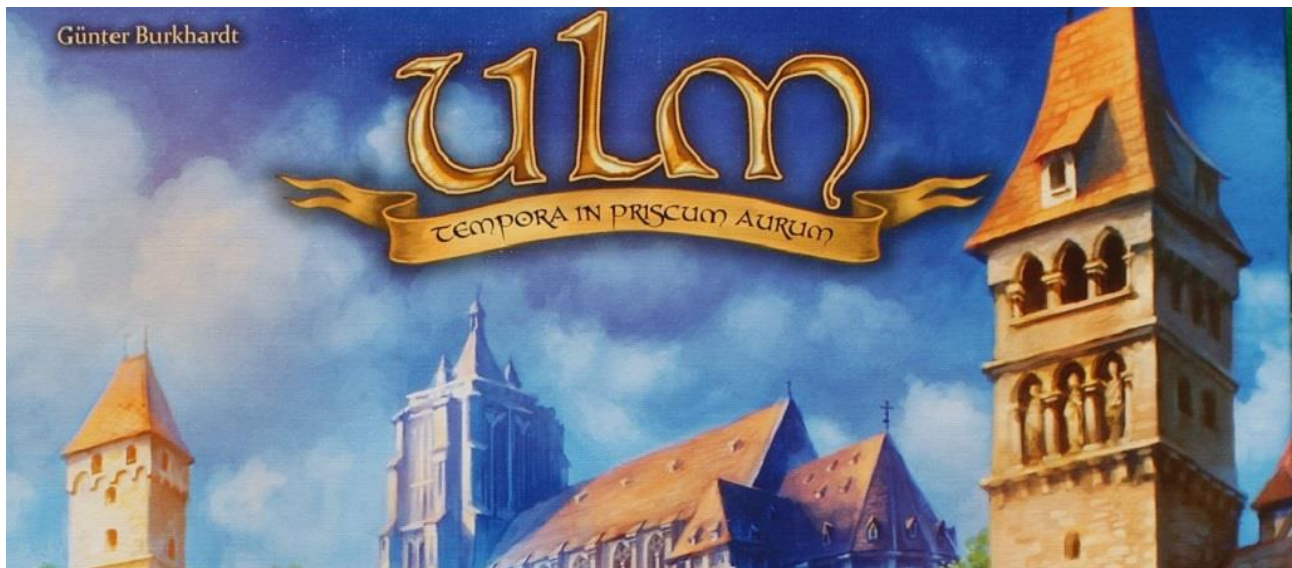


ULM

Il Danubio scorre lento fra botteghe e palazzi del potere



Introduzione

C'è una filastrocca che ancora oggi si insegna ai bambini di Ulm, una cittadina tedesca che si trova nella regione del Baden-Wurtemberg e che ad oggi conta circa 120.000 abitanti:

*Il Sarto di Ulm
tentò di volare
Ma il diavolo lo acchiappò
e nel Danubio lo fece cascare*

Che il diavolo tenti o meno di frenare i nostri sogni, un uomo, Albrecht Ludwig Berblinger, comunemente noto come “il sarto di Ulm” tentò il sogno dell'uomo forse più grande di tutti: volare. Berblinger fu l'inventore di una macchina da volo simile al deltaplano, con il quale effettuò un fallito tentativo di volo sopra il fiume Danubio presso la sua città ed è per questo da considerarsi un precursore dei Fratelli Wright.

Nonostante il tentativo di Brecht di aiutarci (ambientò il suo apologo “il sarto di Ulm” nel 1592), la filastrocca afferisce a fatti di inizio 1800 che ben poco hanno a che vedere con il gioco. Noi abbiamo voluto lo stesso dedicare a Berblinger l'introduzione di questa recensione sia perché, nonostante sia sconosciuto ai più, ha un ruolo importante nella storia dell'aviazione sia perché è anche un segnale della vivacità culturale di Ulm e della sua importanza nella storia tedesca.

All'inizio del 1600, periodo in cui è ambientato il gioco, la città aveva raggiunto il suo massimo splendore grazie anche alle grandi chiatte che trasportavano merci lungo il Danubio. Le ricchezze accumulate negli anni permisero ai cittadini di iniziare la costruzione della loro Cattedrale, che detenne a lungo il primato per il campanile più alto del mondo.



La Cattedrale.

Un'altra curiosità: pare che all'epoca la città fosse piena di passerotti e che gli abitanti considerassero questa cosa come un segno di benevolenza. Cosa c'entrano i passerotti nella recensione di un gioco da tavolo? Tutto sarà chiaro qualche riga più in basso!

Per il momento possiamo anticiparvi che i giocatori vestiranno i panni di ricchi patrizi e commercianti in competizione fra loro per diventare, grazie alle loro attività, i più potenti della città, a quel tempo vero punto nevralgico del commercio di tutta la regione.

Unboxing

Aperto la scatola di Ulm notiamo subito i quattro libretti di istruzioni, divisi in due formati: il primo (uno in italiano, a cura della dV Giochi e l'altro in tedesco, inglese e francese) contiene le regole vere e proprie mentre il secondo (sempre in doppia versione, una in italiano ed una trilingue) viene chiamato CRONACHE DI ULM e contiene una serie di ulteriori chiarimenti sulle regole e maggiori dettagli per l'uso dei vari componenti, delle carte e delle tessere della torre. Da notare l'ottima traduzione del regolamento fatta da dV Giochi, particolarmente utile perché le carte non sono in italiano (ci sono tre mazzi ben distinti, uno per ogni lingua: tedesco, inglese e francese) e quindi la tabella con le spiegazioni sul loro uso diventa importante durante la prima partita. Con un minimo di esperienza e grazie alle icone, tutto diventerà comunque subito chiaro.

È importante però sottolineare che solo alcune delle scritte contengono un testo importante per il gioco, perché tutte le altre sono informazioni storiche.



I component.

La confezione contiene inoltre un tabellone che mostra il centro di Ulm e le sue mura affacciate sul Danubio, una serie di tessere a forma di scudetto (con le immagini dei principali edifici della città), un sacchetto di tessere "azione", un mucchietto di dischetti di legno in quattro colori (i marcatori dei giocatori), una manciata di monete, un sacchetto di tela nera ed altri particolari che vedremo in dettaglio più avanti.

La qualità dei materiali è buona e l'[ergonomia](#) del gioco non dà problemi. Vi consiglio comunque di imbustare le carte del mazzo che avrete scelto di usare e, dopo aver assemblato il modellino in 3D della cattedrale, di fissarlo con qualche goccia di colla rapida, così non dovrete più ricostruirlo ad ogni partita.

Preparazione (Set-Up)

Il regolamento di Ulm prevede due versioni: gioco base e gioco avanzato. In questa recensione parleremo quasi esclusivamente dell'avanzato perché ci è sembrato il più divertente. In realtà l'unica differenza fra le due versioni sta nell'aggiungere al gioco i bonus/malus delle tessere della torre, cosa che sembra non comportare particolari complicazioni.

Il tabellone è suddiviso in 8 aree, cinque delle quali all'interno delle mura e tre sulla sponda opposta del Danubio: ognuna di queste aree è caratterizzata da un nome specifico e dall'esistenza di uno o più edifici storici, riprodotti anche sui 12 stemmi cittadini che, ad inizio partita, devono essere mescolati e posti coperti nell'apposita area del tabellone.

Al centro della città viene posato il modellino in 3D della cattedrale, il cui uso è quasi esclusivamente "decorativo": lo spazio all'interno della torre è usato soltanto per posizionare le

tessere che scandiscono il passare dei round, ma questa operazione può essere tranquillamente sostituita mettendo le tessere a fianco del tabellone.

A questo punto si scelgono 9 tessere "azione" (del tipo indicato dalle istruzioni) e si piazzano sulla griglia 3x3 posizionata di fronte alla cattedrale (la zona a scacchiera che vedete in alto a destra nella foto sottostante).



Il tabellone.

Altre cinque tessere (una per colore) vengono messe nel quartiere del Porto (sulle caselle che si vedono in basso a destra nella foto) mentre le restanti sono inserite nel sacchetto di tela nera a costituire la riserva. Si mescola poi il mazzo di 33 carte e lo si posa sul tabellone nell'apposita area (in alto a sinistra). Infine si pescano a caso quattro delle otto tessere "Discendenti" e si posano all'interno del quartiere del "Giuramento" nelle apposite caselle.

I giocatori ricevono un segnalino "chiatta" di legno colorato e 13 dischetti dello stesso colore (chiamati "sigilli" nel gioco), tre stemmi, due tessere "passero", una tessera "azione" pescata dal sacchetto e 2 monete. Una volta che sono state posizionate le chiatte all'inizio del fiume (nella zona in basso a sinistra sul tabellone) la partita può iniziare

Il Gioco

Una partita di Ulm dura 10 turni ed in ogni turno i giocatori pescano una tessera "azione" dal sacchetto, la inseriscono nella griglia 3x3 ed eseguono le tre azioni determinate dal tipo di tessera rimaste all'interno della fila o della colonna scelta. Le tessere espulse dalla scacchiera restano di

fianco alla casella da cui provengono: non è possibile spingere nuove tessere su righe o colonne che ne hanno già una "espulsa".



Le tessere azione.

La foto qui sopra mostra le tessere azione disponibili, il cui uso è determinato dal colore:

1. le tessere "marrone" servono ad acquistare delle carte (pagandole con altre due tessere "azione" prese dalla propria riserva) oppure a giocarne una già posseduta.
2. quelle "bianche" permettono di appropriarsi di tutte le tessere precedentemente "espulse", prelevandole però da un solo lato della scacchiera (a scelta).
3. quelle "blu" fanno avanzare di uno spazio la propria chiatta sul fiume: se quello spazio è già occupato la chiatta salta l'ostacolo e si posiziona nella prima casella libera disponibile. Da notare che le chiatte possono muovere solo nella direzione della corrente e quindi non possono mai fare marcia indietro.
4. le tessere "grigie" fanno incassare una moneta dalla banca.

5. quelle "arancioni" permettono al giocatore, dietro versamento di due monete, di posare uno dei propri sigilli all'interno di un quartiere adiacente alla chiatta del suo colore se vi sono ancora caselle libere. Ogni quartiere ha quattro posizioni per i sigilli, salvo il porto che ne può contenere 7 e i due quartieri ad est della città che ne hanno solo tre (vedere la foto del tabellone).



La griglia con le tessere "azione".

Il giocatore di turno prende una delle tessere della sua riserva e, dopo avere attentamente esaminato la griglia 3x3, la inserisce alla estremità di una delle righe o delle colonne spingendo fuori la tessera che si trova all'altra estremità: se questo spazio è già occupato quella mossa è vietata. A questo punto è possibile eseguire le tre azioni cui si ha diritto (determinate dal tipo di tessere rimaste dentro la griglia su quella riga o colonna) nell'ordine preferito, in modo da approfittare eventualmente del risultato di una di esse per eseguirne un'altra: tipico il caso in cui per esempio si incassa una moneta per poterne poi spendere due e posare un sigillo, oppure quando si muove la chiatta di fianco ad un nuovo quartiere per poi inserirvi un sigillo, ecc.

L'acquisto delle carte è piuttosto oneroso (costa infatti ben due tessere "azione") ma è assolutamente consigliato cercare di utilizzare questa azione ogni volta che sia possibile, soprattutto sapendo che se si scartano due azioni identiche si pescano DUE carte e se ne sceglie una da aggiungere alla propria mano.



Le carte.

Ci sono TRE categorie di carte (Commercio, Cronache e Cattedrale) ed ognuna di esse fornisce diverse informazioni: in alto, a destra e sinistra di ogni carta, vediamo un simbolo (per esempio nelle prime tre carte della foto, quelle del commercio, sono indicati i simboli del fustagno, una botte o un'opera d'arte); al centro, sotto al disegno, c'è un nome e in basso sono indicati i bonus della carta se viene usata subito (icone o testo nella parte alta) o se viene conservata fino alla fine (icone o testo nella parte bassa). Se, per esempio, esaminiamo la prima carta in alto a sinistra nella foto (quella con la scritta Futaine = Fustagno) essa ci dice che se il giocatore scarta subito quella carta e rimette nel sacchetto una delle sue tessere "grigie" riceve in cambio 2 monete, 1 Punto Vittoria (PV) e può spostare la sua chiatta sul Danubio da 1 a 3 caselle. Se invece la carta viene conservata fino alla fine assegnerà al giocatore 3 PV. La parte bassa della carta ci dice anche che se il giocatore accumula 3 carte "fustagno" otterrà 15 PV, mentre se forma un tris (fustagno+commercio+arte) guadagnerà 12 PV.

Le 15 carte "Commercio" (cinque per tipo) hanno tutte la stessa struttura e sono quindi molto semplici da usare. Le 9 carte "Cattedrale" (3 per tipo: navata, coro e torre) sono simili alle precedenti ma hanno effetti più "potenti" e se un giocatore riesce a collezionarne una per tipo a fine partita riceve 18 PV. Le 9 carte "Cronache" infine sono le uniche con un po' di testo scritto ma i giocatori che non conoscono la lingua potranno fare riferimento alla traduzione in italiano stampata sul secondo libretto (Le cronache di Ulm).

L'azione "Sigillo", come avevamo accennato più sopra, permette di piazzare uno dei propri dischetti colorati all'interno di un quartiere adiacente alla propria chiatta. Questa azione costa 2 monete ma permette di ricevere il "bonus" relativo al quartiere (come spiegato dalle icone stampate sulla mappa) e cioè: acquisire nuove tessere "azione" dalla zona portuale, incassare monete, muovere la chiatta, pescare carte dal mazzo, guadagnare PV, ecc.



Questa foto mostra le tessere dei Discendenti (in alto), i blasoni dei giocatori (al centro) e, in basso, alcuni degli Stemmii cittadini.

Ci sono però due tipi di bonus da considerare con maggior interesse: nel quartiere del "Giuramento" è possibile infatti acquisire una delle quattro tessere "Discendente" disponibili in ogni partita (e prese a caso dalle otto che vedete riprodotte nella parte alta della foto qui sopra). Ognuna di esse regala un ulteriore bonus permanente quando si esegue una delle azioni di base sulla griglia 3x3: prendere tessere aggiuntive, guadagnare più monete, andare più veloce con la chiatta, ecc.

Nei quartieri "Casa Pendente" e "Giardini" è invece possibile acquisire gli "Scudetti Cittadini": il giocatore che piazza qui un sigillo pesca due tessere dall'apposita pila e ne sceglie una rimettendo l'altra sotto la pila. Poi mette lo scudetto appena scelto davanti a sé ed incamera subito i PV indicati sulla sinistra del disegno (1-4). Se lo stemma ha il bordo dorato, il giocatore piazza anche uno dei suoi blasoni sul tabellone proprio sopra al disegno dell'edificio in modo che tutti sappiano che gli appartiene: da questo momento infatti ogni nuovo sigillo messo in quel quartiere farà guadagnare al possessore del blasone il numero di PV (1-2) indicati in alto a destra dello stemma cittadino da lui

posseduto. Infine il giocatore mette uno dei suoi dischetti a fianco della griglia 3x3, in corrispondenza del disegno relativo all'edificio appena acquisito.

Gli stemmi argentati, che riproducono alcune opere difensive della città, assegnano soltanto PV, solitamente di valore più alto dei dorati. Dando un'occhiata ai primi due scudetti in alto a sinistra della foto sottostante, per esempio, si nota subito la differenza: il primo (dorato) assegna 2 PV al momento della costruzione e 2 PV per ogni sigillo successivo, mentre il secondo (argentato) assegna 4 PV istantaneamente.



Gli ultimi 4 Scudetti, in alto, e le tessere "Cattedrale", da sfustellare e assemblare, a destra. Al centro vediamo anche le tessere "Passero" e, in basso, quelle della "Torre".

Si diceva che a Ulm la presenza dei passeri era considerata di buon auspicio (non dalle massaie che stendevano i panni ad asciugare, immagino...) ed il gioco permette di usare le relative tessere come jolly al momento della pesca delle azioni: se il giocatore non è soddisfatto della tessera pescata può infatti pagare un "passero" e scambiarla con un'altra presente al Porto. Tutti ricevono due passeri

all'inizio del gioco, e possono acquisirne altri nella zona della griglia 3x3 se hanno già dei dischetti del loro colore. Ogni volta che viene spinta una fila nella direzione di un dischetto colorato il suo possessore riceve infatti una nuova tessera passero.

Le tessere "Torre" (vedere di nuovo la foto più sopra, in basso) servono a scadenzare il gioco: ad ogni nuovo round una di esse viene inserita nella torre della cattedrale. Nel gioco "base" questa è la loro unica funzione, ma nella versione "avanzata" si attivano anche i loro bonus/malus specifici che, in generale, riducono il costo di certe azioni (acquistare una carta con 1 moneta o spendere una sola tessera) o ne potenziano altre (un sigillo o moneta extra, un movimento supplementare, ecc.). Delle 12 tessere "Torre" però 3 hanno effetti negativi, e cioè: pagare un costo supplementare per posare i sigilli; scartare tessere azione (altrimenti si devono spendere 5 PV); pagare una tassa di 2 monete (o perdere 5 PV). Poiché le partite durano 10 round due tessere torre devono essere scartate a caso all'inizio del gioco

Al termine del decimo turno i giocatori calcolano il loro punteggio addizionando i PV accumulati fino a quel momento sull'apposita pista (ottenuti giocando i sigilli, le carte o gli stemmi cittadini) con quelli dovuti alle combinazioni delle carte posate sul tavolo (3-12-15-18 PV), quelli della posizione finale della chiatta sul Danubio (da -11 a +11 PV) ed il numero di tessere "Passero" conservate (1 PV ciascuna). Chi ha il totale più alto vince la partita, ma le regole non spiegano che ruolo avrà all'interno della città di Ulm: probabilmente ne diventerà il Borgomastro.

Bottom Line

Ulm è un gioco semplice da spiegare e piuttosto agevole da imparare: non ci sono infatti innovazioni particolari e la meccanica di gioco è, tutto sommato, abbastanza standard, senza bisogno di elucubrazioni eccessive per programmare in anticipo le mosse. Tuttavia alcune regole specifiche permettono di giocare delle partite divertenti e competitive. Il meccanismo della scelta delle azioni (lontano "nipote" del sistema di spostamento tessere apparso sul Labirinto Magico della Ravensburger) è divertente e richiede un minimo di riflessione perché per cercare di vincere la partita bisogna comunque ragionare su una strategia generale (in quali quartieri mi devo fermare per posare dei sigilli? quali bonus mi interessa acquisire? faccio subito corsa sulle "carte" o ci penso solo a metà partita?) e poi approfittare di tutte le opportunità che si presenteranno.

Quindi l'inserimento di una nuova tessera nella griglia 3x3 non solo non può essere casuale, ma deve tener conto delle "combinazioni" che questa mossa lascerà al giocatore successivo e, di conseguenza, quali vantaggi immediati ne potrebbe trarre. E qui ho riscontrato l'unica "debolezza" di Ulm: se al tavolo ci sono infatti giocatori poco motivati od inesperti la loro mossa (fatta magari senza troppo pensarci) potrebbe favorire anche in maniera importante il giocatore successivo, soprattutto se si è arrivati alle fasi finali, quando riuscire a completare certe "combinazioni" con le carte diventa fondamentale.



Partita in corso.

Ecco comunque alcuni consigli:

Ad inizio partita è bene posare subito un sigillo (o due se gli altri lasciano uno spazio libero) nel quartiere "Casa Pendente" per acquisire Scudetti Dorati ed occupare quindi col proprio blasone uno o due edifici nei quartieri più a valle, dove gli altri arriveranno in seguito e, si spera, faranno guadagnare qualche PV extra.

Usare il bonus dei "Campi Arati" per recuperare terreno con la propria chiatta, se è rimasta indietro, ma non saltare assolutamente i "Giardini" dove è possibile prendere altri Scudetti. Ricordiamo che oltre ad assegnare qualche PV gli edifici permettono di mettere dei dischetti nella griglia 3x3 facendo così guadagnare qualche tessera "Passero" extra durante la partita. Questo, alla lunga, potrebbe rivelarsi un grosso vantaggio perché permette di scambiare tessere al porto e formare così delle "coppie" da giocare per avere maggiore possibilità di scelta delle carte.

Quando possibile è consigliato accumulare un po' di tessere azione (si ottengono posando sigilli nei quartieri Campi Arati, Municipio, Porto) in modo da formare una "riserva" da usare possibilmente per l'acquisizione delle carte. Per lo stesso motivo non si devono saltare i quartieri Municipio e Torre dell'Oca perché offrono la possibilità di acquisire altre carte extra.

Le combinazioni con le carte, a fine partita, sono infatti molto importanti, per non dire risolutive: è ovvio che cercare di completare il tris della Cattedrale è "prioritario" (visto che vale 18 PV), ma poiché ci ne sono solo tre carte per tipo se gli avversari ne hanno già giocate molte è meglio non

rischiare e "ripiegare" sui tris del commercio (15 o 12 PV), anche perché due di essi superano in valore uno della cattedrale.



La scatola del gioco.

Arrivare in fondo al Danubio con la propria chiatta non solo serve a fare più PV (gli ultimi quattro posti del percorso valgono 8-9-10-11 PV) ma permette anche di posare sigilli nel Quartiere della Torre dell'Oca dove è possibile scegliere una carta dalla pila degli scarti (sicuramente quella che permetterà di chiudere un tris) oppure pescarne tre dal mazzo e tenerne una. Insomma si tratta dello "sprint" finale per chiudere una combinazione. E non dimentichiamo che si possono posare solo tre sigilli in questo quartiere, quindi "chi tardi arriva male alloggia".

Concludendo Ulm è un gioco che, per il grado difficoltà medio-basso e la durata contenuta (circa 60 minuti dopo un paio di partite di prova) si può proporre anche a giocatori saltuari o in famiglia, sempre sotto la guida iniziale di qualcuno che lo conosca bene e che possa dare qualche suggerimento nei primi turni. Tuttavia siamo convinti che il gioco sarà veramente competitivo soprattutto fra giocatori assidui o esperti.

Si ringrazia la ditta [dV Giochi](#) per avere messo a disposizione una copia di valutazione del gioco.

- Titolo originale: ULM Tempora in priscum Aurum
- Tipo: Eurogame
- Editore: dV Giochi
- Giocatori: 2-4
- Età: 10+
- Durata: 60 minuti