

LA FESTA PER ODINO

Saccheggi, Banchetti, Esplorazione e ... Tetris!



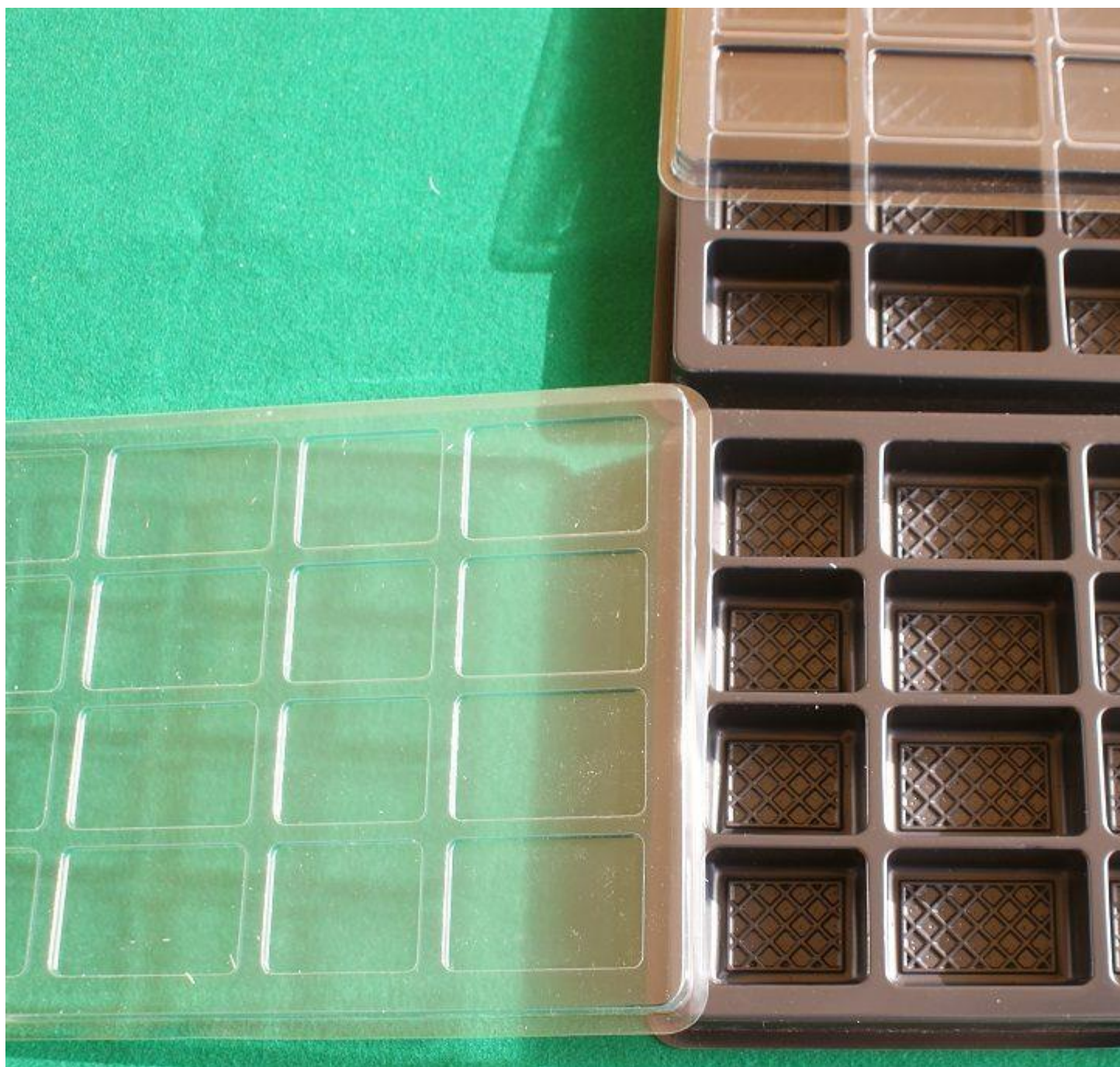
Introduzione

La Festa di Odino è un vero compendio di tutta l'attività creativa di Uwe Rosenberg. Questo nuovo "tomo" include meccaniche di gioco già da lui utilizzate in altri titoli, riuscendo però ad amalgamarle in maniera ottimale per sfornare un "prodotto" molto interessante e divertente. I lettori che già conoscono Agricola, [Caverna](#), [Le Havre](#), [Patchwork](#), ecc. troveranno dunque qualcosa di familiare, ma anticipiamo subito che il risultato finale è qualcosa di diverso dalla somma dei fattori.

Unboxing

La realizzazione di La Festa di Odino è davvero buona e si vede che tutto è stato studiato attentamente. Le dimensioni della scatola (225x315x120 mm) probabilmente intimidiscono i giocatori occasionali, ma per i più assidui non si tratta che della normale ... evoluzione "rosenberghiana", dopo Caverna e Fields of Arle. Non osiamo immaginare quali dimensioni potrebbe avere il suo prossimo lavoro!

Quello che più colpisce, togliendo il coperchio, sono le 15 plance cartonate con tutti i componenti da sfustellare: se non abbiamo sbagliato i conti ci sono ben 516 elementi da raccogliere e sistemare nei due praticissimi "porta pedine" forniti col gioco, una eccellente novità nell'ambito dei giochi da tavolo, mutuata dai wargames, dove è ormai da decenni di uso comune per riporre le unità combattenti ed i marcatori.



I porta-pedine.

Non ci sono invece le abituali manciate di "meeples" a forma di pecore, mucche, maiali, frutta e verdura, ecc. che costituivano la firma tipica di Uwe nei suoi giochi più bucolici. Per la verità un animaletto di legno c'è ed ha la forma di un alce, ma serve solo ad indicare il Primo Giocatore. Pecore, mucche e cibo sono stati invece sostituiti da tessere di varie dimensioni da piazzare in un ordine ben determinato all'interno dei porta pedine. Di legno sono rimasti solo le materie prime (Pietra, Legno e Metallo) ed i 12 "vichinghi" colorati che ogni giocatore riceve ad inizio partita anche se, a dire proprio la verità, questi meeples più che vichinghi ci sembrano dei "monaci", data la loro forma e la mancanza delle ormai classiche "corni" sull'elmo: ma l'importante è che facciano egregiamente il loro lavoro.



I component.

La dotazione di La Festa per Odino comprende inoltre una plancia centrale per l'esecuzione delle azioni, quattro piccole plance quadrate (stampate anche sul retro) per le nuove terre da esplorare, 11 tessere "edificio", 8 tessere "montagna", 1 plancia ovale per l'esposizione dei "tesori" e quattro mazzi di carte, oltre ad una manciata di pezzi d'argento (a forma di moneta da conio) in varie dimensioni. Completano la dotazione le immancabili plance per i giocatori che raffigurano, in pratica, il villaggio del nostro clan, con la classica grande casa rettangolare degli uomini del Nord, le stalle per l'allevamento del bestiame, la piazza centrale e, a sinistra il "magazzino" delle risorse, dove verranno piazzati (con un sistema ad "incastrì" preso in prestito da Patchwork) tutte le merci ed i tesori accumulati nel corso della partita. A destra è rappresentato anche il porticciolo in cui verranno approntate le navi e da cui i guerrieri partiranno per le loro scorrerie.



La plancia dei giocatori: a sulla sinistra il magazzino. In alto a destra l'interno della "grande casa" dove si svolgeranno i banchetti in onore di Odino al termine di ogni turno. A sinistra della plancia si vede la dotazione di iniziale "armi" per la caccia.

Tutti i materiali sono robusti e di ottima fattura e l'[ergonomia](#) del gioco è molto buona, purché si tenga tutto "in ordine" dentro al porta-pedine e sul tavolo, vista la quantità di elementi a disposizione.

Preparazione (Set-Up)

Se siete stati bravi a riporre tutte le tessere al loro posto anche il set-up di La Festa per Odino non sarà troppo complesso: aperto al centro del tavolo il tabellone delle azioni, basterà mettergli di fianco gli accessori principali (isole, case, materie prime) e sorteggiare le prime tre tessere "montagna" sulle quali si poseranno le materie prime indicate. Tutti i giocatori preleveranno 5 vichinghi e li metteranno sulla piazza centrale del villaggio, mentre gli altri saranno piazzati all'interno della grande casa sugli spazi numerati da 1 a 7 (che corrispondono ai turni di gioco). Da notare che esiste anche una versione "breve" che utilizza il retro della plancia e che dura un turno in meno. Poiché nulla cambia (se non la disponibilità di un vichingo in più nel turno iniziale) tutti i commenti di questa recensione saranno riferiti alla versione "standard" in 7 turni.



Ecco come si presenta un tavolo di "Odino" dopo il set-up.

Il gioco contiene 238 carte di piccole dimensioni (44x67 mm): 191 mostrano delle "occupazioni" tipiche dei nostri "Uomini del Nord" (come bisognerebbe chiamare più correttamente i vichinghi) e sono suddivise in tre mazzi (A-B-C), ognuno composto da 15 carte "beige" e 44 carte "marroni". Il mazzo "A" possiede 13 carte marroni in più (per un totale di 57) perché è quello consigliato per le prime partite: in seguito i giocatori potranno scegliere liberamente quali mazzi usare oppure mescolarli addirittura tutti insieme. Da notare che in ogni turno si userà una sola carta beige per giocatore, pescandola a caso durante il set-up. Le carte marroni invece vengono poste a fianco del tabellone a formare il mazzo per la "pesca".



Le carte del mazzo "A" : in alto alcuni esempi carte beige, in basso quelle marroni.

Per incentivare la caccia e quindi assicurare il mantenimento delle famiglie vichinghe il set-up prevede anche la distribuzione gratuita di alcune armi: 1 arco, 1 fiocina per i balenieri e 1 trappola. Le spade si acquisiranno in seguito pescando dal mazzo (una carta a turno) o eseguendo dei raid.



Tutte le carte "arma": da sinistra arco, spada, fiocina e trappola.

Dobbiamo forse ricordarvi quale era la caratteristica principale degli Uomini del Nord? Certamente no e se siete fra coloro che, come me, stanno seguendo attentamente la serie [Vikings](#) alla televisione avrete già risposto in coro: le incursioni. Ecco dunque che sul tavolo piazzeremo tre diversi tipi di imbarcazioni: le baleniere per la pesca, i knarr (da usare per il carico) e i drekar (le famosissime e velocissime navi da alto mare che servirono ai vichinghi nell'800 per le prime scorrerie nel sud dell'Inghilterra e nel Nord della Francia, ma che consentirono loro di arrivare in seguito fino al Mediterraneo, fondando colonie normanne persino in Sicilia e Sardegna). Naturalmente non faremo partire questi "drekar" senza dar loro la speranza di un buon bottino, e quindi metteremo sulla plancia ovale una serie di 15 "preziosi manufatti" (tessere dalle forme più improbabili) che saranno l'oggetto principale delle scorrerie.



I manufatti più preziosi: da notare che la croce e tutti i pezzi nella sezione più scura possono essere "forgiati" durante il gioco, in alternativa alla depredazione dopo le incursioni. In basso i tre tipi di navi e, a sinistra, l'alce del Primo Giocatore e due Dadi. Dadi in un gioco di Rosenberg? Leggete il testo e capirete.

Ora tutto è pronto per iniziare la partita. Il consiglio di guerra del villaggio si è riunito nella grande casa del Conte e ben presto i vichinghi inizieranno le loro attività

Il Gioco

La cosa più "noiosa" di La Festa per Odino è la spiegazione iniziale, perché è abbastanza lunga ma assolutamente necessaria a far capire ai giocatori, più che i meccanismi di base, cosa si può fare con le diverse azioni. Il gioco in realtà non è difficile ma la durata di una partita (circa 2 ore e 30 minuti fra giocatori che lo conoscono già) è dovuta in parte al fatto che ci sono parecchie scelte da fare ad ogni turno, ma soprattutto alla disponibilità crescente di "vichinghi" (si parte con 5 ma se ne hanno 12 al settimo turno) che induce i partecipanti a scegliere sempre più azioni. Il tabellone ne contiene ben 62 (più due azioni "Copia") e la funzionalità di tutte deve essere ben chiara ai partecipanti prima di iniziare.



Il tabellone delle azioni.

Ovviamente vi risparmierò in questa recensione sia l'elenco che i dettagli, ma una cosa è importante dirla: ogni "categoria" di azioni può essere eseguita con 1, 2, 3 o 4 vichinghi (come si vede sulla parte a sinistra del tabellone nella foto qui sopra) e, naturalmente, più se ne usano e più essa sarà "efficace". Ma quali sono in definitiva queste categorie?



Il segnalini per il Legno (a sinistra), Pietre e metallo (a destra). In primo piano l'Alce che indica il primo giocatore

- Mercato: pagando 1-2-3 pezzi d'argento (che da ora in poi chiamerò "monete") è possibile ottenere pesci, carne o animali (pecore e/o mucche). Si tratta di tessere di colore "rosso" (cibo di origine animale). In alternativa si possono ottenere anche frutta e verdura (tessere di colore "arancione").
- Materie prime: in questi spazi si prelevano Legno, Pietra, Metallo ed Argento dalle tessere montagna che avevamo riempito ad inizio partita.
- Produzione e Lavorazioni: in questi spazi si possono ottenere prodotti agricoli (latte dalle mucche che si hanno nella stalla, lana dalle pecore, stoffa dal lino, ecc.) o manifatturieri (vestiti dalla stoffa, gioielli dalla forgia, rune o scrigni dalle materie prime, ecc.)
- Costruzioni: qui si utilizzano le Materie Prime per costruire case o navi
- Commercio: queste sono caselle molto importanti perché permettono di migliorare le tessere acquisite: ogni "miglioramento" trasforma infatti una tessera in un'altra di valore superiore: dall'arancione al rosso, dal rosso al verde e dal verde al blu, e queste ultime sono le più pregiate, come vedremo.
- Caccia: qui incontriamo il primo utilizzo dei due dadi (1D8 ed 1 D12) contenuti nella confezione: Si lancia un dado in base all'azione scelta e si spera che dia il risultato più basso possibile: eventualmente si aggiungono dei bonus (baleni, legno, ecc.) o delle carte (arco, fiocina o trappola a seconda della casella scelta) per "pareggiare" il valore del dado. Così si possono incassare le relative tessere (cibo, pelli, olio, ecc.). Rosenberg però non poteva lasciare tutto al caso, ed ecco che ha previsto la possibilità di lanciare tre volte il dado e, in caso di sfortuna permanente, di tornare comunque a casa con un premio (armi, vichinghi da riutilizzare, materie prime). Questo significa che i giocatori possono anche andare a caccia con l'intenzione di perderla per poter recuperare qualche materia prima di cui hanno assolutamente bisogno.
- Incursioni: servono i drekar, ovviamente, ma anche qui si usano i dadi, sperando di fare però dei numeri alti: è possibile tirare fino a tre volte ed aggiungere bonus (pietre, navi, metallo) o carte (spade) per ottenere il numero più alto possibile. Questo numero rappresenta le spade da "spendere" per acquistare monili o altri preziosi (il cui prezzo di acquisto varia da 6 a 16 spade).
- Migrazione: si utilizzano questi spazi, navigando con i knarr, per acquisire le plance extra con le nuove terre da esplorare, potendo così sfruttarle per ottenere altre monete o bonus e, a fine partita, un certo numero di Punti Vittoria (PV).

Alcune caselle permettono di acquisire carte "Occupazione" supplementari o di giocarle in tavola per ottenere dei bonus specifici (o delle "combo" con altre azioni più favorevoli). Infine è possibile

creare degli insediamenti oltremare, trasformando le navi in nuovi villaggi ed ottenendo anche uno "sconto" sul cibo da pagare per il banchetto di fine turno..

Perché ne dubitavate forse? Si è mai visto un giuoco di Rosenberg senza la necessità di "nutrire" qualcuno o qualcosa? La Festa per Odino non fa eccezione, naturalmente, e man mano che i turni passano cresce la necessità di avere sempre a disposizione una scorta di cibo (tessere arancioni o rosse) per evitare penalità (in PV). Diciamo subito che basta davvero un minimo di attenzione per essere sempre certi di soddisfare questa necessità "alimentare", tanto più che eventuali "buchi" possono essere comunque coperti dalle monete. Inoltre all'inizio di alcuni turni (1°, 2°, 4° e 6°) i giocatori ricevono una piccola scorta di vegetali (tessere arancioni) che possono aiutare a soddisfare le richieste per il banchetto.

Ma le monete in effetti da dove vengono e come si guadagnano? Ci sono due modi: il primo, più semplice ed immediato, è quello di andare sulle caselle azioni che prevedano una piccola ricompensa. Questo viene fatto praticamente da tutti i giocatori nel primissimo turno, perché qualche soldo serve per "pagare" alcune azioni, ma successivamente prevarrà il secondo metodo che, per essere spiegato in maniera esauriente, ci costringe a tornare un momento alla nostra plancia/villaggio



La griglia per il piazzamento delle risorse: il meccanismo di incastro simile a Tetris già visto quale motore principale dei giochi "Patchwork" e "Cottage Garden" diventa il sistema con cui viene calcolata la ricchezza del villaggio della fazione del giocatore.

Se guardate attentamente la parte a sinistra di questa foto non può non saltarvi subito all'occhio la "diagonale" che parte dall'angolo in basso a sinistra della griglia ed arriva in alto a destra. Questa diagonale permette di ottenere 1-2-3-4-5-6-7-9-12-15-18 monete ad ogni turno in base alle caselle "coperte" sulla griglia. Se, per esempio, abbiamo coperto tutte le caselle a sinistra e sotto il numero 4 (incluso) otterremo 5 monete nel turno successivo, e così via.

Per fare tutto ciò, lo avrete senz'altro già indovinato, si possono usare i gioielli (tessere grigie), i manufatti (verdi) e gli oggetti preziosi (blu) che avremo acquisito nel corso del turno e della partita. Tutte le caselle "-1" non coperte fanno ovviamente perdere 1 PV alla fine del gioco (altro "vezzo" abituale del buon Uwe!).

Le caselle con i bonus (nella foto si vedono una pietra, un legno, un metallo, una pietra runica ed un corno per l'idromele) possono essere lasciate scoperte perché, se completamente circondate da tessere verdi, blu o grigie, a fine turno permettono ai giocatori di prendere gratuitamente il materiale indicato dall'icona.

Le plance dei "nuovi territori" sono molto simili, ma di dimensioni più ridotte: il procedimento è praticamente lo stesso e si usano le stesse tessere per coprire le caselle con le penalità e lasciare libere quelle con i bonus. A fine partita ogni nuovo territorio assegnerà un certo numero di PV extra (da un minimo di sei ad un massimo di 40).



Le plance con i nuovi territori.

Le tessere "edificio" invece sono di tre tipi ed hanno anch'esse bonus finali diversi (8-10-17 PV) che otterranno sia coprendo le immancabili caselle penalità, sia utilizzando pietre e legno.



Le tessere "edificio".

Al termine del settimo turno la partita finisce e si effettua il calcolo dei PV, tendo conto delle navi possedute (3-5-8 PV), delle colonie (18 o 21 PV), dei nuovi territori esplorati, degli edifici acquisiti, delle pecore e delle mucche nella stalla, dei PV ottenuti con le carte "Occupazione" e delle monete accantonate durante la partita. Chi ha il totale più alto viene dichiarato vincitore.

Bottom Line

Inutile sottolineare che chi si avvicina a La Festa di Odino per la prima volta deve essere pronto ad investire qualche ora del suo tempo per capire il gioco e le sue caratteristiche prima di poter apprezzare appieno questo colosso. Non c'è nulla di complesso né di innovativo, tuttavia le possibilità che si offrono ai partecipanti sono davvero tante e non tutte possono essere apprezzate alla prima partita. Quindi è assolutamente indispensabile leggere bene il regolamento e tutte le note che Rosenberg ha inserito nel testo per chiarire quei punti che evidentemente durante i play test hanno dato qualche grattacapo.

Fortunatamente ci siamo resi conto che basta una sola partita per avere un'idea sufficientemente chiara delle "strategie" che possono esser emesse in atto e delle "tattiche" da adottare per riuscire a realizzarle.

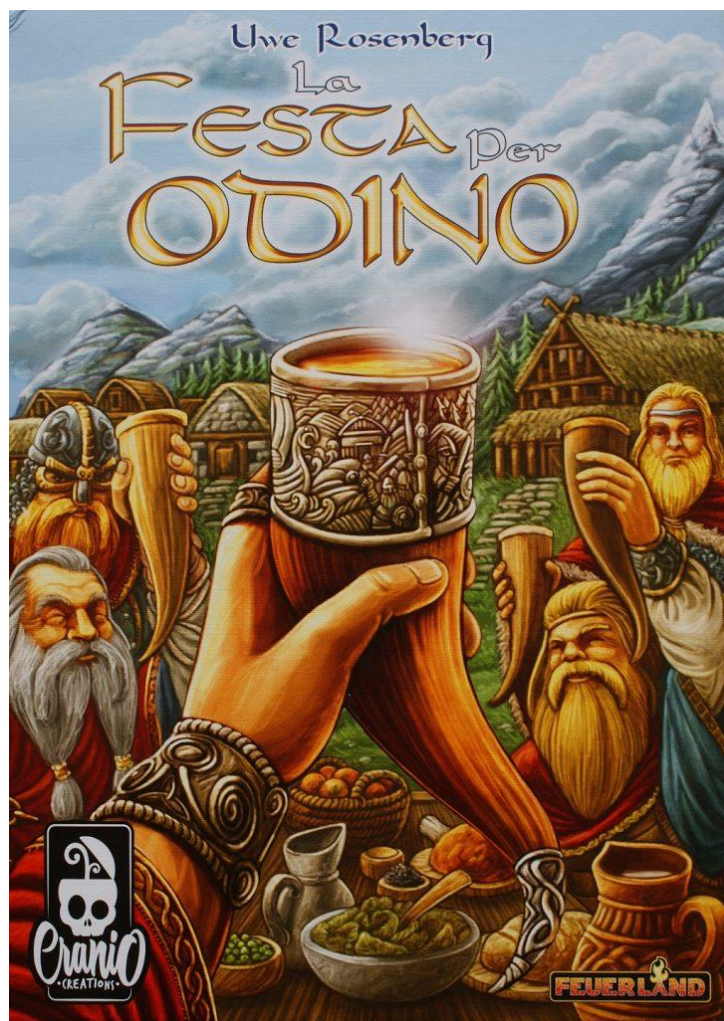
Una strategia molto potente è, per esempio, quella di trasformare le proprie navi in "colonie": in pratica questo si ottiene andando in una delle tre caselle "Migrazione", pagando una somma pari al numero del turno in corso e girando sul retro la nave scelta. Un Knarr (valore 5 PV) assume in questo modo un valore di 18 PV mentre il Drekar passa da 8 a 21 PV. Inoltre le navi trasformate vengono posizionate dentro la Grande Capanna del villaggio e ognuna di esse cancella due caselle "cibo". Per questa operazione bisogna ovviamente cercare di guadagnare abbastanza denaro ad ogni turno, raccogliere legno a sufficienza per costruire le navi e ... arrivare per primi sulla casella migrazione.

Un'altra strategia interessante è quella di puntare a esplorare 1-2 nuove terre (acquisendo quindi le relative plance) e quindi concentrarsi sulla "copertura" delle caselle "-1" su tutti i "possedimenti". La strada più veloce è quindi quella delle incursioni e del saccheggio, in modo da portare a casa oggetti molto grandi (grigi e blu) per coprire rapidamente le caselle con le penalità. Per ottenere questo risultato il giocatore dovrà anche essere pronto a spendere molta pietra (nelle incursioni) o a raccogliere prima carte "spada" in buon numero (ed uno dei metodi, come abbiamo accennato più sopra, è proprio quello di fare incursioni e, se il dado non è favorevole, ritirarsi in buon ordine per guadagnare spade e pietre).

Anche l'allevamento del bestiame (bovini ed ovini) non è una cattiva scelta. Nelle prime partite viene regolarmente snobbato dai giocatori perché il valore degli animali non è invitante: 2 PV per ogni pecora (3 se è gravida) e 3 PV per la mucca (4 se è gravida). Perché un animali diventi gravido occorre che se ne posseggano almeno due di quel tipo a fine turno. Nel successivo l'animale gravido ritorna normale ma una nuova tessera di quell'animale viene aggiunta alla stalla. Sapendo che si possono raccogliere più o meno 7-8 animali per tipo il punteggio raggiungibile è dunque di 38-40 PV circa che non giustificerebbero, da soli, la fatica necessaria a seguire questa strategia. Tuttavia tutto diventa più interessante se il giocatore inizia ad acquistare anche degli "edifici" dove sarà possibile coprire le caselle penalità anche con tessere arancioni e rosse: e, guarda caso, con le azioni "produzione" potremo ottenere 1-2-3 secchi di latte (tessere rosse da quattro caselle) e 1-2-3 balle di lana (tessere verdi da quattro caselle) in base al tipo e al numero di animali posseduti. Inoltre notiamo che il latte può anche essere speso al banchetto di fine turno.

Altra strategia è quella della caccia: anche qui bisogna investire in "legno" e carte (arco e trappole) per la caccia a terra, in baleniere e ramponi (metallo) per la caccia alle balene. La caccia premia con tessere verdi (3-8 caselle) e rosse (6-9 caselle) che poi potranno essere trasformate in merci preziose (tessere blu) sfruttando le azioni "commercio".

Insomma, le possibilità sono davvero tante e nessuno si annoia mai durante una partita, neppure quando l'azione a cui si puntava viene portata via da un avversario: da notare comunque che alcune delle azioni più importanti sono comunque disponibili in due caselle diverse e l'unica cosa che cambia è il numero di vichinghi da usare per poterle sfruttare.



La scatola di La Festa per Odino

Esiste anche una versione "in solitario" del gioco dove si usano due serie di vichinghi: quelli posati in un turno restano infatti in gioco nel seguente, bloccando così certe azioni, per cui è necessario usare due colori differenti. Si utilizzano le solite azioni e si cerca di migliorare ogni volta il proprio punteggio, sapendo che 100 PV è già un buon traguardo.

Da quanto è stato scritto fino ad ora traspare chiaramente che abbiamo davvero molto apprezzato La Festa di Odino: riteniamo inoltre che sia adatto non solo ad un pubblico di esperti, ma anche di giocatori normali, purché vengano assistiti durante la prima partita da qualcuno che conosce già il regolamento e le meccaniche e può quindi essere d'aiuto a chi si trovasse un attimo in difficoltà per le troppe scelte a disposizione.

Si ringrazia [Cranio Creations](#) per aver reso disponibile la prova di valutazione del gioco.

- Titolo originale: Ein Fest fur Odin
- Tipo: Gestione risorse e piazzamento lavoratori
- Editore: Cranio Creations
- Giocatori: 2-4
- Età: 14+
- Durata: 120 minuti (in 3) e 150 minuti (in 4)