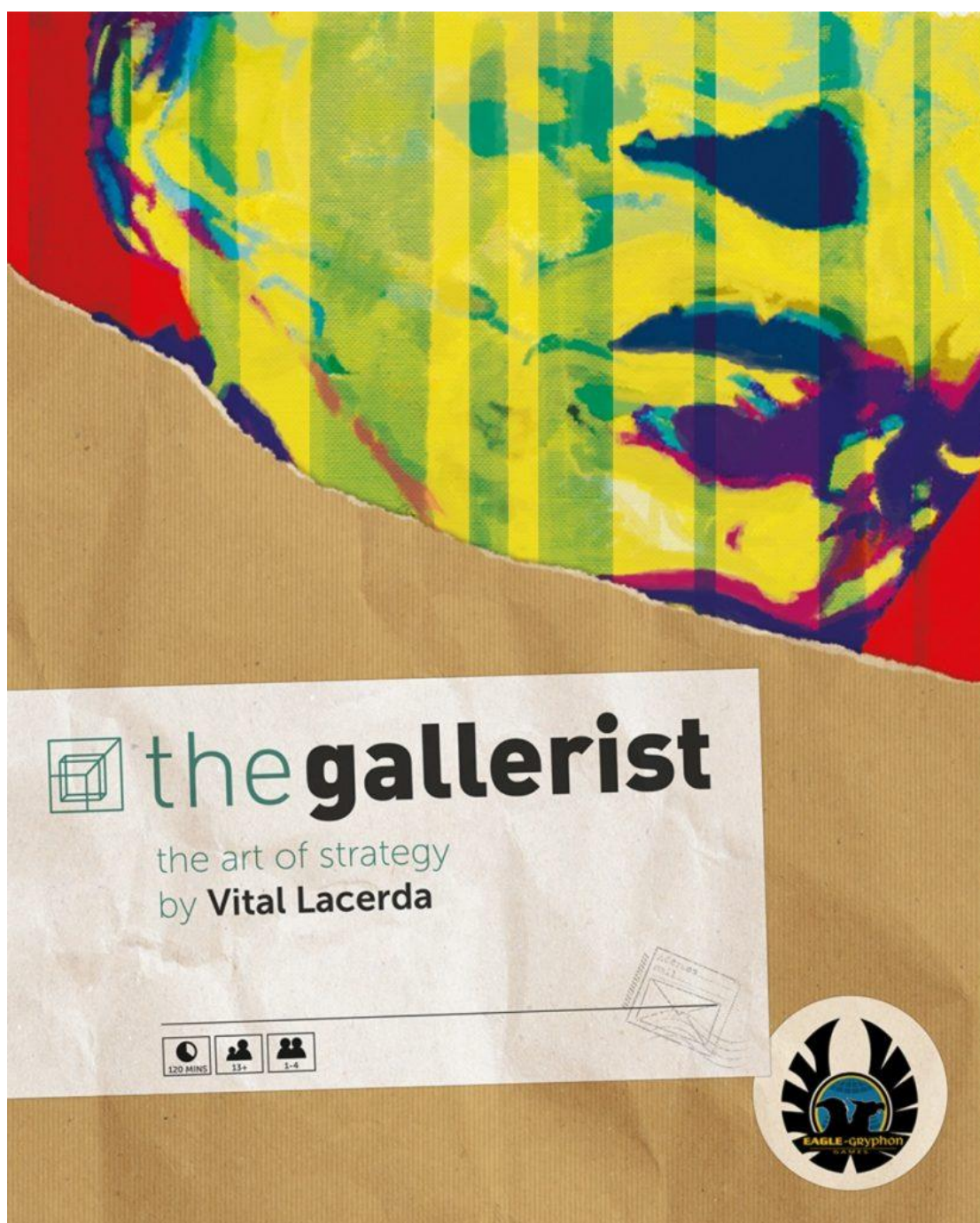


THE GALLERIST

Vital Lacerda colpisce ancora

Introduzione

The Gallerist è la nuova creatura del sempre più interessante autore portoghese Vital Lacerda (autore di Vinhos, CO2, Kanban) e, come gli altri suoi "figli", è composto in pratica da un gioco di base e da alcuni "mini-giochi" accessori che ne aumentano durata e difficoltà... oltre naturalmente al piacere di partecipare. Si basa essenzialmente su una meccanica di piazzamento lavoratori e gestione delle risorse ma, come è successo nel passato con gli altri suoi lavori, non possiamo classificarlo unicamente in questo modo.



La Scatola

Preciso subito che la mia prima partita a The Gallerist mi lasciò abbastanza confuso: sembrava infatti che il "sistema" mi avesse talmente assorbito da impedirmi di studiare una strategia adeguata, anche solo per provare a fare qualche mossa diversa e rendermi conto del risultato. In realtà una o due partite servono veramente a tutti per capire i diversi meccanismi che regolano l'andamento della partita poi, improvvisamente, ci si accorge di avere assorbito tutto il necessario e si partecipa attivamente al gioco che, per sgombrare il campo da ogni dubbio, a noi è piaciuto moltissimo.

Il gioco dà il meglio di sé stesso con quattro partecipanti, ma anche a tre non perde molto. Una sola partita a due non basta per esprimere un giudizio: è stata comunque divertente.

Unboxing

Ma vediamo un po' più da vicino il contenuto di questo "scatolone" (310x390x80 mm). Si nota immediatamente che nella versione italiana (curata da Giochix.it) oltre al manuale originale (in inglese) ne è stato stampato un altro completamente in italiano, pur se di formato più ridotto (227x227 mm invece del meno pratico 280x280 mm). Sono anche state stampate su cartoncino alcune schede riassuntive in italiano ma, per ragioni ancora ignote, non sono state tradotte entrambe le "facciate" delle schede originali ma soltanto quelle con le icone.



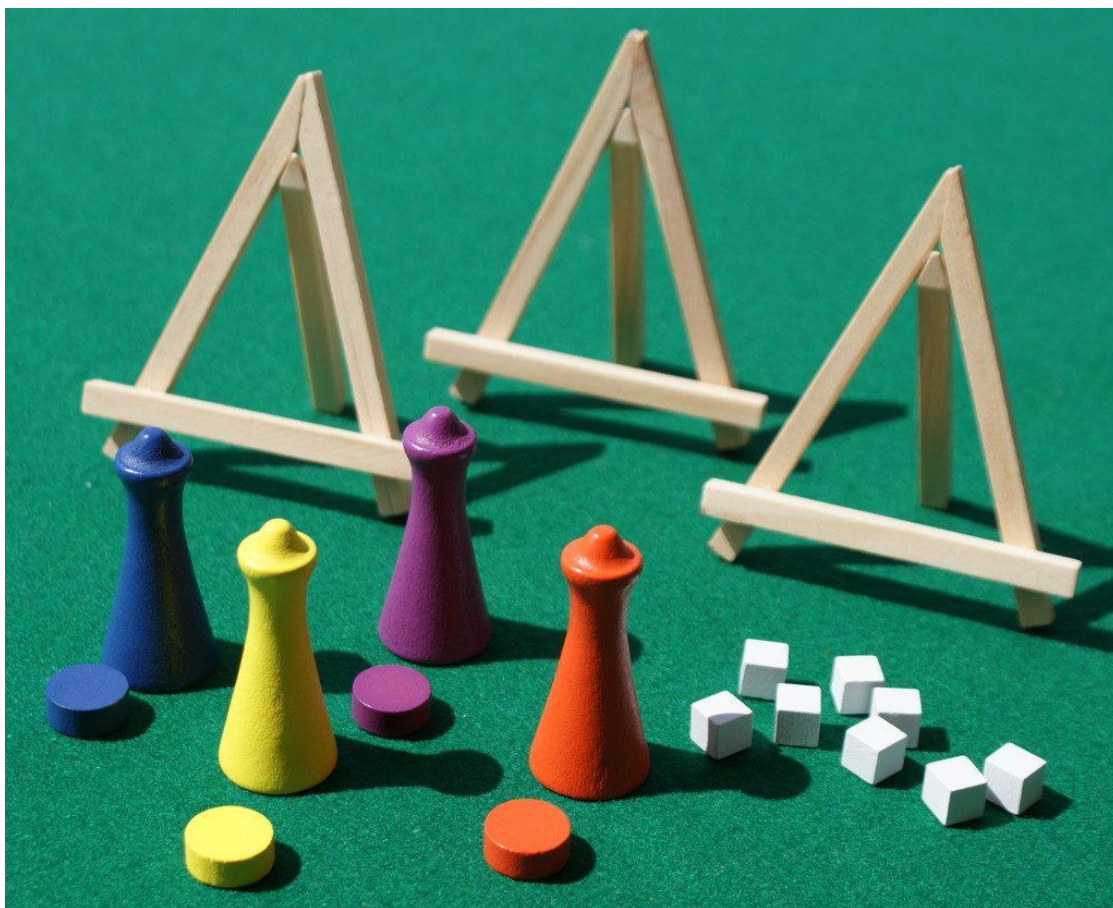
I componenti del gioco

I componenti sono davvero tanti e non ho nessuna intenzione di annoiarvi con la lista (la trovate comunque nel collegamento a fine articolo) ma, oltre al tabellone ed a quattro grandi plance per i giocatori, spiccano fra gli altri delle grosse pedine "Gallerista" (una per giocatore) che servono a scegliere le azioni, quattro serie di "Assistenti" fatti con segnalini di legno colorato (un colore per giocatore) ed altre tre serie di segnalini più piccoli (i visitatori).



I segnalini di legno colorato

Completano la confezione un mazzo carte di piccolo formato (43x66 mm), un sacchetto di monete di cartone e tante tessere da sfustellare, di forme e dimensioni diverse.



I cavalletti e le pedine "Gallerista" da utilizzare per le azioni

La realizzazione è molto buona e tutto trova una collocazione congrua sul grande tabellone o, più in generale, sul tavolo. Anche l'[ergonomia](#) generale è buona, se si fa eccezione per i tre "cavalletti" di legno (sì sì, ci sono anche loro, come vedete dalla foto qui sopra) che fanno fatica a stare in piedi e che tendono a cadere facilmente (con il quadro che sostengono) se la tavola si muove troppo. Questi cavalletti rappresentano le più classiche "in-utility" delle campagne di [crowdfunding](#). Sono stati aggiunte come "Stretch goal" e.... si vede!!!

Preparazione (Set-Up)

Il set-up di The Gallerist, come in altri giochi di Lacerda, è abbastanza laborioso, per cui non mi stancherò mai di consigliare di riporre, a fine partita, tutti i componenti in sacchetti separati ed in maniera logica per facilitare la preparazione della partita successiva.



Il perfetto stivaggio nella scatola

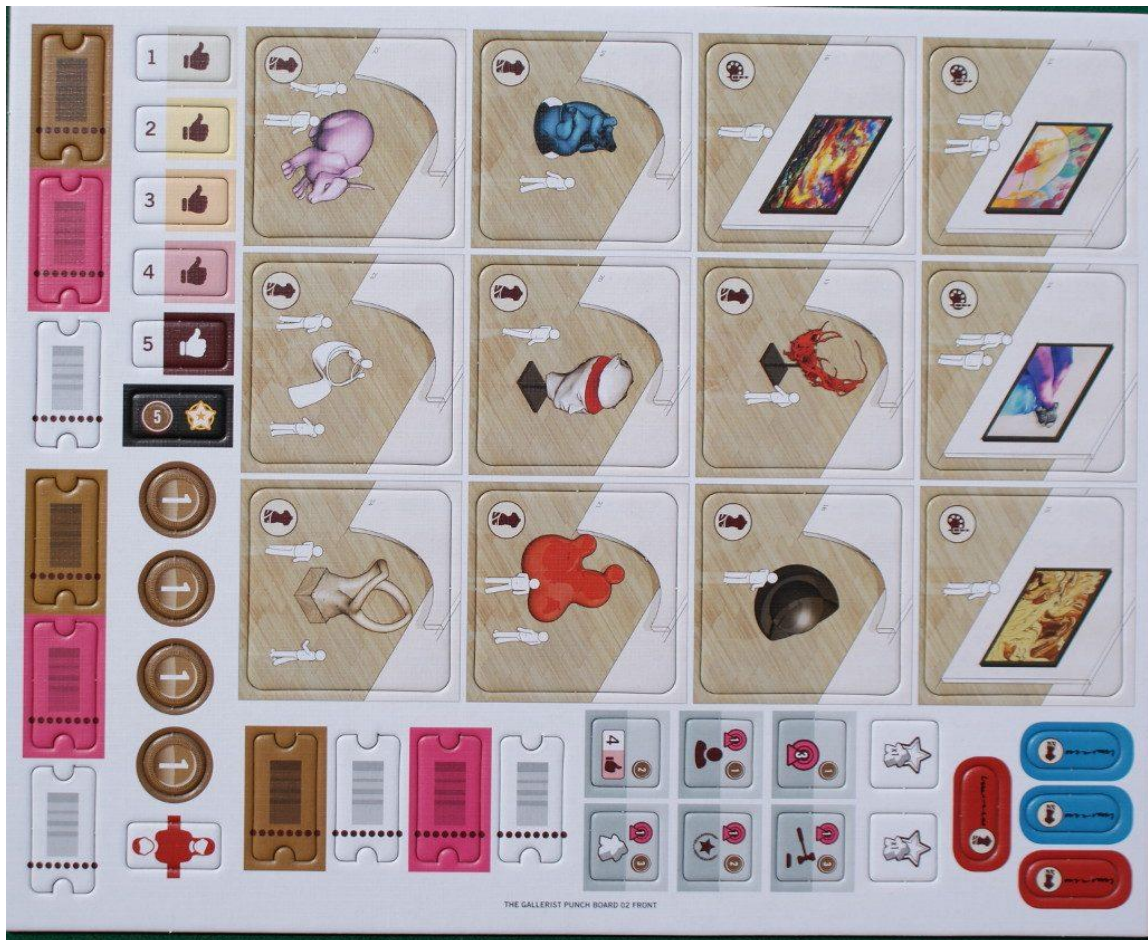
D'altra parte, come si vede nella foto qui sopra, anche l'editore se ne è reso conto ed ha realizzato un interessante termoformato di plastica nera con una serie di divisori ed un coperchio trasparente fatto apposta per mantenere fermi i materiali all'interno dei diversi alveoli: Davvero complimenti!!!

Sul lato destro del tabellone dovranno essere piazzate le tessere più grandi (gli Artisti) divise in quattro categorie (pittori, scultori, fotografi e grafici digitali) e, per ogni categoria, in due tipi: sconosciuti (fondo blu) e già noti (fondo rosso). Dietro agli artisti vengono preparate le corrispondenti pile di "opere d'arte".



Un esempio di tessere "artista"

Sul lato sinistro del tabellone è stato rappresentato il "mercato internazionale": sulle prime 12 caselle verranno posate altrettante tessere Reputazione che potranno essere acquisite nel corso del gioco sia per fare Punti Vittoria (PV), sia per ottenere alcuni importanti bonus.



Un esempio di Opere d'arte da acquisire e vendere e, sulla destra, alcune tessere Reputazione.

In alto a sinistra trova posto l'ufficio vendite: esso permette non solo di acquistare nuovi Contratti (ce ne sono sempre quattro disponibili) ma anche di vendere le opere d'arte della propria galleria.



Un esempio di Carte "Contratto"

In basso spiccano due zone ben distinte: la prima è il "centro televisivo" dove, in cambio di un certo numero di Punti Influenza (PI), i giocatori ricevono dei bonus e soprattutto possono aumentare la "fama" degli artisti da loro ingaggiati. Qui vanno piazzati, appunto, le tessere "fama". La seconda è la pista dei Punti Influenza (PI) con 35 caselle sulle quali sono stampati anche delle stelline (Fama) e delle monete. Vedremo più avanti il loro utilizzo. Al centro del tabellone, infine, si nota una piazza su cui chiacchierano cinque visitatori. Questi sono rappresentati da meeple in tre colori (bianco, rosa e marrone) che vengono estratti a caso dal sacchetto in dotazione. Sono in attesa di poter acquistare i biglietti di ingresso che permetteranno loro di entrare nelle quattro gallerie (una per giocatore).



Il tabellone. Si notano al centro la piazza circolare da cui partono le strade per andare nelle biglietterie delle quattro gallerie e, da qui, all'interno delle mostre.

Ogni giocatore prende la sua plancia e posiziona due assistenti sui tavolini in alto a destra mettendo gli altri 8 in colonna sulla sinistra, pronti per essere ingaggiati se gli affari cominceranno a girare al meglio.

Poi riceve 10 monete dalla banca, tre biglietti e due carte "obiettivo" (chiamate Mercante D'arte e Curatore): ognuna di esse mostra diverse combinazioni di opere d'arte che, se i giocatori le avranno acquisite a fine partita, daranno dei PV extra. Tanto vale dire subito che se non si soddisfa neppure una richiesta è molto difficile riuscire a vincere.

Prima di iniziare ogni giocatore, partendo dall'ultimo di turno, sceglie una tessera Reputazione e la posa sulla sua plancia al posto della terza opera d'arte.



La plancia dei giocatori. Notare la tessera Reputazione ricevuta all'inizio e posizionata al posto della terza opera d'arte. Nel nostro esempio il giocatore ha già ingaggiato due Assistenti, come si vede dai due posti liberi in alto a sinistra.

Il Gioco

Dal punto di vista concettuale la meccanica del gioco è davvero semplice: si muove il pedone "Gallerista" in una delle quattro sezioni della piazza, eventualmente "sloggiando" altri pedoni o aiutanti che fossero già presenti, poi si sceglie una delle due azioni possibili e si esegue. Infine, se possibile, si esegue anche un'azione "secondaria". A questo punto i pezzi avversari, spostati all'arrivo del pedone, possono a loro volta fare un'azione secondaria. E si ricomincia. Ma vediamo più in dettaglio le diverse possibilità perché dietro a questa meccanica si nasconde una dinamica profonda e piuttosto complessa.

Andando alla sezione ARTISTI è possibile "scoprire un nuovo artista" (girando una tessera non ancora scoperta, mettendo un cubetto nella casella più bassa del tracciato della "Fama" e prendendo una delle due tessere "Firma" da piazzare sulla propria plancia).



Il lato del tabellone con gli Artisti e le opere d'arte: Si notano quattro artisti scoperti, due dei quali con un valore di fama già cresciuto.

In alternativa è possibile acquistare un'opera d'arte pagandola il valore raggiunto in quel momento, in base alla fama dell'artista: nella foto, per esempio, le opere dell'artista rosso al centro costano 11 monete, mentre quelle del blu sotto di lui soltanto 5 monete.

Chi è in possesso di un gettone "Firma" pagherà sempre il valore più basso, indipendentemente dalla fama raggiunta dall'artista. Le opere acquisite vengono piazzate negli appositi spazi sulla plancia dei giocatori.

Andando sulla sezione CENTRO TELEVISIVO è possibile assumere uno o più nuovi assistenti (sommando il loro costo in monete e ricavando i relativi bonus, come indicato a sinistra della plancia dei giocatori) in modo da averne sempre qualcuno a disposizione, soprattutto per le azioni secondarie.



Il Centro Televisivo. Notare le tessere "promozione" da sostituire a quelle originali degli artisti. In basso si vede l'inizio della pista dei Punti Influenza (PI), con il Blu a 5 PI e tutti gli altri ancora a 10 PI.

In alternativa è possibile fare una campagna pubblicitaria per uno degli artisti, pagando il costo con 1-2-3-4-5 punti "Fama", prendendo una tessera promozione di valore +1 rispetto a quella dell'artista ed incassando i vari bonus. Se, per esempio, il giocatore Arancione della foto desidera portare da 2 a 3 il valore di un suo artista deve pagare 3 Punti Influenza (scendendo da 10 a 7) ma incassando due biglietti a sua scelta e facendo aumentare la fama dell'artista di 1 punto fisso (la stellina bianca a destra nella foto) più tanti altri punti quanti sono i visitatori bianchi presenti nella sua Galleria.

Man mano che la fama dell'artista sale anche le quotazioni delle sue opere crescono di valore. Arriva quindi il momento di pensare a vendere queste opere e per farlo bisogna andare nella sezione UFFICIO VENDITE del tabellone. Anche in questo caso ci sono due alternative: la prima è, ovviamente, l'acquisizione di un contratto di vendita.

Il giocatore sceglie una delle quattro carte sempre presenti in questa sezione e lo mette sulla sua plancia: quale contratto prendere dipende dal tipo di arte collezionata e dal bonus offerto dalla carta stessa. Dando un'occhiata alla foto sottostante, per esempio, è possibile acquistare un "dipinto" che abbia come bonus o un altro contratto di acquisto (carta di sinistra) oppure incassare dei soldi (carta di destra).



L'Ufficio vendite. Si notano i quattro contratti disponibili per: dipinto, grafica, grafica, dipinto.

In alternativa i giocatori che hanno già in mano uno o più contratti possono andare a vendere un'opera d'arte, il cui valore dovrebbe essere cresciuto nei turni precedenti da un valore iniziale pari a zero fino ad un massimo di 20 monete (come indicato dalla pista a destra della propria plancia). La tessera opera d'arte viene tolta dalla plancia ed il giocatore deve rimettere sulla piazza centrale uno dei visitatori della sua Galleria ... quello che ha appena acquistato il pezzo, si suppone !

La situazione al MERCATO INTERNAZIONALE è un po' più complicata. Chi manda il suo Gallerista qui vuole infatti "seminare" all'estero per raccogliere i frutti (Punti Vittoria) a fine partita. Una delle azioni possibili è quella di prendere una tessera "Reputazione" dalla parte alta della tabella (vedere la foto qui sotto) in base al tipo di opere d'arte che si hanno in esposizione o che sono già state vendute ed al colore dei visitatori che sono al momento nella propria Biglietteria.

Nella nostra foto, per esempio, se un giocatore vuole acquisire la terza tessera dall'alto, al centro, dovrà avere almeno una scultura in Galleria e due visitatori (uno rosa ed uno marrone) in biglietteria. Quella tessera gli farà guadagnare 1 PI ed 2 monete per ogni visitatore rosa presente in Galleria, più 2 PI per avere scelto quella tessera (questo valore varia da 3-2-1 in base colonna scelta, sinistra, centro, destra). A questo punto bisogna mettere un Assistente al posto della tessera.



Il lato del tabellone con il Mercato Internazionale. Notare le tessere Reputazione nelle prime 12 caselle, mentre nella parte bassa ci sono le caselle dell'asta. In fondo sono indicati i PV che i giocatori guadagneranno se saranno primi, secondi o terzi in ogni colonna.

In alternativa i giocatori possono scegliere la casella ASTA e, pagando il numero di monete indicato a fianco di ogni riga, coprire con un Assistente la casella prescelta (sempre in base ai visitatori del colore giusto che si trovano nella propria Biglietteria) ed utilizzando il relativo bonus.

Abbiamo parlato finora della azioni PRIMARIE che i giocatori possono effettuare andando in una delle quattro sezioni: terminata questa azione è possibile eseguirne una SECONDARIA (chiamata "esecutiva" nel regolamento) che consiste nell'usare uno o più biglietti d'ingresso (bianchi, rosa e marroni) per muovere di una o più posizioni (dalla piazza alla biglietteria, dalla biglietteria alla galleria) i visitatori dello stesso colore del biglietto, oppure usare un Assistente per coprire una carta contratto e ricevere il bonus relativo.

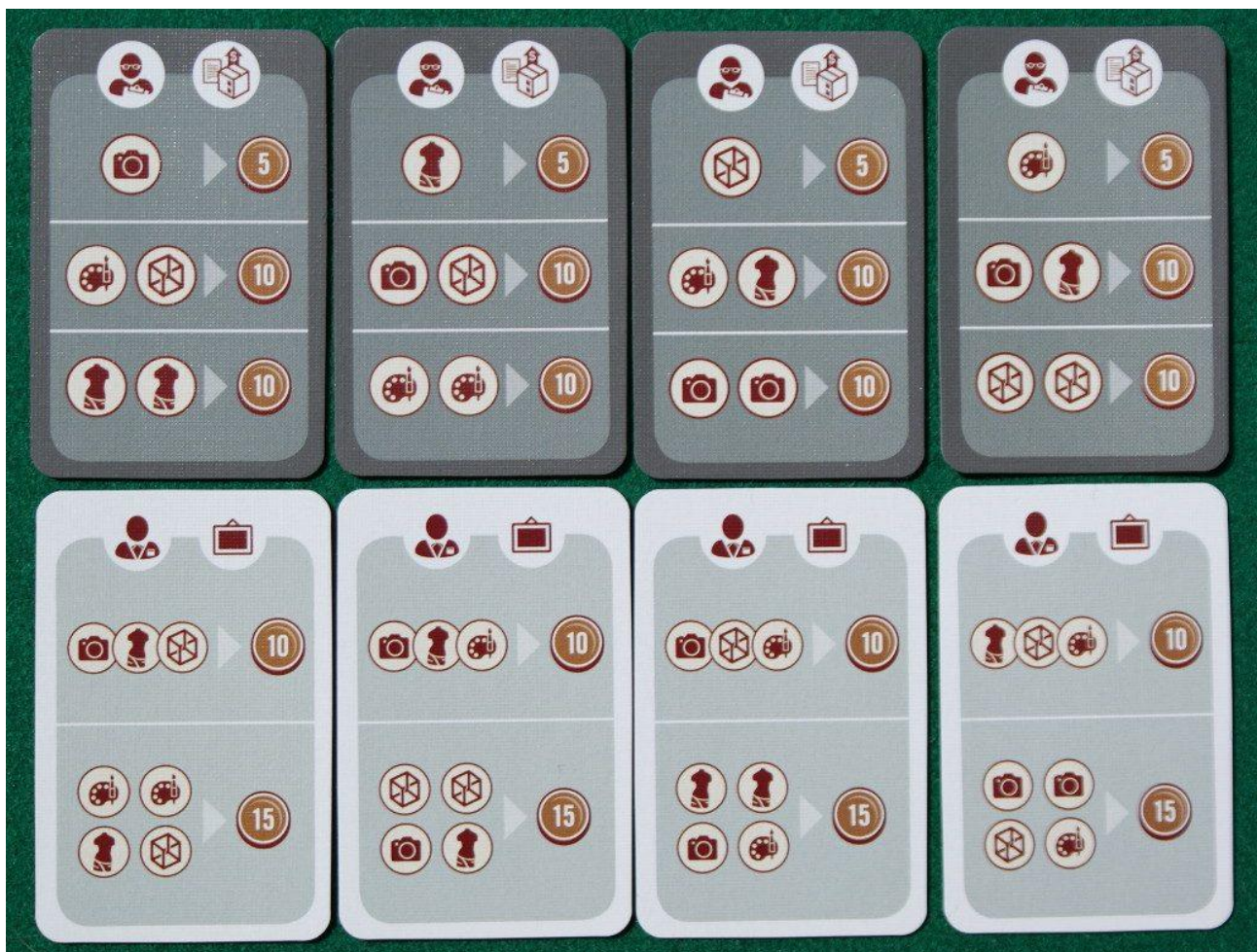
Quando un Gallerista si muove lasciando libera una sezione occupata precedentemente può "facoltativamente" lasciare al suo posto un Assistente, se disponibile. Se poi la casella di arrivo è occupata da un altro Gallerista (o da un Assistente) esso viene spostato provvisoriamente in un'apposita casella "nera" di attesa dove, finito il turno del giocatore di mano, esso può eseguire a sua volta un'azione secondaria oppure, pagando un certo numero di PI, la stessa azione principale fatta dall'altro giocatore. Dopodiché viene riportato nella sua Galleria (o nella sua plancia se si trattava di un assistente)

Durante la partita ci sono parecchi modi di fare soldi, guadagnare Punti Influenza ed acquisire biglietti senza i quali non si possono ... attirare i visitatori nella propria Galleria. Entrare nel dettaglio di queste e delle tante altre piccole regole non è lo scopo di questo articolo, ma è importante sottolineare che il gioco offre sempre più di una via per raggiungere ciò che serve.

Il conteggio dei punti viene effettuato due volte: il primo scatta quando una delle riserve di biglietti colorati si esaurisce. In questo caso vengono assegnati PI e monete in base al numero di visitatori presenti nelle singole Gallerie. Il secondo si effettua invece a fine partita, ovvero quando tutti i biglietti sono esauriti e non ci sono altri visitatori nel sacchetto. La partita termina anche se due Artisti raggiungono il valore più alto nella plancia dei giocatori, diventando delle "Celebrità".

Qualunque sia la causa per cui la partita termina, si procede a verificare:

- le maggioranze nel "mercato internazionale",
- le tessere Reputazione acquisite,
- le Opere d'arte di Caratura Internazionale
- gli obiettivi raggiunti.



Le tessere obiettivo. La prima in alto a sinistra, per esempio, dice che il giocatore che ha venduto una fotografia guadagna 5 monete. Se ha venduto un quadro e un'opera grafica (e/o due statue) guadagna 10 monete.

Chi ha più soldi vince la partita

Bottom Line

Come si scriveva all'inizio della recensione, The Gallerist ha una durata ed una difficoltà proporzionati alla sua effettiva profondità di gioco. Non è quindi un gioco per tutti ed anzi necessita di un certo rodaggio (come minimo due partite intere) perché si possa apprezzarne la meccanica ed avere un'idea delle diverse strategie possibili.

Tutto sommato i turni si susseguono senza tempi morti perché i giocatori hanno la possibilità di preparare sempre un paio di alternative in base a cosa faranno gli avversari.



Partita a The Gallerist in corso

Durante la prima partita il Mercato Internazionale viene solitamente snobbato un po', soprattutto perché si è davvero troppo impegnati a capire come funziona il discorso "scoprire un artista/acquistare un'opera d'arte/fare pubblicità/ incassare soldi". Poi però, nelle partite successive, i giocatori si ... marcheranno ad uomo per posare i loro assistenti nel Mercato ed all'Asta sapendo che i punti guadagnati in questa sezione saranno quasi sempre decisivi per la vittoria.

Altro punto interessante è quello del "contratto con un artista": è bene cercare di farlo in fretta e poi puntare su una buona pubblicità per fare alzare il suo valore e costringere così gli avversari a investire più soldi del previsto su di lui (ricordo che chi ha il contratto pagherà sempre il valore minimo). Purtroppo però è possibile avere un contratto alla volta sulla propria plancia, e non è possibile prenderne un secondo se non si è usata la firma acquisita. Ogni artista ha due sole "firme" a disposizione, il che significa che le sue opere possono essere controllate solo da due giocatori. Poi si cercherà di collaborare con il "collega" che ha gli stessi artisti sotto contratto sperando che il loro valore possa essere "spinto" da entrambi i possessori, in modo da rivendere le loro opere d'arte a prezzi molto vantaggiosi.

Fra le tante sfumature di The Gallerist c'è quindi una inattesa per quanto importante componente diplomatica. Bisogna essere pronti a collaborare per far crescere gli artisti porgendo e richiedendo aiuto agli altri giocatori. Questo meccanismo innesta un'interessante dinamica che evita pericolose fughe in avanti: se un giocatore viene giudicato -a torto o a ragione- in vantaggio, difficilmente gli artisti da lui seguiti troveranno altri galleristi disposti a far salire il prezzo delle loro opere.

Nelle prime fasi di gioco gli artisti BLU saranno i più ricercati (le loro opere costano meno) ma saliranno anche più lentamente di valore, quindi bisogna imparare a investire bene i propri soldi cercando magari di firmare un contratto con un artista ROSSO di valore medio ed acquistare opere di artisti più a buon mercato scoperti da altri giocatori.

Come negli altri giochi di Lacerda non c'è una strategia che si possa applicare ad ogni partita per garantirsi un certo vantaggio: questo perché il gioco è molto interattivo e le azioni degli altri giocatori influenzano pesantemente l'andamento di ogni turno. Certamente è possibile pensare di eseguire all'inizio le proprie azioni secondo una certa "sequenza" logica, ma molto dipende da cosa sia disponibile al proprio turno o da come siano posizionati gli avversari (che cosa hanno già collezionato? quanti assistenti sono disponibili?).

Una sola cosa è certa: senza biglietti non si possono attirare dei visitatori verso la propria Biglietteria (dove sono indispensabili per agire sul Mercato Internazionale) o la propria Galleria (per l'acquisto delle opere d'arte e tutti i bonus in monete e PI) per cui è necessario cercare di garantirsi un flusso regolare. I biglietti possono essere raccolti in vari modi:

- prendendo un contratto e mettendolo sulla propria plancia
- scoprendo nuovi artisti che hanno una tessera bonus con i biglietti
- comprando opere d'arte
- coprendo una casella al Mercato Internazionale
- facendo pubblicità ad un proprio artista (tessera del primo e terzo livello)
- ecc.

Un'ultima nota che riguarda la pista dell'INFLUENZA: essa è composta da 35 caselle ed i giocatori partono dal numero 10. Ogni 5 caselle è stampata una "stellina" che può essere usata per eseguire un'azione primaria extra oppure per aggiungere fama ad un proprio artista: basta far retrocedere il proprio segnalino sulla stella immediatamente precedente (quindi se si è sul 10 si retrocede a 5, se si è sul 12 si retrocede a 10, ecc.) per ottenere un'azione o un aumento.

Sulla parte bassa del percorso invece sono indicati dei valori in "monete" che vanno da 0 (casella "0") a 20 (casella "35"): si può ricevere 1 moneta per ogni passo indietro su questa sequenza. Se, per esempio, il nostro segnalino è sulla casella 22 (moneta "8") posso ottenere 3 monete scendendo alla casella 15, ecc.

In nessuna partita abbiamo avuto grossi problemi a reperire biglietti e monete, ma è giusto che questo aspetto venga sottolineato ai nuovi giocatori durante la spiegazione.

Abbiamo provato THE GALLERIST con diversi gruppi di giocatori e naturalmente è stato apprezzato molto dai più esperti, mentre le difficoltà iniziali avevano un po' scoraggiato gli altri: per questo il mio consiglio è di farsi spiegare il gioco da una persona già esperta o di incaricare qualcuno di studiare bene il regolamento prima di esporlo agli altri. Superato l'impatto iniziale il gioco darà grosse soddisfazioni a tutti i partecipanti.