I CASTELLI DELLA BOORGOGNA

Terra di vini, castelli ed … esagoni!

Introduzione

I Castelli della Borgogna (Castles of Burgundy) è stato uno dei primi successi di Stefan Feld, autore tedesco che nelle nostre pagine avevamo già incontrato con 2 sue fatiche più recenti: “L’oracolo di Delphi” e “Bruges”. Siamo abituati ad aprire le scatole dei suoi giochi con molta curiosità perché, finché non si è data un'occhiata al regolamento, non si sa cosa abbia inventato di nuovo.

Castelli della Borgogna uscì nel 2011 in seguito ad un altalenarsi di titoli abbastanza semplici (come "Roma" e "Arena"), di difficoltà intermedia (come "Nell'anno del Dragone" o "Macao") o decisamente più complessi (per esempio "Luna").

Meccaniche e dinamiche diverse ma sempre accomunate dalla certezza che ogni gioco di Feld, finora, è risultato non solo originale, ma anche interessante ed impegnativo.

In Castelli della Borgogna il buon Feld ha introdotto l'uso di due dadi e, con essi, un pizzico di aleatorietà.

Evidente l’intenzione di creare un titolo non particolarmente complicato e adatto quindi ad un pubblico vasto ma questo gioco è e rimane un “Feld” a tutti gli effetti: come in tutte le altre sue opere ci sono sempre tante cose da fare e tante possibili decisioni da prendere.

Non ci resta che aprire la scatola e capire il perché.

Unboxing

I Componenti.

La scatola è del tipo "a libro" ormai diventata un classico per la ditta produttrice: l'Alea il brand dedicato al mercato specializzato riconducibile alla molto più nota Ravensburger.

All'interno, dopo avere eseguito le usuali operazioni di sfustellatura, troveranno posto:

- 64 tessere esagonali (con edifici, animali, miniere, barche, ecc.),
- 104 tessere quadrate (con le merci prodotte, lavoratori, pepite d'argento, bonus vari, ecc.),
- 8 marcatori di legno colorato (2 per ogni giocatore)
- 9 dadi D6 (uno bianco e due per ogni colore).

Tutti questi materiali sono perfettamente stivati nel termoformato che serve poi a sorreggere anche

- il piccolo tabellone (415x296 mm)
- le 6 plance personali (stampate su entrambi i lati).

Su queste ultime sono stampate delle tabelle riassuntive e, al centro, un reticolo esagonale (territorio) costituito da 37 caselle: ognuna di esse mostra un colore (verde, giallo, grigio, beige, azzurro e giallo-verde) e la faccia di un dado D6 (con valori variabili da 1 a 6).

Esistono quindi 12 plance (6 cartoncini per 2 facce) anche se il numero massimo di giocatori e di 4 perché in questo modo viene garantita una certa varietà alle diverse partite. Per le prime partite è però fortemente consigliato giocare con le 4 plance identificate dal numero "1" dove la disposizione delle caselle nel reticolo è esattamente la stessa: in questo modo il gioco sarà perfettamente simmetrico per tutti i giocatori. Le altre otto facce mostrano infatti delle disposizioni degli esagoni colorati tutte diverse fra loro e necessitano di un minimo di esperienza ma, ovviamente, rendono più competitivo il gioco.

Plancia personale identificata dal n°1.

La foto qui sopra ci mostra una plancia di base e ci permette di spiegare come usarla: in basso a sinistra terremo i lavoratori che ingaggeremo (casella circolare) e nelle tre caselle esagonali subito accanto verranno piazzate provvisoriamente le tessere acquisite durante la partita in attesa di trasferirle all'interno della griglia "territorio". In alto a sinistra ci sono tre caselle quadrate per depositare le merci guadagnate e nello spazio ovale alla loro sinistra metteremo le pepite estratte dalle miniere d'argento. Tutto il resto serve a ricordare le fasi del gioco ed i bonus assegnati dalle tessere inserite nella griglia.

I materiali sono tutti di buona fattura e sufficientemente robusti per sopportare numerose manipolazioni: l'ergonomia generale è buona.

Preparazione (Set-Up)

Il set up di Castelli della Borgogna è un po' più laborioso della norma: per prima cosa infatti dobbiamo inserire in ognuna delle SEI aree in cui è suddiviso il tabellone un numero di tessere esagonali pari al numero dei giocatori (da 2 a 4) e che abbiano il colore indicato sulla mappa per

ciascun esagono. Poi bisogna riempire l'area centrale con altre 8 tessere esagonali, prendendole da quelle che hanno il retro colorato di nero: si tratta di tessere aggiuntive che hanno le stesse funzioni delle altre, ma di cui si conoscono tipo e colore solo al momento in cui vengono estratte casualmente da un sacchetto (meccanica chit pull).

In seguito si devono piazzare sul tabellone le tessere "bonus" quadrate: ce ne sono una grande ed una piccola per ognuno dei sei colori (gli stessi delle tessere esagonali). Vedremo più avanti come utilizzarle.

Per conteggiare il passaggio dei turni (5 in tutto) e delle relative fasi (ancora 5 per turno) Feld ha trovato un modo semplice ma ingegnoso: si preparano 5 pile di 5 tessere "merce" e si piazzano nelle caselle in alto a sinistra del tabellone (come si vede nella foto qui sotto).

Il tabellone pronto all'uso all'inizio del turno 2 - Il "3" del dado bianco ha fatto mettere la prima merce (rosa) nel riquadro n° 3 del tabellone. La vedete vicino al dado. Siamo all'inizio del primo round del secondo turno, come si vede dalle due caselle vuote in alto a sinistra.

All'inizio del turno si prende la pila corrispondente e si "spalmano" le merci sul tracciato dei round (quello verticale a sinistra del tabellone), una per casella: prima di ogni "round" si lancia il dado bianco e si mette la merce nel riquadro del tabellone con il numero uscito. Al termine del 5° round il turno finisce e si ricomincia da capo con la pila successiva.

Dopo aver sistemato il tabellone si passa alla dotazione dei giocatori: ognuno di essi riceve una plancia personale, una tessera "castello" (da piazzare al centro del reticolo esagonale quando si usano le plance "1" o in qualsiasi casella verde negli altri casi), 3 tessere "merce" estratte a caso, 2

dadi del colore scelto (verde, nero, rosso o blu), 2 marcatori (cilindretti dello stesso colore dei dadi), un gettone per segnare i Punti Vittoria (PV) ed una tessera "pepita d'argento".

Si decide l'ordine del turno lanciando contemporaneamente i dadi e mettendo in fila i rispettivi marcatori colorati sul cerchietto beige della pista "Ordine del turno" (in basso a sinistra nel tabellone): al primo giocatore (il più alto nella pila) si assegna 1 tessera "lavoratore", 2 andranno al secondo, ecc.

Il Gioco

All'inizio di ogni round tutti i giocatori lanciano contemporaneamente i 2D6 e lasciano i dadi davanti alla plancia personale, in modo che tutti possano vederli: il primo giocatore lancia anche il dado bianco per spostare la merce di quel round sul tabellone, come abbiamo già visto.

La plancia personale durante la partita. Il giocatore ha già due tessere nella riserva (maiali e mercato) e potrà dunque metterle sul territorio.

I giocatori, a turno, utilizzano il primo dei due dadi per fare UNA delle seguenti azioni:

1. prendere una tessera esagonale dall'area del tabellone che ha lo stesso numero del dado usato, per spostarla nella riserva sulla propria plancia (le tre caselle esagonali in basso a sinistra)
2. spostare una tessera esagonale dalla propria riserva al territorio (sulla plancia) in una casella con lo stesso numero del dado usato, purché sia adiacente ad una tessera già in campo (quindi all'inizio deve per forza essere adiacente al castello). Eseguire eventualmente l'azione correlata al tipo di tessera utilizzata (vedremo più avanti quali sono e come si eseguono).

3. vendere le merci (quelle con un valore uguale al dado usato) dal proprio stock, ricevendo una pepita d'argento (fissa) e un certo numero di PV (da 2 a 4) che dipende da quanti sono i giocatori.
4. prendere due tessere "lavoratore": ognuna di queste tessere serve a cambiare il valore del dado di un punto (con il "6" che può diventare un "1" e viceversa) e se ne possono usare più di una alla volta.

Le merci.

È inoltre possibile, una volta per round, spendere DUE pepite per acquistare una delle tessere nella zona centrale del tabellone (quelle con il retro "nero").

Al termine del quinto round tutti i giocatori ricevono una pepita d'argento per ogni miniera che hanno già installato sulla loro plancia (ma non da quelle ancora nella riserva).

I lavoratori.

Al termine del quinto round del quinto turno la partita finisce e si contano i PV, sommando 1 PV per ogni merce ancora invenduta, 1 PV per ogni pepita rimasta sulla plancia, 1 PV ogni due tessere lavoratore rimaste nella propria riserva ed i PV "bonus" delle tessere gialle.

Questo totale si aggiunge ai PV già guadagnati durante la partita e segnati sull'apposita pista nel perimetro del tabellone con i marca-punti colorati. Chi otterrà il punteggio più alto sicuramente regnerà incontrastato in Borgogna.

Come si evince dalla breve descrizione delle fasi del gioco la meccanica di base è piuttosto semplice: tiro due dadi ed utilizzo i numeri usciti per eseguire le azioni corrispondenti. In totale i giocatori avranno dunque un massimo di 50 opportunità nel corso dell'intera partita.

Per capire come "massimizzare" le loro azioni dobbiamo ora guardare più da vicino cosa offrono le diverse tessere, ricordando che per poter essere piazzate sulla griglia esse devono essere per prima cosa prelevate dal tabellone e messe... in parcheggio nelle apposite caselle della plancia personale.

Da qui, sempre con l'uso dei dadi, potranno essere messe sul territorio, adiacenti ad altre tessere precedentemente posizionate.

Quelle BLU mostrano una imbarcazione e possono essere giocate solo sulle zone acquatiche (fiumi e laghi ... niente mare in Borgogna): subito dopo il giocatore può prelevare tutte le "merci" (quelle trasferite col dado bianco all'inizio di ogni round) da uno dei 6 depositi del tabellone, a sua scelta, ricordando però che non è possibile avere più di tre merci diverse sulla plancia personale.

Come effetto "secondario" il giocatore muove il suo segnalino marca turno di una casella verso destra. Se la casella di arrivo è già occupata il nuovo arrivato si piazza "sopra" al primo.

Una delle quattro plance di tessere da sfustellare.

Le tessere VERDI mostrano uno dei famosi castelli della Borgogna. Dopo averle piazzate sul territorio il giocatore effettua immediatamente un'altra azione gratuita e senza dover usare un dado (può scegliere liberamente che "numero" utilizzare).

Sulle tessere GIALLO-VERDI sono stampati degli animali (galline, pecore, maiali e mucche): ad ogni specie sono assegnate 5 tessere con 2-2-3-3-4 animali (sempre tutti dello stesso tipo). La prima tessera giocata per ogni tipo assegna un numero di PV pari al numero di animali disegnati. Se, in seguito, il giocatore posa altre tessere con lo stesso tipo di animali, ogni volta aggiunge al suo score un numero di PV pari alla somma di tutte le bestie (quelle della tessera appena posata e quelle che pascolavano già sul territorio). Da qui l'interesse a cercare di accaparrarsi più tessere di uno o due tipi soltanto per aumentare esponenzialmente i PV.

Le tessere GRIGIE sono delle miniere e, alla fine di ogni turno, regalano ai loro possessori una pepita d'argento ciascuna. Le pepite servono essenzialmente per acquistare le tessere dal dorso nero dal centro del tabellone.

Pepite di argento.

Le tessere GIALLE indicano la "conoscenza" (o la tecnologia, se preferite). Ognuna di esse assegna un bonus permanente (per esempio i lavoratori possono modificare il dado di 1-2 punti; oppure si prendono due pepite da ogni miniera; oppure si possono prelevare più merci giocando le tessere BLU, ecc.) o a fine partita (4 PV per ogni tipo diverso di animali posseduti; 3 PV per ogni tipo diverso di merci vendute; 4 PV per ogni tessere di un certo tipo posata sul territorio, ecc.).

Le tessere BEIGE infine, le più numerose, mostrano 8 diversi tipi di edificio, ognuno dei quali, una volta posato sul territorio, ha un bonus specifico: il "Magazzino", per esempio, permette di vendere un tipo di merci; la "Torre" regala 4 PV; il "Mercato" fa prendere immediatamente una tessera BLU o GIALLO-VERDE da un qualsiasi settore del tabellone (escluse le nere); il "Municipio" fa posare sul territorio una seconda tessera, fra quelle disponibili sulla plancia, e quindi un secondo bonus; ecc.

Il "Territorio" di ogni giocatore è diviso in aree: le plance "base" (quelle col numero "1") hanno tutte lo stesso numero di aree (13) con gli stessi colori (blu, verde, giallo, grigio, giallo-verde e beige) e le stesse dimensioni (da 1 a 5 esagoni). Le altre plance (numerate da "2" a "9") hanno numero di aree e dimensioni tutte diverse. Quando un giocatore copre completamente un'area colorata (anche di 1 sola casella) riceve immediatamente un numero di PV proporzionale alla sua

estensione e cioè: 1 PV se è composto da 1 casella soltanto, 3 se ha due caselle, ecc. fino ad un massimo di 36 PV se fosse composto da ben 8 caselle (questo è possibile solo con le plance del gioco avanzato perché con quelle base si arriva al massimo a 15 PV).

Dadi e marcatori: i dischetti in primo piano si usano quando il punteggio supera i 100 e i 200 PV.

Ma il gioco non sarebbe un vero "Feld" d.o.c. se mancasse qualche regolina speciale per fare un po' di PV extra: ed infatti il buon Stefen anche questa volta ce ne regala un paio.

Quando un giocatore copre una zona colorata (indipendentemente dalla sua "taglia") riscuote anche un "premio" che varia a seconda del turno in corso. Così, per esempio, ogni area coperta nel primo turno assegna 10 PV, ma essi diventano 8-6-4-2 nei turni successivi. Da qui l'interesse a prendere di "mira" fin dall'inizio i territori più piccoli (1 o 3 caselle con le plance "base") in modo da ottenere almeno 3-4 bonus elevati.

La seconda regola è quella relativa agli extra per coloro che riescono a coprire tutte le caselle dello stesso colore: per esempio le quattro VERDI o le 12 BEIGE nella plancia numero "1". Il primo giocatore a riuscirci riceve una tessera bonus grande (5-7 PV a seconda del numero dei partecipanti) mentre ai secondi ne viene data una piccola (2-4 PV): e chi tardi arriva... male alloggia perché il terzo ed il quarto non riceveranno nulla (quindi se siete indietro in un colore concentratevi su quelli non coperti a sufficienza dagli avversari).

le Tessere Bonus per le aree edificate.

Difficile parlare di vera e propria "strategia" per giocare a Castelli della Borgogna perché con i dadi nel mezzo non si è mai certi di cosa si potrà effettivamente fare né se le tessere agognate saranno ancora a disposizione al proprio turno.

Tuttavia un giudizioso uso dei "lavoratori" permetterà sempre di riuscire ad aggiudicarsi almeno le "seconde scelte", se proprio tutto dovesse andare storto.

Quindi il primo consiglio è proprio quello di investire ogni tanto un dado per procurarsi 2 lavoratori extra.

Durante i nostri test i giocatori che continuavano a lamentarsi della cattiva sorte erano proprio quelli che non avevano mai preso i lavoratori (a parte quelli del set-up). In effetti a volte basta semplicemente aumentare o diminuire di un punto il valore del dado per potersi aggiudicare una tessera importante.

E non dimentichiamo che c'è un edificio (la "Pensione") che quando viene piazzato sul territorio regala 4 Lavoratori.

Per quanto riguarda invece la "tattica" non bisogna dimenticare le possibili "combinazioni" che certi edifici (o alcune "conoscenze") possono offrire: per esempio se abbiamo già tutte e tre le postazioni di riserva della plancia occupate, giocare sul territorio il "Municipio" permette di posare una SECONDA tessera nello stesso turno; se invece ci interessa qualche tessera "nera" aggiungere una "Banca" al nostro territorio ci farà avere immediatamente 2 pepite e potrà quindi facilitarci il compito; se dobbiamo riempire un territorio giallo, verde o giallo-verde proviamo a costruire una "Chiesa" perché questa azione ci permette di prelevare gratuitamente una tessera di quei tre tipi direttamente dal tabellone; e così via.

Bottom Line

In definitiva cosa si può dire di Castelli della Borgogna? Che si tratta di un titolo di media difficoltà e con un pizzico di imprevedibilità, sempre molto divertente ma che richiede una buona concentrazione (come quasi tutti i giochi di Feld) ma che alla fine è piuttosto appagante.

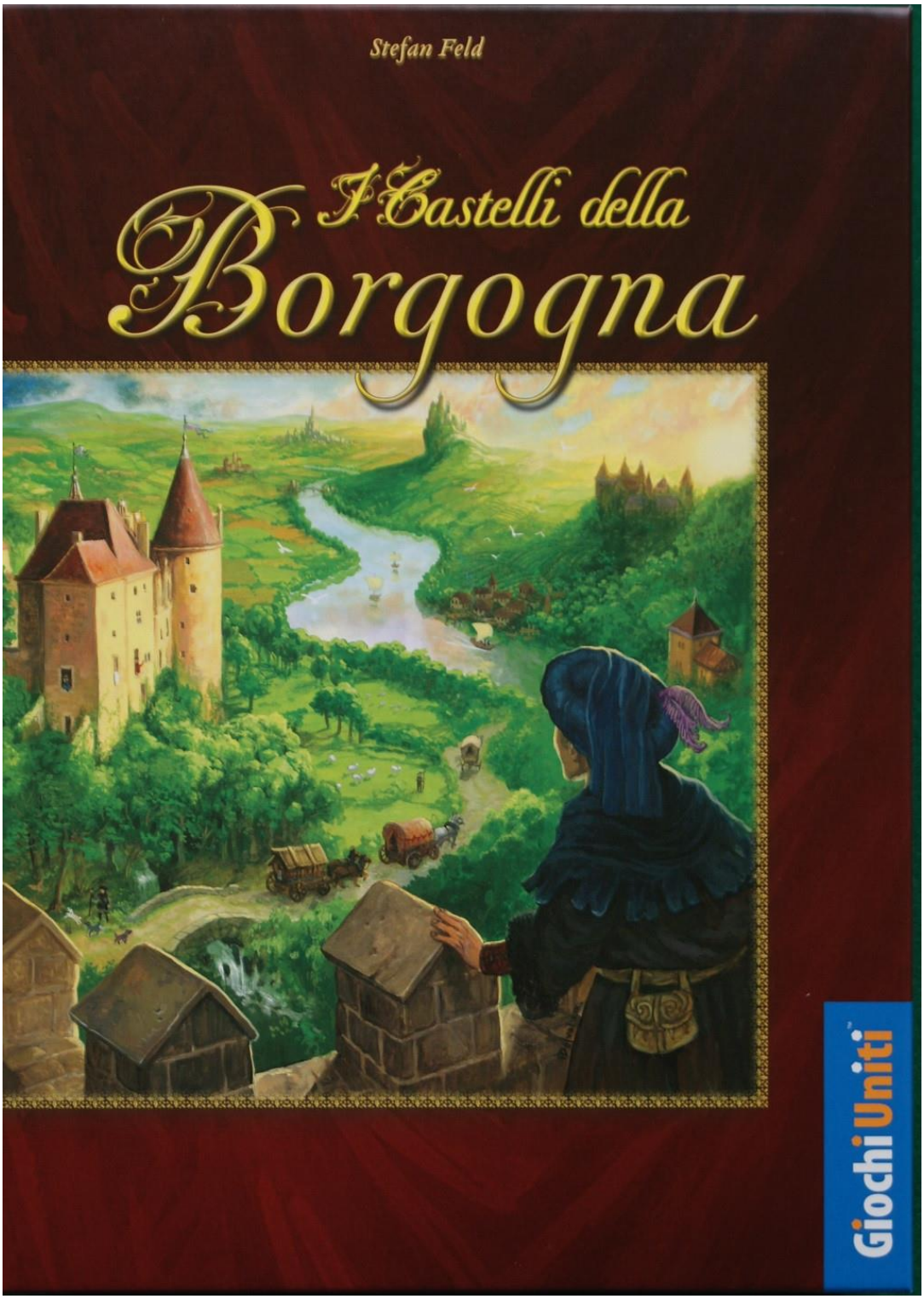
Il gioco "scala" bene con qualsiasi numero di partecipanti e può andare bene per tutti, anche se non si tratta solo di giocatori abituali o esperti, purché ci sia qualcuno che spieghi bene le regole la prima volta ed assista un po' gli altri nei primi turni.

Un’ultima "chicca":

Le plance extra da Spielbox.

A chi poi ha già provato TUTTE le 9 diverse plance ricordo anche che erano disponibili quattro plance extra distribuite ad Essen come goodies e inserite anche nel numero 2011/5 della rivista Spielbox. Le vedete nella foto qui sotto.

Si ringrazia Giochi Uniti per aver reso disponibile la copia di valutazione del gioco.



La scatola del gioco.

- Titolo originale: Die Burgen von Burgund
- Editore: Alea (Ravensburger) e Giochi Uniti per la versione italiana
- Giocatori: 2-4
- Età: 12+ anni
- Durata: 60-80 minuti