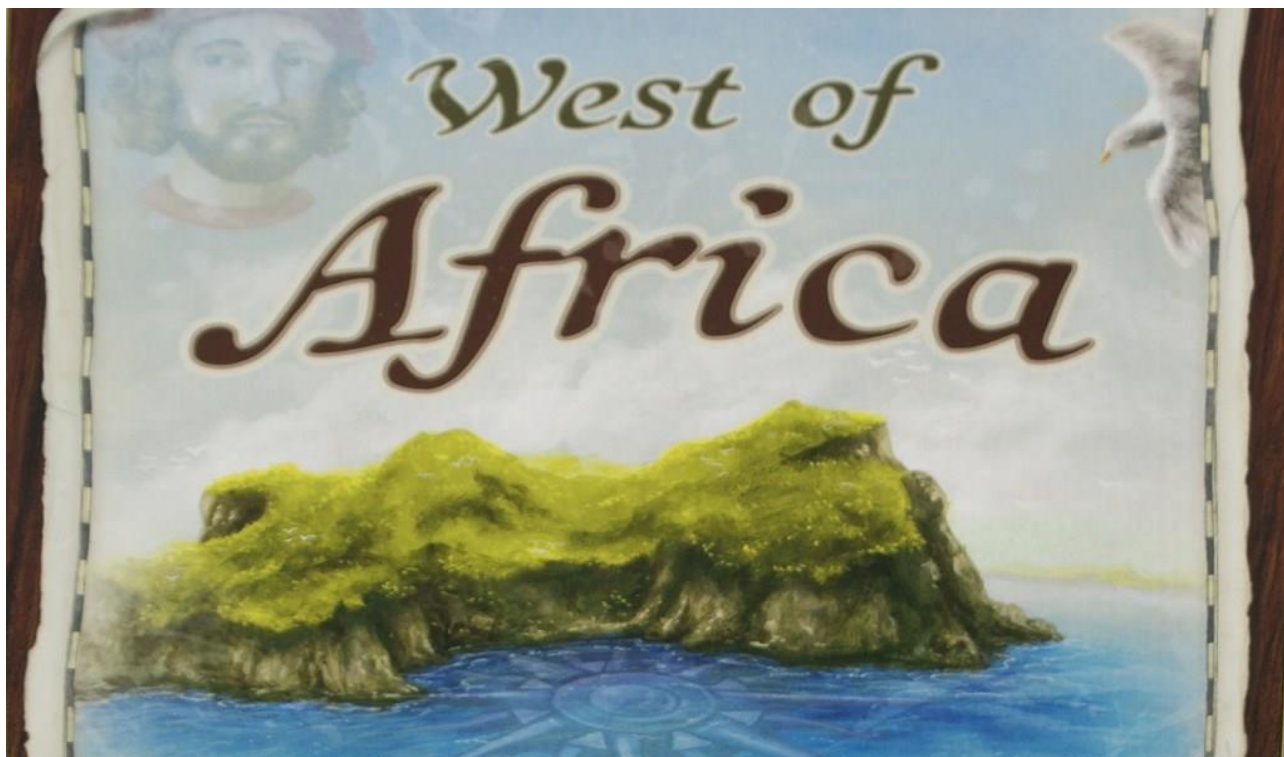


WEST OF AFRICA

Canarie: oggi vacanze spensierate, ma qualche tempo fa ...



Introduzione

Sono ormai davvero rari i giochi che vengono acquistati d'impulso, anche perché con oltre 1000 uscite all'anno sarebbe praticamente impossibile scoprire "per caso" una perla rara.

Così i giocatori solitamente aspettano di conoscere i "buzz" provenienti dalle manifestazioni di settore, cercando poi di integrarle con informazioni più complete leggendo le news e le recensioni che appaiono sulla stampa specializzata e sui siti come quello che state leggendo in questo momento. T

uttavia ci sono sempre delle eccezioni e *West of Africa*, almeno per il sottoscritto, è una di quelle: non appena ho saputo che era stato pubblicato un gioco sulle Isole Canarie mi sono precipitato ad acquistarlo, non solo perché anche io, come milioni di altri turisti, ho fatto una vacanza in quell'arcipelago ma anche e soprattutto, perché è lì che da circa un lustro vive uno dei miei figli.

Per mia fortuna, il gioco si è rivelato piuttosto carino e, pur non proponendo nulla di nuovo, ci regala una buona miscela di "piazzamento lavoratori", "uso di risorse", "controllo di aree" e "maggioranze" che ben si adatta ad un pubblico che va dai giocatori saltuari ai più esperti. Ed eccomi qui a raccontarvelo!

Unboxing

West of Africa viene venduto in a scatola del tipo "book case" ed il suo titolo fa riferimento alla posizione geografica delle sette isole Canarie perché esse si trovano effettivamente circa un centinaio di km ad ovest della costa africana, proprio di fronte al deserto del Sahara, in corrispondenza del confine meridionale del Marocco.



I component.

All'interno della scatola di West of Africa troviamo un lungo tabellone sul quale sono posizionate le 7 isole maggiori dell'arcipelago divise in tre fasce:

- ad ovest ci sono El Hierro, La Gomera e La Palma che rappresentano le aree maggiormente coltivabili;
- al centro abbiamo Tenerife e Gran Canaria, dove le montagne di origine vulcanica riducono le aree coltivabili, ma dove è possibile costruire dei villaggi;
- ad est ci sono Lanzarote e Fuerteventura, dove le coltivazioni sono inesistenti ma dove è possibile costruire dei villaggi che avranno un ruolo attivo nel commercio con i Paesi del continente (africano).
- i due isolotti più piccoli, praticamente disabitati, non sono inclusi nel gioco.



Il tabellone.

Completano la confezione cinque serie di segnalini vari di legno colorato (una per ogni giocatore) integrate da 5 serie di gettoni "coltivazione" e di carte "azione". Infine abbiamo 20 casette di legno naturale (i villaggi) e 7 tessere con la forma delle 7 isole dell'arcipelago, che serviranno a determinare i relativi "Alcadi" (sindaci).

Sono fornite anche 4 schede riassuntive in cartoncino (formato A4) che si rivelano molto utili nella prima partita ma che non saranno più necessarie in seguito perché le regole si assimilano molto facilmente.

Tutti i materiali sono all'altezza, robusti e di buona fattura: l'[ergonomia](#) del gioco è quindi ottimale e durante le nostre partite non abbiamo mai avuto problemi.

Preparazione (Set-Up)

Tutti i giocatori:

- prendono la loro dotazione di segnalini e carte dello stesso colore (3 lavoratori, 1 vascello, 3 cubetti, 8 gettoni con le coltivazioni e 13 carte);
- piazzano due dei loro lavoratori su un vascello stampato all'estrema sinistra del tabellone;
- mettono il terzo lavoratore su un secondo vascello, stampato all'estrema destra.

Queste ultime due "caselle" sono collegate alle isole da un "percorso" via mare che unisce tutto l'arcipelago: il primo vascello è direttamente connesso a La Gomera, mentre l'altro comunica con Fuerteventura.

Ogni isola ha un porto, rappresentato da 1-2 postazioni di attracco: El Hierro e Lanzarote (alle due estremità del tabellone) ne hanno invece ben 5, una per ogni vascello/giocatore.



I segnalini di legno colorato.

Da notare che ogni isola ha anche un "magazzino" (casella bianca con il nome dell'isola) sul quale verranno spostati a fine turno i gettoni "coltivazione" appena generati, i quali diventeranno così delle "merci" pronte per essere vendute. Vicino ad ogni gruppo di isole appare un numero che indica quanti soldi si incasseranno per ogni gettone/merce venduto:

- nelle tre isole di sinistra, ogni partita di merci vale "6" "punti oro",
- nelle due al centro invece i punti saranno 9,
- nelle due isole a destra infine ben "12".

Da qui l'interesse a trasportare le merci a Lanzarote e/o a Fuerteventura per venderle al massimo valore.

I cubetti colorati vanno posti uno sulla pista dei guadagni (Gold Track), uno su quella dei Punti Vittoria (PV) e l'ultimo sulle caselle dell'ordine del turno (inizialmente in modo casuale, dato che non è influente, ma successivamente si eseguirà un'apposita procedura collegata all'asta).

Al centro del tabellone di West of Africa ci sono anche sei caselle che vengono riempite con altrettante casette sia ad inizio partita sia in ogni turno successivo: si possono quindi costruire soltanto 6 villaggi a turno al massimo: presto scoprirete che questo è un tema tattico piuttosto importante ("chi primo arriva meglio alloggia").



Dettaglio del set-up.

Tutto è pronto e quindi si può dare il via. La partita terminerà in uno dei due modi seguenti:

- quando un giocatore arriva o supera i 25 PV;
- quando sono state costruite tutte le casette.

In entrambi i casi si esegue un "ultimo turno" prima di definire il vincitore: tutto l'oro residuo viene convertito in PV (in ragione di 1 PV ogni 10 oro) e aggiunto a quelli guadagnati durante la partita. Chi avrà il punteggio totale più alto vincerà il gioco e diventerà il nuovo Governatore dell'Arcipelago.

Il Gioco

Non ci resta che raccontarvi cosa succede tra set-up e fine della partita: ad ogni turno, i giocatori usano simultaneamente le carte per determinare le azioni da fare e, come stretta conseguenza di quanto proposto, si determina l'ordine. West of Africa è un gioco essenzialmente “economico” dove si producono, trasportano e vendono merci, preferibilmente nelle regioni più remunerative. A questo aggiungete “un pizzico” di maggioranze nelle aree e una meccanica “piazzamento lavoratori”: niente di particolarmente nuovo, come si vede, ma West of Africa si è rivelato molto interessante per la presenza di una grande interattività fra i giocatori.



Le carte "azione".

Piazzati i vascelli in un porto “libero” e “legale”, e possibile iniziare con i turni “we go”. Come si vede dalla foto qui sopra ci sono tre tipi di carte:

- una carta serve per influenzare l'ordine del turno (quella in basso a destra);
- sette rappresentano le isole dove queste azioni verranno effettuate. In altre parole per la maggior parte delle azioni (movimenti esclusi) occorre specificare dove si svolgeranno;
- cinque indicano una delle possibili azioni permesse dal gioco.

Queste azioni sono:

1. "Spostamento dei lavoratori": autorizza 4 movimenti che possono essere usati in qualsiasi combinazione, muovendo per esempio un solo lavoratore di 4 caselle oppure due di 2 caselle, ecc. (Quarta carta in alto a sinistra).

2. "Movimento del vascello": permette ai giocatori di muovere da un porto all'altro il loro vascello da 1 a 3 caselle per trasportare merci fino ad un max di 3 gettoni. (Prima carta in alto a sinistra).
3. "Coltivare"; permette di posare i propri gettoni sulle caselle che hanno le stesse icone all'interno delle isole. A fine turno tutti questi gettoni vengono spostati nel relativo magazzino e diventano "merci". (Ultima carta in alto a destra). Notare che questa azione richiede una carta "isola" per essere eseguita.
4. "Vendita": permette di vendere le merci ad un valore variabile (6-9-12 punti oro) a seconda del mercato scelto. (Seconda carta da destra in basso). Notare che questa azione richiede una carta "isola" per essere eseguita.
5. "Costruzione"; serve ad acquistare delle casette dalla riserva per installarle su una delle quattro isole al centro e/o a destra del tabellone. Il costo (in punti oro) è indicato sulle icone stampate direttamente sulle isole:
 - 6 in pianura,
 - 9 in collina,
 - 12 in montagna.

A prescindere dal costo, ogni villaggio costruito assegna subito al giocatore 3 PV. (Seconda carta da sinistra, in alto nella foto). Questa azione richiede una carta "isola" per essere eseguita.



Le casette per costruire i villaggi.

È evidente che i ritardatari rischiano di trovare i campi pieni o la riserva di casette vuota. Come si fa dunque a determinare l'ordine del turno a West of Africa? Con le carte azione! Avrete senz'altro

notato che su ognuna di esse è stampato un numero variabile da "0" (movimento della nave) ad "8" (vendita merci); ad inizio turno, TUTTI i giocatori devono posare in tavola 4 o 5 carte COPERTE. Le prime quattro sono gratis, ma la quinta costa immediatamente 4 "punti oro".

I giocatori, senza girare le carte, annunciano la somma dei valori delle carte giocate e mettono i loro cubetti in ordine, dal valore più basso al più alto, sull'apposita pista nel tabellone. Ed è proprio in questa fase che, fra le carte giocate, è possibile inserire la famigerata "-4": riducendo così il totale permettendo di essere molto più competitivi in questo conteggio.

Determinato il nuovo ordine il primo giocatore rivela le sue carte ed esegue le azioni giocate. Se ha utilizzato la carta "-4" la passa subito al vicino di sinistra.

L'azione più utilizzata è ovviamente "spostare" i propri lavoratori ma il "dove" dipende essenzialmente da due fattori: le coltivazioni e le maggioranze.



Alcune coltivazioni in corso durante una partita.

Coltivare è sicuramente l'altra azione più utilizzata ad inizio partita: basta indicare una o più isole (giocando le relative carte) e dire quante coltivazioni si vogliono eseguire, tenendo sempre presente il numero di gettoni ancora disponibili (tutti hanno inizialmente 4 zucchero, 2 vino e 2 grano). Il giocatore deve inoltre pagare 3 "punti oro" per ogni gettone posato sulla mappa, ma se ha dei lavoratori in quella/e isola/e ognuno di essi fa risparmiare 1 oro. Esempio: se decido di coltivare 2 canne e 1 vino ed ho due lavoratori su quell'isola pagherò soltanto 1 "punto oro" per ogni gettone e quindi un totale di 3.

Attenzione: questo punto è molto importante perché a volte i giocatori nelle prime partite tendono a dimenticare sia gli sconti che la disponibilità di gettoni del tipo giusto per una certa isola: non tutte hanno infatti gli stessi tipi di coltivazioni e lo stesso numero di caselle disponibili. Su Gran Canaria

Man mano che i magazzini cominciano a riempirsi, diventa sempre più necessario organizzare un buon servizio di trasporto per andare a vendere le merci nelle isole più remunerative (Fuerteventura e Lanzarote): ecco dunque che i nostri vascelli cominceranno a muoversi per prelevare merci da un porto ad ovest e trasportarle verso est. È possibile caricare "al volo" (basta passare per un porto che abbia merci in magazzino e prendere fino a tre gettoni) e scaricare appena approdati. Per questo non occorre l'indicazione di un'isola per il carico, ma per la vendita vera e propria bisogna giocare, oltre all'azione, la carta dell'isola scelta. Se un vascello arriva in un porto già occupato e senza spazi liberi "spinge" via una delle navi all'ancora mandandola nel porto successivo (eventualmente scatenando anche delle reazioni a catena). Solo Lanzarote e El Hierro hanno spazi sufficienti ad accogliere tutti i vascelli.



Dopo un paio di viaggi ben pagati si avranno abbastanza soldi da investire nell'edilizia: ecco allora che l'azione costruire comincerà ad essere utilizzata intensamente. Poiché si guadagnano 3 PV per ogni nuovo villaggio, indipendentemente dal costo di costruzione, sarebbe meglio essere i primi a costruire nelle isole dove sono ancora disponibili spazi a basso costo. Anche qui è bene ricordare che deve essere indicata l'isola dove si intende costruire e soprattutto che bisogna anche essere in possesso della relativa carica di Alcade, altrimenti non verrà concessa nessuna... licenza edilizia.

Per essere eletti Alcade di un'isola bisogna avere la maggioranza dei voti (era fin troppo scontato, no?) a fine turno e questa maggioranza si ottiene sommando i gettoni merce nel magazzino (1 Voto ciascuno), i lavoratori (2 Voti) ed i vascelli del proprio colore (2 Voti). Una volta eletto, il giocatore riceve la tessera di quell'isola che, sul retro, ha l'immagine dell'Alcade e che resterà sua finché un avversario non otterrà la maggioranza (sia perché il giocatore ha spostato navi e/o lavoratori, sia perché l'avversario ha aggiunto qualcosa ottenendo più Voti).

A fine turno tutte le coltivazioni vengono trasferite dai campi ai magazzini, poi i due giocatori che hanno più "punti oro" sull'apposita pista ricevono 1 PV. Infine ogni Alcade "regala" 1 PV al suo possessore.

Qualche considerazione finale

West of Africa non è un gioco complicato e le sue regole sono piuttosto lineari: la durata media di una partita non supera gli 80-90 minuti fra giocatori che già conoscono le regole, tuttavia per la sua alta interattività mi sento di sconsigliarlo a giocatori sotto i 10 anni.

Ci sono alcuni accorgimenti che bisognerebbe ricordare per cercare di arrivare alla vittoria, anche se in realtà il fatto di decidere contemporaneamente le azioni di ogni turno non permette di "parare" tutte le eventuali sorprese che gli avversari ci riservano. In questo gioco è necessario tenersi pronti anche a subire qualche improvviso rovescio a cui si tenterà di rimediare nel turno successivo.

È dunque indispensabile cercare di non commettere errori grossolani, il primo dei quali è sicuramente legato alle "coltivazioni".



In alto le tessere Isola/Alcade ed in basso i gettoni delle coltivazioni.

Tutti i giocatori partono con la stessa dotazione iniziale ma non tutte le isole hanno lo stesso tipo di coltivazioni: quindi prima di decidere "cosa" coltivare è bene pensare a "dove" farlo. Coltivare in

due isole diverse sembra interessante perché si possono poi ottenere più merci: al momento della vendita infatti non è importante cosa viene venduto, ma solo il numero di gettoni che si possono scambiare per ottenere oro. Tuttavia coltivare in due posti diversi significa giocare due carte isola ed una carta coltivazione, il che lascia ben poco spazio ad altre azioni. Il consiglio quindi è quello di tenere inizialmente un lavoratore in un'isola della zona Ovest e gli altri due in un'altra del centro, dove magari si può tentare di ottenere anche la maggioranza. Poi si cercherà di coltivare al meglio usando però il maggior numero di gettoni diversi: se possibile è bene tenerne almeno uno per tipo nella propria riserva perché nel prossimo turno, se necessario, avremo qualche possibilità extra.

Nel caso si detenga la maggioranza su un'isola che contiene anche lavoratori di colore diverso, meglio spendere il minor punteggio possibile con le carte, in modo da essere i primi a poter coltivare avendo la certezza che ci saranno ancora campi liberi. Date sempre un'occhiata alla riserva dei vostri "coinquilini": se hanno esaurito dei gettoni di un certo tipo e voi invece ne avete ancora il pericolo di rimanere a secco è ridotto e quindi potrete azzardare anche una giocata di valore molto alto che vi farebbe agire dopo gli altri ma con la certezza di avere comunque degli spazi liberi.

Tenete sempre d'occhio la ricchezza degli avversari. La pista dei guadagni arriva solo fino a 45 punti e vendere merci che facciano passare il guadagno al di là di questo limite non dà alcun beneficio: meglio quindi tenere qualche merce di scorta, costruire villaggi per spendere quattrini e rimettere a posto i conti nel turno successivo con la vendita dei depositi residui. Per questa ragione, con:

- 20 punti "oro" è abbastanza probabile che gli avversari possano costruire almeno un villaggio;
- 30 punti è praticamente certo che ne costruiranno almeno uno;
- 40 punti è davvero obbligatorio e probabilmente ne costruiranno due.

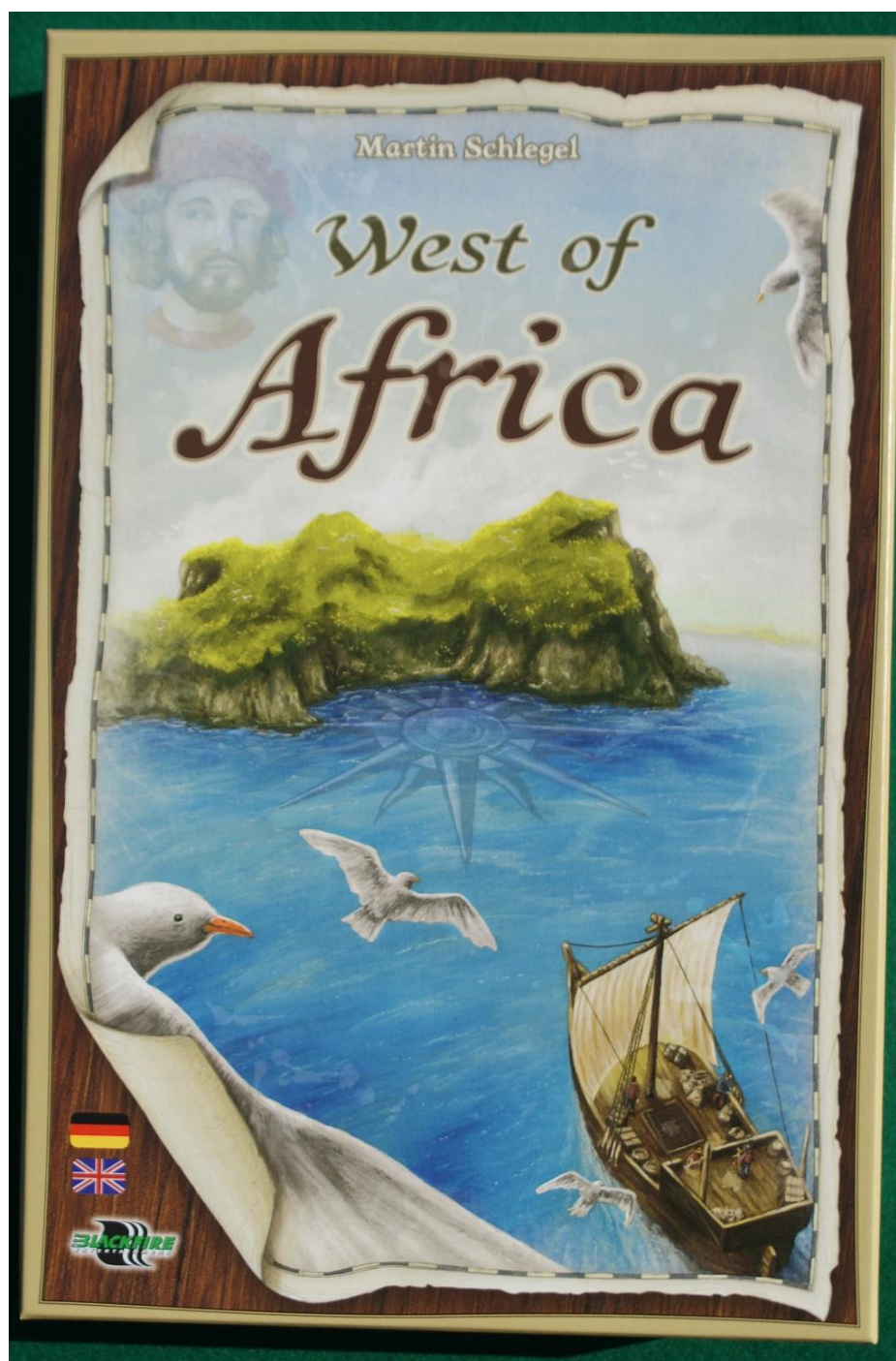
L'importanza dei vascelli, ed il loro posizionamento all'interno dell'arcipelago, viene spesso sottovalutata nelle prime partite. Presto però ci si renderà conto che non sarà possibile trasportare merci nelle isole ad Est (dove si vengono a prezzi più alti) perché, avendo mal posizionato il proprio veliero, non si hanno abbastanza punti di movimento per andarle a prendere e consegnarle a Fuerteventura o Lanzarote nello stesso turno.

Quindi l'ideale sarebbe posizionare il vascello in posizione centrale (Gran Canaria o Tenerife) dove si può caricare facilmente da tutte le isole e trasportare poi le merci ad Est. Naturalmente è vera anche l'opzione aggressiva: spostare il proprio vascello a Fuerteventura, per esempio, per scalzare un vascello avversario e mandarlo nel porto di Lanzarote significa costringerlo a fare poi un percorso più lungo di quanto previsto e forse a perdere un turno prima di poter vendere.

È vero poi che le azioni vengono decise "al buio", cioè senza sapere cosa hanno intenzione di fare gli avversari, ma è altrettanto vero che la situazione sulla mappa dà sempre qualche indicazione di massima.

Indipendentemente da quanto detto finora tenete presente che a partire dal turno 5 o 6 ci sarà una corsa alla costruzione dei villaggi, avendo tutti accumulato abbastanza oro, per cui nel turno 4 o 5 bisogna soprattutto preoccuparsi di avere almeno un Alcade nelle quattro isole del centro e dell'Es. Sarebbe anche meglio riuscire a mantenere la maggioranza su una o due isole "chiave" per poter commerciare e costruire a turni alterni.

Come dicevo all'inizio di questa recensione, West of Africa è un gioco divertente e ad alta interazione che mi sento di consigliare a quasi tutti: è però particolarmente adatto, a mio avviso, per le serate fra “veri amici” al club.



La scatola del gioco.

- Titolo originale: West of Africa
- Editore: Blackfire
- Giocatori: 2-5
- Età: 10+
- Durata: 60 minuti