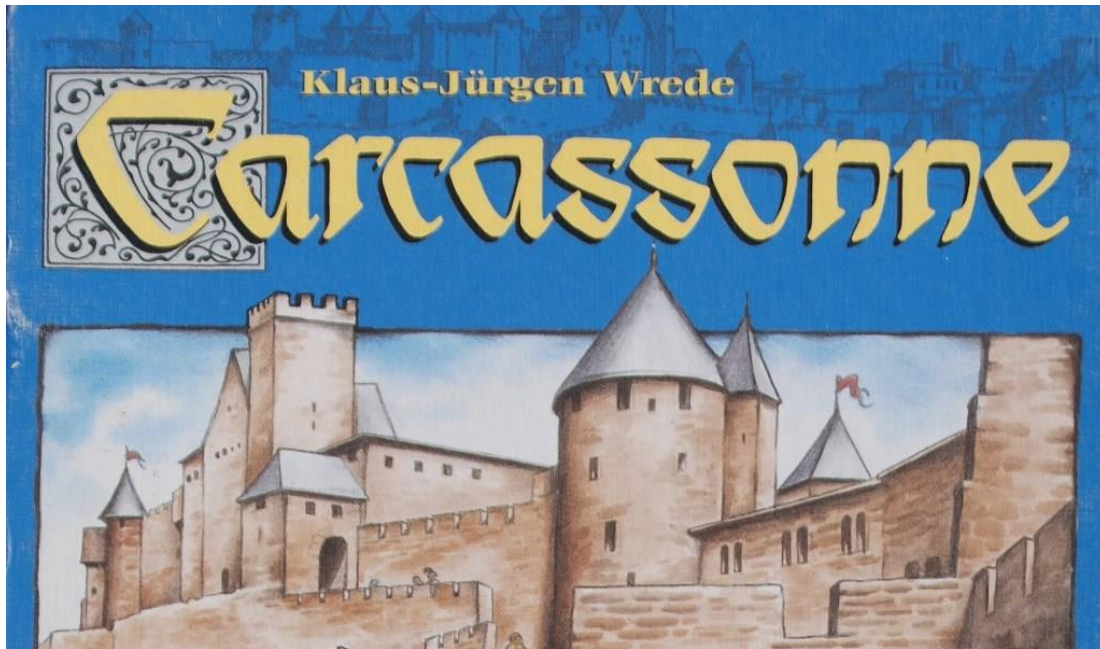


CARCASSONNE

Esplora e costruisci il tuo Feudo Medievale



Introduzione

Quando Klaus-Jürgen Wrede e la Hans im Gluck pubblicarono Carcassonne nell'ormai lontano 2000 difficilmente avrebbero pensato che in pochi anni sarebbe diventato un successo su scala mondiale e, tenendo anche conto delle varie espansioni che si sono susseguite negli anni, avrebbe raggiunto milioni di copie vendute. Niente infatti avrebbe fatto supporre che pescare ed assemblare delle tessere quadrate, posando dei buffi "omini" stilizzati per fare punti, sarebbe stata una mezza rivoluzione nel mondo di giochi da tavolo.



I Meeples: in questa foto sono stati aggiunti gli adesivi offerti dalla rivista Spielbox per personalizzare gli "omini" di partenza.

Eppure così è stato e quegli "omini" di legno colorato sono diventati per l'occasione i famosi "Meeples" (da una contrazione della frase "My people" con cui i giocatori di lingua inglese incominciarono ad identificare i loro pezzi). In questo articolo daremo una rispolverata alle semplici regole del gioco base ed in un secondo articolo faremo anche una carrellata delle scatole uscite in seguito.

Unboxing

Anche la confezione di Carcassonne è diventata da anni un "riferimento" abituale per i giocatori: lontana dagli standard dell'epoca, le sue ridotte dimensioni (190x275x67 mm) consentivano di riempire perfettamente l'interno con le tessere (staccate da 7 diversi fogli di cartone fustellato) e con gli altri pezzi del gioco: i "meeples", appunto, ed una plancia per il conteggio dei Punti Vittoria (PV).



I componenti del gioco.

Le 72 tessere terreno (delle dimensioni di 45x45 mm, diventate ormai un altro "standard" del nostro mondo ludico) mostrano quattro tipi di terreno: campagna, strada, città fortificata e chiese. Questi terreni sono variamente mescolati fra loro (come si vede nella foto che segue) in modo da mostrarne sempre almeno due tipi. La prima tessera in basso a sinistra, per esempio, mostra una strada che attraversa un terreno di campagna, mentre l'ultima in basso a destra ci presenta un'abbazia all'interno di un'area cittadina.



Le Tessere di Carcassonne.

Molte delle tessere però hanno tre diversi terreni: l'ultima tessera in alto a destra, per esempio, mostra un pezzo di città, un po' di campagna ed un tratto di strada. Lo scudetto blu nell'angolo della tessera è un bonus di cui parleremo fra poco.

Una tessera speciale (col dorso di colore diverso da tutte le altre) indica la base di partenza del gioco, mentre altre 5 verranno usate solo per indicare il raggiungimento dei 50 o dei 100 PV da parte dei giocatori. Completano la confezione 40 lavoratori (8 meeples per ciascun colore) da utilizzare sul territorio per marcare PV.

Preparazione (Set-Up)

Per prima cosa occorre individuare la tessera di partenza per piazzarla al centro del tavolo. Essa mostra i tre tipi di terreno basilari: una porzione di città, un tratto di campagna ed una stradina che corre parallelamente alle mura della città.



La tessera di partenza.

Uno dei "meeples" di ogni giocatore viene posto sulla casella "0" della plancia dei punteggi, poi si decide chi sarà il primo a giocare e si preparano dei mucchietti di tessere terreno (rigorosamente a faccia in giù) da cui i partecipanti, a turno, ne prenderanno una per posizionarla sul tavolo.

VARIANTE

E' chiaro a tutti che la pesca "alla cieca" di una tessera da un mucchietto scelto a caso è altamente aleatoria ed è capitato abbastanza spesso che qualche giocatore sia stato un po' svantaggiato dalla sorte, per cui lo stesso autore ha suggerito la variante che segue:

1. Scoprire TRE tessere sul tavolo: i giocatori, a turno, ne sceglieranno una e la sostituiranno con un'altra presa casualmente da uno dei mucchietti;
2. Tutti i giocatori ricevono una tessera "Monastero" che potranno giocare quando vorranno invece di pescare nuove tessere. Vi suggerisco caldamente di utilizzare questa variante per un maggiore godimento del gioco. Inoltre sarebbe anche comodo munirsi di un sacchetto di tela per raccogliere tutte le tessere e da cui pescare quelle da ripristinare in tavola. In effetti in una successiva edizione la ditta ha incluso un sacchetto azzurro marcato "Carcassonne" proprio per questo uso (lo vedete nella foto dei componenti).

Carcassonne sia, dunque!

A turno i giocatori prendono una nuova tessera e la mettono in gioco rispettando una fondamentale regola: la tessera deve essere sempre accostata ad almeno un lato di una tessera esistente e deve mantenerne la continuità. In altre parole, non si possono accostare lati che hanno tipi di terreno diversi. Guardando dunque la tessera di partenza, tanto per fare un esempio, il giocatore potrebbe accostare un lato verde (campagna) in basso, oppure un lato città in alto o infine un lato verde con strada "nel mezzo" a destra o a sinistra.



Partita in corso.

È quasi impossibile non riuscire a giocare una tessera a turno in questo modo, ma diventa più complicato il volere inserire un pezzo che sia adiacente a più tessere perché TUTTI I LATI devono rispettare la continuità e quindi il numero di tessere adatte si riduce notevolmente (ed in qualche caso, specie verso la fine, diventa un'operazione impossibile). Se, nonostante la buona volontà e l'interessato "aiuto" degli avversari, risultasse comunque impossibile piazzare una tessera il giocatore la scarta e ne prende un'altra (ma se adottate la VARIANTE consigliata questa eventualità è davvero rarissima, avendo tutti la possibilità di scegliere fra tre diverse tessere).

Dopo aver posato una tessera il giocatore deve decidere se utilizzare subito su di essa (e soltanto sulla tessera appena giocata!) uno dei suoi lavoratori o passare.



Gli adesivi per personalizzare i meeples.

I lavoratori in Carcassonne hanno diverse funzioni a seconda della zona in cui sono posati:

1. se vengono posati sopra una strada vengono considerati dei "viandanti"
2. se sono su una zona di città si considerano dei "cavalieri"
3. se vengono messi su un monastero sono (ovviamente) dei "monaci"
4. se si posano sulla parte di campagna diventano dei "contadini"

Ognuno di loro garantisce un certo numero di PV

I viandanti (1) sono i più facili da usare e, una volta che la strada su cui si trovano viene chiusa da entrambi i lati (posando incroci o sezioni di città o monastero con una porta di ingresso), essi assegnano tanti PV quante sono le tessere di cui è composta la strada. Il giocatore marca subito i PV relativi sulla plancia dei punteggi e rimette il lavoratore nella sua riserva, disponibile ad esser riutilizzato nei turni successivi.

I "cavalieri" (2) assegnano punti quando una città viene "chiusa", cioè quando si crea un perimetro completo di mura cittadine. Il giocatore incassa 2 PV per ogni tessera di città e 2 PV per ogni stemma blu che si trova all'interno delle mura. Anche il cavaliere, dopo aver contato i PV, torna nella riserva del giocatore.

I "monaci" (3) assegnano punti quando un monastero viene completamente circondato da tessere: in tal caso al giocatore sono assegnati 9 PV (uno per il monastero ed uno per ognuna delle 8 tessere adiacenti). Il monaco, assegnati i PV, torna nella riserva.



La plancia segnapunti.

I "contadini" (4) invece restano per tutta la partita dove sono stati posati (solitamente si mettono sdraiati per ricordare meglio la loro funzione) e riceveranno al termine 4 PV per ogni città "completa" (anche quelle di due sole tessere) che confina con il loro podere. Un podere è la zona di campagna racchiusa da un insieme di strade e città.

Attenzione: ci è stato segnalato che nelle edizioni più recenti di Carcassonne e nei Campionati italiani il valore delle città adiacenti è passato da 4 a **3 PV**. Poiché la modifica è stata autorizzata direttamente da Wrede possiamo considerarla ufficiale.

Man mano che il gioco prosegue il "tabellone" che si crea aggiungendo tessere diventa sempre più articolato e si allarga a macchia d'olio in tutte le direzioni. Quando l'ultima tessera disponibile viene piazzata in campo la partita ha termine e si effettuano i conteggi "finali": ogni viandante riceve 1 PV per tratto di strada incompleta, i cavalieri 1 PV per ogni tessera di città incompleta (ed 1 PV per ogni scudetto) ed i monaci 1 PV per ogni tessera di un monastero incompleto.

Si aggiungono al totale i PV dei contadini ed il giocatore con il totale più alto viene proclamato "Signore" del territorio appena formato.



Esempio di tabellone a fine partita. Evidentemente i giocatori si erano impegnati a creare una forma completamente quadrata...

Bottom Line

Come si evince dalla descrizione Carcassonne è piuttosto semplice da capire e da praticare, al punto che anche i bambini di 8-9 anni sono in grado di competere tranquillamente con gli adulti. Tuttavia non bisogna trascurare alcuni elementi importanti.

Innanzitutto ricordiamo che i lavoratori a disposizione sono solo 7 (perché uno viene usato per il conteggio dei punti) e che non è pensabile di giocarli tutti fin dall'inizio rischiando di restare senza in un momento cruciale e perdere così delle buone opportunità.

Inoltre le regole vietano di posare un lavoratore in una "zona" (strada, città) che ne contenga già un altro, per cui a volte è meglio evitare di posare una tessera in una posizione che la faccia entrare in contatto con una strada o una città già sotto controllo di un avversario perché si perde l'opportunità di giocare un lavoratore. Può però capitare di unire successivamente due spezzoni separati di strada o città, ognuno controllato da un giocatore diverso: in tal caso i PV verranno assegnati solo a chi ha la maggioranza di lavoratori o, in caso di pareggio, ad entrambi.

Un discorso simile vale anche per i poderi: qui è molto più facile che verso la fine della partita zone separate del tabellone vengano a trovarsi a contatto dopo la posa di una tessera: anche qui vale la

regola della maggioranza e, in caso di pareggio, tutti prendono i 4 PV per città servita. Poiché la regola dei contadini è quella più "complicata" (i giocatori devono infatti programmare molto presto se e quando posare un contadino) consiglio di non usarla quando si gioca con dei bambini.

Il successo di Carcassonne fu così immediato ed evidente che la Hans im Gluck dovette programmare in tempi relativamente brevi una serie di espansioni, seguite ed affiancate da scatole "complete" con variazioni sul tema, producendo così altri lavoratori, animali, edifici speciali ecc. fino ad arrivare ad un vero e proprio esercito di segnalini di legno colorato (come vedete nella foto sottostante)



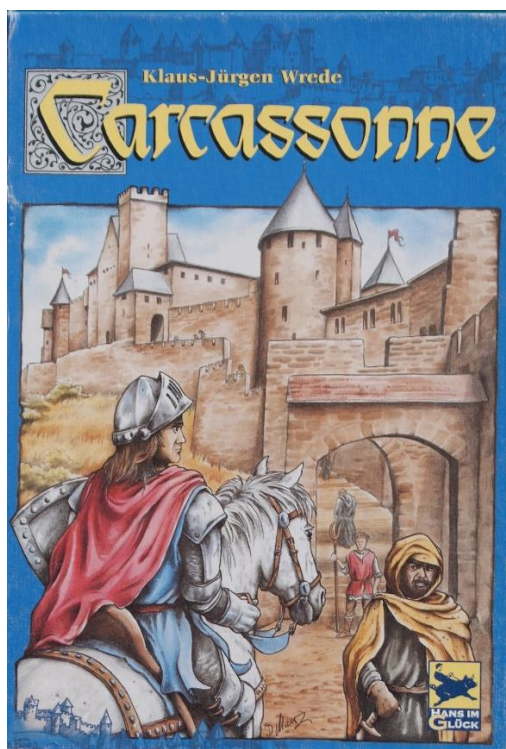
Tutti i meeples della serie!!!

Naturalmente non mancano gli ... esagerati del gioco che effettuano interminabili partite con TUTTE le tessere delle varie espansioni, ma qui stiamo arrivando a degli eccessi al limite del ricovero in clinica per disintossicarsi.



Un tabellone extra large.

Senza avere la pretesa di effettuare una lista esaustiva di tutte le espansioni e le nuove scatole uscite da quel lontano 2000 fino ad oggi, troverete in un prossimo articolo alcuni accenni ai titoli più interessanti o ... storicamente rilevanti. Non faremo descrizioni dettagliate, ovviamente, ma cercheremo di sottolineare soprattutto i punti di discontinuità con le regole di base. Ormai quasi nessuno gioca più solamente con i materiali del modulo base ma, se volete un consiglio, dopo le prime partite aggiungete tranquillamente almeno le espansioni del "Fiume" e "Alberghi e Cattedrale" per un gioco più interessante.



La scatola del gioco base.

Titolo originale: Carcassonne – Tipo: Posa tessere – Editore: Hans im Glück
 Giocatori: 2-5 – Età: da 8 anni in su – Durata: 30-45 minuti circa