

LE MURA DI YORK

Arrivano i Vikinghi. Servono alte mura!

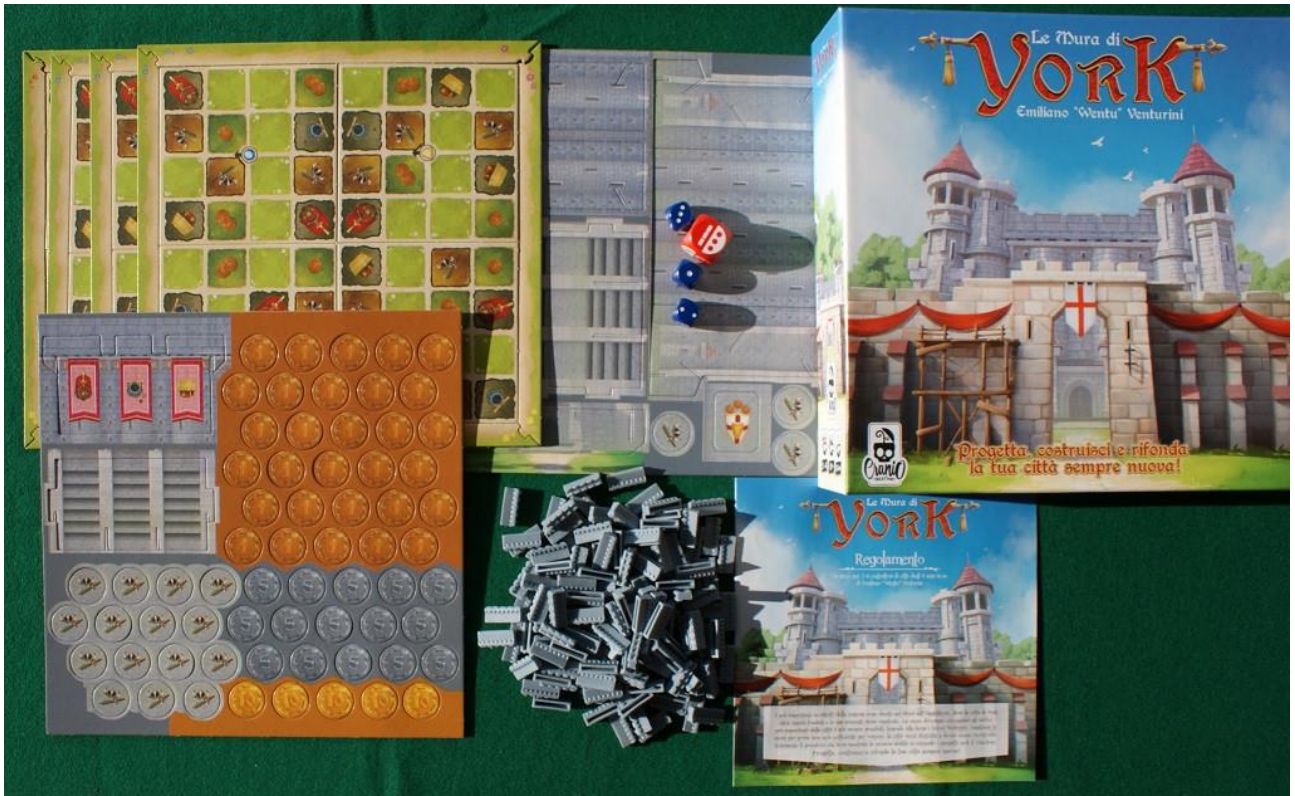


Introduzione

Le Mura di York (**Walls of York** nella sua versione internazionale) è un semplice gioco di controllo aree ed ottimizzazione durante il quale da 2 a 4 giocatori cercano di creare un perimetro di mura che racchiuda una città medievale contenente un numero “minimo” di edifici di tre diversi tipi.

Il gioco è edito da **Cranio Creations** e dura una trentina di minuti al massimo, quindi può esser tranquillamente giocato all’inizio di una serata al club, in attesa di fare il set-up di qualcosa di più impegnativo, oppure in famiglia o con amici poco abituati a giocare o con una certa idiosincrasia nell’apprendere regole troppo complicate (cioè quelli che si lamentano se il regolamento è composto da più di una pagina ...).

Effettivamente **Le Mura di York** si spiega rapidamente e non ci saranno mai dubbi, neppure durante la prima partita, perché le regole sono state scritte in maniera chiara e sono di immediata comprensione.



I component.

Unboxing

Aperto la scatola di **Le mura di York** si resta un attimo confusi di fronte ad un certo numero di strane tessere di diversa forma, ma soprattutto quando si prendono le quattro plance pre-tagliate e ci si ritrova con delle striscioline di cartone in mano mentre delle grosse tessere cascano dentro la scatola.

Poi si apre la prima pagina del regolamento e ci si rende conto che quelle tessere servono a mettere alla prova la nostra abilità di bricolage: dopo averle infatti staccate dalla fustella esse devono essere incastrate fra loro per formare una torre in 3D (la vedete nella foto qui sotto) da usare come lancia dadi. Questa torre, una volta montata, può essere riposta tranquillamente nella scatola, quindi vi consigliamo vivamente, dopo averla montata la prima volta, di utilizzare qualche goccia di colla rapida (da far cadere nella parte interna degli incastri) in modo da fissarla definitivamente.



La torre lancia-dadi.

Lo scopo della torre è quello di tenere in bella mostra i tre dadi “D6” che verranno lanciati per indicare il numero degli edifici da tenere all'interno delle mura.

Questi dadi sono tutti diversi fra loro per quanto riguarda il numero dei pallini: il primo infatti mostra 0-0-1-1-2-2, il secondo 2-2-3-3-4-4 ed il terzo 3-3-4-4-5-5 e quindi ogni nuovo lancio potrebbe dare esiti completamente diversi da quelli della partita precedente.

Nella foto, per esempio, vediamo che le mura da costruire dovranno contenere ben 5 chiese (dado a sinistra), 2 soli pozzi (al centro) e 4 mercati (dado di destra).

Le grosse tessere quadrate che ci erano cadute nella scatola all'apertura servono invece per preparare le plance/città di ogni giocatore: ognuna di esse è stampata su entrambe le facce con una griglia di 4x4 caselle quadrate ed è caratterizzata da un simbolo centrale (ce ne sono quattro diversi) e da dei disegni (10 per griglia, uno per quadretto) che mostrano chiesa, mercato, pozzo, guerriero vichingo e 1 o 2 monete d'oro.

Ogni giocatore riceve un set di quattro tessere per formare una “scacchiera” (che da ora in poi chiameremo “città”) di 8x8 quadretti. Ogni città dovrebbe essere tenuta insieme da quattro listelli ad incastro, ma questi sono talmente sottili che stanno difficilmente al loro posto e soprattutto quando si aggiungono muri nelle caselle perimetrali è facile che si stacchino, ragion per cui noi le abbiamo scartate dopo la prima mezza partita e mai più usate, anche perché, in pratica, non sono necessarie.

Sempre da una plancia pre-tagliata si ricavano le monete ed i gettoni “vichingo” che si usano nel gioco, mentre la confezione viene completata da tre dadi D6 speciali, un grosso dado D6 rosso con vari simboli ed un sacchetto con 150 sezioni di muro (merlate) di plastica grigia.

Con la sola riserva dei listelli perimetrali il materiale è tutto molto buono, i componenti sono robusti e la “coreografia” sicuramente cattura l’occhio di chi passa accanto al tavolo, invogliandolo a dare un’occhiata più approfondita.



Il set-up per una partita a quattro.

Preparazione (Set-Up)

Come si vede anche nella foto qui sopra, ogni giocatore deve assemblare la sua città utilizzando quattro diverse “tessere”: il procedimento è semplice, con il Primo Giocatore che sceglie un simbolo ed una direzione di piazzamento della prima tessera che tutti poi sistemano davanti a loro esattamente nello stesso modo; poi il secondo giocatore sceglie il secondo simbolo e la seconda direzione e piazza la tessera di fianco alla prima, imitato dagli altri; e così via fino a formare un quadrato di 8x8 caselle.

La torre lancia-dadi viene sistemata da una parte e tutti i gettoni e le monete sono messi a portata di mano dei giocatori. Al centro del tavolo si rovescia il sacchetto con le sezioni di muro.

Infine si lanciano nella torre i tre dadi D6 perché ne esca uno solo in ogni feritoia: ognuno dei tre numeri indica quanti disegni di quel tipo dovranno essere inclusi “come minimo” all’interno delle mura che tutti si accingono a costruire. L’icona di sinistra indica le chiese, quella al centro i pozzi e quella di destra i mercati.

Tutto è pronto per iniziare.

Il Gioco

I giocatori prendono un pochino di tempo per verificare sulla loro città il modo più rapido per tenere all'interno delle mura le costruzioni richieste cercando di scartare il più possibile i vichinghi ma aggiungendo il maggior numero di monete.

A questo punto il primo di mano lancia il dadone rosso e tutti fanno riferimento alla faccia che viene mostrata. Essa infatti mostra due icone: una bianca su fondo rosso (con il numero delle sezioni da prelevare e la disposizione richiesta per piazzarli in campo) ed una rossa su fondo bianco (che indica il numero di monete che si ricevono a mura completate).



Un esempio di costruzione.

Tutti i giocatori prendono il numero di sezioni indicato dal dado e cercano di piazzarle nel migliore dei modi sulla loro città, RISPETTANDO la disposizione indicata sul dado.

Nella foto in alto, per esempio, il dado dice di prendere tre sezioni e di giocarle a forma di “C”, ed una possibilità è proprio quella che si vede, dove è stata circondata una chiesa per escludere la casella col vichingo alla sua sinistra. Le sezioni, ovviamente, si giocano solo sulle stradine che circondano ogni casella.

Nella foto sotto vediamo un altro esempio di piazzamento: in questo caso si tratta nuovamente di tre pezzi da posizionare a “zeta”: di nuovo i tre pezzi sono stati utilizzati per includere il pozzo e le due monete e per escludere il vichingo.



Un altro esempio di costruzione.

Ci sono altri quattro tipi di disposizioni, con 2 o 3 sezioni di muro, ma i giocatori possono sempre decidere di non usare quanto indicato dal dado rosso per posizionare invece UN SOLO pezzo al posto della combinazione: questo si fa solitamente verso la fine della partita per tappare un buco oppure quando non ci sono altre possibilità.

Quando un giocatore annuncia di avere chiuso il perimetro della sua città il gioco deve essere sospeso momentaneamente per verificare che esso contenga veramente tutte le costruzioni richieste dalla torre: in tal caso si può proseguire ma quel giocatore non dovrà più piazzare muri. Egli si limiterà ad incassare le monete indicate ad ogni nuovo lancio del dadone rosso.

Si procede in questo modo finché l'ultimo dei concorrenti non ha chiuso la sua città: a questo punto ognuno incassa il numero di monete racchiuse entro le mura ed un gettone "Vichingo" per ogni disegno di quel tipo che è rimasto all'interno.

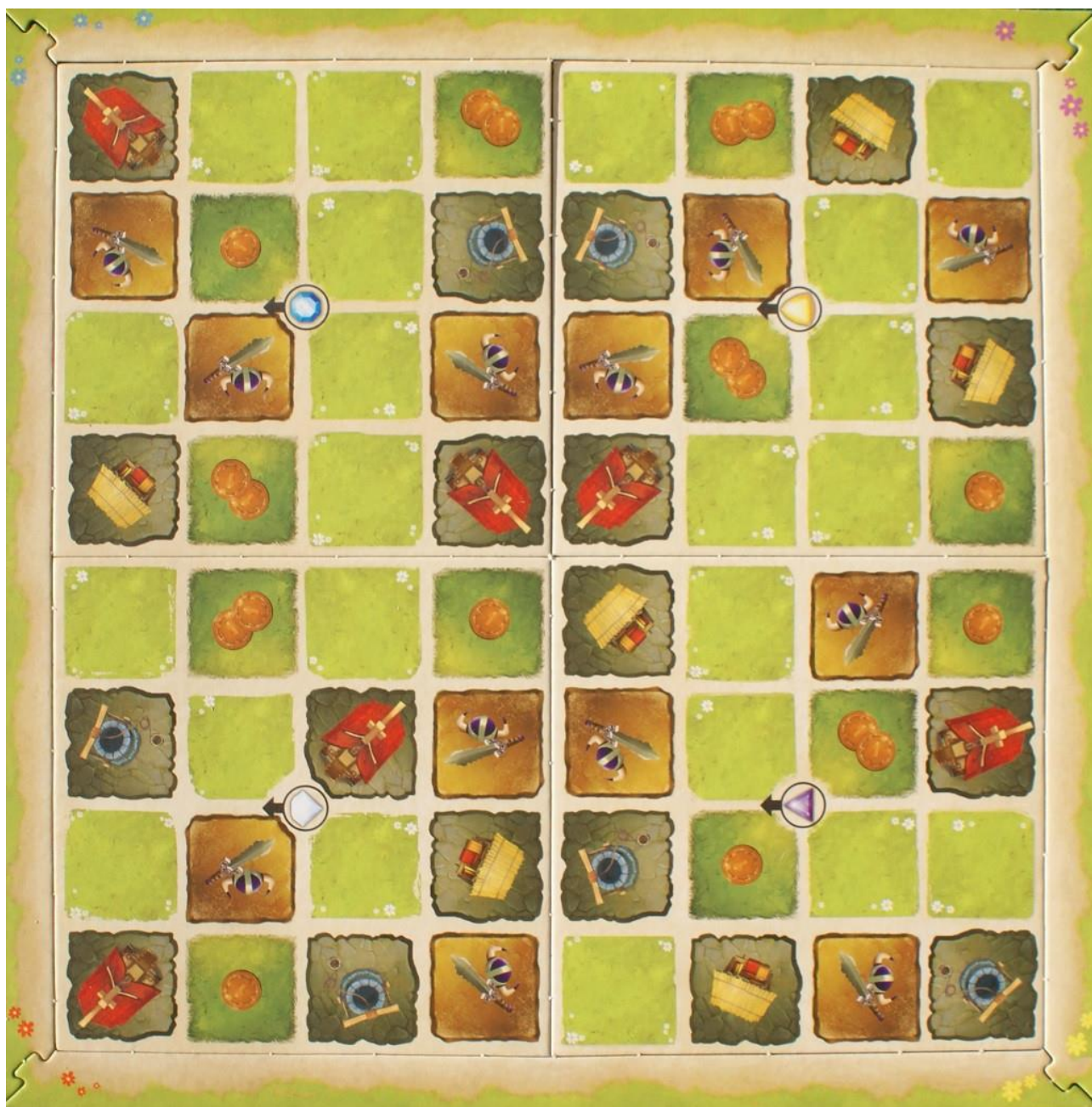


Una città a cui sono state appena completate le mura periferiche.

Chi ha raccolto il maggior numero di vichinghi ne gira uno sul lato rosso (invasione), lo aggiunge al suo “bottino” e scarta tutti gli altri, mentre gli avversari conservano i loro gettoni per la seconda epoca. Se più giocatori sono appaiati al primo posto tutti subiscono la penalità e scartano i gettoni extra.

Ora si riparte con una seconda epoca, che si svolge esattamente come la prima, partendo dal lancio dei tre dadi blu nella torre e terminando con il conteggio di monete e vichinghi e l’eventuale invasione. L’unica differenza è data dalla tessera “scudo del Re” che viene concessa a chi in questa seconda parte del gioco ha raccolto meno vichinghi.

Infine si effettua il conteggio finale, sommando il numero di monete, sottraendone 5 per ogni gettone “invasione” ed aggiungendone 3 a chi ha lo scudo. Il totale più alto indica il vincitore.



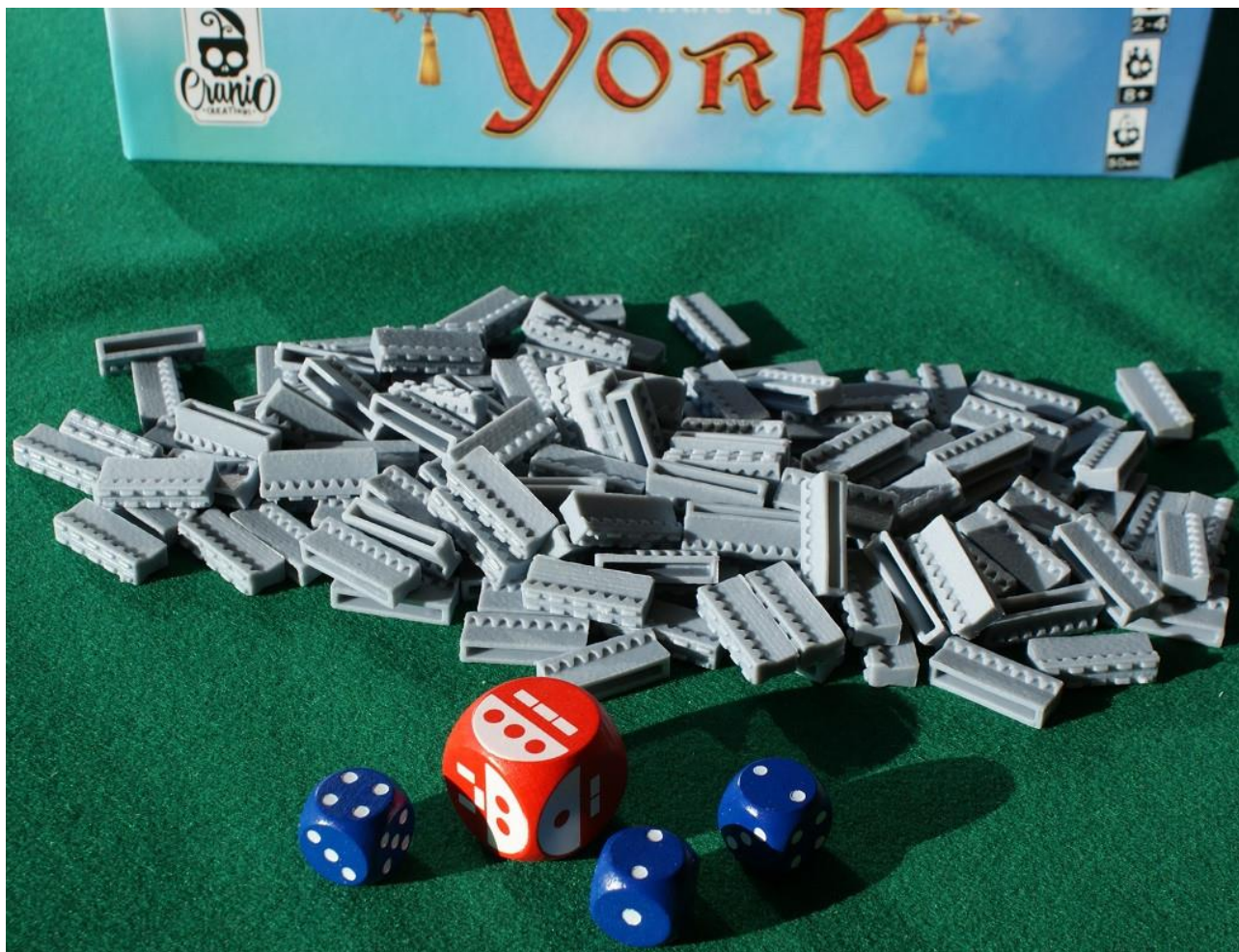
Un esempio di Tabellone/Città completo. Si notano le strisce periferiche per tenere compatte le tessere, ma la foto è stata scattata ... prima di prendere in mano la fustella.

Qualche considerazione finale

Da un primo esame preliminare si può facilmente verificare che ogni “disegno” è riprodotto solo 6 volte in ogni città di 8x8 caselle: 6 Chiese, 6 icone con 2 monete, 6 mercati, ecc. anche se la loro distribuzione varia a seconda delle tessere. Fanno eccezione i vichinghi: ce ne sono infatti TRE per tessera, per un totale di 12 in ogni città.

In linea di massima bisognerebbe cercare di includere pochi o nessun vichingo nella propria città, tuttavia la penalità per chi ne ha di più in ognuna delle due epoche è di soli 5 PV, per cui se un giocatore riesce a costruire molto rapidamente le sue mura e può quindi sfruttare le monete extra del dado rosso per almeno 3-4 turni sicuramente la penalità verrà ammortizzata abbondantemente.

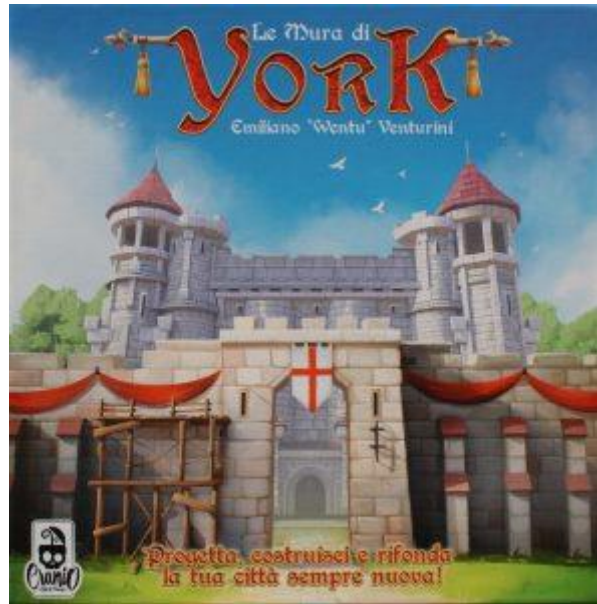
L'aleatorietà del dado rosso impedisce di fare calcoli più o meno esatti sul numero di mosse necessarie a chiudere le mura, e quindi bisogna essere pronti a costruire inizialmente tratti anche separati fra loro, se la disposizione richiesta dal dado lo permette, confidando nel fatto che prima o poi uscirà anche la combinazione giusta per raccordare fra loro i vari tratti.



Dettaglio dei 150 tratti di muro e dei dadi.

Il regolamento contiene anche due regole opzionali che noi suggeriamo di adottare soltanto dopo avere terminato almeno un paio di partite con il gioco base:

1. La prima regala 2 monete extra a chi ha eseguito un perimetro di mura senza tratti extra (cioè senza sprecare una sola sezione);
2. Premio di 3 monete a chi ha costruito il tratto rettilineo più lungo (in caso di parità tutti prendono 3 monete)



La scatola del Gioco[/caption]

Le mura di York, come abbiamo visto, è un gioco veramente per tutti che richiede soltanto un pochino di “occhio” nella scelta iniziale sul percorso da seguire per la costruzione e una certa capacità di ottimizzare in seguito le combinazioni uscite sul dado rosso.

Se poi la compagnia è molto numerosa è sempre possibile acquistare una seconda scatola e giocare fino ad otto contemporaneamente: infatti, come abbiamo visto, ognuno praticamente gioca da solo e tutti hanno lo stesso schema, quindi basta soltanto avere davanti delle plance 8x8 extra per partecipare alla competizione.

Si ringrazia la ditta [CRANIO CREATIONS](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione