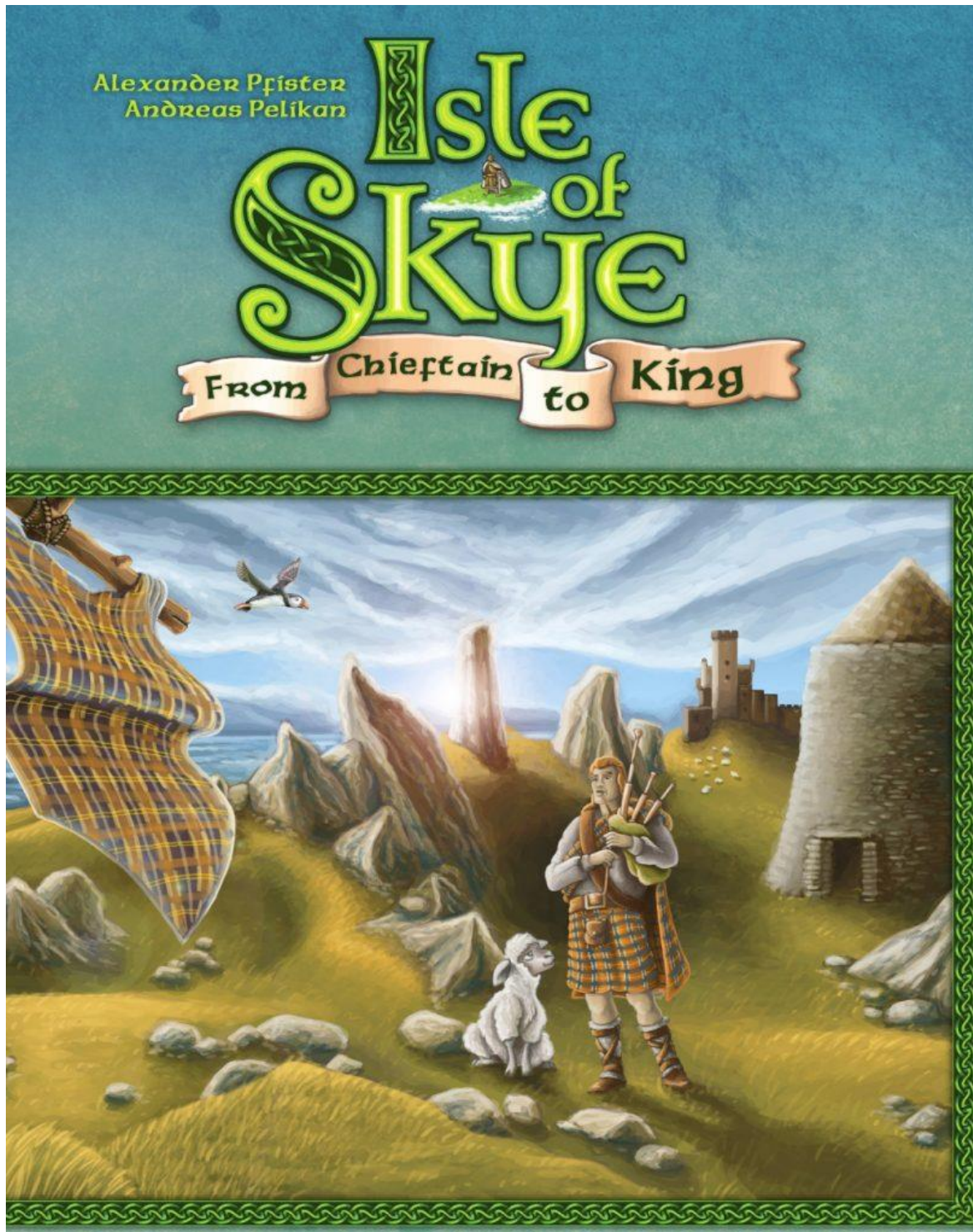


ISLE OF SKYE

Lotta per il primato in un'isola scozzese

Scozia, epoca medievale: sull'isola di Skye (la più grande dell'arcipelago delle Ebridi) è in atto una lotta fra i clan per ottenere il dominio totale. I capi delle cinque tribù più importanti decidono così di impadronirsi di porzioni dell'isola per costruirvi fattorie, porti o torri di guardia (che, data la somiglianza, chiamerò "[nuraghi](#)" nella mia esposizione) e diventare sempre più ricchi e potenti per poter sottomettere gli avversari.



La scatola del gioco

Unboxing

La scatola di Isle of Skye ha le ormai classiche misure della Mayfair Games (190x270x65 mm) ed è ben riempita di materiali. Attirano immediatamente l'attenzione le sei plance di tessere quadrate da defustellare ed il sacchettone di tela che dovrà contenerle. Il pensiero vola subito a Carcassonne e dal nostro interno si alza una vocina che dice: "Ecco, ci risiamo, si tratta sicuramente dell'ennesimo clone, cucinato stavolta in salsa nordica!".

Beh, per una volta non ascoltate quella vocina perché Isle of Skye non è affatto un clone di Carcassonne (anche se ovviamente ha preso ispirazione dall'ormai classico gioco di piazzamento tessere) e, almeno a nostro avviso, lo ha nettamente surclassato sul piano del gioco. La [difficoltà](#) può classificarsi come medio-bassa e la durata del gioco raramente supera i 60 minuti (fra giocatori che conoscono già le regole).



Unboxing

Le 78 tessere hanno dimensioni uguali a quelle di Carcassonne e mostrano tre tipi di terreno: pianura, montagna e mare. Molte hanno anche una stradina e tutte contengono uno o più piccoli disegni molto importanti per il gioco (fattorie, fari, nuraghi, [drakkars](#), barili di whiskey, bovini e pecore). 5 di queste tessere mostrano un "castello" colorato e vengono assegnate ai giocatori come "base" per il loro futuro feudo. 14 contengono una "pergamena" sulla quale sono stampati uno o due di quei disegni.



I sei tipi di tessere con pergamena

Ci sono in totale 2 tessere "pergamena" per ogni disegno. Poiché il grosso dei Punti Vittoria (PV) in Isle of Skye sarà assegnato in base alla combinazione di disegni e pergamene è bene dare n'occhiata più approfondita anche alle rimanenti 59 tessere: 11 hanno un solo disegno, 26 ne hanno due e 22 ne hanno tre. Da notare che questi disegni non appaiono con la stessa frequenza: ci sono infatti in totale (salvo errori) 13 fari, 14 nuraghi, 26 barili, 27 drakkars (ovviamente solo in tessere di are), 15 fattorie (in pianura), 15 bovini (in pianura) e 28 pecore (sempre in pianura).



Alcuni esempi di tessere terreno dove appaiono tutti i tipi di disegni

Oltre alle tessere la scatola di Isle of Skye contiene un piccolo tabellone (180x260 mm) "double face": il lato A è per giocare in 2-4 ed il lato B per 5 partecipanti. Completano la confezione un pugno di monete (da defustellare), 5 schermi (da montare ad inizio partita), 16 tessere "Punti Vittoria" (PV) ed alcuni segnalini di legno e cartone. La realizzazione complessiva è molto buona ed i materiali sono tutti robusti e di facile manipolazione. L'[ergonomia](#) del gioco è quindi perfetta. Anche il regolamento è stato curato attentamente, con esempi e molte illustrazioni a colori, e basta una sola lettura per capire le meccaniche ed iniziare a giocare.



Il tabellone, girato sul lato per 2-4 giocatori, a partita in corso.

Preparazione (Set-Up)

Il set-up è veloce e richiede davvero un impegno minimo: i giocatori montano i loro schermi (tre pezzi da incastrare), prendono il castello del colore corrispondente allo schermo e lo piazzano sul tavolo, mettono il loro marcatore colorato sulla pista dei PV e ricevono una tessera "scarto" (che raffigura un'accetta vichinga). Infine si piazza l'indicatore di turno sulla prima casella del tabellone e si prendono a caso 4 tessere "Punti Vittoria" da piazzare sulle quattro "finestre" del tabellone (si tratta di caselle con la stessa forma delle tessere). Queste tessere assegnano la maggior parte dei PV e quindi "guidano" i giocatori durante tutta la partita: il fatto che se ne scelgano solo 4 ad ogni partita aumenta ovviamente la vita "operativa" di Isle of Skye perché moltiplica le combinazioni con cui si marcano i punti.



Tutte le tessere con "punti Vittoria": solo quattro di esse, scelte casualmente, verranno utilizzate in una partita.[/caption]

II

Gioco

Assegnato il segnalino Primo giocatore si può finalmente partire: una partita si svolge in 6 turni (uno in meno con cinque giocatori, sul lato B de tabellone) ed ogni turno è composto da 6 fasi:

Fase 1 - Incasso: i giocatori ricevono 5 monete per il loro castello ed una moneta extra per ogni barile di whiskey collegato al castello da una strada. Le serate in Scozia sono fredde ed i rudi montanari delle Highlands hanno sempre qualche soldo da spendere alla taverna del castello, così i capi-clan recuperano un po' di liquidità per l'acquisto di nuovi terreni.



I castelli colorati dei giocatori, ovvero le tessere iniziali. Si nota la "rendita" fissa di 5 monete a turno.

A partire dal terzo turno i giocatori rimasti più indietro nella pista dei PV ricevono anche "X" monete per ognuno degli avversari che li precedono, dove X parte da 1 moneta nel terzo turno e cresce progressivamente fino a 4 monete nel sesto turno (nelle partite con quattro giocatori). In questo modo il gioco si auto-bilancia perché i soldi, come vedremo fra un attimo, sono necessari ad acquistare nuove tessere ed i prezzi di mercato... salgono rapidamente.

Fase 2 - Pesca delle tessere e Prezzi: tutti i giocatori pescano tre nuove tessere e le posano davanti al loro schermo, in modo che tutti possano vederle. Poi, dietro allo schermo, assegnano una o più monete a due delle tessere, mentre la terza verrà accoppiata alla tessera "accetta" a significare che verrà scartata. Questa è la fase più delicata perché, specialmente all'inizio, le poche monete di cui dispongono i giocatori devono essere utilizzate con giudizio: in parte saranno assegnate alle tessere ed in parte conservate in mano per poter fare qualche acquisto nella successiva fase 4).

Fase 3 - Scarto delle tessere: tutti sollevano i loro schermi e per prima cosa si scartano tutte le tessere accoppiate all'accetta. Attenzione: è obbligatorio assegnare sempre l'accetta ad una tessera, anche perché è il modo migliore per far sparire delle tessere che potrebbero diventare utili agli avversari. Ora è il momento di esaminare bene cosa hanno esposto gli avversari, quale sia il costo di ogni tessera terreno rimasta in gioco e di riflettere su quali siano quelle più interessanti o quelle ... meno costose per chi ha poco contante a disposizione

Fase 4 - Fase di Acquisto: partendo dal primo, ogni giocatore può acquistare UNA tessera da un avversario, pagando un numero di monete pari a quelle che lui aveva assegnato proprio a quella tessera. Il "venditore" incassa così i soldi pagati per l'acquisto e quelli da lui assegnati nella Fase 2. Non è sempre facile decidere quale tessera acquistare: è ovvio che quelle più interessanti sono state ben "prezzate" dai loro possessori e spesso costringono i compratori a... svenarsi, ma se il gioco vale la candela non bisogna esitare. Tutte le tessere rimaste invendute vengono incamerate dal

proprietario, il quale però deve pagare alla banca le monete che aveva offerto. Questo significa che al termine di questa fase qualche giocatore potrebbe trovarsi ad avere tre tessere (le due che aveva offerto e quella che ha appena acquistato) oppure una soltanto (se entrambe le sue offerte sono state acquistate dagli avversari).



Fase degli acquisti: un esempio di tessere messe in vendita. Al centro la famigerata "accetta" che farà scartare la tessera con due drakkars. A destra il territorio già acquisito. Il giocatore spera di conservare la tessera di destra (che ha prezzato con 5 monete) per cercare di chiudere in seguito un altro tratto di mare attorno alla pergamena. Il gettone tondo al centro indica il primo giocatore.]

Fase 5 - Ampliamento del proprio feudo: si tratta ora di sistemare le tessere acquisite allargando il proprio territorio. Rispetto a Carcassonne infatti ogni giocatore costruisce un SUO territorio personale: le regole per la posa delle nuove tessere sono però molto simili perché i lati a contatto devono essere dello stesso tipo (pianura con pianura, montagna con montagna o mare con mare). Le strade invece non contano: possiamo anche fare terminare un sentiero contro una montagna o dentro il mare, per esempio, ma tutti sanno che in Scozia non è facile aggirare tutte le barriere naturali, quindi nessuno si meraviglierà se durante una escursione il sentiero finirà in un burrone o contro una parete rocciosa.



Un esempio di ampliamento del proprio feudo

Fase 6 - Fine del turno e conteggio dei punti: prima di spiegare questa fase facciamo un passo indietro e torniamo al tabellone per osservare che il percorso del marcatore di turno è formato da una specie di ... ciotole con dei nastri colorati e delle lettere. Lettere e colori sono gli stessi delle "finestre" soprastanti, per cui alla fine di ogni turno si devono esaminare i nastri per sapere quali "Tessere PV" saranno conteggiate. Se, ad esempio, leggiamo A-B-D significa che dovremo fare riferimento alle tessere che occupano le finestre 1, 2 e 4 e vedere a cosa si riferiscono: potrebbero assegnare 1 PV per ogni pecora nel proprio territorio, oppure 1 PV per ogni tessera del territorio collegata al castello tramite una strada, o anche 5 PV al giocatore che ha più drakkar, ecc.

Terminato il conteggio e spostati i relativi marcatori sulla pista dei PV diventa nuovo Primo Giocatore quello a sinistra del vecchio e si ricomincia tutta la sequenza fino ad arrivare all'ultimo turno. A questo punto entrano in funzione le "pergamene" che appaiono nelle tessere del proprio territorio e che assegnano 1 PV ogni due pecore, due barili o due Drakkar, e 1 PV per ogni bovino, nuraghe, fattoria o faro. Completano il conteggio i soldi risparmiati che assegnano 1 PV ogni 5 monete.

ATTENZIONE: se i disegni che appaiono nella tessera con la pergamena si trovano in un territorio completamente chiuso (per esempio all'interno di un lago, o di una montagna o di un pascolo) il punteggio raddoppia.

Ovviamente chi ha più punti vince.

Bottom Line

Il meccanismo più innovativo di Isle of Skye sta ovviamente nella fase di acquisto delle tessere. Ad inizio partita la penuria di soldi spinge i giocatori a dare un valore basso alle tessere per restare con un po' di monete in mano per l'acquisto, dando la precedenza ai barili di whiskey (perché portano soldi extra nel turno successivo) ed alle pergamene. Poi, con il prosieguo della partita, la disponibilità di denaro aumenta e la "protezione" delle proprie tessere si fa più dura perché tutti le metteranno in vendita con valori sempre crescenti: se gli avversari vogliono veramente una tessera... saranno dunque costretti a pagarla sempre più cara, dando così all'avversario l'opportunità di disporre di molto denaro extra (quello dell'acquisto e quello dell'offerta iniziale) che potrà essere "investito" in quello stesso turno o nei successivi per fare acquisti ancora più importanti.

Naturalmente le tessere con le pergamene sono sempre molto ambite, ma cercare di accumularne tante senza riflettere è un errore perché si rischia di trascurare il punteggio dei singoli turni e quindi rendere molto difficile il recupero con le sole valutazioni di fine partita. Per questo è necessario prestare sempre attenzione alle Tessere PV che saranno valutate nel turno in corso e nel prossimo in modo da cercare di fare un bel bottino acquistando e piazzando correttamente i territori interessati dai bonus. Se, per esempio, il turno assegna PV per tutti gli animali adiacenti ad una fattoria, è inutile accumulare tessere con fari e drakkar: meglio cercare di impadronirsi di tessere con le fattorie e/o gli animali che abbiano anche, possibilmente, una pergamena.



Partita in corso

L'altra regola molto importante è quella del denaro extra concesso ai giocatori più indietro in classifica. Negli ultimi due turni l'ammontare del bonus per chi è ultimo può arrivare anche a 9-12

monete che vanno aggiunte alle normali rendite per castelli e whiskey. In questo modo egli potrà proteggere più efficacemente le tessere messe in vendita e, al contempo, acquistare quelle assolutamente indispensabili per il proprio territorio anche a prezzi molto elevati. Insomma nessuno è mai totalmente escluso dall'asta, tuttavia è bene fare attenzione all'uso del denaro nel primo turno, quando la disponibilità è piuttosto scarsa. E' bene però non contare sull'acquisizione "sicura" di una tessera perché, per quanto la potenza economica possa assicurare grandi disponibilità ad un giocatore, non bisogna mai dare per scontato l'acquisto di una tessera specifica! A proposito di "interferenze", capita spesso che i giocatori rimasti un po' indietro si... alleino tacitamente per comprare entrambe le tessere del giocatore in vantaggio in modo da costringerlo a rallentare la costruzione del suo territorio, e l'unica difesa contro questi attacchi è ... prezzare le proprie tessere con un valore molto alto: "le volete davvero ? allora pagatele così al prossimo turno mi rifaccio!!!"

Cercare di "chiudere" i territori attorno alle pergamene di maggior valore (il sistema è lo stesso che Carcassonne usa per le città) è un'altra buona tattica, spesso difficile da mettere in atto ma non impossibile se si fa bene attenzione a quali tessere sono offerte in ogni turno. A volte anzi è quasi preferibile rinunciare ad una pergamena sapendo che con una certa tessera presente sul mercato si riesce ad effettuare una "chiusura" perché a fine partita i Bonus delle pergamene "chiuse" sono raddoppiati.

A me questo Isle of Skye è piaciuto molto ed è stato divertente vedere certe facce "scettiche" ad inizio partita che hanno poi cambiato atteggiamento, spesso finendo per chiedere subito la rivincita. Praticamente non ci sono [tempi morti](#) perché alcune operazioni sono in contemporanea (per esempio la scelta delle monete da assegnare alle tre tessere, l'assegnazione dei PV del turno, ecc.) mentre durante il turno degli altri si continua a restare... in guardia per decidere il proprio acquisto.

In realtà anche la profondità di gioco non è così "impossibile" quindi Isle of Skye potrebbe essere proposto in ambito familiare o con i ragazzini, ma solo se qualcuno già esperto si incarica di spiegare bene le regole, con qualche esempio, e assiste i giocatori durante la partita.

Pro: Isle of Skye rinnova il genere dei giochi di posa tessere grazie soprattutto al sistema del calcolo dei punteggi parziali a fine turno. Il fatto poi che ad ogni partita variano le combinazioni per fare punti ovviamente allunga la vita del gioco. Molto interessante anche la fase di acquisto delle tessere che riduce la "casualità" quasi a zero.

Contro: Necessita di un tavolo abbastanza grande per poter sistemare i propri feudi pur lasciando lo spazio per le altre fasi della partita, specialmente quando un territorio viene sviluppato in lunghezza. Ma questo ovviamente è davvero un... peccato veniale, giusto per trovare il pelo nell'uovo!

Consigliato a: Sicuramente a giocatori assidui o esperti perché i concatenamenti e le combinazioni di tessere e punti vittoria potrebbero essere digeriti con qualche difficoltà dai più giovani o in una partita in famiglia... a meno che qualcuno già esperto non spieghi le regole e li guidi nei primi turni.

Titolo originale: ISLE OF SKYE

Editore: Mayfair Games / U Play Edizioni

Giocatori: 2-5

Età: 8+

Durata: 60 minuti