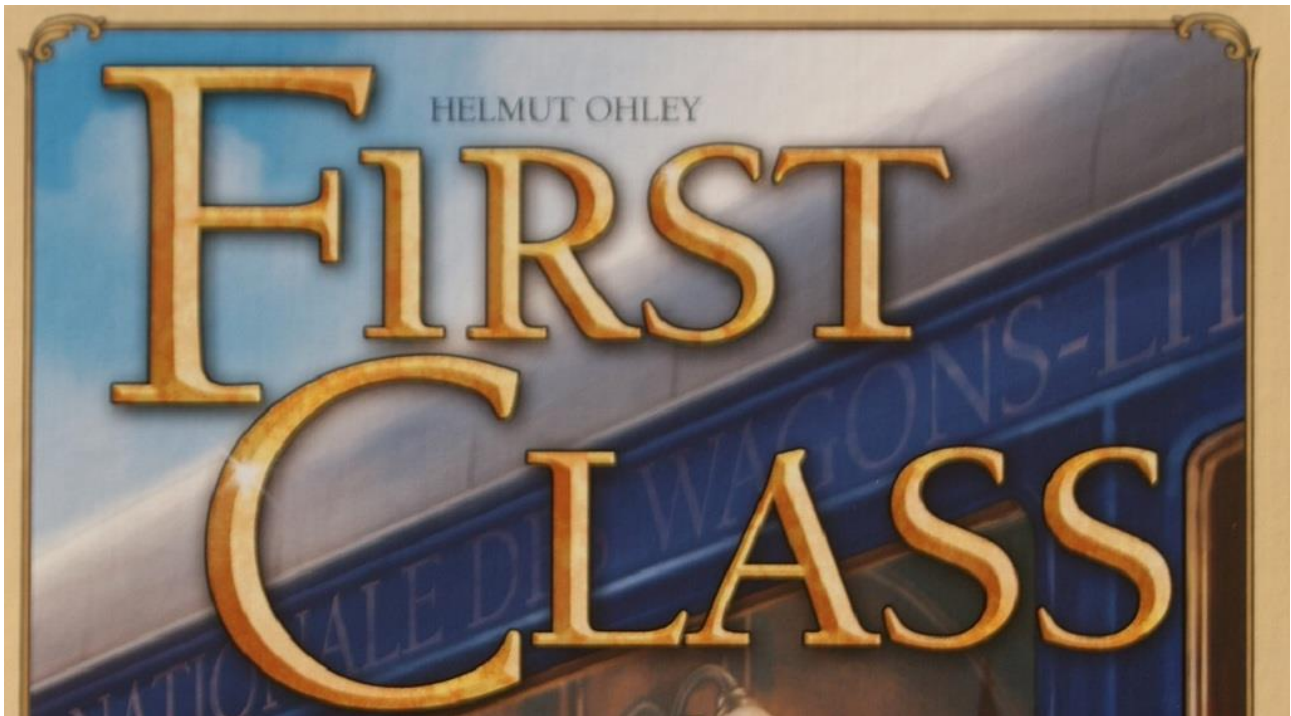


FIRST CLASS

In viaggio sull'Orient Express



Introduzione

[Helmut Ohley](#) è conosciuto nel nostro ambiente per avere utilizzato il [sistema di gioco di 18xx](#) creando una serie di nuovi titoli: 1824, 1844/1854, 1848, 1862, 1880, 1895, ecc. Naturalmente è anche noto per avere messo sul mercato negli ultimi anni alcuni giochi da tavolo di ottima fattura (Poseidon, Railroad Barons, Russian Railroads, German Railroads) e quindi se avete l'impressione che l'autore sia "ossessionato" dai treni beh, avete ragione. Ecco perché la sua nuova creatura, First Class, era attesa con una certa impazienza, anche perché si vociferava che fosse praticamente la versione con le carte di Russian Railroads.

PS cosa c'entra Poseidon con le ferrovie? E' un adattamento molto "tirato" di 18xx alla guerra del Peloponneso, con delle triremi al posto delle locomotive. Dunque nessuna "eccezione" nelle opere di Ohley!

Unboxing

Aperto la scatola di First Class (tradotto dal tedesco il titolo completo sarebbe "*First Class – in viaggio sull'Orient Express*") la prima occhiata ci fa subito pensare a [Dominion](#), dato che il termoformato contiene 15 spazi concepiti appunto per tenere le 353 carte (di piccolo formato) bene in ordine, verticalmente, e divise in pacchetti: risulta facile intuire che queste sono il cuore pulsante del gioco. La confezione inoltre contiene un piccolo tabellone per segnare i punti, quattro plance per i giocatori e 8 tessere "locomotiva" di grande formato.

Oltre ad alcune tessere di cui parleremo nella recensione, chiudono la dotazione i "soliti noti": segnalini, cubetti colorati e monete.



I componenti del gioco.

Le carte devono essere divise per tipo (seguendo le lettere X-A-B-C-D-E stampate sul dorso), non solo per facilitare il set-up, ma anche e soprattutto perché non si useranno mai tutte insieme: il gioco contiene infatti cinque scenari di base, ognuno dei quali utilizzerà un certo mix di carte. I giocatori, una volta presa confidenza con il sistema, potranno poi modificare a loro piacimento il mazzo di carte "Azione" mescolando i "pacchetti" con le varie lettere.

Preparazione (Set-Up)

Prima di poter iniziare una partita a First Class bisogna dunque decidere lo scenario e, sulla base di questa scelta, preparare i mazzi necessari. Facendo riferimento al loro uso specifico potremmo suddividere le carte in quattro tipi "base" ed una serie di "speciali" il cui uso è spiegato nello scenario relativo. Quelle di base sono:

“Vagoni”: si tratta di 94 carte stampate su entrambi i lati e che mostrano dei vagoni aventi valore 0/1, 2/4, e 7/12. Due vagoni “0” vengono distribuiti ai giocatori ad inizio partita, mentre tutti gli altri sono lasciati sul tavolo, a disposizione.



Le carte "Vagone".

“Vagone Postali”: ogni giocatore riceve 4 carte di questo tipo e tutti i mazzetti sono identici



Le carte "Vagone Postale".

“Azioni”: per ogni partita saranno disponibili 72 carte di base (marcate con una “X”) e due mazzetti di 24 carte da scegliere fra i cinque disponibili nella scatola (che sono evidenziati dalle lettere A, B, C, D, E). Ogni mazzo è diviso a sua volta in tre gruppi: 1 (colore verde), 2 (blu) e 3 (rosso). I giocatori mescolano fra loro tutte le carte che portano lo stesso numero/colore a formare TRE MAZZI AZIONE separati. Per le prime partite il regolamento consiglia di usare i mazzi X, A e B.



Le carte "Azione" marcate con una "X" sono sempre presenti in ogni partita e vanno combinate con quelle marcate con "A-B-C-D-E" da scegliere di volta in volta in base allo scenario che si vuole giocare. In questa foto vediamo a sinistra una carta avanzamento locomotiva, al centro una per il movimento dei conduttori e a destra una per il miglioramento dei vagoni.

“Obiettivi”: ci sono 21 carte di questo tipo e all’inizio della partita ne viene data una ad ogni giocatore, mettendone poi quattro scoperte sul tavolo (a disposizione) e tenendo le restanti di riserva.



Le carte "Obiettivo".

A questo punto i partecipanti piazzano il segnalino "locomotiva" e due dei loro segnalini "conducente" sulla plancia personale mentre il terzo viene messo sul tabellone dei segnalipunti). I due vagoni "0" sono posizionati alla destra della plancia e segnano l'inizio dei due convogli che dovranno essere costruiti e gestiti durante la partita.



La plancia personale durante una partita. Da notare sulla destra i due conduttori, uno dei quali si è già mosso e, in alto la piccola locomotiva che ha già percorso quattro caselle sulla ferrovia perché il proprietario ha giocato due carte "ferrovia".

Il Gioco

Ogni partita di First Class dura sei round. All'inizio di ogni round vengono schierate al centro del tavolo 3 file parallele di 6 carte (prese dal mazzo "1" nei primi due round, dal "2" nei due successivi e dal "3" per gli ultimi due) a formare il "tabellone". A fianco della prima fila viene posta la tessera "Primo Giocatore" che potrà essere scelta durante la fase delle azioni e determinerà il giocatore iniziale del round successivo. Inutile precisare che passando dal mazzo "1" al "2" e poi al "3" le carte presentano bonus e risorse sempre più interessanti.

Nessun mazzo viene mai esaurito completamente: alcune carte restano infatti nella riserva e non sono quindi tutte sempre disponibili, dando così al gioco una certa imprevedibilità anche quando i giocatori seduti al tavolo conoscono bene il gioco. Combinando questa particolarità col fatto che ad ogni partita si può cambiare il mix di carte azione (mazzo "X" più due a scelta fra A-B-C-D-E) si capisce che si possono effettuare davvero tante partite senza vederne mai una uguale all'altra.

Ecco come si presenta il tavolo dopo la distribuzione delle carte



Il tavolo pronto per giocare: da notare sulla sinistra i mazzetti per i sei round, a destra la pila delle carte "vagoni", in alto le locomotive e, a fianco della prima fila di carte, la tessera del "Primo Giocatore".

Il primo giocatore sceglie una carta a piacere fra quelle disponibili e la utilizza immediatamente, a meno che non si tratti di una carta "contratto" (disponibili solo nei mazzi supplementari): essa verrà infatti tenuta da parte fino al momento in cui le sue "richieste" non potranno essere esaudite, dando così diritto a dei bonus specifici.

Il secondo giocatore fa altrettanto e così di seguito, giro dopo giro, finché c'è disponibilità di carte. Attenzione però perché non tutte restano in tavola fino alla fine: infatti quando in una fila viene prelevato un numero di carte pari al numero dei giocatori (per esempio la quarta carta quando si gioca in quattro) le rimanenti vengono scartate. Bisogna quindi esaminare bene il "piatto" prima di

servirsi perché una carta di quelle importanti per il proprio gioco potrebbe sparire improvvisamente per esaurimento della fila.



Il segnalino che indica il "Primo Giocatore".

Invece di prendere una carta è possibile prelevare dal tavolo la tessera "Primo giocatore" che regala immediatamente due monete al suo possessore (oltre al diritto di giocare per primo nel round successivo). Il giocatore alla sua sinistra rimarrà a bocca asciutta, mentre il terzo riceverà un vagone "0" e il quarto preleverà un vagone "0" e potrà anche trasformarne un altro da "0" a "1".

Vediamo allora rapidamente quali azioni sono possibili :

La prima (la più basilare) è l'acquisizione di nuovi vagoni: normalmente si comincia da quelli di tipo "0" che però nel corso della partita potranno essere promossi a "1", "2", "4", "7" e fino ad un massimo di "12". Il valore che appare sulle carte indica il numero di Punti Vittoria (PV) che verranno assegnati al giocatore al termine del 2°, 4° e 6° round. Il giocatore che prende una di queste carte segue le istruzioni (prelievo o miglioramento) e la scarta nel suo mazzetto di carte usate (servirà per i punti obiettivo a fine gara). Da notare che alcune carte, alcuni "contratti" ed alcune stazioni del treno permettono non solo di prelevare vagoni, ma anche di effettuare miglioramenti immediati

Il secondo tipo di azione consiste nel muovere i conduttori. Durante il set-up ogni giocatore aveva piazzato due dei suoi segnalini "conduttore" sulla destra della plancia individuale, di fianco ai vagoni "0" della dotazione iniziale: le carte "conduttore" permettono di fare muovere uno o due segnalini di 1-2-3 vagoni verso destra (in direzione della testa del treno). Alla fine dei turni pari verranno conteggiate solo le carte "vagone" che si trovano sotto un conduttore o alla sua sinistra, quindi è importante programmare bene la costruzione dei convogli e, alternativamente, fare avanzare i conduttori per guadagnare punti. Anche queste carte, una volta usate, vengono piazzate nel mazzetto degli scarti personale e potranno essere usate per ottenere PV in base agli obiettivi ricevuti.



I conduttori e le locomotive.

Il terzo tipo di azione riguarda lo spostamento della locomotiva: un segnalino di legno colorato era stato messo in alto a destra della plancia personale, all'inizio della ferrovia (si veda la foto 6). Queste carte permettono di muovere la locomotiva di 1-2-3 caselle lungo il percorso. Durante la partita è possibile (o meglio è più che consigliabile) prelevare altre carte "ferrovia" per allungare quella iniziale prestampata e permettere così alla locomotiva di avanzare.

Ogni volta che il giocatore raggiunge una casella numerata incassa immediatamente una quantità di PV pari a quel numero. Al termine dei turni "pari" invece riceve il bonus di tutte le stazioni che ha già raggiunto o superato (esse sono indicate da caselle con un orologio da taschino): se il giocatore ha prelevato con discernimento le carte "ferrovia" giuste può dunque ottenere una serie di "combinazioni" molto interessanti. Da qui il consiglio di non trascurare la costruzione delle ferrovie. Anche in questo caso le carte per lo spostamento delle locomotive vengono messe nel mazzetto personale degli scarti e consegnate per gli obiettivi a fine partita.

Il quarto ed ultimo tipo di azione "base" è rappresentato da carte con dei passeggeri e permette di guadagnare immediatamente 2-3-4 monete, da depositare nell'apposita sezione della propria plancia personale (vedremo fra un attimo come usare queste monete). Nella foto qui sotto vediamo, in basso a sinistra, un esempio di quel tipo di carte.



Alcuni tipi di carte tratti dal mazzo del modulo A.

I moduli (A-B-C-D-E) aggiungono altri tipi di azione: il più comune (presente in tutti i moduli) riguarda i "contratti" (ne vedete un esempio al centro della foto qui sopra). Queste carte sono divise in due parti: nella metà superiore è indicato un "requisito" (per esempio avere già sul tavolo 6 carte "1", oppure avere dei vagoni migliorati da "2", "4" e "7", ecc.) ed in quella inferiore viene spiegato il bonus corrispondente (per esempio miglioramento immediato di due vagoni, guadagno di PV, avanzamento di locomotiva o conduttori, ecc.). A volte è bene prendere questi contratti durante le fasi iniziali della partita per poi risolverli al momento giusto e guadagnare dei bonus interessanti quando se ne ha veramente bisogno e soprattutto subito prima di un conteggio.



Alcune carte del modulo "B": quella a sinistra indica una "Celebrità".

Il modulo "B" introduce le "celebrità" (carte da inserire sotto i vagoni per raddoppiarne il valore in PV) e le "cartoline" (da mettere sotto le ferrovie per raddoppiare il bonus delle stazioni).



Alcune carte del modulo "C" che introduce la caccia all'assassino.

Il modulo "C" (a mio avviso il meno interessante) introduce una "caccia all'assassino" ispirata al famoso romanzo di Agatha Christie "Assassinio sull'Orient Express" dove in realtà toccava a Hercule Poirot scoprire il colpevole (non ditemi che non lo conoscete ...): in questo caso vengono raccolti o eliminati gettoni "indizio" con alcune carte speciali (ne vedete una a sinistra nella foto qui sopra).



Chi pesca la carta di destra è l'omicida.

Ad inizio partita ogni giocatore prende segretamente una delle carte "assassino" che vedete qui sopra. Alla fine del gioco chi avrà accumulato più segnalini indizio sarà arrestato (ed eliminato dal gioco). Si rivelano poi le carte personaggio e se il vero omicida non è stato arrestato guadagna 20 PV extra. Un modulo davvero poco "in linea" col resto.



Alcune carte del modulo "D" che introduce passeggeri e bagagli.

Il modulo "D" utilizza delle carte "Passeggero/Bagaglio" (ne vedete una in basso a destra della foto qui sopra) che, se prelevate dal tavolo, devono essere inserite sotto una carta vagone a scelta (che abbia però un valore minimo di "1") del treno in alto (passeggeri) o in basso (bagagli). Se il conduttore si trova sopra o a destra di queste carte il giocatore riceve soldi (passeggeri) o PV (bagagli) e qualche bonus speciale.



Alcune carte del modulo "E" che introduce scambi e meccanici.

Il modulo "E" infine aggiunge ai mazzi le carte "scambio ferroviario", che danno PV supplementari durante le fasi di conteggio se sono soddisfatti i requisiti indicati, ed i "meccanici" che sono una specie di "contratti". I meccanici vengono piazzati orizzontalmente a destra della plancia personale "in mezzo ai due treni" e permettono di ottenere dei bonus in base al tipo di vagoni che hanno sopra e sotto.

Come scrivevamo più sopra, al termine dei tre turni "pari" del gioco si effettua un conteggio parziale sommando i punti dei treni in formazione: si valutano in pratica tutte le carte vagoni a partire dai controllori e procedendo verso sinistra, raddoppiando il punteggio dei vagoni con dei passeggeri a bordo. Si effettua quindi una verifica della ferrovia (in alto sulla scheda) per incassare i bonus già raggiunti dalla locomotiva, raddoppiando quelli delle carte con una "cartolina" associata.



La plancia segnapunti.

Al termine del sesto turno si procede con il solito calcolo e poi si aggiungono al totale 1 PV per ogni moneta ancora sulla plancia personale ed i PV dovuti agli obiettivi. Ognuno di essi infatti assegna 2-3-4 PV per ogni carta del tipo indicato (vagoni, controllori, locomotive) usata durante la partita e quindi presente nel mazzo degli scarti di ogni giocatore. Chi ottiene il punteggio più alto vince.

Bottom Line

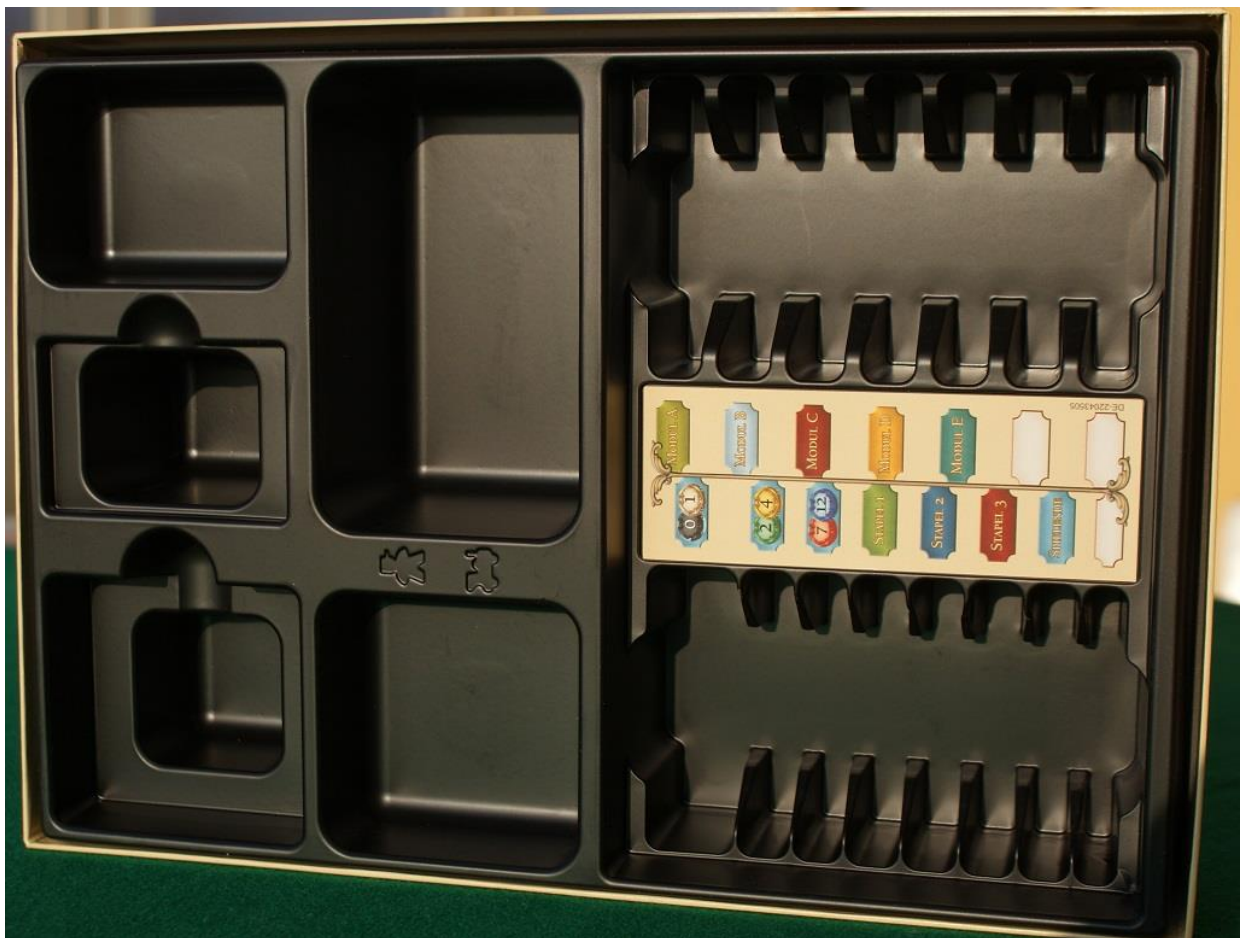
La vera difficoltà iniziale di First Class (come nella maggior parte dei giochi con le carte) è imparare a cosa servono le diverse icone e quali sono le "combo" migliori per fare più punti o migliorare i propri vagoni. Una volta capito questo le partite sono veloci e divertenti e ci si può finalmente dedicare alla ricerca della migliore strategia.

Dalla descrizione fatta il lettore avrà già compreso che ci sono due "percorsi" principali:

1. Comporre in fretta i propri convogli per arrivare al più presto al nono vagone (e quindi mettere una locomotiva e chiudere il convoglio) e nello stesso tempo migliorare i vagoni e spostare i controllori entro la fine dei turni pari
2. Aggiungere carte territorio alla propria ferrovia e sposare di conseguenza la locomotiva in modo da ottenere i bonus delle stazioni e fare contemporaneamente il maggior numero di PV raggiungendo rapidamente le caselle di quel tipo.

Inutile osservare che seguire unicamente uno di questi due percorsi non può garantire la vittoria e quindi è soprattutto sulla ferrovia che bisogna giocare in maniera intelligente, scegliendo le carte che permettano di avanzare la locomotiva di qualche casella extra ma anche quelle che fanno aggiungere vagoni ai convogli o permettano spostamenti extra dei controllori.

Da notare che il primo giocatore che porta un controllore sulla locomotiva di un convoglio riceve inoltre un bonus di 20 PV: al secondo ne vanno 10 ed al terzo 5.



Il termoformato per tenere in ordine le carte e tutti i materiali. È straordinaria la somiglianza con quello di Dominion e derivati.

Infine due parole sull'uso del denaro: nel corso della partita ci saranno varie occasioni per accumulare monete, sia prendendo carte dal tavolo e sia muovendo la locomotiva sulle carte ferrovia.

Tutte le monete vengono accumulate su tre distinte colonne stampate sulla propria plancia (la prima e la seconda da 5 caselle, la terza da 2 soltanto). Se e quando necessario queste monete possono essere usate per avere i bonus seguenti:

- ogni moneta della prima colonna permette di acquisire un vagone "0" da aggiungere ad uno dei due convogli
- ogni moneta della seconda colonna fa avanzare di una casella la locomotiva sulla ferrovia o sposta un conduttore di una carta verso destra.
- ogni moneta della terza colonna permette di effettuare il miglioramento di un vagone a scelta.
- Inoltre spendendo 4 monete si ha diritto a prendere uno dei quattro obiettivi esposti sul tavolo (che viene subito rimpiazzato da un'altra carta del mazzetto relativo)

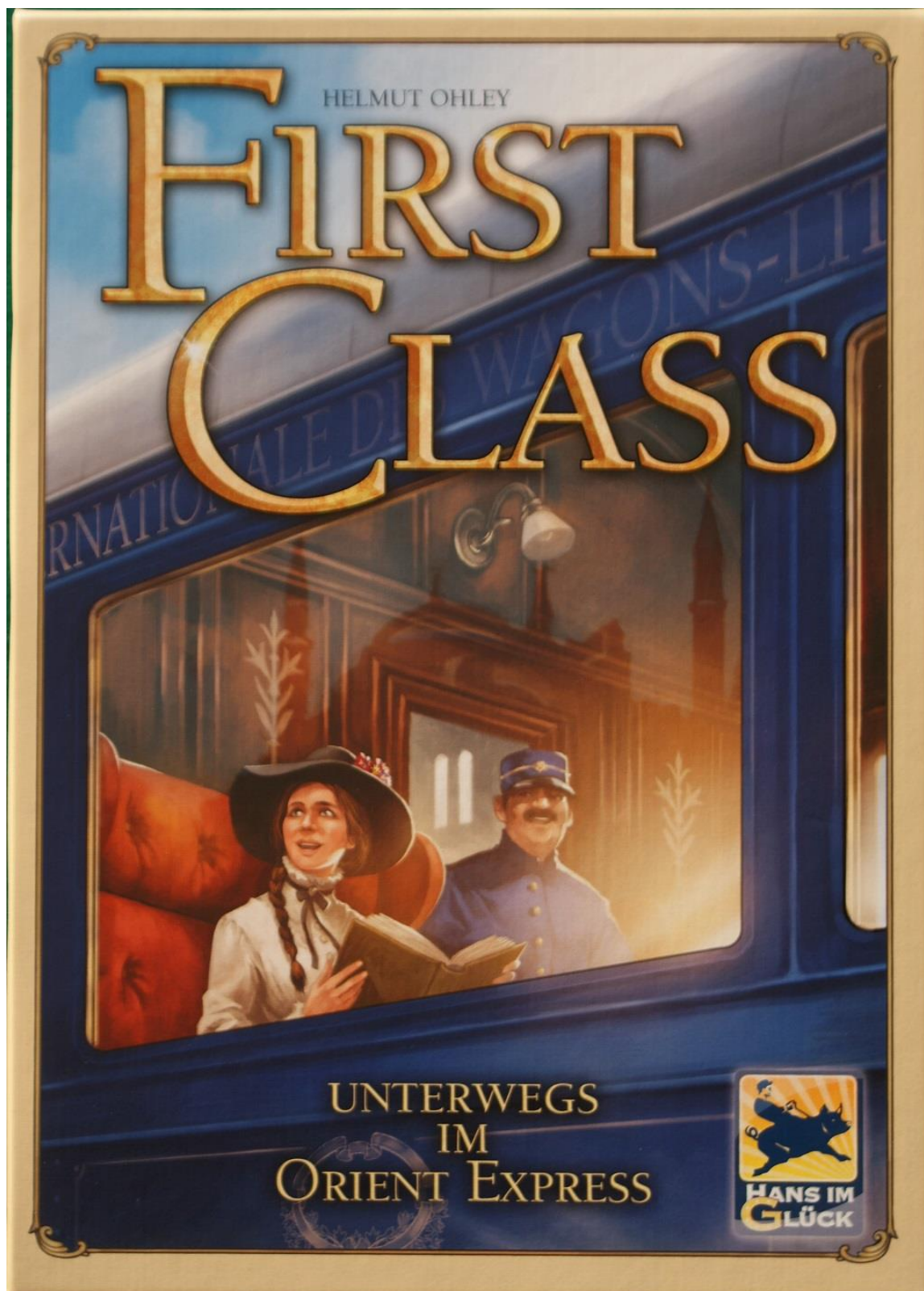
Gli obiettivi sono una parte importante del gioco e non è raro che a fine partita un giocatore possa accumulare una trentina di PV extra solo grazie a queste carte. L'obiettivo iniziale ricevuto durante il set-up solitamente serve da base iniziale per il proprio gioco: se infatti, per esempio, abbiamo ricevuto l'obiettivo del "controllore" dovremo cercare di aggiungere al più presto vagoni ai nostri convogli per poi prendere dal tavolo le carte "controllore".

Non solo sposteremo i relativi segnalini (guadagnando altri PV nei tre turni pari) ma ognuna di queste carte ci farà guadagnare 3-4 PV a fine partita.

Da notare che ci sono 21 carte "obiettivo" così suddivise:

- 7 carte "vagoni" con bonus di 1-1-1-1-2-2-2
- 7 carte "locomotiva" con bonus 2-2-2-2-3-3-3
- 7 carte "conduttore" con bonus 3-3-3-3-4-4-4

Concludendo: First Class è un buon gioco per tutti, assolutamente consigliato a chi ha almeno un minimo di esperienza con i giochi da tavolo o di carte.



La scatola.

- Titolo originale: First Class
- Editore: Hans im Glück
- Giocatori: 2-4
- Età: 10+
- Durata: 60 minuti