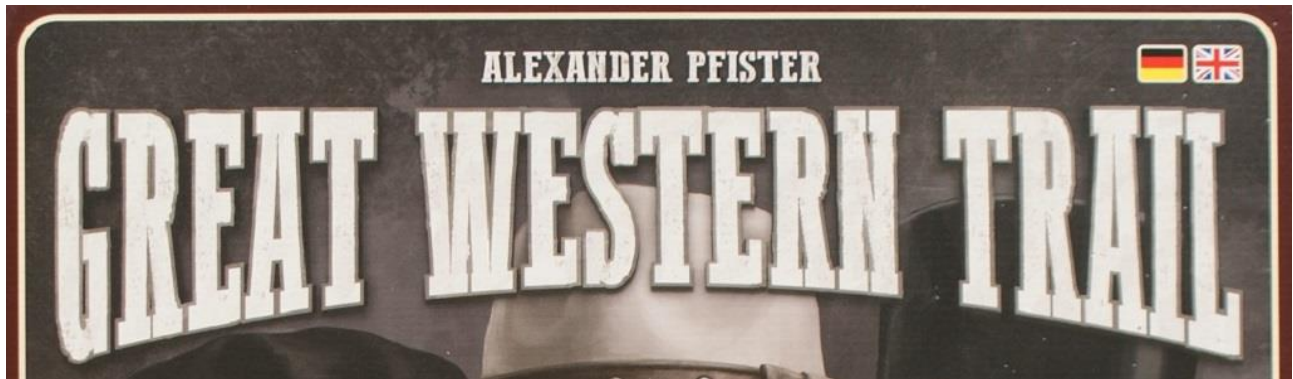


GREAT WESTERN TRAIL

Un “Euro” gioco per veri Cow-Boys



Introduzione

Guardando i vecchi film di John Wayne, Henry Ford, Charles Bronson, James Coburn, William Holden o Steve Granger, quelli ambientati nel Far West naturalmente, ci siamo imbattuti tante volte in storie di cow boys in marcia nelle praterie.

Questi mandriani (questo sarebbe loro nome in italiano, ma non sembrerebbe di parlare delle stesse persone, vero?) portavano grandi quantità di mucche verso i mercati di bestiame dove venivano vendute per poi rifornire le tavole delle grandi città dell'Est.

Chi di voi non ha mai pensato quanto sarebbe stato bello trovarsi almeno una volta in quelle smisurate praterie, sedersi al fuoco del bivacco la sera per cantare qualche canzone scollacciata e bere del caffè nero?

Bene, allora siete pronti per affrontare le grandi pianure, i pericoli di quelle marce, gli indiani.

Il tutto in cambio di pochi dollari di paga da spendere invariabilmente nelle casse dei saloon o delle allegre "donnine" che li frequentavano...

Unboxing

Great Western Trail è un gioco di Alexander Pfister ([Broom Service](#), [Isle of Skye](#), [Mombasa](#), [Oh, my goods](#) tanto per citare quelli recensiti da noi.) pubblicato in Germania da Eggertspiele e Pegasus e distribuito in Italia da Uplay.it.



I Componenti.

I materiali sono di ottima qualità: si distingue soprattutto il tabellone quadrato con la mappa di una porzione del Far West, i suoi percorsi (trail) che convergono sulla città di Kansas City e la ferrovia che unisce quest'ultima alle altre metropoli americane. Da notare che lungo tutti i percorsi sono state stampate delle caselle quadrate per la costruzione degli edifici: 6 di queste caselle sono un “passaggio obbligato” per tutte le mandrie e all'inizio della partita ricevono degli edifici “comuni” (cioè utilizzabili da tutti) mentre la maggior parte delle altre servirà per gli edifici “personali”.

Completano la dotazione quattro plance rettangolari per i giocatori, centocinquanta tessere di diverso tipo da sfustellare, 68 segnalini di legno colorato (17 per giocatore), 92 carte "bestiame", 28 carte "obiettivo" ed un ... pugno di dollari (scusate, ma questa battutaccia l'avevo sulla punta delle "dita" fin da quando mi sono seduto al computer per la prima bozza di questa recensione).

L'ergonomia del gioco è ottima e durante la partita non ci sono problemi di sorta per il piazzamento di tessere e segnalini vari, anche se bisogna fare un po' attenzione a non spostare i dischetti che inizialmente coprono certe caselle della plancia personale.

Da notare che gli edifici sono stampati su entrambi i lati: la faccia (a) si usa nel gioco base e quella (b) quando si è acquisita un po' di esperienza di gioco. Purtroppo nella prima edizione (quella venduta ad Essen 2016, per capirci) una tessera “rossa” era sbagliata (stessa figura su entrambe le facce) ma l'Editore ne ha spedito una corretta a tutti coloro che ne hanno fatto richiesta.

Preparazione (Set-Up)



Il tabellone.

La preparazione del tavolo di Great Western Trail è un pochino laboriosa perché bisogna sistemare sul tabellone le 5 tessere "capostazione" (nelle stazioni in alto sotto la ferrovia), i 7 "edifici neutrali" (nelle apposite caselle più scure lungo le piste), i primi 7 "lavoratori extra" (sulla griglia sotto Kansas City, a sinistra del tabellone) e le 7 tessere "calamità/campi indiani" nei rispettivi percorsi (e sempre estratte a sorte). Questo magico numero (sicuramente non voluto) non può che farci venire in mente il western "I magnifici sette", ma l'accostamento non è pertinente perché qui non ci sono né banditi messicani né sparatorie, ma solo sudore e polvere sollevata dalle mandrie. La fase successiva è effettivamente l'estrazione delle prime 13 carte "bestiame" (nel gioco a quattro) da sistemare, divise per tipo, sotto la parte bassa del tabellone. Il set-up termina con la distribuzione delle carte "obiettivo": una coperta ad ogni giocatore e quattro scoperte sul tavolo.

Nel frattempo ogni giocatore avrà ricevuto un mazzetto di carte bestiame e di edifici del suo colore insieme alla plancia personale, sulla quale dovrà posizionare i dischetti colorati ed il cubetto. La

locomotiva verrà messa sulla stazione di Kansas City, pronta a partire, ed il Cow Boy in un edificio neutrale di sua scelta, sulla mappa, pronto ad iniziare la cavalcata verso il mercato del bestiame.

Ecco come si presenta il tavolo proprio all'inizio della partita.



Primo turno di gioco.

Scopo del gioco è arrivare a fine partita col maggior numero di Punti Vittoria (PV), guadagnandoli con bestiame di ottima qualità (le carte con più PV), con buone vendite a Kansas City, raggiungendo i più importanti mercati dell'Est con la propria ferrovia, costruendo edifici appropriati, ecc.

Il Gioco

La sequenza di gioco di Great Western Trail è semplice:

1. Si muove il proprio Cow Boy facendolo spostare da un edificio all'altro lungo un percorso scelto dal giocatore (sulla mappa ci sono diversi sentieri alternativi);
2. Si eseguono le azioni indicate sull'edificio di arrivo;
3. Eventualmente si pescano altre carte bestiame dal proprio mazzo per ripristinare la mano iniziale.

La prima scelta che i giocatori devono affrontare è quella della casella di partenza all'inizio della partita, che sarà ovviamente uno degli edifici neutrali appena piazzati. Infatti, come abbiamo indicato più sopra, il tabellone viene equipaggiato con 7 edifici neutrali, ognuno dei quali offre delle azioni diverse. Diamo un'occhiata, ad esempio, alle due tessere "marroni" in basso a sinistra nella fotografia qui sotto



Le tessere edificio.

La prima fa incassare 2 monete (scartando una carta bestiame bianca), permette di ingaggiare un nuovo lavoratore (al costo di mercato) ed infine, se si vuole, un secondo lavoratore ad un costo di due monete più alto del valore di mercato. La seconda azione invece fa incassare due monete vendendo una carta bestiame verde e permette di piazzare una tessera edificio del proprio colore su uno degli spazi del tabellone al costo di 2 monete per lavoratore utilizzato

Le altre tessere della fotografia mostrano l'intera dotazione del giocatore "Blu": come vedete anch'esse hanno in basso due azioni ma si differenziano dalle neutrali proprio perché in alto a sinistra è indicato il numero di "operai" che bisogna avere nella propria plancia per la costruzione (il costo è sempre di 2 monete per ogni operaio utilizzato) mentre il numero a destra segnala i Punti Vittoria (PV) che la tessera assegnerà al suo possessore a fine partita.

Poiché su ogni plancia sono prestampati un cow boy, un operaio ed un ingegnere le tessere che si possono costruire inizialmente sono solo le prime tre in alto, con valore "1". che richiedono, appunto, un solo lavoratore. Naturalmente più il costo aumenta (in manodopera e denaro) e più le azioni delle tessere diventano potenti, ma attenzione: le azioni delle tessere colorate valgono solo per il giocatore con quel colore.

Ma è ormai tempo di spegnere i fuochi del bivacco ed iniziare il nostro viaggio per portare la mandria a Kansas City: ok, ma di quale mandria si parla? Ogni giocatore ha ricevuto un mazzetto di 14 carte che rappresentano i bovini con i quali iniziare il lungo viaggio verso il mercato di bestiame.

Il mazzo comprende 5 carte Jersey (carte grigie da "1"), tre Dutch Belt (verdi da "2"), tre Guernsey (bianche da "2") e tre Black Angus (neri da "2"). Dopo una energica mescolata iniziale ognuno preleva 4 carte dalla cima del mazzetto, lasciando le altre, sempre coperte, come riserva.



Le carte del bestiame.

Tutte le carte di valore più alto (3-4-5) si trovano solo nel mazzo comune e 13 di loro sono pescate a caso e piazzate ad inizio partita proprio sotto al tabellone, divise in gruppi: uno per quelle da "3" (gialle, rosse e blu), uno per le "4" (ocra) ed uno per le "5" (viola, ma non confondetele con le mucche della pubblicità Milka!).

E' importante che durante il tragitto verso Kansas City si riescano a comprare nuovi capi di bestiame perché al mercato è possibile vendere una sola carta per colore e quindi maggiore è la varietà e maggiori sono gli introiti (si incassano infatti tante monete quanta è la somma dei numeri sulle carte)..

I giocatori, consultata anche la carta obiettivo che hanno ricevuto, muovono i loro Cowboys lungo le piste del West e anche se inizialmente le loro "capacità" sono un po' limitate nel corso della partita potranno essere migliorate.

Per sapere come è il momento di dare un'occhiata alle plance personali.



La plancia dei giocatori.

Ognuna di esse ha, al centro, una zona per accogliere i vari tipi di lavoratori, divisi in tre tipi: la fila in alto è quella dei "Cow Boys" (da utilizzare per l'acquisto di nuove carte bestiame), quella centrale è per gli "Operai" (che ci permetteranno di costruire gli edifici più remunerativi) mentre quella in basso è dedicata agli "Ingegneri" (che serviranno a fare avanzare più velocemente il treno).

All'inizio tutti i giocatori partono con un lavoratore per tipo (prestampato sulla plancia) ma nel corso della partita ne potranno ingaggiare altri, e molto probabilmente alcuni di essi saranno poi utilizzati per la costruzione delle stazioni speciali.

Attorno all'area dei lavoratori ci sono 14 caselle quadrate coperte da un dischetto colorato: man mano che i giocatori avanzano lungo la ferrovia con la loro locomotiva possono spostare alcuni dei loro dischetti nelle stazioni raggiunte, liberando così spazi nella plancia che saranno utili per avere dei bonus: incassare più soldi, scartare carte per pescare delle nuove, fare avanzare il treno, scartare "permanentemente" delle carte facendo retrocedere il treno, far muovere più velocemente il proprio cow boy o infine tenere in mano 5 o 6 carte anziché le quattro iniziali.

Per togliere un dischetto da una casella bianca basta costruire una stazione qualsiasi, ma per liberare le caselle nere bisogna mettere il dischetto in una stazione a sfondo nero.

Quali siano le priorità viene spesso dettato dagli obiettivi ricevuti inizialmente o accumulati durante il gioco.



Le carte obiettivo.

La foto qui sopra mostra alcuni esempi: le prime quattro carte in alto a sinistra sono gli obiettivi iniziali (i più facili da realizzare) mentre le altre sono state estratte casualmente dal mazzo. Tutte mostrano cosa si deve avere a fine partita per ottenere i PV indicati nello scudetto giallo: la prima carta in alto a sinistra, per esempio, richiede al giocatore di avere una carta bestiame da "3", una da "4" ed avere costruito almeno un edificio per ottenere 3 PV.

La prima a sinistra della seconda fila richiede invece due carte da "4", una stazione ed una tessera accampamento indiano verde per assegnare 5 PV. Se il giocatore non ha raggiunto i requisiti richiesti dall'obiettivo perde i PV indicati in rosso sulle carte stesse.

Indipendentemente dal numero di soste fatte lungo il percorso prima o poi il nostro Cow Boy arriverà finalmente a Kansas City e qui vengono eseguite alcune azioni speciali. Per prima cosa si rimpingua la scorta dei lavoratori disponibili eseguendo le operazioni 1-2-3 (si veda la foto qui sotto), pescando cioè nuove tessere dalle relative riserve per metterle in un'apposita griglia dove sono anche indicati i costi di acquisto.

Poi (operazione 4) si venderà il bestiame al mercato: ogni giocatore può scoprire inizialmente fino a quattro carte di colore diverso (che potranno diventare 5 o 6 man mano che verranno liberate le apposite caselle sulla plancia) ed incassare un numero di monete pari alla somma dei valori di quelle carte (quindi fino ad un massimo di 21 monete con 6 carte).

In questa fase è possibile aggiungere a questo totale il valore della casella raggiunta dal cubetto della "certificazione" sulla plancia personale (variabile da 0 a 6).



Kansas City e la ferrovia.

Passando infine alla operazione "5" sarà possibile posare uno dei propri dischetti in una stazione, gratuitamente se la stazione scelta è in una posizione già superata dal proprio treno ed il suo numero è inferiore o uguale al totale della vendita di bestiame appena effettuata. Se invece la stazione scelta è oltre la posizione del treno il costo è di una moneta per ogni "X" attraversata. Guardando alla foto qui sopra possiamo fare un esempio: supponiamo che la locomotiva sia arrivata già sulla casella 9 del percorso ferroviario e che il giocatore abbia venduto del bestiame per 12 monete. Potrà piazzare un dischetto gratis a Santa Fe (Casella 8) oppure, pagando 3 monete, a El Paso (Casella 12). Non potrà invece piazzare dischetti a Sacramento (16) né a San Francisco (18) perché il totale della sua vendita è di soli 12 punti.

Le stazioni che vedete "sotto" la ferrovia principale contengono delle tessere bonus (i capi-stazione che si piazzano ad inizio partita) e per poterci mettere un dischetto e prendere il bonus, oltre alle solite condizioni, è necessario scartare una delle proprie tessere lavoratore. In cambio il giocatore potrà usare fino alla fine il bonus acquisito.



le prime due plance con tessere e monete: si notano, in basso a sinistra della seconda, le cinque tessere "capostazione".

Finite le cinque operazioni il cow boy ritorna alla casella di partenza (in fondo a destra nel tabellone) e può ricominciare il suo lavoro con un'altra mandria, prendendo cioè una nuova mano di carte dal suo mazzo. Da notare che tutte le carte bestiame spese o acquisite devono essere messe in un mazzo "personale" degli scarti, con una meccanica tipica del "deck building". Ecco perché conviene, appena possibile, cercare di liberarsi definitivamente di qualche carta da "1" (grigie) e permettere alle altre di girare così più velocemente, dando la possibilità di arrivare al mercato con mani più ricche.

La partita finisce quando un apposito segnalino nella "griglia" dei lavoratori viene spinto in fondo al tracciato (man mano che si aggiungono lavoratori il segnalino scende). A questo punto si fa la somma dei PV acquisiti con obiettivi, stazioni, carte bestiame, monete, ecc. e chi ha il totale più alto vince.

Bottom Line

Da quanto scritto sopra si capisce che Great Western Trail è piaciuto molto a chi ha redatto questa recensione, ed in effetti il gioco ha tanti punti di forza. Dopo una decina di partite non siamo riusciti a scovare una vera e propria strategia "vincente" e per questo dobbiamo fare i complimenti a Pfister (già ampiamente meritati, del resto, con il suo Mombasa). Quindi bisogna abituarsi ad adattare la propria tattica ad ogni turno, anche in base a quello che fanno gli avversari anche se, in linea di massima, a me sembra che ci siano tre linee "guida" più o meno evidenti:

- A. puntare sui Cow Boys (ingaggiandone almeno un paio) per differenziare il proprio parco "mucche" in modo da arrivare a Kansas City con mandrie di colori diversi e di valore più elevato ed incassare di conseguenza più soldi, facendo nel contempo avanzare la propria locomotiva e piazzando stazioni nelle città più remunerative. Come corollario si richiede di liberare al più presto le caselle che permettono di tenere in mano 5-6 carte anziché le sole quattro di base.
- B. provare a sviluppare al massimo la propria ferrovia prendendo 2-3 ingegneri al proprio servizio per spostare la locomotiva di 3-4 caselle alla volta. Da notare che le stazioni dopo la "curva" del tabellone valgono da 5 a 9 PV e farle tutte significherebbe guadagnare ben 35 PV. Di solito questa strategia è associata ad una maggiore mobilità, liberando quindi al più presto almeno la prima casella dei movimenti extra e passando così a 5 caselle per turno. Ricordo che il movimento si basa sul numero di caselle con edificio, quindi verso metà partita portare le mandrie a Kansas City potrebbe diventare molto lento senza questa opzione.
- C. posare il maggior numero di edifici possibile, utilizzando 2-3 lavoratori extra: in questo modo si potranno sfruttare al massimo le azioni specifiche dei propri edifici e magari fare anche pagare un po' di pedaggi agli avversari. Questa è la strategia più a rischio, delle tre, ma a volte ha funzionato, soprattutto se gli avversari non sono corsi rapidamente ai ripari chiudendo con i loro edifici qualche "buco" pericoloso.

E' ovvio che puntare ad una di queste possibili linee guida non significa rinunciare alle altre azioni: tuttavia per evitare di disperdere le proprie risorse una volta decisa una strategia è bene cercare di seguirla il più possibile cercando quindi di non saltare MAI le caselle neutrali che ci permettono di attuare la nostra tattica preferita.

Altro punto importante è la scelta delle caselle da "liberare" sulla plancia personale: si diceva più sopra che dopo aver venduto le mandrie è possibile piazzare delle stazioni sulla linea ferroviaria fino ad una distanza (in caselle) pari al valore della mandria venduta. Le stazioni altro non sono che i dischetti da togliere dalla propria plancia, come abbiamo visto, ma quali sono le caselle più

interessanti da utilizzare per prime? Sono certo che se facessi questa domanda a tutti i giocatori che hanno provato Great Western Trail riceverei altrettante risposte diverse per cui rispondo a titolo personale e facendo ovviamente riferimento alle strategie di cui sopra

La mia preferita resta sempre quella delle mosse extra del treno, soprattutto dopo aver assunto almeno un altro ingegnere. Anche la possibilità di scartare permanentemente alcune carte (specie quelle da 1 punto) è sempre una delle prime che cerco di prendere. Infine, appena possibile, cerco di liberare i gettoni (neri) per passare a 5 caselle di movimento e a 5 carte in mano



La terza e quarta plancia con le altre tessere: da notare qui le tessere "calamità" sulla sinistra della prima. Dall'alto vediamo 6 frane, 6 siccità e 6 inondazioni.

Spendiamo infine due parole per le tessere "calamità" (le vedete nella foto qui sopra, sulla sinistra): caduta massi (in alto), siccità (al centro) ed inondazioni (in basso). Il loro scopo iniziale è quello di "scoraggiare" l'uso di certe piste, costringendo il giocatore a pagare 1 o 2 dollari alla banca (a seconda del colore, verde o nero, della manina stampata sulla tessera) e a rallentare la marcia (ogni tessera costa infatti un punto movimento).

Durante la partita però sarà possibile eliminare una parte di queste tessere (esse danno anche 2-4 PV a chi le prende) rendendo i percorsi alternativi più rapidi (perché sugli altri sono stati costruiti nuovi edifici) e spesso più economici (per non pagare "pedaggi" agli avversari se essi hanno costruito edifici con altre mani verdi o nere).

Ovviamente chi non ha più un soldo in saccoccia può fare il percorso che vuole perché non paga nulla, ma vale la pena di restare senza grana? Non credo proprio.

In conclusione: Great Western Trail non deve mancare nella ludoteca di nessun giocatore appassionato.



La scatola del gioco.