

ETHNOS

Il mio Regno per una ... combo!



Introduzione

Il disegno sulla scatola di Ethnos è un po' ingannevole: mostra una folla di guerrieri di diversa etnia coinvolti in una battaglia di proporzioni epiche anche se, durante la partita, non ci si affronta a suon di fendenti. La modellazione è infatti molto astratta: le carte daranno vita a poderose “combo” che vi permetteranno di impilare gettoni “influenza” ed ottenere la maggioranza in uno o più dei Sei Regni dell'isola.

Anche l'età minima consigliata stampata sulla scatola (14 anni) ci lascia un poco perplessi: per chi scrive (e, per il vero, anche per gli utenti di Boardgamegeek) è possibile giocare ad Ethnos fin dai 10 anni, seppur con il doveroso supporto di un adulto che, nelle prime partite, spieghi le regole.

Anzi penso che proprio la categoria dei più giovani sia il target migliore per questo gioco dove impera il “qui e adesso”: dove cioè bisogna sempre adattare la propria tattica alle carte disponibili.

Ma Ethnos è comunque un gioco di tutto rispetto e non solo perché offre una grande varietà di combinazioni: il mazzo da utilizzare in ogni partita è formato (casualmente) da soltanto 6 delle 12 razze presenti, ognuna delle quali ha particolarità specifiche da imparare a conoscere bene prima dell'uso.



I componenti di Ethnos.

Unboxing

Aprendo la scatola quadrata di Ethnos scopriamo un piccolo tabellone (280x525 mm) sul quale è raffigurata una remota isola divisa in 6 Regni, ognuno dei quali è associato ad un colore diverso (arancione, grigio, blu, verde, rosso e viola). Ognuno di essi è identificato anche da un nome (Ithis, Pelagon, ecc.) e contiene tre caselle sulle quali verranno esposte delle tessere con i Punti Gloria (PG) da assegnare a chi lo controllerà.



il tabellone di gioco.

Vi invitiamo a guardare attentamente la forma dell'isola di Ethnos nella foto poco sopra. Vi ricorda qualcosa? Strana coincidenza, non credete? Se non avete risolto il giochetto, vi beccate un bel 5 in geografia e pazientate un attimo: tra qualche riga troverete la soluzione.

Ma i componenti che attirano immediatamente l'occhio sono i 156 gettoni "Influenza" di plastica colorata (26 per ognuno dei sei giocatori) stampati in rilievo e realizzati in modo da potersi impilarsi facilmente: il loro "compito" infatti è quello di creare delle "pile" più alte di quelle degli avversari ed ottenere così la maggioranza in uno o più dei Reami. Questi gettoni (e quindi questa meccanica) sono un po' una sorta di marchio di fabbrica di "Spaghetti Western Games": ricordate i gettoni de "[Il Padrino](#)" di cui parlammo in una recensione di qualche settimana fa?

Nella scatola troviamo anche 11 mazzetti di 12 carte ciascuno, uno per ogni razza dell'isola: Centauri, Nani, Elfi, Giganti, Tritoni, Minotauri, Orchi, Scheletri, Troll, Popolo alato e Maghi. Il mazzo della dodicesima tribù, quella degli Halfling, è invece composto da ben 24 carte.

Un ulteriore mazzetto di 12 carte serve per la scelta iniziale delle tribù da utilizzare (come vedremo fra un attimo) mentre le tre carte "Drago" servono a determinare la fine della partita. Completano la confezione alcuni "accessori" da utilizzare solo se sono state scelte certe tribù: una piccola plancia per i Tritoni, 6 grandi tessere rettangolari per gli Orchi, un grosso disco per i Giganti e 6 gettoni per i Troll.



Soluzione all'indovinello: Carta politica della Slovacchia.

I materiali sono tutti di buona fattura anche se è consigliato l'uso di bustine trasparenti per proteggere le carte: se ne farà un uso intenso e saranno rimescolate spesso. Ottimo anche il termoformato di plastica nera all'interno della scatola, ideato per contenere perfettamente tutti i componenti, gettoni compresi. Buona quindi l'[ergonomia](#) generale: non ci sono problemi a manipolare carte e gettoni e le informazioni si trovano sempre e senza problemi.

Preparazione (Set-Up)

Il set-up richiede un po' di preparazione: dopo avere steso la mappa sul tavolo bisogna estrarre casualmente le tessere "Gloria" (di valore variabile fra 0 e 10) e metterle su tutte le caselle all'interno dei sei regni, ordinandole per valore (dal più basso al più alto).



Le tessere Gloria, la mini-plancia dei Tritoni e due delle sei tessere per gli Orchi

Si prendono poi le 12 carte “Preparazione” (ognuna delle quali designa una delle tribù dell’isola) e se ne scelgono aleatoriamente 6: si estraggono dalla scatola i relativi mazzetti e si mescolano accuratamente. Il mazzo viene poi diviso in due e sulla metà inferiore si inseriscono i tre Draghi, mescolando di nuovo accuratamente: il resto del mazzo si sovrappone a quest’ultimo. Se fra le tribù pescate ci sono Tritoni, Giganti, Orchi o Troll si mettono in tavola anche i relativi accessori.

Tutti i giocatori pescano la prima carta del mazzo e la tengono in mano senza rivelarla agli avversari. Si scoprono poi X carte sul tavolo (dove X è il doppio del numero dei partecipanti, quindi fino ad un massimo di 12 carte quando si gioca in sei). Tutto è pronto ormai e si può partire alla conquista di Ethnos.

Il Gioco

Dopo aver scelto il primo giocatore si parte con la prima Era: nelle successive invece giocherà per primo chi avrà meno punti in classifica.



Le carte “preparatorie”, una per ogni tribù di Ethnos.

Al proprio turno ogni giocatore può scegliere se prendere in mano una delle carte esposte sul tavolo o pescarla dalla cima del mazzo. In alternativa, invece di acquisire una nuova carta, è possibile giocare una “banda” (combinazione di una o più carte dello stesso colore o dello stesso tipo, cioè della stessa tribù). *Per esempio si possono giocare “X” carte arancioni (per il Regno di Ithis) oppure “Y” Tritoni (dello stesso colore o di colori diversi) e così via.*

Lo scopo è duplice: mettere dei gettoni “Influenza” del proprio colore su uno dei Regni di Ethnos e fare punti a fine turno con le “bande” giocate.

Per piazzare un gettone influenza è necessario che una delle carte giocate venga nominata “condottiero”. Il “colore” di questa carta determina in quale Regno sarà possibile piazzare il gettone influenza: se non ci sono gettoni del proprio colore basterà una sola carta per posarvi il primo. In seguito, oltre al condottiero, serviranno altre carte in numero superiore a quello dei gettoni del proprio colore già impilati in quel territorio.

Esempio: In Althea (territorio verde) il giocatore di turno ha già piazzato in precedenza 3 gettoni del proprio colore. Egli dovrà giocare una banda di almeno 4 carte con un Condottiero “verde” (di qualsiasi tribù) e tre altre carte di colore verde (o appartenenti tutte alla tribù del Condottiero).



I gettoni influenza del giocatore “Rosa”.

È possibile giocare bande con un numero inferiore di carte rispetto al territorio: in questo caso però non si aumenterà l'influenza in nessun Regno anche se le carte giocate verranno messe da parte per il conteggio dei Punti Gloria (PG). Allo stesso modo è sempre possibile giocare bande con un numero di carte più alto del minimo necessario per aumentare l'influenza di un Regno. In questo caso si poserà un solo gettone sulla pila ma si metteranno in cascina carte che presto si riveleranno preziose: non è affatto facile fare bande formate da più di tre carte.

Dopo aver giocato una banda si dovranno rimettere sul tavolo le altre carte possedute: da quel momento esse saranno nuovamente disponibili per essere acquisite da qualsiasi giocatore.

A questo meccanismo di base, si aggiungono parecchie eccezioni che arricchiscono le dinamiche. Ecco qualche esempio;

- Se si gioca una banda dichiarando come Condottiero un “Centauro”, dopo aver posato il gettone sul Regno si potrà giocare immediatamente una seconda banda (e questa è un’ottima mossa per non lasciare carte a disposizione degli avversari);
- con un condottiero “Mago” si scarteranno le carte come al solito ma se ne pescheranno dal mazzo tante nuove quanti sono i componenti della banda;
- con un condottiero “Elfo” il giocatore potrà trattenere in mano tante carte quante sono quelle giocate nella banda; ecc.

Il gioco procede in questo modo fino a che non vengono pescate le carte “Drago”. La prima e la seconda sono semplici “avvertimenti”: dopo che tutti i giocatori le hanno viste, il giocatore pesca subito un'altra carta dal mazzo. Ma, in attesa che esca la terza carta drago, è bene che tutti cerchino di giocare il maggior numero di carte senza fare piani troppo complicati: quando il terzo Drago viene pescato il gioco si arresta “immediatamente”, ponendo fine all'Era.



Le carte Tribù. In alto a sinistra una delle carte Drago che servono a determinare la fine di ogni Era.

Ed arriva così il momento di assegnare un po' di PG: si verifica chi ha la maggioranza in ognuno dei 6 Regni ed il vincitore si vede assegnare un numero di PG pari a quelli indicati sulla tessera per

quell'Era. In caso di pareggio i punti sono equamente divisi (per difetto) fra i giocatori ex-aequo. Al termine della seconda Era al vincitore vanno i PG della seconda tessera, mentre al secondo classificato sono assegnati i punti della prima. Al termine della terza Era il primo prenderà i punti della terza tessera (quella di valore più alto) mentre al secondo e terzo classificati andranno rispettivamente i PG della seconda e prima tessera.

In seguito si vanno a considerare tutte le “bande” giocate, assegnando 0-1-3-6-10-15 PG alle combinazioni di 1-2-3-4-5-6+ carte. Tutti i punti vengono marcati sull'apposito tracciato sul bordo del tabellone.

Dopo la prima e la seconda Era si riprendono e si mischiano nuovamente le carte, si divide in due il mazzo per inserire i tre Draghi, poi si ricomincia tutto da capo mantenendo però i gettoni già piazzati in campo.

Al termine della terza Era si verifica chi ha più PG sul tracciato e lo si proclama Imperatore dei sei Regni di Ethnos.

Le 12 razze del Regno

La grande varietà di “tribù” ed il loro mix semi-casuale permettono di giocare partite sempre diverse e di affrontare l'elemento “tattica” in modo assai variabile. Per meglio chiarire questa affermazione proviamo a dare un'occhiata alle varie razze di Ethnos.



La plancia dei Tritoni.

Se nel mazzo ci sono i “Tritoni” si deve utilizzare, come abbiamo già detto, l'apposita plancia (la vedete nella foto qui a sinistra) sulla quale si metterà un gettone di ogni colore: ogni volta che si useranno bande con un Tritone come Condottiero il gettone avanzerà sul tracciato della plancia di tante caselle quante sono le carte della banda. Passando sulle caselle 3-7-12-18 il giocatore potrà mettere “gratuitamente” un altro gettone sulla mappa, in una regione a sua scelta. A fine Era inoltre verranno assegnati anche 1-2 4 PG ai giocatori che hanno raggiunto il punteggio più elevato.

Se il Condottiero è un “Centauro” il giocatore potrà giocare un'altra banda, ma solo se avrà piazzato un gettone sulla mappa: quindi questa carta si usa soprattutto per posare un gettone supplementare in quel turno.

Se il Condottiero è invece un “Nano” i PG guadagnati a fine Era si calcolano come se la sua banda avesse una carta in più



Il disco per l'utilizzo dei Giganti[/caption]

Se nel mazzo ci sono i “Giganti” si aggiunge al tabellone il grosso disco che vedete nella foto qui a destra: se una banda ha come Condottiero un Gigante (e se è in quel momento la più numerosa) il giocatore guadagna immediatamente 2 PG e mette un suo gettone sul disco. Se un avversario giocherà successivamente una banda più grossa guadagnerà a sua volta 2 PG e metterà il suo gettone al posto del precedente. Alla fine delle Ere I-II-III chi ha un suo gettone sul disco guadagna 2-4-6 PG.

Con un Condottiero “Elfo” il giocatore potrà conservare in mano, senza doverle scartare, tante carte quante sono quelle della banda appena giocata.

Se il Condottiero appartiene agli “Halfling” non sarà possibile posare gettoni sui Regni, tuttavia il numero delle loro carte (24) è il doppio di quello delle altre razze per cui sarà più facile fare bande numerose che daranno un maggior numero di PG a fine Era.

Con un Condottiero dei “Minotauri” si facilita la posa dei gettoni Influenza in un Regno: infatti è sufficiente giocare una banda che abbia un numero di carte PARI (e quindi non superiore) ai gettoni già posati.



La plancia per l'utilizzo degli Orchi.

Se il mazzo contiene anche gli “Orchi” è necessario utilizzare una delle apposite plance su cui si piazzerà un gettone ogni volta che si gioca una banda con Condottiero Orco in un “nuovo” territorio (ne vedete una nella foto qui a sinistra). A fine partita o, se il giocatore lo desidera, alla fine di un'Era (ma lo sconsiglio vivamente perché il punteggio sale in modo esponenziale e quindi è meglio accumulare gettoni), avere 1-2-3-4-5-6 gettoni sulla plancia significa guadagnare 1-3-6-10-15-20 PG supplementari.

Gli “Scheletri” invece non possono mai essere dei Condottieri ma funzionano come dei Jolly all'interno di una qualsiasi banda per poter aggiungere gettoni ad un Regno. A fine turno però vengono eliminati PRIMA di assegnare i PG delle bande.

Se il Condottiero appartiene al “Popolo Alato” il giocatore può aggiungere il suo gettone in qualsiasi Regno, e non solo in quello del colore del Condottiero.

Con un “Mago” come Condottiero il giocatore scarta normalmente le carte rimaste in mano, ma ne pesca subito dal mazzo tante quante sono quelle della sua banda.



I gettoni dei Troll.

Quando viene scelta la tribù dei “Troll” si aggiungono al tabellone sei gettoni speciali (vedere la foto qui a destra). Ogni volta che un Condottiero Troll viene usato per posare delle carte il giocatore potrà prendere il gettone col numero pari alle carte della banda. In caso di parità a fine Era, e durante il conteggio delle Maggioranze, se un giocatore ha il gettone Troll di valore più alto vince il pareggio. Poi tutti i gettoni sono scartati e tornano disponibili per la successiva Era.

Qualche considerazione finale ed un paio di suggerimenti

Essendo un [gioco di carte](#), dove buona parte viene “pescata” alla cieca, è ovvio che l’elemento fortuna ha una grossa influenza e quindi qualche giocatore storcerà il naso per l’impossibilità di poter programmare meticolosamente la propria strategia.

Ecco perché era necessario approfondire un po' la descrizione della diversificazione delle razze: sono infatti i loro poteri speciali a dare sale e pepe ad una meccanica altrimenti molto scolastica: in effetti si tratta di pescare carte per cercare di fare delle combinazioni con lo stesso colore (o la stessa tribù) e poi giocarle per aumentare la propria influenza in un Regno.

Non sempre si ottengono le carte relative al Regno dove si vuole crescere oppure ai territori che assegnano più PG. In questo caso non resta che armarsi di pazienza, incrociare le dita e sperare che qualcun altro scarti le carte che servono oppure che la pesca dal mazzo sia fortunata.

In conclusione Ethnos è un gioco che centra perfettamente il target che si propone: passare un’oretta a farsi dispetti fra amici senza porsi obiettivi importanti e per il puro piacere di divertirsi prendendo quello che la sorte ci vorrà assegnare.

Prima di chiudere vi passo comunque un paio di suggerimenti proposti e provati durante le nostre partite e che sembrano in grado di ridurre un pochino l’aleatorietà: non si tratta di varianti “ufficiali” e gradiremmo sapere cosa ne pensate.

Suggerimento n°1: i Draghi – Dopo aver mescolato bene il mazzo prendete tre mazzetti separati di 10 carte ciascuno ed aggiungete una carta “Drago” a ciascuno di essi. Mescolateli individualmente e posateli sul tabellone uno sopra l’altro. Infine posate il resto delle carte sopra ai tre mazzetti. Questo sistema riduce la possibilità che il gioco termini troppo rapidamente. Dopo che il primo Drago sarà scoperto tutti sapranno infatti di avere ancora un minimo di 2-3 turni ancora a disposizione.

Suggerimento n° 2: Pescare carte – Invece di pescare una sola carta dal mazzo i giocatori ne prendono DUE, le guardano, ne scelgono una e rimettono l’altra sopra al mazzo. In questo modo si raddoppiano le possibilità di trovare una carta “buona” per il proprio gioco. È vero che ogni giocatore conosce la carta scartata, ma gli altri ne pescheranno comunque due e quindi non ci sarà mai la certezza dell’assegnazione.

Si ringrazia [Asmodée Italia](#) per avere reso disponibile una copia di valutazione del gioco.



La scatola del gioco.