

WELCOME TO CENTERVILLE

Amministrare la città a colpi di dado!



Introduzione

Questa volta ci impegniamo a esaminare **Welcome to Centerville**, edito da GMT Games, per 2-4 partecipanti di età da 14 anni in su e per una durata di 40-120 minuti (a seconda del numero di giocatori).

Si tratta di un'altra escursione della GMT Games nel campo dei giochi da tavolo, lontano dal suo naturale "territorio di caccia": i wargames. Il capo della spedizione è ancora una volta l'eccentrico autore Chad Jensen, che dimostra di essere a suo agio sia quando mette mano a una simulazione storica (suoi sono i wargames delle serie [Combat Commander](#) e [Fighting Formations](#)) sia se ci propone un gioco "pesante" (come [Dominant Species](#) o [Urban Sprawl](#)) e ora, con Welcome to Centerville, anche se si cimenta in qualcosa di più semplice, utilizzando 6 dadi come meccanica di base.



I componenti del gioco.

Unboxing

Aperto la scatola di Welcome to Centerville si rimane un po' perplessi perché i componenti sono davvero ridotti all'osso: un tabellone di dimensioni contenute (280x430 mm), quattro schede riassuntive a colori in formato A4, un foglio pre-fustellato con 80 tessere, 128 cubetti di legno in quattro colori (piuttosto pallidi: bianco, grigio, giallo e marrone), 8 dischetti di legno negli stessi colori (su cui applicare degli auto-collanti), 1 cilindretto di legno blu (marcatempo) e sei dadi di plastica colorata, con una serie di simboli stampati a colori.

Nel corso della partita tutti i componenti faranno egregiamente il loro lavoro e non ci sono mai stati problemi per il loro utilizzo, ma... tutto sommato la prima impressione non è esaltante, anche se francamente non posso affermare che non sia all'altezza degli standard della GMT. Comunque vi consigliamo di:

- procurarvi un sacchetto di stoffa da cui poi estrarre le tessere della "ricerca", che verranno piazzate sul tabellone nel corso della partita;
- utilizzare i dadi con molta cura: quelli non incisi notoriamente perdono più facilmente la stampa sulle facce.



Le tessere del gioco nelle prime cinque colonne devono essere inserite in un sacchetto (non incluso). Le altre sono descritte più avanti nel testo.

Fortunatamente la grafica è solo uno dei fattori che rendono piacevole un gioco: in realtà quello che conta sono le idee dell'autore e la meccanica da lui utilizzata e da questo punto di vista -come cercheremo di illustrare in questa recensione- il gioco rispetta pienamente le attese.

Welcome to Centerville è un gioco di gestione; i partecipanti infatti rappresentano i “maggioranti” di una piccola cittadina americana, impegnati ad assumere le più importanti cariche municipali allo scopo di favorire gli insediamenti urbani, la ricerca universitaria e il verde pubblico. Quando si parla di “gestione” si pensa subito a dinamiche che permettano programmazioni a lungo termine, dove ogni giocatore deve sfruttare le proprie cellule grigie per prevedere tutto in anticipo e avere, turno dopo turno, un riscontro preciso alla sua strategia. Se è questo che cercate... saltate tutto il resto e andate piuttosto a leggervi le recensioni di [Lisboa](#) o [The Gallerist](#).

Se invece avete voglia di un gioco più leggero, con qualche colpo di scena e sempre pronto a porvi di fronte a intriganti scelte tattiche, seguitemi nel set-up di Welcome to Centerville.



La disposizione iniziale del gioco.

Preparazione (Set-Up)

I giocatori hanno quattro indicatori da posizionare sul tabellone:

1. Un gettone "Wealth" per indicare la ricchezza personale;
2. Una tessera "Prestige" per indicare il prestigio acquisito;
3. Un dischetto "Greenbelt" per tener conto del "verde" pubblico generato;
4. Un dischetto "Status" per indicare la posizione durante e alla fine del turno.

Ognuno riceve inoltre una dotazione di 32 cubetti del suo colore da utilizzare come edifici e/o come "influenza" negli uffici, una tessera "Legacy" (in pratica un mini-obiettivo del gioco) e una scheda riassuntiva.

Quattro tessere "Disaster" sono successivamente posizionate su altrettante caselle delle diverse piste del tabellone: quando vengono raggiunte da qualche marcatore, devono essere inserite nel sacchetto insieme alle tessere "Vocation" (che noi chiameremmo "ricerca universitaria") e potranno attivarsi

in seguito, solo se pescate. Altre tessere speciali (Media, Favor, Masters e Safe Tile) sono piazzate nelle relative caselle e, per finire, si pescano le prime 6 "Vocation" dal sacchetto per metterle nella zona universitaria in ordine crescente dalla più bassa alla più alta.

OK, tutto è pronto ormai: non resta che decidere casualmente l'ordine di gioco e mettere i sei dadi speciali in mano al primo giocatore. Si parte.



Il primo lancio dei dadi mostra alcuni dei simboli: il dado nero, per esempio, mostra la clessidra che fa avanzare il segnalino del tempo; il rosa permette di avanzare sulla pista del verde pubblico, il bianco mostra un voto "politico"; il rosso un "jolly" e l'azzurro un cappello universitario.

Il Gioco

Dopo il primo lancio, il giocatore di turno può decidere di accontentarsi di quanto ha ottenuto oppure di ritirare una parte dei dadi (o tutti, se lo desidera) per la seconda volta ed eventualmente per una terza (e ultima) volta. Non ci sono particolari restrizioni, e se dopo il secondo lancio si vogliono riprendere in mano anche i dadi messi da parte precedentemente la cosa è possibile e legale. L'unico obbligo riguarda le "clessidre" (ce ne sono due stampate sul dado nero e una sul verde): quando appaiono, il dado deve essere messo da parte e non può più essere rilanciato.

Per meglio comprendere come eseguire le azioni a Welcome to Centerville dobbiamo partire dando un'occhiata alle icone che appaiono sui dadi:

- a. tutti dadi hanno una faccia "albero",
- b. tutti i dadi hanno una faccia "università" (un cappello accademico),
- c. tutti i dadi hanno una faccia "voto politico",
- d. tutti i dadi (escluso il nero) hanno una faccia "Fate" (o "Jolly", rappresentato da un punto interrogativo),
- e. il dado nero e quello verde hanno una faccia "panchina nel parco",
- f. il dado verde ha una faccia "clessidra",
- g. il dado nero ha due facce "clessidra",
- h. il dado rosso ha due facce "contratto trasporti",

- i. il dado giallo ha due facce “contratto commerciale”,
- j. il dado azzurro ha due facce “contratto produzione”,
- k. il dado viola ha due facce “contratto edilizio”.

Dopo aver tirato e selezionato i dadi, si devono decidere le azioni da eseguire, combinando nel migliore dei modi le varie icone fra loro. Guardiamo per esempio la foto qui sotto:



Primo esempio di una combinazione di icone.

Il giocatore Bianco ha deciso di utilizzare le tre combinazioni di dadi che appaiono nella foto per:

1. eseguire un'operazione da “3 voti” per diventare Sindaco (dado voto nero+voto rosso+jolly);
2. costruire un edificio di valore “2” nel quartiere blu (contratto azzurro+jolly);
3. costruire un edificio di valore “1” nel quartiere giallo (contratto commerciale, giallo).

Proviamo a fare un altro esempio:



Altro esempio di combinazione.

In questo caso il giocatore Giallo utilizza i dadi per:

1. costruire un edificio di valore "2" nella zona rossa della città (contratto trasporti+ contratto edilizio);
2. aumentare di due caselle il valore del suo segnalino sul verde pubblico (2 alberi);
3. Il dado nero mostra un solo voto e non può essere utilizzato (per gli "uffici" ne servono infatti almeno due).

Il dado verde infine mostra una clessidra e quindi non poteva essere rilanciato, ma a fine turno farà avanzare il segnalino marcatempo di una casella.

È evidente che la casualità del lancio dei dadi può essere parzialmente corretta rilanciando quelli che non interessano, ma, per cercare di non perdere nulla, alla fine bisogna comunque sfruttare quanti più dadi e nel migliore dei modi possibili.

L'azione più frequente è la costruzione di edifici (cubetti) nel centro città:



Il centro città durante una partita.

Come si vede nella foto il centro della cittadina è diviso in quattro quartieri di colore diverso, ognuno dei quali corrisponde a uno dei quattro dadi “contratto” (giallo, azzurro, rosso e viola). Ogni quartiere è a sua volta suddiviso in tre zone di valore diverso:

- tre caselle hanno valore “1” (vicino al centro città);
- cinque hanno valore “2”;
- sette hanno valore “3”.

Per costruire un edificio in una casella bisogna formare una combinazione con 1-2-3 dadi “contratto” anche di colore diverso, decidendo però quale sarà quello da onorare. Per esempio si può costruire in una zona “3” azzurra avendo un contratto azzurro, uno giallo e uno rosso: con gli stessi dadi però si potrebbe mettere un cubetto nella zona gialla o nella zona rossa (anziché nell’azzurra): la scelta dipende soprattutto da dove si vogliono ottenere delle maggioranze. Al posto di uno o più contratti si possono anche usare le facce “Fate” (che sono praticamente dei Jolly) ma per costruire in un determinato quartiere bisogna avere almeno il dado “contratto” di quello stesso colore: continuando l’esempio di prima sarà dunque possibile costruire nel quartiere azzurro anche con il solo dado contratto azzurro e due jolly.

Esiste in ogni quartiere anche una casella di valore “4” che può essere occupata solo “spendendo” quattro facce “albero” (con o senza jolly): nella foto in alto vediamo, per esempio, che quella del quartiere giallo è già occupata da un cubetto grigio.

A destra del centro città scorre un fiume e, dall’altra parte, si vede un quartiere residenziale: pagando 3 alberi è possibile mettere un cubetto su uno dei cerchietti del fiume e, a fine turno esso assegnerà punti ricchezza o prestigio pari al valore dell’edificio più costoso in città (1-2-3-4 punti)

prima di spostarsi nella prima villetta disponibile (a destra) dove resterà in attesa del conteggio finale.



La pista dei punteggi: i gettoni circolari (con le monete) sono relativi alla ricchezza e quelli quadrati (con la medaglia) al prestigio. Troviamo gli stessi simboli nei quartieri cittadini. Da notare infine che in basso a sinistra si vede anche la casella con la tessera “Media”.

Costruire in città serve per ottenere punti al termine di ogni turno: si fa la somma del valore di tutti i cubetti presenti e chi ha il totale più alto riceve 6 punti, mentre chi ha quello più basso perderà 3 punti. Con i punti vinti o persi si muovono sulla pista i segnalini prestigio (zone rossa e viola) o ricchezza (zone gialla e azzurra).

Possiamo così verificare che nella zona rossa della foto qui sopra il giocatore bianco con i suoi 8 punti (3+3+2) ha la maggioranza e guadagna dunque 6 punti prestigio, mentre il giocatore grigio (che non è presente) ne perde 3. Da notare, inoltre, in basso a sinistra della stessa foto la casella con la tessera “Media” che può essere acquisita giocando quattro facce con il cappello universitario (con o senza jolly). Essa permette di rilanciare i dadi una quarta volta, se necessario, dando quindi qualche chance extra al giocatore che se ne è impadronito.



Il campus universitario.

A sinistra della città troviamo il campus universitario, suddiviso in tre sezioni (che, come si vede nella foto qui sopra, mostrano 1-2-3 cappelli). All'inizio del turno le sei caselle vengono riempite con delle tessere "vocation" estratte a caso da un sacchetto e piazzate in ordine crescente dal basso verso l'alto. Per poter prendere la tessera più in alto basta avere un solo dado con l'icona universitaria; per prenderne una delle due nel mezzo occorrono due icone e per le tre in basso servono tre dadi con il cappello. Ovviamente il numero di tessere di ogni tipo varia in base al valore (una sola tessera di valore "1", due tessere di valore "2" e così via fino a nove tessere di valore "9") e per questo quelle di valore più basso sono sempre posizionate nelle caselle più costose.

Al termine della partita esse faranno guadagnare punti prestigio in base al numero di tessere uguali (0-1 tessere=0 punti, 2 tessere=1 punto, ecc. fino a 9 tessere=36 punti) e punti ricchezza in base al numero di tessere diverse (0-2 tessere=0 punti, 3 tessere=5 punti, ecc. fino a 9 tessere=35 punti).



Gli uffici municipali.

A destra della città e del fiume ci sono gli Uffici Municipali, guarda caso proprio accanto alle villette di lusso: probabilmente anche a Centerville sembra valere la legge che il potere serve ad accumulare favori...

Considerazioni politiche a parte, per accedere alle più alte cariche della città di Centerville occorrono i dadi con la “faccia voto” (con o senza i soliti jolly): finché gli uffici sono vuoti, bastano DUE VOTI per occuparne uno e ricevere il bonus relativo, ma in seguito, per prendere il posto di un giocatore in carica, occorre un numero di dadi superiore ai cubetti presenti nella casella. Ottenere una carica significa guadagnare sempre qualcosa, come spiegato qui di seguito:

- Sindaco (voti neri): fa spostare il segnalino “status” al primo posto;
- Ingegnere capo (verde): permette di fare immediatamente un secondo turno dopo quello in corso, ma senza usare il dado verde;
- Capo della polizia e dei pompieri (viola): fa prendere la tessera “Safe”, che salva da qualsiasi disastro che dovesse arrivare in seguito;
- Responsabile dei lavori pubblici (azzurro): permette di spostare uno dei propri cubetti in città su una casella del valore immediatamente più alto (comprese le importati caselle da “4”);
- Responsabile delle finanze (giallo): fa guadagnare tanti punti “ricchezza” quanto vale il proprio edificio di valore più alto in città (1-2-3-4);

Un round termina quando il segnalino del tempo arriva in fondo alla pista (13 spazi se si gioca in quattro): esso si abbassa di una casella per ogni clessidra che appare sui dadi verde e nero. Al termine del suo turno il giocatore interessato deve quindi spostare il marcatempo verso il basso, ma riceve in compenso un piccolo bonus: salire di un posto sulla pista status, oppure guadagnare 1 punto ricchezza o prestigio (a sua scelta).



I segnalini del gioco: notare che i dischetti non sono stati ancora personalizzati con gli adesivi forniti nella confezione.

Alla fine dei primi due round si effettua un controllo delle maggioranze nei quartieri, assegnando i relativi punti (+6 e -3), poi si calcolano i punti per i cubetti sul fiume, quelli per le cariche in municipio (“-3” in entrambi i valori di ricchezza e prestigio se non si ha nessuna carica, “0” con una sola carica e “da 3 a 25” se si controllano 2-6 uffici) e infine quelli per la posizione del proprio status. Da notare che alla fine di ogni round si toglie comunque un cubetto da tutti gli uffici occupati per facilitare il... ricambio politico (che sia la risposta americana all’eliminazione del vitalizio di cui si parla da tempo in Italia?).

Al termine del terzo round si assegnano di nuovo i soliti punti, poi si aggiungono quelli per le tessere “vocation” raccolte, quelli delle villette a destra del fiume (1-2-4 punti) e quelli delle tessere “Legacy” che verranno finalmente scoperte e conteggiate per tutti. Ogni giocatore prende ora il punteggio PIU’ BASSO fra i due raggiunti dai suoi marcatori (ricchezza e prestigio): chi ha il valore più alto sarà proclamato vincitore e probabilmente verrà chiamato dal partito per partecipare alla prossima campagna per l’elezione a governatore.

Qualche considerazione finale

Non è semplice cercare di condensare in un articolo le molteplici possibilità di un gioco come Welcome to Centerville, dove i dadi hanno una importanza fondamentale e le combinazioni possibili sono centinaia. Speriamo tuttavia di essere riusciti a darvi un’idea abbastanza precisa, con l’aiuto delle foto, di come ci si può muovere in questa cittadina americana. Fortunatamente il gioco include anche quattro schede riassuntive che -soprattutto nelle prime partite- saranno di grande aiuto. Ne vedete una qui sotto.

ENERGY TRANSPORT FINANCE TOURISM FACTORY HEALTH THE ARTS SERVICE RETAIL

AT THE START OF YOUR TURN ...
 ... if any campus spaces are empty, draw from the bag until there are six available vocation tiles again. Arrange all six tiles starting with the lowest number at the bottom.
 Execute any Disasters drawn. Player with Safe tile is immune.

IF YOU OWN A MASTER TILE ...
 ... before rolling, you may set the matching die to any face. If you do, you can't reroll it.

ROLL THE DICE ...
 ... up to three times, keeping any number of dice and rerolling the rest (can't reroll hourglasses).

IF YOU HAVE THE MEDIA TILE ...
 ... you may make a 4th roll on each of your turns.

TAKE A FAVOR ...
 ... whenever your status drops from 1st place to 2nd place.

DISCARD A FAVOR TO:
 Claim the bridge space instead (empty or occupied).
 Take a vocation from a player instead of from campus.
 You can take an office if you tie its current vote count.
 Claim an occupied (instead of empty) town space.

Actions
 Perform actions, in any order, after your final roll of the dice.

CONTRACT
 Claim an empty matching-colored space in the town's 1 / 2 / 3-value section, respectively.

PERMANENTLY FLIP YOUR STATUS MARKER.

BENCH
 Gain status equal to your cubes in the park.
 Put 1 cube in the park.

VOTE
 Take control of a matching-colored office if you exceed its current vote count; then perform its bonus:
 Mayor - Move to the top of the status track.
 Urban Planning - Take another turn (no green die).
 Police & Fire - Gain control of the Safe tile.
 Public Works - Increase the value of one building in town +1.
 Finance - Gain wealth equal to your best building.
 City Council - Gain prestige equal to your best building.
 Take a Master tile from the Airport.

HOURGLASS
 Must keep; must spend; can't be copied by fate.
 Advance the time marker 1 space, then gain:
 1 status, or
 1 wealth, or
 1 prestige.

FREE
 Advance 1 space on the greenbelt track. If at 12, lower an opponent by 1 instead.
 Claim an empty river space.
 Claim any empty 4-value space in town.

EDUCATION
 Acquire the top vocation tile in the campus.
 Acquire one vocation tile from the middle section of campus.
 Acquire one vocation tile from the bottom section of campus.
 Gain control of the Media tile.

FATE
 Copy another education, vote, bench, tree or contract icon (hourglass).

Scoring
 Perform scoring, in the order given below, at the end of any player's turn in which the time marker occupies one of the two clock tower spaces.

1. TOWN—1 2 3
 Each cube in the park gives its owner +1 value in each of the four zones.
 The sum value of your buildings in each of the four zones:
 Highest/lowest value in: +6/-3
 Highest/lowest value in: +6/-3
 Highest/lowest value in: +6/-3
 Highest/lowest value in: +6/-3

2. RIVER—1 2 3
 North River—Each river space you occupy north of the bridge gains you wealth equal to your position on the greenbelt track.
 South River—Each river space you occupy south of the bridge gains you prestige equal to your position on the greenbelt track.
 Bridge—If you control the bridge, gain wealth and prestige equal to your position on the greenbelt track.
 Villas: Shift each river/bridge cube to the right into the furthest empty villa along its associated road. (If those villas are all occupied, take the cube back.)

3. OFFICES—1 2 3
 Score wealth and prestige based on the number of political offices you control:

offices:	
0	-3
1	0
2	3
3	7
4	12
5	18
6	25

4. STATUS—1 2 3
 Score wealth and prestige based on (1) your position on the Status Track and (2) which side of your status marker is face-up:

rank	
4	1 st 8
2	2 nd 4
1	3 rd 2
0	4 th 1

5. RESET—1 2 3
 Skip this step in round 3.
 Remove all but one vote cube from each office.
 Reset the time marker to its starting position and begin the next player's turn.

6. VOCATIONS—1 2 3
 Perform the following three steps only during round 3.
 owner of Media assigns it as any one vocation type

different once	same each set
Qty.	
0	0-1 0
1	2 0
3	3 5
6	4 10
10	5 20
15	6 35
21	7 35
28	8 35
36	9 35

7. VILLAS—1 2 3
 Gain victory points for your occupied villas.

8. LEGACY—1 2 3
 Finally, reveal and score all Legacy tiles.

Una scheda riassuntiva.

Abbiamo finora evitato di fornire dettagli di contorno, ma nonostante la base “gestionale” il gioco è stato pur sempre ideato da un americano, e non sarebbe tale se non ci fosse qualche “imprevisto” per aggiungere ancora un po’ di casualità: infatti a Centerville ci sono i “disastri” (ricordate Simcity?). Abbiamo già visto che durante il set-up quattro tessere vengono posizionate su diversi tracciati del tabellone: quando un segnalino raggiunge o supera quelle caselle, le tessere sono subito messe dentro al sacchetto insieme alle “Vocations”. Da quel momento esiste il rischio che vengano estratte durante le operazioni di riempimento delle caselle universitarie: se questo avviene, il gioco si arresta per un istante e tutti subiscono le penalità indicate (perdita di cubetti, punti, uffici politici o tessere vocation), a meno che non posseggano la tessera “Safe” (presa nell’ufficio del Capo dei Pompieri) che li rende... immuni.



Gli adesivi da applicare i dischetti di legno colorato.

Al termine di ogni manche i giocatori ricevono punti ricchezza e prestigio, come abbiamo visto, in base alla loro posizione nella pista dello status. Tutti partono con il segnalino che mostra la faccia con una stella: questo permette di ottenere 4-2-1-0 punti in base alla posizione (1°-2°-3°-4°) ma questi punti possono raddoppiare se il giocatore usa quattro voti (con o senza Jolly) per girare il segnalino sul lato con 2 stelle (vedete entrambe le icone sugli adesivi riprodotti nella foto qui a sinistra)

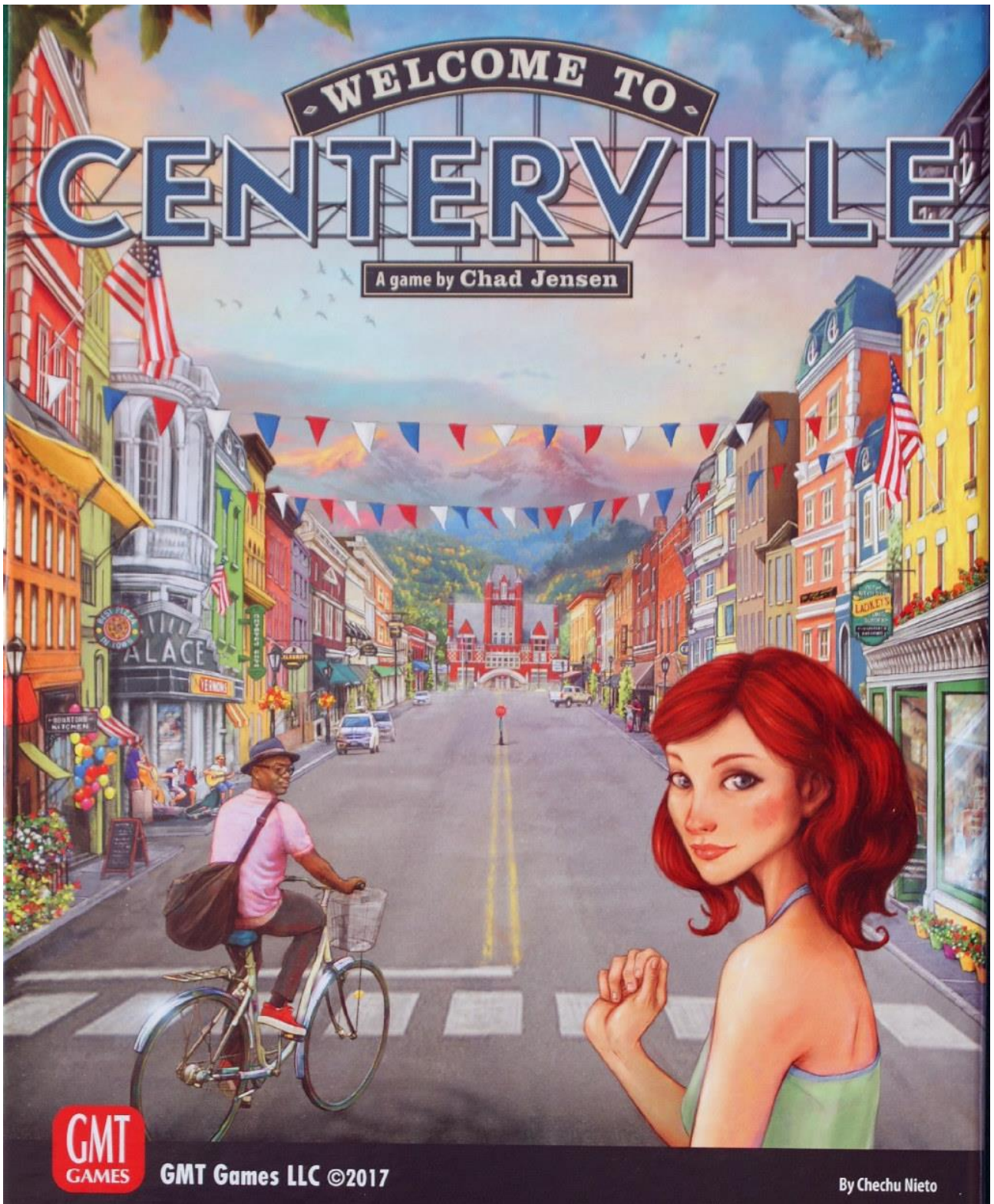
Credo sia inutile parlare di “strategia” vera e propria in Welcome to Centerville, perché non è possibile sapere cosa mai potrà regalarci la “sorte” quando si lanciano i dadi, tuttavia qualche consiglio possiamo azzardarlo.

Le “Vocation” possono portare molti punti vittoria a fine partita possedendone almeno 6 diverse (35 punti ricchezza) o 7-8 uguali (23-29 punti prestigio), ma seguire questa strategia significa usare 1-2 dadi a turno per raccogliere le tessere dal campus a scapito ovviamente di altre azioni. Ne vale la pena, ma solo se si mantengono i segnalini ricchezza e prestigio sempre molto vicini: non serve a nulla avere 80 punti su una pista e 10 sull’altra perché il punteggio finale sarà sempre quello più basso (sì, può ricordarvi vagamente [Wendake](#)).

Gli incarichi pubblici sono importati e tutti hanno una loro valenza, ma quelli che abbiamo apprezzato di più sono stati il “verde” (perché fa eseguire un altro turno con 5 dadi) e il “viola” (per salvarsi dai disastri, soprattutto a metà partita, quando le quattro tessere sono già nel sacchetto). Una volta che si è costruito abbastanza nei quartieri anche la “gialla” e la “rossa” diventano interessanti perché danno punti extra in base al valore dei propri edifici.

Spendere quattro voti per ottenere una tessera “master” è piuttosto costoso, ma vale la pena, se si hanno già un paio di uffici in municipio, perché permette di scegliere la faccia del dado del colore del master prima di lanciare tutti gli altri.

Chi scrive non è un grande fan dei giochi troppo legati alla fortuna o ai dadi, e ha accettato di provare Welcome to Centerville solo dietro insistenza di un amico, ma soprattutto per l’apprezzamento sempre avuto per i wargames realizzati da Chad e GMT: tuttavia dopo la prima partita mi è venuta la voglia di riprovarlo appena possibile per tentare un diverso approccio, e così è successo anche dopo la terza e la quarta. Insomma, si tratta davvero di un gioco “che prende” e lascia sempre un piacevole retrogusto di... “se avessi fatto questo invece di quello forse avrei vinto”. Spero di avere reso l’idea!!! Buon divertimento.



La scatola di Welcome to Centerville.