

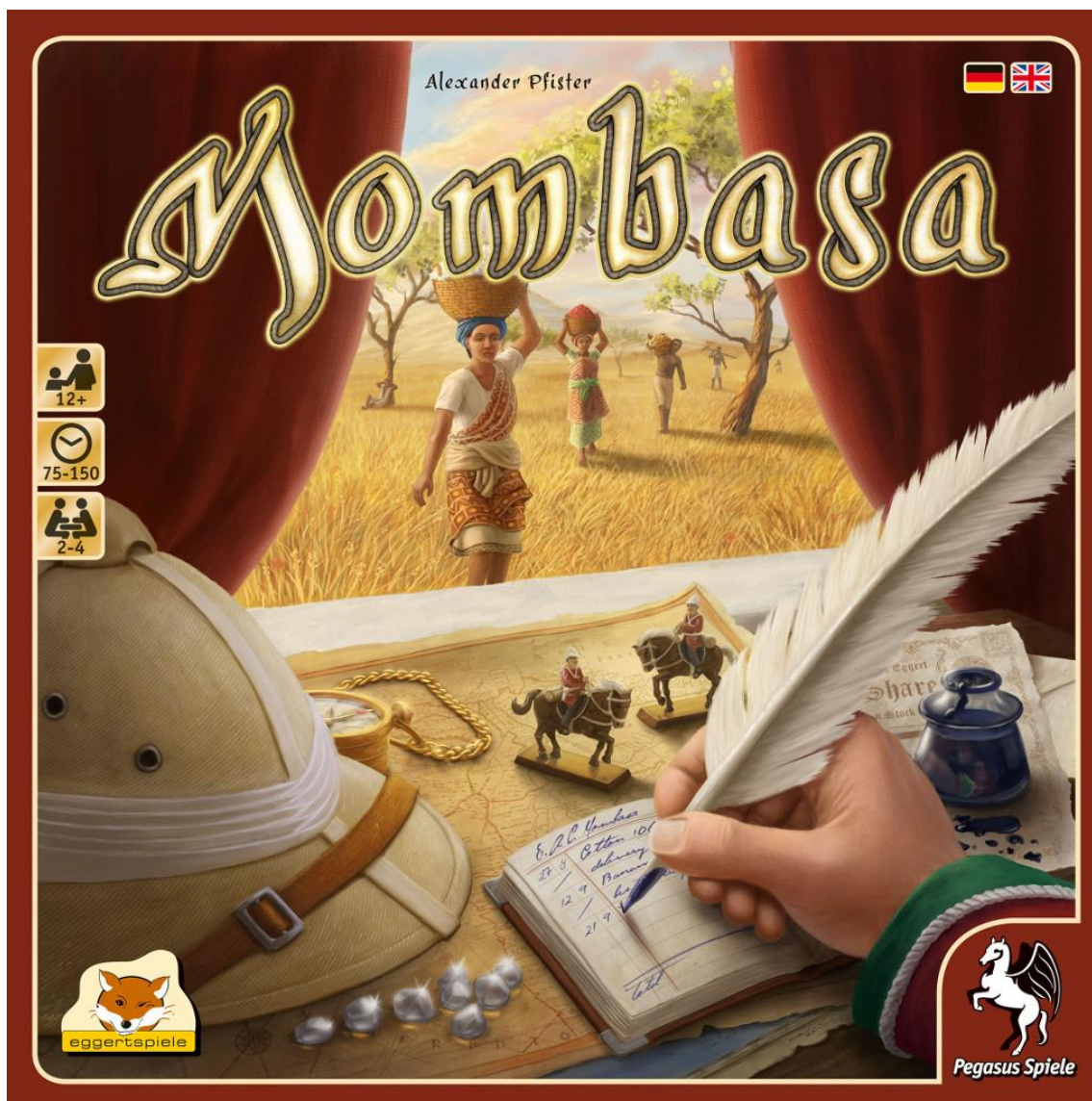
MOMBASA

Africa: Nel 1800 è un continente ricco e ...



Mombasa è attualmente la seconda città del Kenya, con un porto molto attivo: all'epoca in cui è stato "ambientato" il gioco era un protettorato inglese ed alla fine dell'800 diventò parte della British East Africa Association che ne fece anche il terminale della ferrovia che partiva dall'Uganda. Saint Louis era invece all'epoca la capitale dell'Africa Occidentale Francese, mentre Città del Capo era al centro di una colonia inglese nel Sud Africa e Il Cairo, capitale egiziana, si preparava a dare fama e gloria a Lawrence d'Arabia.

La storia dello sviluppo "commerciale" di queste città africane ha dato spunto all'austriaco Alexander Pfister per creare un gioco divertente ma di difficoltà medio/alta dove la parte di "esplorazione" del territorio si combina (in maniera alquanto astratta, per la verità) con il "commercio" ed il trasporto ferroviario. La durata delle partite e la profondità di gioco lo rendono un titolo adatto ai giocatori più esperti.



La scatola

Unboxing

All'apertura della scatola di Mombasa notiamo immediatamente che il tabellone ci propone una mappa molto schematica dell'Africa, divisa in zone, su cui sono stati sovrapposti riquadri e caselle di vario tipo. Attorno a questa base devono essere posizionate quattro plance formate ognuna da due pezzi da montare ad incastro: le ferrovie. Visti gli attuali standard grafici, il tutto non è, sinceramente, molto invitante ma fortunatamente al tabellone si richiede soprattutto una funzione operativa e il pubblico a cui si rivolge non è certo il più attento agli aspetti puramente estetici.



Il tabellone di gioco

Completano la dotazione:

- quattro serie di "casette" di legno colorato (le basi commerciali che verranno installate nelle zone del tabellone),
- quattro serie di pedine di legno colorato per i giocatori (con colori diversi dalle casette),
- quattro serie di mazzi di 9 carte formato mignon (44x67 mm) che forniranno le materie prime iniziali ai giocatori,
- un mazzo di 44 carte "azione" delle stesse dimensioni
- monete
- tessere a forma di "libro" e di "scrivania" ed altri ammenicoli vari che vedremo meglio nel corso dell'esposizione.

Nel complesso la realizzazione è buona, con materiali robusti e di qualità. Il regolamento (nell'antipatico e poco maneggevole formato 280x280 mm) è ben scritto e ben tradotto in italiano, con tante foto ed esempi per una facile lettura: pur avendo tante "sfaccettature" in

realità bastano pochi turni della prima partita per imparare la meccanica e difficilmente bisogna ricorrere alle regole per continuare a giocare

Preparazione (Set-Up)

Il set-up di Mombasa richiede un po' di tempo perché la maggior parte del materiale deve essere distribuita sul tabellone con una certa attenzione: per questo consiglio di utilizzare subito tanti sacchettiini trasparenti per tenere ben divisi i componenti e facilitare così la preparazione evitando inutili tempi morti. Le cassette vanno stipate nelle rispettive basi di partenza (Mombasa, Saint Louis, Cairo e Cape Town), una per casella; i libri devono essere divisi nelle tre categorie (A, B e C) mettendone inizialmente quattro per tipo nelle apposite caselle e tenendo a disposizione le altre per il prosieguo del gioco; le carte "Azione" vanno a loro volta divise in categorie (A, B, C, D ed E) e mescolate separatamente, sovrapponendo in seguito i mazzetti e posando sul tabellone le prime 12 della categoria "A" (in tre colonne parallele), ecc. Il risultato finale è un tabellone davvero pieno di roba: il vantaggio di questo set-up è che tutto è disponibile fin dall'inizio ed a portata di mano dei giocatori e quindi l'[ergonomia](#) è davvero buona.

Ad ogni partecipante vengono consegnati una plancia personale, le 9 carte del mazzetto corrispondente al colore scelto, 1 calamaio, 1 diamante, 1 moneta, 4 gettoni ferrovia e 2-5 cilindretti "bonus" (il numero varia a seconda dei partecipanti).



Tessere Bonus

A fianco del tabellone vengono poste anche quattro tessere "bonus" speciali" che saranno a disposizione dei giocatori ad ogni turno: esse vengono "prenotate" usando gli appositi cilindretti per essere poi usate nel turno successivo.

Non resta che sorteggiare il Primo Giocatore per dare il via a Mombasa: a questo scopo si utilizzano quattro carte "esploratore" (numerate da 1 a 4) ad ognuna delle quali è abbinata una tessera "scrivania" diversa. I giocatori piazzano queste tessere sulle loro plance mettendovi sopra il calamaio ed usando immediatamente il relativo bonus (diverso per tutti) che consente di far avanzare una pedina di "X" caselle sulla ferrovia indicata o incassare subito 1 punto diamante. Tutti poi estraggono dal loro mazzetto le carte indicate sulla tessera per metterle in "riserva" nella parte alta della plancia.



Plancia Giocatore

Ogni plancia mostra due "percorsi" che serviranno ad acquisire una buona parte dei Punti Vittoria (PV) alla fine della partita.

Sulla sinistra c'è una pista formata da 28 cuscini... pardon, caselle sulla quale avanzerà la pedina "diamante": al raggiungimento della casella n° 6 i giocatori guadagnano 10 PV, che diventano 15 se si raggiunge la casella 9, e così via fino ad arrivare a 60 PV al termine del percorso.

Sulla destra c'è una pista di 15 caselle sulla quale si poseranno i libri acquisiti dal tabellone sui quali in seguito verrà fatto avanzare il calamaio con l'aiuto di un "contabile": anche qui si guadagnano PV; 10 alla 3a casella, 15 alla 5a e così via fino ai 60 PV dell'ultima casella.

Sui lati superiore ed inferiore della plancia sono evidenziati 5 spazi (tre dei quali colorati) accanto ai quali verranno giocate le carte azione: inizialmente si potranno usare solo tre carte a turno, ma nel corso della partita esse diventeranno 4 o 5 in base al percorso fatto da diamante e calamaio sulle rispettive piste.

Da notare che dopo aver preso dimestichezza con il gioco (un paio di partite sono sufficienti) è possibile cambiare il set-up delle ferrovie usando apposite carte da estrarre casualmente (esse permetteranno di utilizzare anche il retro delle sagome con nuovi punteggi e nuovi bonus) e quello delle scrivanie: in quest'ultimo caso non si usano più le tessere segnate sulle carte "esploratore" ma se ne distribuiscono, in modo aleatorio, due a tutti ed ogni giocatore ne sceglie una da piazzare sulla sua plancia acquisendo come sempre i relativi bonus.

Il Gioco

In Mombasa bisogna cercare di diventare il giocatore più ricco alla fine della partita (ogni moneta equivale ad 1 PV): per riuscirci si sommeranno il denaro rimasto, il valore delle azioni ferroviarie che si sono acquisite ed i PV acquisiti in base alla posizione raggiunta dal diamante e dal calamaio nei rispettivi percorsi. All'inizio di ogni turno TUTTI devono posare tre carte coperte sotto la parte inferiore della loro plancia: esse vengono scoperte contemporaneamente e, dopo avere dato un'occhiata se si sono acquisite delle maggioranze, si parte dal primo giocatore per eseguire una serie di turni a rotazione, durante i quali si utilizzeranno le carte scoperte e/o i cilindretti bonus.

Le carte sono le seguenti:

- Merci (di tre tipi: banane, caffè e cotone) con "valore" da 1 a 4;
- Esploratori, con "valore" da 1 a 3;
- Contabili, con "forza" da 1 a 3;
- Mercanti di diamanti (alcuni dei quali abbinati a delle azioni ferroviarie);
- Azioni delle compagnie ferroviarie.

Ogni carta ha un suo "costo", rappresentato da un numero rosso sull'angolo in basso a destra, che può variare da 0 a 3. A parte le carte "gratuite" ricevute ad inizio partita i giocatori possono acquistarne delle nuove fra quelle in esposizione su tabellone.



Carta in vendita

Il prezzo finale di acquisto è dato dalla somma del "costo" puro e semplice della carta e dal valore "extra" indicato sul tabellone a fianco della carta stessa (che varia da 0 a 3). Per pagare si usano normalmente le carte merci esposte sotto la plancia, ma in alcuni casi sarà possibile usare invece delle monete.

Le carte acquistate vengono subito aggiunte alla mano del giocatore e potranno essere utilizzate già nel turno successivo. Le carte usate per l'acquisto vengono invece girate e non saranno più utilizzabili per quel turno. E qui vorrei sottolineare una regola che nelle primissime partite viene spesso sottovalutata o addirittura dimenticata: le "merci" possono infatti essere usate anche per fare avanzare i propri segnalini sulle ferrovie. A volte succede che dopo avere effettuato un acquisto resti una carta di valore "1" con la quale è impossibile comprare qualcos'altro, ma che può essere benissimo usata per avanzare di una casella in una ferrovia a scelta. Attenzione poi alle "maggioranze": in alcune partite a Mombasa è successo che le carte da "1" hanno permesso addirittura di vincerne una! Non bisogna dunque trascurare nulla di quel che avete posato sotto la vostra plancia.

Le carte "esploratore" hanno invece una funzione diversa: devono essere usate TUTTE INSIEME ed esclusivamente per fare espandere una delle quattro compagnie ferroviarie all'interno del territorio africano. La somma del valore delle carte esplorazione usate (più eventuali bonus acquisiti) equivale al totale dei "Punti Esplorazione (PE)" che possono essere spesi: il giocatore decide quale compagnia utilizzare, in base alla sua posizione sulle varie ferrovie, e, partendo dalla stazione principale o da un'area dove esiste già occupata da quel colore, può piazzare altre casette in aree adiacenti, pagando 1 PE per attraversare un confine sottile o 2 PE per un confine grosso. Se l'area di arrivo è occupata da una casetta di altre compagnie la spesa sale di +1 PE ma la casetta concorrente viene tolta e rimessa nella sua base di partenza.

Le carte "contabile" permettono di fare avanzare il proprio calamaio sui libri acquisiti precedentemente e posati sulla plancia personale: prima di sfruttare questo movimento è anche possibile pagare 2 monete per girare (neutralizzandolo) un libro a scelta. I libri si acquistano con dei "Punti Contabilità (PC)" disponibili sulla mappa, su certe azioni bonus e, ovviamente, sulle carte Contabile.



Libri disponibili

Ogni libro è diviso in due sezioni: nella parte alta ci sono delle icone che indicano le condizioni per farvi transitare il calamaio (per esempio avere 2 PE sulla carte scoperte sotto alla plancia, oppure 1 banana e 1 caffè, ecc.) mentre nella parte bassa c'è il premio che il giocatore acquisisce fermandosi su quel libro (diamanti, monete, ecc.).

Usando il contabile, il giocatore fa avanzare il suo calamaio di un libro se ne soddisfa le condizioni e poi sul libro successivo, e così via. E' chiaro che prima di utilizzare questa azione bisogna prepararsi adeguatamente, scegliendo prima i libri giusti dal tabellone e piazzandoli poi in una successione ottimale: per esempio un libro con 2 PE, uno con 1 PE ed 1 Banana, ed uno con 2 Banane possono essere serviti TUTTI giocando il contabile, una carta con 2 esploratori ed una con 2 banane e facendo così avanzare di tre spazi il calamaio. Avanzare col calamaio non è obbligatorio e non è neppure necessario avanzare di tutte le caselle consentite: a volte infatti fermarsi prima permette di incamerare un bonus più importante, tuttavia non bisogna dimenticare che lo scopo di questo movimento è soprattutto di fare PV extra, quindi più si avanza e meglio è. Può anche succedere che il giocatore non abbia i requisiti necessari per l'avanzamento: in questo caso il Contabile può essere usato per rovesciare un libro e/o per acquistare nuovi libri con i PC indicati sulla carta (1-2-3). Il giocatore può usare questi PC anche per convertirli in monete (1 PC = 1 Moneta). Da notare che i libri di categoria "A" sono più facili da utilizzare, mentre quelli "B" e "C" sono più complessi ma offrono bonus migliori. Inoltre alcune caselle della pista vietano l'uso di libri "A".

I "mercanti" si acquistano solo sul tabellone perché nessuno di essi è disponibile fra le carte di base. Il loro scopo è semplicemente quello di fare avanzare di una o più caselle il diamante sull'apposita pista della plancia. Alcuni mercanti regalano anche qualche moneta, oppure permettono di avanzare di qualche casella extra in base alle miniere occupate dalla compagnia ferroviaria che porta il loro colore, ed alcuni regalano anche un'azione ferroviaria gratuita. Questi ultimi sono ovviamente fra i più ricercati perché non solo fanno avanzare il diamante ogni volta che vengono giocati, ma a fine partita regalano punti con le compagnie ferroviarie.

Le carte "azione ferroviaria" arrivano solo verso la fine del gioco (il mazzo delle carte viene "preparato" in tal senso prima della partita) ed il loro unico scopo è quello di incrementare il punteggio delle varie compagnie: il costo di acquisto è "0", per cui si paga solo l'extra prezzo stampato sulla griglia del tabellone. E' consigliabile cercare di... arraffarne il maggior numero possibile per aumentare con poca spesa il proprio score o per correre ai ripari se si è rimasti troppo indietro in una compagnia che si è invece piuttosto ben sviluppata.



Caselle Bonus

I giocatori hanno a disposizione dei cilindretti colorati: nel gioco a tre o a quattro ognuno ne possiede 2 ma salgono a 3 se si è solo in due. La scatola di Mombasa ne prevede però 5 in totale, 2 dei quali si usano solo se è in vigore la ferrovia A2 (che ne regala uno al raggiungimento di una speciale casella del percorso, ed un secondo poco più avanti).

Il tabellone mostra ben 11 caselle bonus :

- Casella "Primo giocatore": chi posa un suo segnalino qui sarà il primo a giocare nel turno successivo e può immediatamente spendere 1 PC per acquistare un libro o ricevere una moneta.
- Casella "Acquistare Carte con monete": il giocatore paga una moneta e può subito acquistare una nuova carta pagandola con le monete anziché con le merci
- Casella "Vendita carte": il giocatore può vendere una delle carte che ha in mano per ricevere 2 monete in più del suo valore.
- Caselle di "Maggioranza" (sono quattro: esplorazione, banane, caffè e cotone): il giocatore riceve il bonus indicato in base al valore totale delle carte scoperte di quel tipo sulla sua plancia;

- Casella +1 : pagando 1 moneta il giocatore riceve la tessera "+1" che incrementerà il valore di una sua carta nel turno successivo;
- Caselle Tessere : pagando 2 monete il giocatore prenderà una tessera "contabile" o "mercante" o "esploratore" da usare nel turno successivo.



Plancia in uso

In una partita di Mombasa tutti i giocatori partono usando 3 carte a turno, ma nel corso della partita esse possono diventare 4 o 5 se il diamante raggiunge l'ottava casella del suo tracciato e/o se il calamaio arriva sul quinto libro della plancia: entrambe le caselle infatti sbloccano una postazione extra. Poter giocare con 4 o 5 carte, aggiungendo magari anche una "tessera" bonus, apre impostazioni tattiche molto più interessanti e permette di ottenere delle maggioranze con maggiore facilità o di effettuare esplorazioni molto più aggressive.

Tuttavia è molto difficile ottenere entrambe le postazioni allo stesso momento senza rischiare di restare senza carte importanti o di trovarsi poi in difficoltà nelle esplorazioni. Meglio perciò, a mio avviso, concentrarsi su una pista alla volta e programmare la propria strategia per arrivare il più in fretta possibile a quell'obiettivo. Per esempio acquistando un paio di carte "mercante" (da giocare in turni alternati) e cercando di ottenere anche la tessera Bonus del Mercante si può arrivare in 2-3 turni a portare il diamante alla nona casella del tracciato, liberando la quarta postazione (e garantendo anche 15 PV). Solo allora ci si potrà concentrare sui libri per cercare di raggiungere il sesto libro, sapendo di poter contare su una carta extra a turno (grazie alla postazione liberata dal diamante) e possibilmente anche sulla tessera Bonus del "Contabile". Così si può sbloccare rapidamente la quinta postazione (e 15 PV). Ovviamente è anche possibile una strategia inversa, partendo dai libri per poi concentrarsi sui diamanti

Il tabellone di Mombasa contiene 24 aree da esplorare: solo due di esse non posseggono nulla, mentre le altre 22 contengono 5 tipi di bonus:

- 1 o 2 diamanti;
- 1 o 2 avanzamenti ferroviari;
- 1 o 2 miniere;
- 1 o 2 PC (punti contabili);
- 1 o 2 monete.

Quando un giocatore usa l'azione ESPLORARE utilizza i suoi PE per piazzare casette in aree adiacenti ed incassarne i bonus. Gli avanzamenti ferroviari devono essere applicati solo al segnalino sulla linea che si sta usando: con le casette nere, per esempio, si avanza sulla ferrovia di Mombasa, con quelle bianche a Saint Louis, ecc.

Da notare che Mombasa e Cairo sono adiacenti a quattro aree distinte, mentre Cape Town e Saint Louis ne hanno solo due, ma i bonus sono più potenti. Sono piccoli dettagli che permettono tuttavia di farsi un'idea di come e quando giocare le carte esplorazione per massimizzarne i vantaggi. Tutte e quattro le città hanno 15 caselle (e quindi 15 casette, divise in 3 colonne da 5): 6 di esse, una volta liberate, mostrano una moneta mentre le 3 terminali di ogni colonna ne mostrano due. A fine partita il numero di monete VISIBILI verrà conteggiato per il calcolo dei PV. Attenzione: una casetta sloggiata da un'area deve essere rimessa nella sua città ricoprendo così una casella e riducendo spesso il numero di monete visibili. Fortunatamente le caselle con due monete una volta liberate non possono mai essere riacquistate.



Le ferrovie

Ogni ferrovia è composta da 22 caselle: ci sono due tappe intermedie, che permettono di usufruire di bonus specifici, e sei livelli azionari (si parte da 1 e si può arrivare a 8 su due linee ed a 9 sulle altre due). Quando una sua pedina raggiunge o supera una tappa intermedia il giocatore incassa 1 o 2 monete ed usufruisce permanentemente del bonus relativo: sconti per l'acquisto di altre carte, punti diamante, punti PC, punti PE, supervalutazione delle carte da vendere, ecc. A fine partita si guarda invece a che livello azionario sono arrivati i rispettivi marcatori e si moltiplica questo valore per il numero di monete scoperte nella città adiacente: il risultato indica i PV aggiudicati ai giocatori.

Dopo le prime 2-3 partite consiglio di utilizzare la regola per il piazzamento aleatorio delle ferrovie attorno al tabellone di Mombasa perché sul retro delle plance standard ci sono bonus diversi che permettono variazioni delle proprie strategie e le diverse "combinazioni" rinnovano costantemente il gioco.

Bottom Line

Difficile dire se esista una strategia vincente a Mombasa. La distribuzione aleatoria delle ferrovie, le tessere iniziali sotto al calamaio e l'esposizione sul tabellone delle carte da acquistare infatti variano da partita a partita. Inoltre è difficile programmare esattamente le proprie mosse perché molto dipende dalla situazione in campo e dai bonus disponibili (sulle tessere o sulla mappa).



Partita in corso

In linea di massima sarebbe opportuno cercare di raggiungere in fretta le condizioni per avere almeno una postazione extra sulla plancia in modo da giocare gli ultimi turni con più carte ed quindi in condizioni più vantaggiose.

Fare sempre attenzione alla colonna in cui piazzare le carte sulla plancia, tenendo d'occhio la fila degli scarti che si sono accumulati sulla parte in alto: se, per esempio, si vuole eseguire un bel turno di esplorazione è bene mettere le carte col casco nella stessa colonna, in modo da prelevarle poi tutte insieme ed avere quasi sicuramente anche la maggioranza. Se invece si desidera prendere a tutti i costi dal tabellone una "certa" carta è meglio avere almeno una colonna con merci dello stesso tipo che permettano l'acquisto anche a prezzi alti (oltre alla quasi certa maggioranza in quella merce).

Parlando di maggioranze capiterà molto spesso che due o più giocatori, scoprendo le carte, si accorgano di essere alla pari in una delle quattro categorie: a questo punto inizierà un sottile gioco psicologico per costringere gli avversari a giocare per primi quel tipo di carte e poter quindi reclamare la maggioranza al proprio turno. Attenzione dunque a non utilizzare troppo presto entrambi i cilindretti perché in tal caso... non avrete più la

possibilità di reclamare il bonus. E questo, credetemi, accade molto più spesso di quello che si possa pensare.

Le monete sono necessarie soprattutto per pagare le tessere bonus e, quando è possibile, per acquistare direttamente le carte dal tabellone. Fin dall'inizio è quindi necessario cercare di avere sempre almeno qualche moneta da parte, senza scordare che i PC possono essere trasformati in soldi, se e quando necessario. Salvo esigenze eccezionali, bisognerebbe cercare di prenotare una tessera bonus ad ogni turno, pur sapendo che spesso non si otterrà proprio quella più necessaria: tutte però possono essere utili, quindi meglio averle.

Per quanto riguarda invece le ferrovie il discorso è più complesso: inutile cercare di avanzare a tutti i costi DA SOLI in una di esse perché anche se si riuscisse a svuotare l'intera stazione di partenza i giocatori avversari sarebbero successivamente in grado di espellere la maggior parte delle casette per sostenere le loro ferrovie. E' bene ricordare che le aree della mappa sono solo 24 e le casette delle quattro compagnie sono, in totale, 60, quindi non ci sarà mai posto per tutte. Meglio allora mettersi sulla scia di un altro giocatore e collaborare con lui con esplorazioni successive in modo da piazzare in campo il maggior numero di casette e proteggerle in due dagli attacchi nemici. Impossibile poi riuscire ad avanzare in maniera sensibile su tutte le ferrovie: non ci sono né le risorse né il tempo per riuscirci. E' dunque consigliabile concentrarsi su un paio di esse (quella sulla quale si aveva avuto il bonus al set-up, per esempio, ed un'altra dove il segnalino è già arrivato più o meno ad un terzo del percorso) e cercare di raggiungere nelle altre le caselle relative al primo o secondo certificato, se possibile (ma senza forzare troppo il gioco in tal senso). Poi, verso la fine della partita, ci si può concentrare sulle carte con un "certificato azionario" esposte sul tabellone per fare punti extra nelle ferrovie di maggior valore.

Mombasa ha a mio avviso una grande [profondità di gioco](#) ed è quindi adatto soprattutto a giocatori abituali o esperti perché richiede un costante lavoro di programmazione ed ottimizzazione delle proprie risorse, senza mai tralasciare le eventuali opportunità che dovessero presentarsi (tessere bonus, carte speciali, tessere libro che si "combinano" con quelle già piazzate, ecc.). I tempi morti sono davvero ridotti, grazie al fatto che tutti i giocatori scoprono le carte contemporaneamente e possono pensare a come utilizzarle al meglio anche durante il turno degli avversari.

Assolutamente consigliato.

Autore: Pfister Alexander

Grafica ed illustrazioni: Klemens Franz, Andreas Resch

Anno: 2015



Editor's Choice!

Pro: Mombasa è un titolo impegnativo che tuttavia offre molteplici strategie per cui anche i giocatori che restano un po' indietro possono recuperare punti adattando la loro strategia. Quasi sempre le partite si decidono solo all'ultimo turno. Buona l'interattività (grazie a esplorazione, acquisto carte, maggioranze, bonus, ecc.) e la ri-giocabilità. Buoni anche i materiali.

Contro: Grafica del tabellone non all'altezza dell'attuale stato dell'arte. Il "diamante" con cui vengono segnati i punti è un po' instabile e rischia di spostarsi troppo facilmente sulla pista in caso di scossoni del tavolo. Il regolamento "quadrato" è un po' ingombrante (ma questa è una questione di gusto personale).

Consigliato a: Giocatori assidui o esperti. Mombasa non si può insegnare ai più giovani o in famiglia perché, nonostante regole siano tutto sommato abbastanza semplici, tuttavia necessita di una programmazione abbastanza accurata ed una capacità di "adattamento" alla situazione per sfruttare tutte le opportunità che dovessero presentarsi.

Idoneità al solitario: assente

Incidenza della fortuna: bassa

Idoneità ai Neofiti: bassa.