investimenti ben mirati. Questo soddisfa i partecipanti indipendentemente dalla classifica finale, come raramente accade in altri giochi: se poi la vittoria vi arriderà, beh, la soddisfazione sarà sicuramente doppia, anche se, a nostro avviso in questo gioco vale più che mai il detto... "l'importante è partecipare".

"Si ringrazia la ditta **GIOCHI UNITI** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"

DIFFERENZE FRA L'EDIZIONE DEL 1999 E QUELLA DEL 2019

- 1 – Il tabellone originale (560x840 mm) è in un pezzo unico ripiegabile, con pianeti ed avamposti prestampati. Il nuovo è quasi uguale come dimensioni (540x840 mm) ma in 6 pezzi da montare ad incastro e con delle “finestre” entro cui inserire pianeti ed avamposti alieni. Per questo sono forniti 15 pezzi da de-fustellare e da posizionare secondo il suggerimento delle regole (specie per le prime partite) o totalmente a caso;
- 2 – Le 4 plance dei giocatori (90x270 mm) sono state sostituite da 12 carte sommario (80x120 mm): 3 per ogni partecipante;
- 3 – Le quattro “Astronavi Madre” hanno più o meno le stesse dimensioni ma il look è molto più realistico e aggiungere propulsori, cannoni e moduli di carico ora è molto più semplice perché basta incastrare i pezzi in appositi fori sul razzo. Nel vecchio si trattava di aggiungere dischetti ed anelli, mentre la punta dei razzi era piuttosto fragile e si poteva rompere facilmente.
- 4 – I “segnalini” dei giocatori, delle miniature di plastica colorata che rappresentano razzi, colonie, stazioni commerciali e spazioporto, sono rimasti praticamente gli stessi;
- 5 – I “marcatori” segnapunti sono ora dei dischetti di plastica colorata e non dei cilindretti di legno;
- 6 – Le carte “Risorsa (Minerali, Carburante, Carbonio, Cibo e Merci) sono sempre le stesse, ma naturalmente la grafica è stata molto migliorata;
- 7 – Le carte “Incontro” hanno mantenuto la stessa dimensione (80x120 mm) ma la grafica e la leggibilità sono state molto migliorate;
- 8 – Le carte “Amicizia” della nuova edizione sono di formato molto più grande (80x120 mm) rispetto alle vecchie (44x68 mm), ma il loro numero è invariato: 5 per ogni razza aliena;
- 9 – Nella nuova edizione sono stati aggiunti 5 segnalini “Alieno” da de-fustellare e montare su apposite basette: ognuno di essi garantisce 2 PV a chi ne è in possesso. Nella vecchia edizione questi alieni erano rappresentati da gettoni da de-fustellare;
- 10 – I gettoni con i numeri sono gli stessi, ma quelli nuovi sul retro hanno dei simboli, anziché dei colori;
- 11 – I 40 anelli “Fama” di plastica argentata della vecchia edizione sono stati sostituiti da 40 “Mezze Medaglie” da de-fustellare;
- 12 – Entrambe le scatole contengono due termoformati di plastica nera per riporre in ordine tutti i componenti (carte e segnalini vari), ma quelli della nuova edizione sono più grandi ed hanno una forma arrotondata molto più... moderna.