

CARCOSA

Là, sulle sponde del lago Hali ...



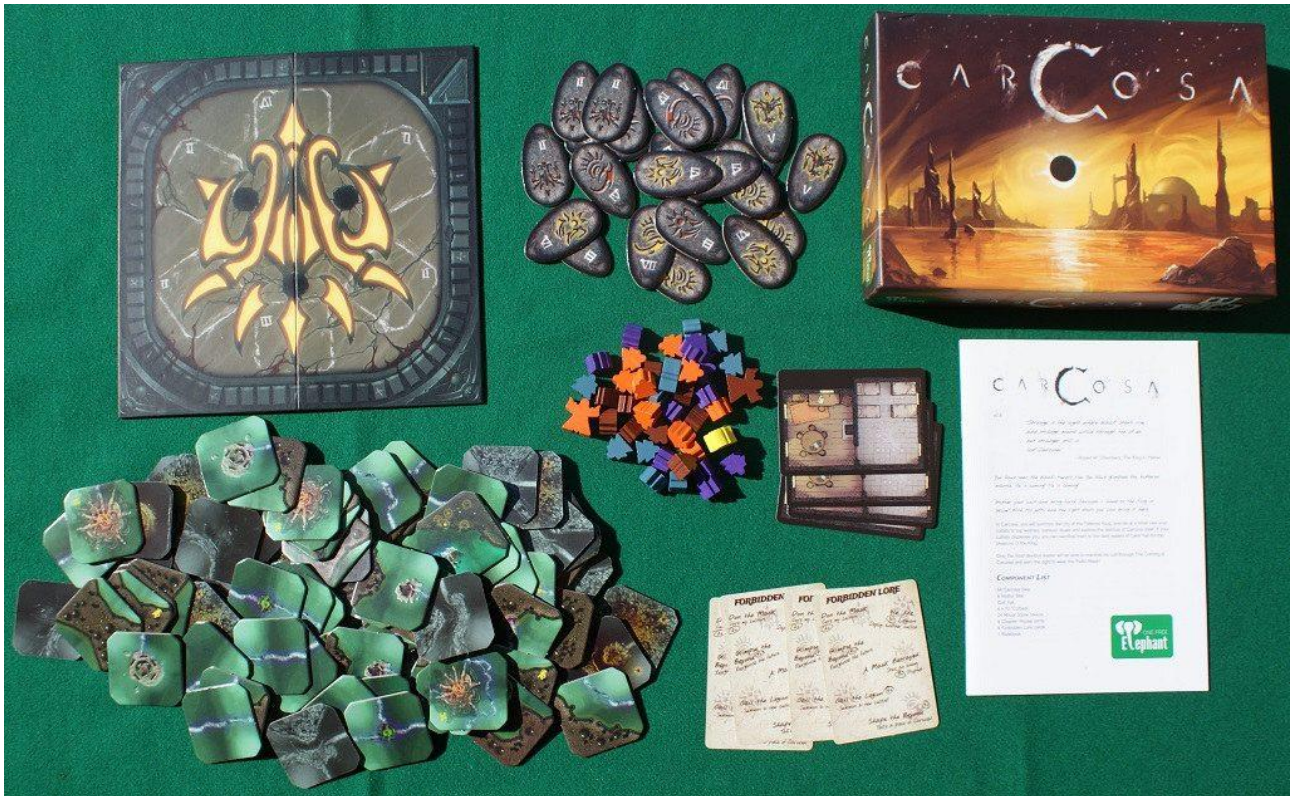
Introduzione

Oggi proveremo a illustrarvi il gioco Carcosa nella sua edizione italiana, ad opera di MS Edizioni, per 1-4 giocatori di età da 14 anni in su (ma noi crediamo che 12 anni sia l'età più giusta, se un adulto è presente per spiegare le regole).

La durata di una partita può variare fra i 40 e i 60 minuti, a seconda del numero e dell'esperienza dei giocatori.

Chi ama i romanzi di Ambrose Bierce e di H. P. Lovecraft ha già sentito parlare di questa "città perduta", citata nei loro libri, e del lago Hali che la bagna, ma forse alcuni appassionati della TV hanno recentemente sentito parlare di Carcosa anche nella serie "True Detective".

Per tutti è arrivato comunque il momento di scoprire il gioco che porta lo stesso nome e che qualcuno ha già ribattezzato il "Carcassonne in salsa lovecraftiana".



I componenti di Carcosa.

Unboxing

La scatola di Carcosa è l'esempio perfetto di come si dovrebbe lavorare: abbastanza piccola da stare dappertutto (solo 154x232x60 mm) ma perfettamente riempita di materiali: un piccolo tabellone pieghevole (la "Scheda dei Culti", o "Segno Giallo": 220x220 mm) stampato su entrambe le facce (il fronte per il gioco a quattro e il retro per due o tre giocatori); quattro serie di segnalini di legno colorato (composte da un "profeta" e 9 seguaci per ogni fazione); 88 tessere quadrate (45x45 mm) di cui quattro per la città di Hastur (schieramento iniziale); una manciata di tessere "Pietra Rituale"; alcune carte "Sede Capitolare" e accessori vari.

I materiali sono tutti di fattura robusta e facilmente maneggiabili: le carte sono un po' più leggerine ma non devono essere manipolate nel corso del gioco, per cui non ci saranno problemi di usura. Da notare che la scatola comprende il regolamento e il libretto per il gioco in solitario nella lingua originale (inglese) e una nuova edizione in italiano, curata dall'importatore (con qualche aiutino da parte di Balena Ludens) che racchiude in un unico volumetto regolamento, scenari e gioco in solitario.

Il consiglio del giorno è quello di procurarsi un sacchetto di tela per contenere tutte le tessere ed evitare, così, che vi cadano addosso quando aprite la scatola!

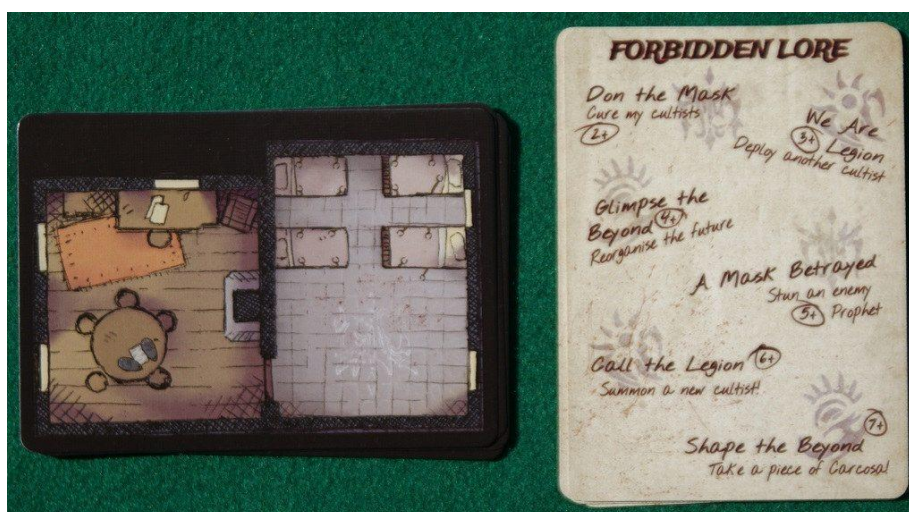


Come si presenta il tavolo di Carcosa dopo il piazzamento iniziale...

Preparazione (Set-Up)

Per iniziare una partita a Carcosa si sceglie dapprima il lato “giusto” del tabellone (che da ora in poi chiameremo “Segno Giallo”), lo si mette su un lato del tavolo e lo si riempie con alcune “pile” di tessere estratte a caso dal mucchio (o dal sacchetto): il numero dei partecipanti (2-4) decide quante devono essere le pile (4-6). In ogni caso, **TUTTE** le tessere dovranno essere utilizzate, suddividendole in mucchietti di altezza uguale. Al centro del tavolo vengono invece posate le quattro tessere iniziali che rappresentano la città di Hastur, circondata dalle nere acque del lago Hali.

Ogni giocatore riceve una serie di segnalini del colore prescelto, una carta riassuntiva e una “Sede Capitolare” che rappresenta una sezione della propria sede (o un convento, se preferite) ed è divisa in due parti:



La carta “Sede Capitolare” (a sinistra) e quella riassuntiva, chiamata nel gioco carta delle “Tradizioni Proibite”.

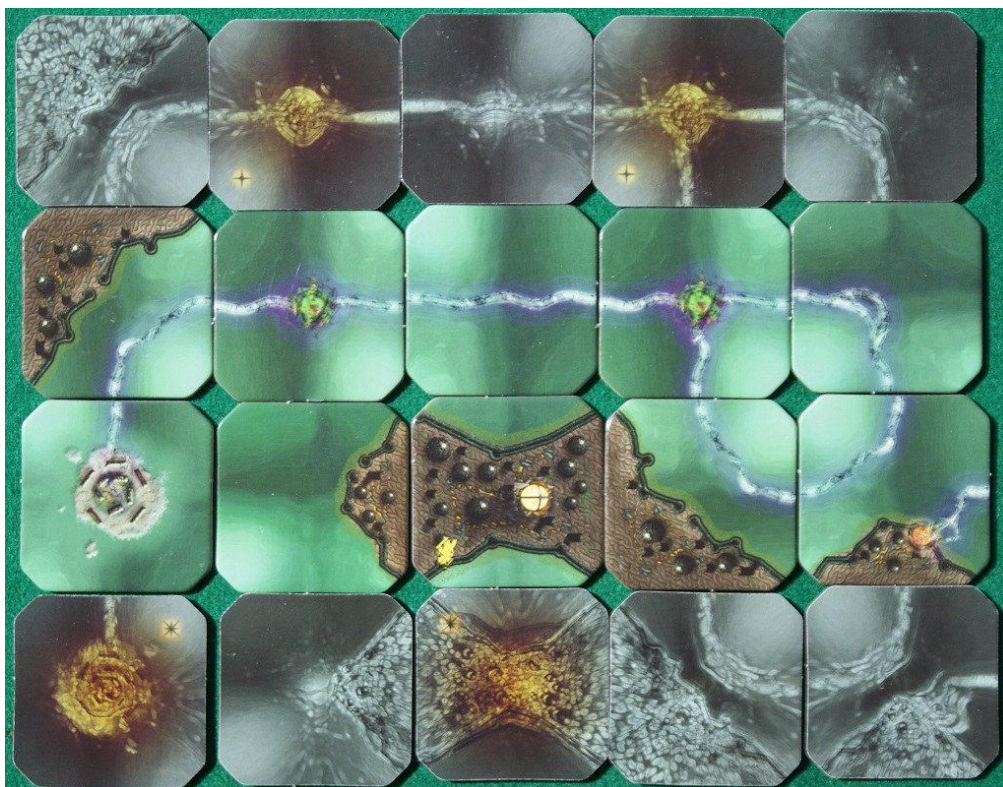
Nella foto qui sopra vedete a sinistra la "Sede Capitolare" divisa in due sezioni: sulla destra c'è la sala di cura (manicomio) per guarire i seguaci (qui chiamati "cultisti") che sono impazziti a seguito della loro partecipazione ai sacri riti, mentre a sinistra c'è il refettorio, dove gli adepti, una volta guariti, potranno rifocillarsi per tornare di nuovo a disposizione del loro Profeta.

Quest'ultimo deve essere immediatamente piazzato in piedi al centro del Segno Giallo insieme a tre cultisti "stesi" (questi costituiscono una specie di riserva da prelevare nelle fasi "calde" della partita); un quarto segnalino è messo all'inizio della pista del punteggio (Oracolo); un quinto sarà posato (delicatamente, visto il suo stato di salute...) nel manicomio della Sede Capitolare e il sesto, che è appena guarito ma ancora non in forma perfetta, sarà in piedi nel refettorio. I giocatori iniziano dunque la partita a Carcosa con i TRE cultisti rimasti a disposizione.

Il Gioco

Prima di passare alla descrizione vera e propria sarà bene dare un'occhiata alle tessere che dovremo usare.

Nella foto qui sotto abbiamo deliberatamente posizionato 10 tessere di colore verde al centro per distinguerle dalle altre di colore grigio (5 in alto e 5 in basso). Ma attenzione: non si tratta di elementi tutti diversi, perché ogni tessera è stampata su entrambi i lati e Carcosa introduce il concetto di "territorio instabile"; ognuna di esse verrà infatti piazzata sul tavolo con il lato instabile in alto e solo successivamente (come vedremo) potrà essere girata sul lato definitivo. In altre parole, la prima tessera in alto a sinistra quando verrà girata diventerà esattamente come la prima tessera a sinistra della seconda fila; la quarta tessera della prima fila diventerà la quarta della seconda fila; la tessera al centro dell'ultima fila diventerà la terza della terza fila, ecc. Come vedremo, alcune tessere potrebbero anche avere effetti speciali (positivi o negativi) nel momento in cui saranno rigirate.



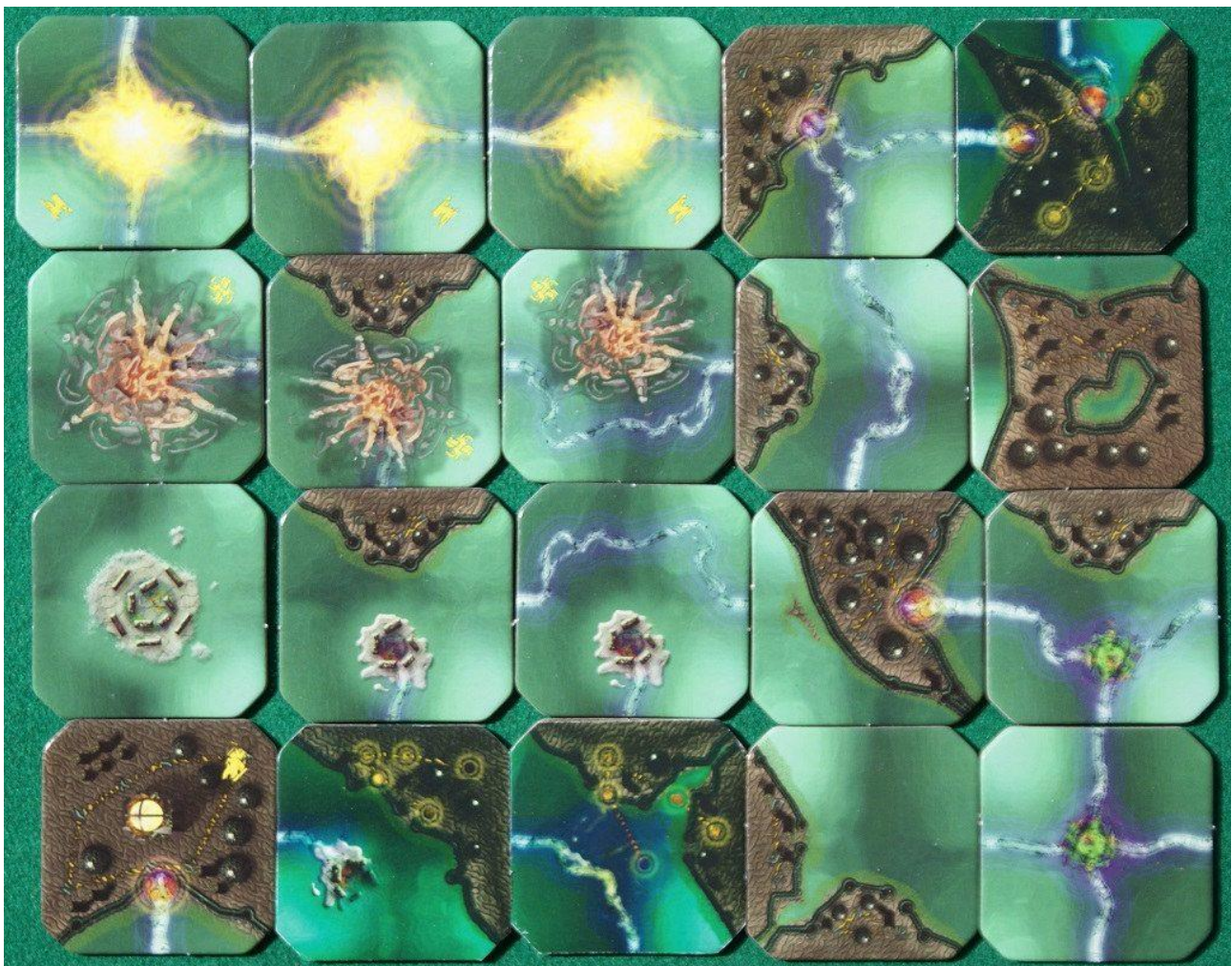
Alcune tessere del gioco. Si distinguono in questa foto delle tessere "Flussi Energetici" (le strade), dei territori e alcuni "Siti Rituali", sia instabili che nella versione definitiva.

La sequenza di gioco è composta da 5 fasi:

1. Recuperare la sanità mentale per spostare i cultisti dal Refettorio alla riserva dei giocatori, mentre quelli del Manicomio passano al Refettorio.
2. Scegliere una tessera da una pila libera e posizionare il proprio Profeta su quella stessa pila (bloccandola). Una pila si considera dunque "libera" se sopra non c'è alcun Profeta.
3. Posizionare la tessera in tavola sul lato instabile (con le regole che vedremo fra un attimo) o sostituire un'altra tessera instabile con quella nuova.
4. Posare un cultista (preso dalla propria riserva) per fargli occupare una sezione della tessera appena posata: questa però è un'azione opzionale.
5. Risolvere gli effetti delle tessere, se ce ne sono

Come si vede la partita ha un andamento simile a quello classico di Carcassonne, con i giocatori che, a turno, devono prendere una tessera per posarla sul tavolo accanto a quelle già esistenti, rispettando la congruenza dei territori (strada con strada, montagna con montagna, ecc.) e decidendo se "presidiare" uno di quegli elementi con un segnalino.

Tuttavia in Carcosa molte cose sono state cambiate e finiscono col rendere il gioco abbastanza diverso dal "nonno", a partire proprio dall'utilizzo dei propri meeples: in Carcassonne erano cavalieri, briganti e contadini, mentre qui sono dei semplici cultisti sfruttati dai loro Profeti fino a impazzire, o addirittura sacrificati nel lago nero, dandoli spesso in pasto al "Divoratore".



Gli altri tipi di tessere: la prima a sinistra della terza fila rappresenta un Sito Rituale stabile, mentre le prime tre a sinistra della seconda fila preannunciano l'arrivo del Divoratore.

Per ottenere Punti Potere (PP) bisogna riuscire a stabilizzare una “zona” presidiata dai propri cultisti. Se uno di essi, per esempio, è su una strada... oops, volevo dire su un ”flusso energetico”, e se questo flusso si chiude (quando le due estremità arrivano a un incrocio o un edificio, oppure chiudono il cerchio) tutte le tessere ancora instabili vengono ribaltate e il Culto guadagna tanti PP quante sono le tessere del flusso: il cultista però, stravolto dal prodigio, impazzisce e viene inviato al manicomio della sua Sede Capitolare.

Se invece uno di loro si trova su un Sito Rituale quando esso diventa stabile e viene girato (indipendentemente da chi ha scatenato questa trasformazione) si presentano due possibilità:

- a. Il Re Giallo è compiaciuto dal rito e assegna al Culto un numero di PP pari alle tessere che circondano il Sito (più uno). Il cultista naturalmente, spaventato dall’arrivo del suo Signore, impazzisce e torna al manicomio della sua Sede.
- b. Oppure -purtroppo- il Divoratore sale dagli inferi e divora il cultista: il Culto guadagna ancora tanti PP quante sono le tessere che circondano il Sito (più uno), ma il cultista viene spedito (steso) sul Segno Giallo.

Se infine viene stabilizzato un territorio (Distretto), il Culto con più adepti ne prende il controllo e guadagna tanti PP quante sono le caselle che lo compongono. Inoltre se nel distretto stabilizzato appaiono uno o più simboli “Teatro” i vari Culti presenti potranno recuperare uno o più cultisti dal Segno Giallo per metterli immediatamente a disposizione nella riserva. Tutti i cultisti che erano presenti nel Distretto -ovviamente- impazziscono e sono spostati nel manicomio della propria Sede.



Questo è il Segno Giallo. La pista di 70 caselle attorno all’altare centrale indica quanti Punti Potere stanno accumulando i Culti. I numeri da “I” a “VI” indicano gli spazi per le pile di tessere.

Un'altra differenza importante rispetto a Carcassonne è l'utilizzo delle pietre Rituali: ogni giocatore ne riceve sei all'inizio della partita, numerate da II a VII, ma sono "scariche", cioè non hanno ancora nessun potere magico. Quando il Culto completa un Flusso energetico può "caricare" di magia una pietra di valore massimo corrispondente al numero di tessere del Flusso (così se si completano 5 tessere si può caricare una pietra col numero II-III-IV-V). Una volta usate, le Pietre si scaricano, ma potranno essere ricaricate in seguito ed essere quindi usate più volte nel corso di una partita.

Le Pietre cariche permettono azioni supplementari e gratuite di valore crescente in base al numero: recuperare cultisti impazziti, spostare cultisti da una tessera all'altra, guardare le tessere di una pila, spostare i Profeti o rimandarli alla loro riserva (normalmente per liberare una pila), prendere cultisti stesi per rimetterli nella riserva, guardare le tessere di una pila e prenderne una da tenere in riserva per giocarla quando si vuole.



Le Pietre Rituali.

La partita termina quando un Culto riesce a portare la sua pedina alla casella 70 del Segno Giallo (evento abbastanza raro, per la verità, almeno stando ai nostri test): in tal caso sarà immediatamente proclamato vincitore il giocatore corrispondente.

E' più probabile, però, che una partita finisca quando si esauriscono le tessere di DUE pile sul Segno Giallo: a questo punto si aggiustano i PP in base alle tessere controllate ma non ancora stabilizzate, e si aggiungono punti per le Vittime Sacrificiali (quelle nel Lago) divorate (4PP) e non (1PP), e un ulteriore PP per ogni Pietra Rituale ancora carica.

Chi ha il punteggio più alto vince e fa risorgere il Re Giallo: quello che è ancora ignoto è cosa succeda al vincitore subito dopo, perché nessuno di essi è mai tornato a raccontarlo. Si parla di... Divoratori, ma forse sono solo voci messe in giro ad arte!

Qualche considerazione finale

Non abbiamo volutamente citato le tante altre piccole particolarità del gioco per non confondere i lettori che non lo conoscono ancora, tuttavia dobbiamo riconoscere che c'è sempre un filo conduttore che permea il regolamento e il gioco: l'orrore! Già leggendo il libretto del regolamento si capisce che questo non è un altro Carcassonne puro e semplice: le pagine sono stampate come fossero quelle di un antico libro di magia, e sono corredate da "appunti" scritti a mano con il sangue, illustrazioni inquietanti, ammonimenti, ecc.

Questo è molto coreografico, però rende lo studio delle regole un po' più difficoltoso, perché ci si deve "districare" fra le regole vere e proprie e i contenuti "narrativi". Gli autori se ne sono resi conto, tant'è vero che al termine delle regole hanno inserito due pagine chiamate "Conoscenza

Arcana”, dove si pongono da soli delle domande specifiche e si danno le relative risposte: ovviamente si tratta di domande sui punti più inusuali del gioco e chi intende acquistare il gioco è vivamente consigliato di... andare a leggere subito queste due paginette PRIMA di iniziare lo studio delle regole. Eviterete di rimanere un po' confusi, anche se questo è proprio lo scopo che il Re Giallo vuole ottenere da tutti coloro che lo cercano: fare impazzire coloro che non sono abbastanza forti e premiare gli altri, magari spingendoli a sacrificarsi nel suo nome. Piuttosto esigente e senza alcuno scrupolo questo misterioso Re Giallo!



In questa foto vediamo i Profeti mentre arringano i loro cultisti.

Nel libretto ci sono tre varianti: le prime due (“I Criminali”, che aggiungono otto segnalini di colore grigio, e “Lo straniero”, che aggiunge un segnalino giallo: che sia il Re incarnato?) servono a variare un po' il gioco, utilizzando però le solite regole, mentre il terzo (“Gli investigatori”) serve unicamente per giocare in solitario, utilizzando però regole aggiuntive in cui il sistema utilizza i cultisti delle altre tre fazioni per ostacolare il Culto giocante.

Sicuramente il gioco ha una sua “anima” e l’ambientazione piacerà moltissimo a chi ama il genere horror, le illustrazioni dark e... i sacrifici umani. Altrettanto indubbiamente siamo nel solco tracciato da Carcassonne, ma Carcosa è stato arricchito dall’atmosfera tetra che trasuda in ogni dettaglio.

Inoltre nella confezione sono contenute alcune “cartoline” con dei bellissimi disegni su un lato e alcuni “consigli” di gioco sull'altro: la prima di esse addirittura introduce i giocatori al Regno del Re Giallo con un breve “fumetto” in 4 tavole. Dobbiamo riconoscere che è stata presa ogni cura per pubblicare questo gioco e sicuramente non si possano fare appunti alle scelte grafiche adottate.

Chi scrive ha nella sua collezione il buon vecchio Carcassonne (acquistato nell'anno stesso in cui fu pubblicato per la prima volta) e praticamente tutte le sue varianti, ma Carcosa è qualcosa di più rispetto alle altre opere, anche se ci permettiamo di affermare che forse non è adatto ai ragazzini, non tanto per il suo tema inquietante ma soprattutto per le numerose regole extra che potrebbero complicare le loro prime partite.

Si ringrazia [MS Edizioni](#) per avere messo a disposizione la copia di valutazione del gioco.



La scatola del gioco.