

LISBOA

Dopo un disastroso terremoto la vita rinasce



Introduzione

In Lisboa si fa riferimento ad uno dei più grandi progetti di ricostruzione di tutti i tempi: il primo novembre 1755 la città di Lisbona fu infatti colpita da un disastroso terremoto che rase al suolo quasi tutti gli edifici e causò spaventosi incendi. Passò poco più di un mese e l'ingegnere Capo del Regno, dietro pressante richiesta del Re e del Primo Ministro, presentò un piano di ricostruzione: un anno dopo la città era stata ripulita dalle macerie ed iniziava la ricostruzione in maniera ordinata e programmata, con negozi ed esercizi commerciali raggruppati per tipo nel centro della nuova città e con tutti gli edifici pubblici intorno. Nel gioco i partecipanti si calano nei panni della nobiltà del Paese impegnata nell'aiutare le autorità in questo straordinario sforzo economico ed ingegneristico.

Unboxing

Già al primo sguardo la grande scatola di Lisboa divide i giocatori: la realizzazione grafica infatti è un po' particolare (basata su alcuni dipinti dell'epoca) e non piacerà a tutti.

La scatola però, come già era stato fatto per "The Gallerist" (dello stesso autore) ancora una volta è un piccolo capolavoro editoriale perché comprende vari pezzi mobili di plastica nera termoformata che si incastrano fra loro e permettono di riporre in perfetto ordine tutti i componenti. E, per evitare che qualcosa si possa ... disperdere, viene fornito anche di un coperchio trasparente. Una lodevole iniziativa che tanti altri potrebbero seguire.



I componenti di Lisboa.

I componenti sono numerosissimi, come ci ha ormai abituati Vital Lacerda, con decine di tessere da sfustellare, segnalini e cubetti di legno colorato, carte da gioco, ecc. Fare una lista completa esula dallo scopo di questo articolo ma ripareremo di tutti nel corso della recensione. Il tabellone è piuttosto ingombrante e non particolarmente ben riuscito (soprattutto nella parte di destra, dove si dovranno posare gli edifici statali ed i negozi) ed anche le tessere che rappresentano le costruzioni (viste dall'alto) hanno suscitato più di una critica. Tuttavia, a parte i gusti sull'aspetto estetico, tutti i componenti servono perfettamente al loro scopo, sono di robusta fattura e non causano problemi durante il gioco.

Vorremmo però spendere due parole in più per le plance dei giocatori: esse sono infatti sagomate a "osso di cane" e formate da due strati di cartone incollati e fustellati in modo da creare dei "riquadri" sulla parte superiore per accogliere cubetti, cassette e meeples (un po' come già abbiamo visto in *Scythe*) impedendo loro di scivolare via e, nello stesso tempo, per lasciare lo spazio "sotto" in modo da inserire delle carte nel corso della partita. Si tratta di una realizzazione particolarmente riuscita e "pratica" (basta guardare la foto qui sotto per rendersene conto) che ci piacerebbe fosse adottata anche in tanti altri giochi.



Le planche dei giocatori.

Il regolamento è fornito in due lingue (italiano ed inglese) ed è pieno di fotografie ed esempi: inoltre l'autore ha pensato bene di allegare anche un apposito "libretto" riassuntivo per aiutare la comprensione delle icone ai giocatori (esse sono divise per tipo e numerate per facilitare la ricerca). Lisboa non è particolarmente "ostico" in sé ma, come sempre avviene con le creazioni di Lacerda, per ottenere un risultato bisogna passare attraverso varie fasi preliminari (dei veri mini-giochi nel gioco, se mi passate l'espressione!). La prima partita servirà quindi esclusivamente a capire le meccaniche e soprattutto a districarsi nella selva delle icone: consideratela un "investimento" per la perfetta comprensione del gioco e prevedete ameno quattro ore di tempo (incluso il set-up e le spiegazioni). Già alla seconda partita il tempo scenderà a circa tre ore e dalla terza in poi, se tutti i giocatori conoscono le regole, si attesterà attorno ai 120-150 minuti.

Preparazione (Set-Up)

Il set-up di Lisboa è abbastanza laborioso e quindi consigliamo di "eleggere un volontario" che si occupi di preparare tutto almeno mezz'ora prima dell'arrivo degli altri giocatori. Anche in questo caso, ci limitiamo soltanto ad alcune informazioni di base: tutti i giocatori riceveranno 10 reis (la moneta del Portogallo e del gioco è infatti il real), una tessera "architetto", una tessera "clero", una tessera "favore reale", una plancia con 8 meeples (che nel testo chiameremo Funzionari o Ufficiali), 8 casette e 5 cubetti dello stesso colore, da piazzare negli spazi appositi della plancia. Sul tabellone invece verranno sistemate le carte "Decreto" (che in pratica sono gli obiettivi del gioco), le tessere (per architetti, negozi, edifici statali ed azioni della Chiesa), una sessantina di cubetti colorati (le macerie del terremoto), le carte "nave", ecc.



Il Tabellone.

Ci sono infine quattro mazzi di carte divisi in 4 periodi: i giocatori ricevono ognuno 5 carte del mazzo “blu” (primo periodo) mentre tutte le carte del secondo periodo (rosse) sono messe in tavola, divise in quattro pile. Resta il tempo per mettere un cortigiano per colore nella Corte del Re, i dischetti del mercato sull’apposita sezione, sorteggiare il Primo giocatore e piazzare i marcatori sulla pista dei Punti Vittoria (PV) e dei Punti Influenza (PI).

Poi, finalmente si parte.

Il Gioco

Il vero “motore” di Lisboa sono le carte “Politiche” che verranno usate per avere il diritto di eseguire vari tipi di azione. Ad inizio partita, come abbiamo già visto, tutti ne avranno ricevute cinque blu ed è quindi indispensabile esaminarle un po’ più da vicino per comprendere meglio il loro utilizzo. Nella foto qui di seguito vediamo qualche esempio di tutte le carte della prima Epoca: oltre alle blu ci sono le carte dal dorso “rosso” che vengono piazzate direttamente sul tabellone e servono a ristabilire la “mano” dei giocatori al termine del loro turno (esse sono divise in quattro mazzetti in base al simbolo che appare al centro del dorso, simbolo inesistente sulle carte blu).



Le carte “Politiche” blu (distribuite ai giocatori ad inizio partita) e rosse (da pescare a fine turno per ripristinare la mano).

Le carte sono di due tipi: “Nobili” (caratterizzati da un busto colorato, come ad esempio le due carte a sinistra delle file, nella foto) e “Tesoreria” (caratterizzata da un oggetto, come le carte a destra nella foto) ed ognuna di esse è divisa in tre “fasce”:

- nella fascia in alto dei Nobili è indicato il numero di “Punti Influenza” (PI) da loro garantiti quando saranno esposti nella plancia personale (numeri rossi da 0 a 3 nella foto)
- in quella della Tesoreria invece viene indicato che si incasserà una cifra “variabile” in base al valore attuale della tesoreria dello Stato (icona di sinistra) abbassando poi tale valore di un punto (icona di destra) se la carta sarà inserita nella plancia personale
- Al centro c’è il ritratto di una delle tre autorità dello Stato (Re, Primo Ministro o Responsabile dei Lavori Pubblici, ognuno abbinato ad un colore), oppure un bonus (merci o azioni supplementari) che si userà quando il giocatore metterà quella carta a Corte.
- Nella fascia in basso dei Nobili è indicato il bonus/malus “istantaneo” che si incassa o si spende al momento di inserire la carta nella plancia personale
- In quella della Tesoreria è infine indicato il bonus “permanente” garantito dalla carta una volta inserita nella plancia

Nel suo turno il giocatore deve eseguire nell’ordine le seguenti operazioni:

- giocare una carta dalla propria “mano”
- eseguire le azioni connesse alla carta giocata
- pescare una carta a scelta, fra quelle scoperte sopra ai quattro mazzetti sul tabellone, per ristabilire la sua “mano” di cinque.

La carta giocata può servire ad effettuare una delle operazioni che descriviamo qui di seguito: ancora una volta però non vogliamo annoiare i lettori con troppi dettagli e cercheremo quindi di spiegare solo a grandi linee tutte le possibili azioni.

La **PRIMA POSSIBILITA'** è quella di inserire la carta giocata nella plancia personale.

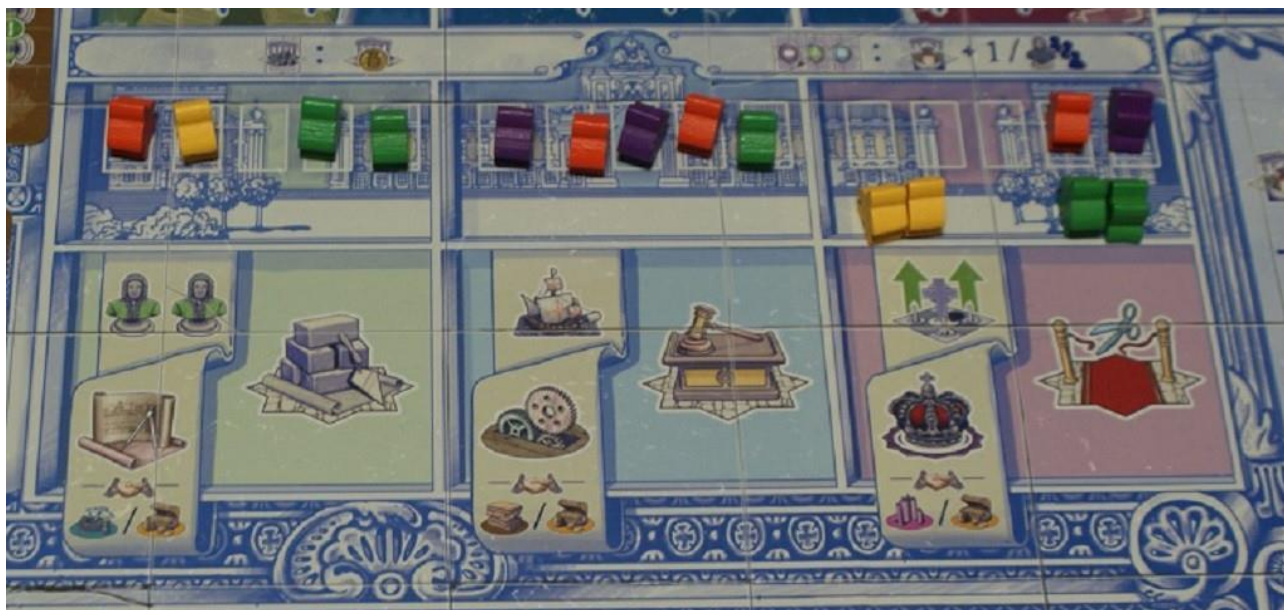


La plancia personale durante una partita.

Se la carta giocata è un Nobile verrà inserita in alto (come il re “viola” della foto) altrimenti nella parte sottostante (carte blu e marrone nella foto). In questo modo il giocatore incasserà il bonus “istantaneo” del nobile o attiverà quello permanente della Tesoreria (nel nostro esempio la carta blu azzerà il costo delle macerie blu e quella marrone delle macerie bianche).

Dopo aver piazzato la carta il giocatore avrà anche la possibilità di eseguire una “azione complementare” a scelta fra: (a) caricare su una nave una o più merci oppure (b) trattare con i tre nobili della corte. Nel caso (a) deve essere disponibile una nave da caricare (del giocatore o di un avversario): per ogni merce messa nella sua stiva il giocatore incassa il numero di reis indicato da un'apposita tabella per "quella" merce, mentre al possessore della nave andranno dei Punti Vittoria (PV).

Nel caso (b) il giocatore, pagando una o due merci, potrà eseguire una o due delle SEI azioni secondarie associate ai nobili (le vedete nella foto qui sotto, da sinistra a destra e dall'alto al basso): (1a) spostare due suoi Funzionari a Corte; (b) prendere una nuova tessera architetto (blu o verde, a scelta); (2a) costruire una nave (pagandola con delle merci); (2b) produrre merci (quando si sono già costruiti dei negozi); (3a) muovere il Cardinale sul circuito del clero (per prendere nuove tessere bonus); (3b) prendere una tessera “Favore del Re”.



Le azioni principali (caselle grandi) e secondarie (riquadri più piccoli a sinistra delle principali).

Le merci da pagare sono indicate nella parte bassa della foto: per reclutare due ufficiali, per esempio, bisogna pagare 1 merce “attrezzi” oppure 1 “oro”; per costruire una nave si deve dare un “libro” oppure 1 “oro”; ecc.

La **SECONDA POSSIBILITA'** è quella di andare a Corte per far visita ad un Nobile. Naturalmente per essere ricevuti occorre possedere una certa “influenza” che varia in proporzione al numero dei “questuanti” che si aggira nelle stanze del Palazzo: in pratica il giocatore posa la sua carta nell’apposito spazio del tabellone e paga tanti PI quanti sono gli “ufficiali” avversari nella casella del nobile interpellato: immaginando le facce sgomente dei lettori credo sia meglio passare subito ad un esempio con l’aiuto della foto che segue



La corte del Re.

Giochiamo una carta nobile “verde” perché vogliamo andare a visitare il responsabile dei Lavori Pubblici (Manuel de Maia, primo a sinistra nella foto): mettiamo dunque la carta nell’apposito spazio in alto, al centro, e le mettiamo sopra il Cortigiano del nostro colore. Poi paghiamo i PI necessari: il giocatore verde, per esempio, dovrebbe pagare 2 PI (uno per ogni ufficiale giallo o arancione), il giallo e l’arancione 3 PI a testa. Se avessimo giocato una carta “blu” avremmo invece visitato il Primo Ministro (Marchese de Pombal, al centro) pagando 4 PI (verde) o 3 PI (viola e arancione), ecc.

A questo punto abbiamo comunque ottenuto il diritto di eseguire l’azione principale associata al Nobile scelto e la possibilità di scegliere anche una delle due azioni secondarie indicate alla sinistra della principale (che stavolta sarà però gratuita).

Manuel de Maia ci permette dunque di costruire un negozio nell’area terremotata, Il Marchese di Pombal di acquisire una carta “Decreto” (si tratta in pratica degli “obiettivi” del gioco) ed il Re José Primo ci fa inaugurare un Edificio Pubblico.

La **TERZA POSSIBILITA’** è finanziare un evento giocando una carta Tesoreria, pagando una somma pari al valore attuale della Tesoreria di Stato ed eseguendo l’azione indicata al centro (le stesse viste qui sopra per i Nobili oppure l’acquisizione di gettoni “merce”). Non sarà invece possibile eseguire altre azioni secondarie.



Le altre carte “Politiche”.

La **QUARTA POSSIBILITA’** è scartare semplicemente una carta per ottenere un gettone “oro”

La partita prosegue in questo modo fino all’esaurimento di tre dei quattro mazzetti rossi (o fino a che un giocatore non avrà accumulato due serie di cubetti colorati, come vedremo più avanti): a questo punto i giocatori possono scartare tutte o parte delle carte blu e rosse ancora in loro possesso (ricevendo i bonus relativi ai Nobili scartati), poi vengono distribuite a tutti le carte “viola” per ristabilire una mano da cinque.

Infine si piazzano sul tabellone i quattro mazzetti delle marroni. Quando tre di questi mazzetti sono esauriti (oppure un giocatore avrà accumulato quattro serie di cubetti colorati) la partita ha termine: si finisce comunque il turno in corso prima di iniziare a contare i Punti Vittoria, assegnando la palma a chi avrà ottenuto il punteggio più alto.

Qualche altro dettaglio e le conclusioni

La parte più intricata e meno “spontanea” del gioco è la costruzione di Negozi ed Edifici Pubblici nella zona di destra del tabellone. Come si vede dalla foto qui sotto il “Centro” di Lisboa è costituito da una “griglia” di strade e traverse circondato da cubetti colorati ad indicare le macerie da rimuovere dopo il terremoto prima di poter costruire nuovi edifici.

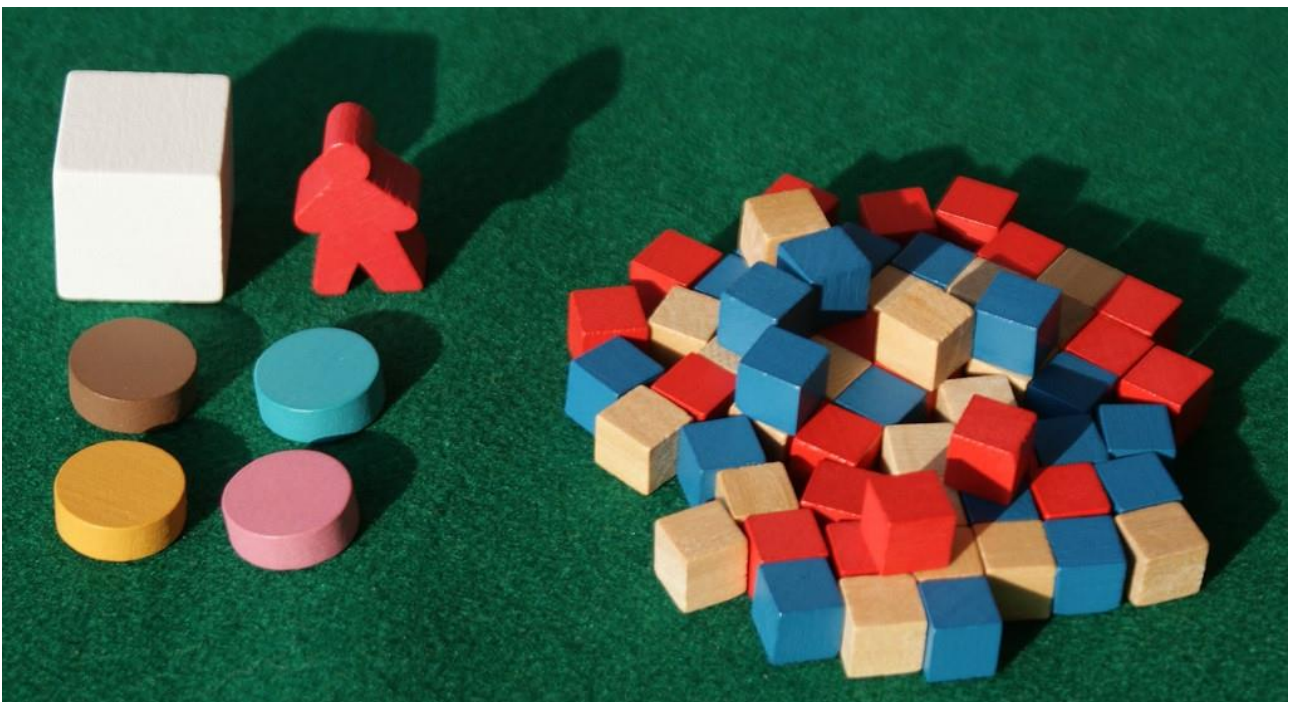


Il “centro storico” di Lisboa come appare verso la fine di una partita.

I NEGOZI sono quelle “orribili” tessere che dai pallidi colori rosa e azzurro. Andando a far visita a Manuel de Maja (Nobile verde) otteniamo il permesso di costruirne uno: si tratta di scegliere in quale “quartiere” (casella) del centro vogliamo piazzarla e pagare il costo per la rimozione delle macerie, sapendo che:

- i cubetti da considerare sono quelli a destra della riga e nella parte bassa della colonna corrispondenti alla casella scelta (nella nostra foto, per esempio, se volessi costruire nella prima casella a sinistra della riga “D”, le macerie da conteggiare sarebbero due cubetti rossi, a destra, più un rosso e un blu, in basso)
- il colore del negozio da costruire deve essere quello verso cui punta la porta d’ingresso (continuando il nostro esempio la tessera al centro della riga “E” ha l’intaglio verso sinistra, dunque si affaccia sulla strada rosa)

- il giocatore sceglie uno dei cubetti colorati e lo sposta sulla sua plancia, poi paga il costo dei cubetti rimasti (continuando l'esempio e supponendo di avere prelevato un cubetto rosso il giocatore pagherà 5 reis: i blu costano infatti 1 real, i rossi 2 reis ed i bianchi 3 reis)
- nel momento in cui si posa il negozio il giocatore incassa quanto stampato sulla casella scelta (merci, tessere, azioni, ecc.)
- poi preleva una casetta di legno colorato dalla propria plancia e la piazza sul negozio appena costruito.
- infine incassa PV in base al valore in basso nella colonna moltiplicato per il numero di Edifici Pubblici (in alto sulla colonna verticale o ai due lati della riga orizzontale) che hanno lo stesso colore della tessera. Nel nostro esempio se avessimo appena posato la casetta verde al secondo posto della riga "E" essa incasserebbe 10 PV: 5 è infatti il valore della tessera in basso e ci sono due edifici pubblici con il colore giallo uno a destra ed uno in alto).



Dettaglio dei cubetti “maceria”: sulla sinistra si vede il “Cardinale” con il “cubo” della tesoreria di Stato e le pedine per il costo delle merci.

Per quanto riguarda invece gli EDIFICI PUBBLICI la loro costruzione è autorizzata solo dal Re in Persona: occorre avere in casa un architetto del colore dell'edificio che si vuole acquistare, pagare il numero di Funzionari indicato sulla sua tessera (da 2 a 5) e posare l'edificio in una delle caselle “periferiche” della città. Se, per esempio, il giocatore “viola” volesse costruire l'edificio ROSA in basso a destra nella foto dovrebbe usare un architetto “blu” e potrebbe piazzare quell'edificio nella casella a destra della riga “C” prendendosi i due cubetti blu (le macerie presenti in quella casella), prelevando due ufficiali dalla sua riserva per spostarli a Corte (bonus della casella) ed incassando 15 PV (5 è il valore della tessera in basso, moltiplicato per 3 edifici rosa che toccano la casetta viola in C2).

Non è facile, all'inizio, ricordare tutta la procedura, soprattutto per calcolare i PV, ma dopo una sola partita si è fatto quel minimo di pratica necessario e le cose diventano chiare.

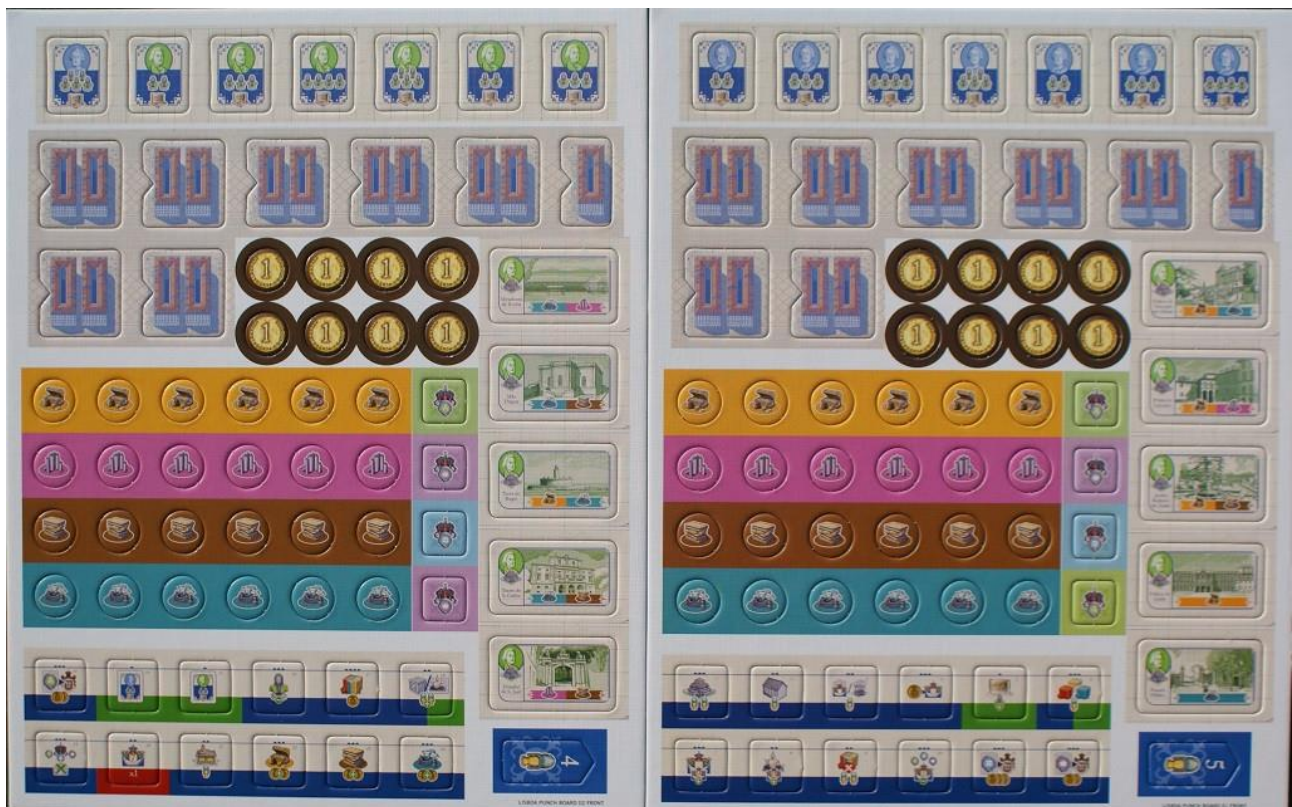


Le carte “Decreto”.

Come accennavamo più sopra i “decreti” altro non sono che le carte “obiettivo” di Lisboa: si ottengono andando a visitare il Marchese de Pombal e si possono scegliere fra le 8 carte sempre esposte di fianco al tabellone. Ognuna di esse ha uno scopo diverso, ma fortunatamente basta guardare il libretto riassuntivo in corrispondenza del numero della carta per avere una chiara spiegazione delle sue funzioni. La prima carta in alto a sinistra nella foto, per esempio, ci dice che per ogni negozio del suo colore installato nella riga A della città il giocatore guadagnerà 2 PV; la carta alla sua destra dice che se il giocatore ha un edificio che si affaccia su ognuna delle quattro strade del centro guadagnerà 6 PV; l’ultima in basso destra ci dice che per ogni Edificio Pubblico a sinistra della città il giocatore guadagnerà 1 PV; quella alla sua sinistra spiega che se a fine partita il giocatore ha più reis degli avversari guadagnerà 5 PV, ecc.

È ovvio che nel corso della partita sarà necessario cercare di acquisire il maggior numero di decreti possibile per avere sempre più opzioni da sfruttare e, naturalmente, per programmare in seguito le proprie azioni scegliendo quelle che massimizzeranno i guadagni in PV.

È difficile poter dare dei consigli precisi sul come muovere i primi passi con Lisboa perché le opzioni a disposizione dei giocatori sono davvero tante e spesso sono influenzate dal comportamento degli avversari: tuttavia dopo un paio di partite risulta chiaro a tutti che bisogna fare fin da subito uno sforzo per costruire qualche negozio ed un paio di Edifici Pubblici. E' chiaro che bisognerebbe scegliere per prime le caselle delle colonne con le tessere di maggior valore (da 4 o 5 PV) e poi cercare di supportarle con edifici pubblici dello stesso colore. I giocatori più smaliziati avranno anche capito che ogni tessera Negozio può essere supportata al massimo da tre edifici pubblici (uno a destra, uno a sinistra ed uno in alto) e quindi può fare punti al max tre volte ed in progressione (5 PV posando il primo edificio, 10 PV col secondo e 15 PV con il terzo, per un totale “potenziale” di 30 PV). Ovvio che gli avversari cercheranno di bloccare questa progressione installando al loro posto edifici di colore diverso, quindi anche riuscire semplicemente in un doppio conteggio (15 PV) non sarebbe affatto male.

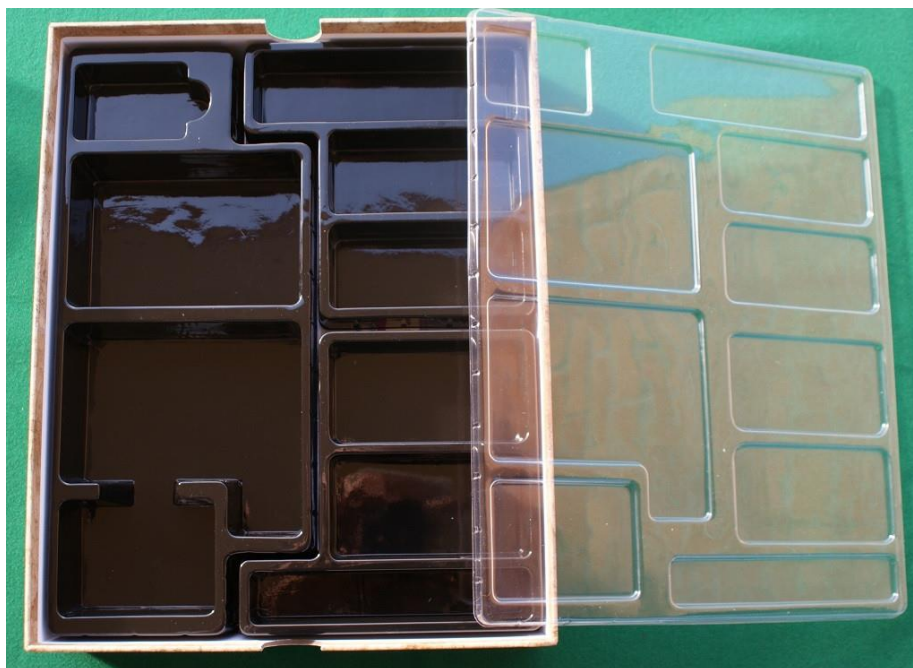


Una parte delle tessere del gioco.

Le tessere “Favore del Re” possono essere usate per “copiare” l’azione di un avversario recatosi in Visita ad un Nobile della Corte: per esempio con una tessera “blu” (ed i PI relativi a quel Personaggio) è possibile copiare l’azione “Prendi un Decreto” fatta da un altro giocatore e così ottenere un obiettivo extra.

La pista del Clero permette di ottenere “bonus” di vario tipo (sconti nelle spese, acquisizione di merci o cubetti, ecc.) muovendo di 1 o 2 caselle la pedina del Cardinale e scegliendo una delle due tessere a lui adiacenti alla fine della mossa. Inoltre ogni giro di pista completo del Cardinale permette di far salire il valore della tesoreria e, molto più importante, di dare nuovi Punti Influenza ai giocatori in base ai nobili ed alle navi già piazzati sulla loro plancia. (Parafrasando una nota pubblicità: “No PI, no Corte !!!”)

Raccogliere cubetti di colore diverso (blu, rossi e bianchi) per metterli sulla propria plancia permette di ampliarne la capacità: all’inizio della partita infatti i giocatori possono tenere solo due carte e/o due merci per tipo, ma questo massimale aumenta di uno per ogni tris completo di colori. Il consiglio è dunque di cercare di fare un tris fin dalle prime battute, per poter inserire in plancia una carta in più ma anche per non restare mai troppo indietro rispetto agli avversari. È bene ricordare che il primo giocatore che realizza 2 tris fa interrompere momentaneamente la partita, chiudendo la prima epoca del gioco, mentre con 4 tris il gioco finisce. A fine partita inoltre ogni tris regala 3 PV.



L'interno della scatola ed il termoformato col coperchio.

Come avevamo anticipato abbiamo deliberatamente evitato di entrare troppo nei dettagli e ci auguriamo quindi che l'esposizione sia stata ugualmente abbastanza chiara. È ovvio che questo titolo è destinato a giocatori abituali ed esperti perché le possibilità che si offrono ad ogni turno sono davvero troppe per persone non abituate a programmare le proprie mosse con un certo anticipo. L'interattività fra i giocatori è abbastanza alta, senza essere però troppo di disturbo, ma bisogna davvero restare concentrati: una volta scelta una strategia è difficile cambiarla del tutto per andare alla caccia di PV in altro modo, quindi anche l'acquisizione di ulteriori "Decreti" deve essere fatta "cum grano salis".

Cercate di "indirizzare" il vostro gioco quando avrete già preso qualche carta "decreto" e dopo aver piazzato uno o due negozi: in questo modo potrete assumere gli architetti giusti per costruire gli Edifici Pubblici che vi serviranno a fare più PV.

I soldi inizialmente sono pochi e per aumentare la propria dotazione è bene vendere le proprie merci di maggior valore: dunque la cosa migliore è acquistare una nave fin dalle prime battute a cui affidare le vostre merci in cambio di denaro. Senza dimenticare che essa vi darà anche 1 PV per ogni tassello imbarcato (che sia vostro o degli avversari).

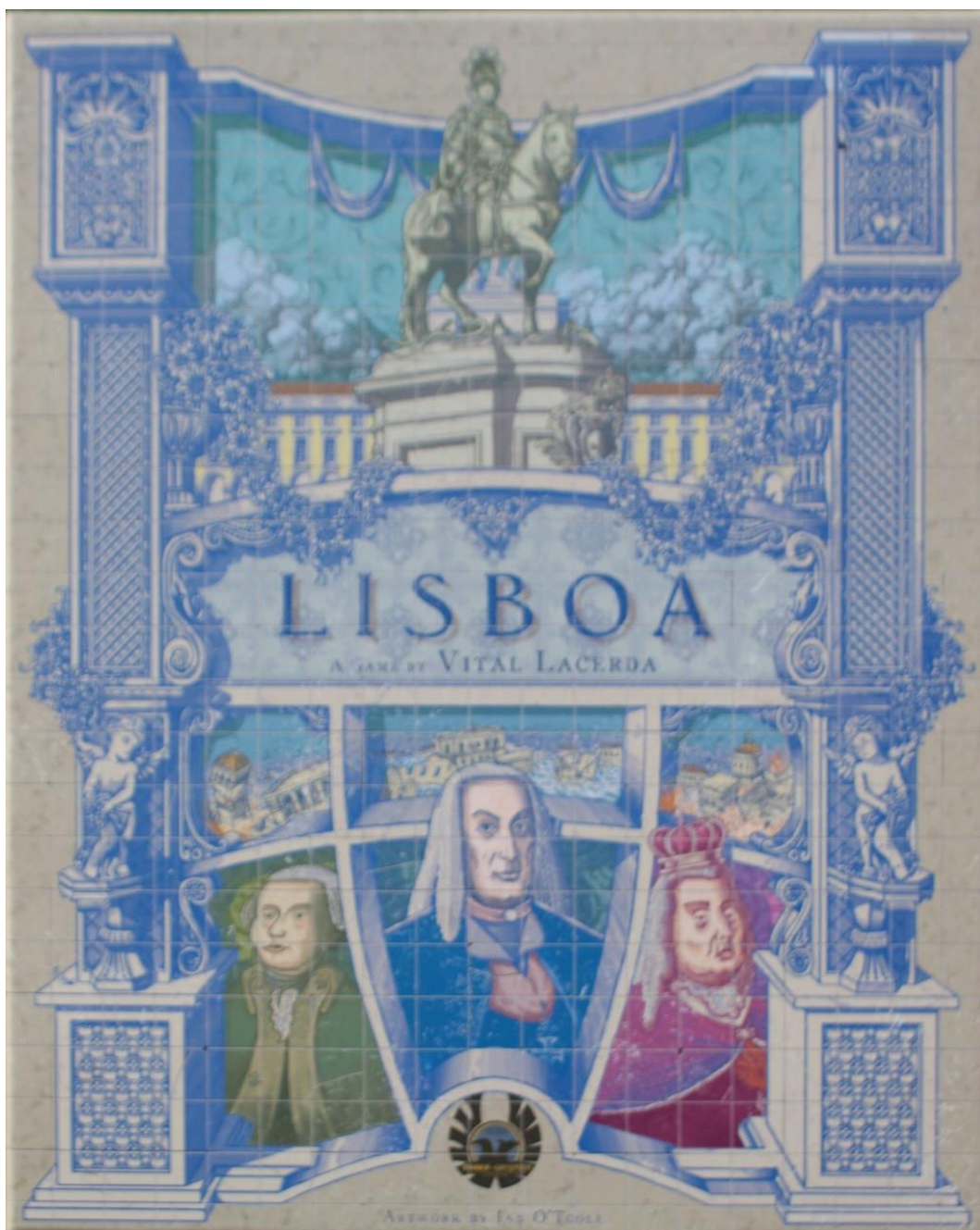


La dotazione dei giocatori.

Una delle cose più sottovalutate nelle prime partite sono i tasselli del “clero”: molti di essi hanno effetti importanti sul gioco (sconti, azioni extra, ecc.), ma non bisogna... dimenticarsi di averli (cosa che capita molto spesso, all’inizio, data la concentrazione richiesta per districarsi fra azioni ed icone varie).

Il gioco richiede un buon impegno iniziale ed una grande concentrazione fin quando le regole (e le icone) non saranno ben chiare: ma vi ripagherà con partite sempre diverse e con una grande soddisfazione se vedrete andare a buon fine i vostri “piani” così intensamente pensati e realizzati.

Prima di chiudere vorrei accennare al fatto che Lisboa può essere anche giocato in solitario: un apposito supplemento alle regole spiega come fare. Avrete comunque un avversario di nome “Lacerda” che, senza neppure una plancia o delle merci, eseguirà le sue mosse con l’aiuto delle carte e di una apposita sequenza per gli ordini. E certamente non vi farà alcuna concessione!!!



La scatola di Lisboa.

