

CATAN : ANCIENT EGYPT

Catan, ma con qualcosa di più, oltre alle Piramidi ed alla Sfinge



Introduzione

Catan Ancient Egypt segna l'inizio di un rinnovamento della serie che già da qualche tempo **Klaus Teubner** aveva deciso di fare e che ha finalmente realizzato approfittando della collaborazione del figlio Benjamin, con cui ha creato uno "studio" il cui scopo principale è quello di sviluppare la serie "**Catan**".

Si tratta di un titolo per 3-4 giocatori, di età minima sui 10 anni (diciamo 12 per la versione avanzata) edito da Kosmos (e chi altri poteva essere?) e della durata di circa 60 minuti (70-80 per la versione avanzata).

L'ambientazione si sposta questa volta nell'**Antico Egitto**, all'epoca dei Grandi Faraoni, ed i giocatori interpretano il ruolo di Nobili della Corte il cui compito è quello di facilitare la colonizzazione e rendere ricca la terra in prossimità del mare, là dove sfocia il Nilo che, con le sue piene, rende fertile il terreno. Nella versione "base" il gioco si svolge a qualche chilometro dal grande fiume, in una valle già resa fertile dalla piena, mentre nella versione avanzata il Nilo diventa protagonista ed attraversa il tabellone da un capo all'altro, creando quindi qualche problema in più ai giocatori.

La nostra recensione si basa soprattutto sulle regole avanzate, dopo un breve riassunto del gioco standard, ma i lettori interessati potranno andare a vedere i nostri articoli precedentemente pubblicati su [Catan](#) e sulle sue [espansioni](#).



I componenti del gioco.

Unboxing

La scatola quadrata di **Catan Ancient Egypt** è ormai uno standard... mondiale, ed anche il termofornato all'interno è un vero "classico", perfettamente studiato per accogliere tutti i materiali: 19 grandi tessere esagonali, stampate su entrambi i lati con terreni diversi, una cornice di 6 plance da incastrare, 95 carte "Risorsa" (bestiame, papiro, grano, mattoni e pietra), 25 carte "Sviluppo", 14 carte "Dio", e 97 segnalini di plastica colorata che sostituiscono le solite strade, villaggi e città di legno. Al loro posto ora infatti abbiamo, per ogni giocatore, 15 carri trainati da buoi, 5 insediamenti e 4 diversi monumenti (Piramide, Sfinge, Tempio di Edfu e tempio di Luxor).



I segnalini dei giocatori. In primo piano le barche e, sullo sfondo, i monumenti.

Nel gioco avanzato verranno usate anche tre barche (le vedete in primo piano nella foto qui sopra) per espandersi da una sponda all'altra del Nilo.

Completano la confezione un carro dei banditi (di plastica grigia), 1 plancia “piramide”, 60 tessere “blocco di pietra” (per la costruzione delle piramidi nel gioco avanzato: 12 per colore e 12 di color “oro” direttamente utilizzate dal Faraone), quattro tessere speciali (Maledizione/Benedizione) ed una tessera “Favore del Visir”, sempre per il gioco avanzato. Naturalmente non mancano le grandi tessere riassuntive (stampate sui due lati perché nel gioco avanzato ci sono più opzioni) e i due soliti “premi” per la strada più lunga e il maggior numero di soldati (al posto dei Cavalieri).

I materiali sono tutti di ottima fattura e robusti abbastanza per l'uso che se ne farà



Il tabellone pronto per il gioco “base”.

Preparazione (Set-Up) e Gioco Base

Come abbiamo detto più sopra **Catan Ancient Egypt** si può giocare in due modi: la foto qui sopra mostra la composizione del tabellone nel gioco “base”, fatta usando le classiche tessere ed i soliti territori che però, come avrete notato, sono tutti un po’ “annacquati” perché la piena del Nilo si è appena ritirata, preparando il terreno allo sfruttamento agricolo.

Le regole sono arcinote e quindi ci limiteremo ad un veloce riassunto (per saperne di più andate a leggerci la nostra [recensione di Catan](#)):

1. Al set-up i giocatori piazzano un insediamento ed un carro in due incroci di tessere, facendo in modo che non ci siano costruzioni in vertici adiacenti. Ognuno prende inoltre in mano le carte “risorsa” determinate dalla posizione del suo secondo insediamento.
2. Al suo turno il giocatore lancia due dadi D6 e tutti raccolgono le risorse dagli insediamenti adiacenti ai terreni indicati dai dadi (ogni tessera territorio viene infatti munita di un gettone con numeri da 2 a 12). Se esce un “7” entrano in gioco i banditi ed il giocatore deve spostare il relativo segnalino in una tessera territorio a sua scelta, derubando di una risorsa a caso uno degli avversari che ha una costruzione adiacente.
3. A questo punto il giocatore può commerciare con gli altri per scambiare risorse e, dopo questa fase, utilizzarne una parte per costruire nuovi carri e/o insediamenti oppure per trasformare un insediamento in Monumento (non c’è nessuna differenza fra i quattro tipi di segnalini) o infine per acquistare delle carte “Sviluppo”. È possibile anche commerciare con la Banca (4 merci uguali per averne 1 di tipo diverso) o con le oasi ed i porti (scambi 3:1 oppure 2:1 ma di prodotti specifici).



I gettoni per determinare l’assegnazione delle risorse: in primo piano il carro dei banditi.

La partita termina quando un giocatore, al termine del suo turno, raggiunge 10 Punti Vittoria (PV), sommando: 1 PV per insediamento costruito, 2 PV per Monumento, 2 PV (eventuali) per la strada più lunga, 2 PV (eventuali) per il maggior numero di carte “soldato” e “X” PV (eventuali) ottenuti con le carte “Sviluppo”.

Il Gioco Avanzato: La grande Piramide

Le vere novità di **Catan Ancient Egypt** arrivano naturalmente con lo scenario “The Great Pyramid” (la grande piramide) dove le cose cambiano in maniera sufficiente per costringere i giocatori a rivedere un po’ le loro strategie standard.



Il tabellone del gioco avanzato, diviso in due dal Nilo.

Innanzitutto, come si vede nella foto del tabellone, la mappa è tagliata in due dal fiume Nilo, il quale, in prossimità del mare Mediterraneo, si divide in tre bracci principali, causando ulteriori difficoltà alla circolazione. L'unico modo per passare da una riva all'altra è infatti quello di costruire delle barche e piazzarle sul bordo delle tessere di fiume come si fa con i carri per la terraferma. Ognuno ha solo tre barche, quindi il loro piazzamento deve essere ragionato bene.

Ovviamente il terreno è stato pensato per costringere i giocatori ad attraversare il Nilo se non vogliono rischiare la scarsità di alcune risorse, ma dopo qualche partita il tabellone può essere ricreato in maniera causale (lasciando però fisse le tessere del Nilo).



Le carte “Risorsa” in stile egiziano: bestiame, papiro, mattoni, grano e pietra.

Le costruzioni in questo scenario sono diventate sei: oltre alle classiche quattro (insediamenti, carri, città e carte sviluppo) qui si aggiungono le barche (2 papiri ed 1 bestiame) e i blocchi per la piramide (1 pietra ed 1 bestiame).

I giocatori aggiungono dunque alla loro dotazione iniziale le tre barche del loro colore e 12 tessere quadrate che simboleggiano i grossi blocchi di pietra usati per costruire le piramidi.

La seconda novità è infatti costituita dalla costruzione “comune” di una piramide, (rappresentata da una plancia apposita da piazzare a fianco del tabellone) dove i giocatori potranno contribuire con i loro blocchi (formando quattro strati di tessere, ovviamente a forma ... piramidale) per ricevere in cambio dei PV. Ne riparlamo più avanti.



Le tessere “blocco di pietra”: quelle “dorate” hanno sul retro un numero da 6 a 9 e vengono inserite in maniera diversa, come spiegato nella recensione.

Da notare però che ogni volta che il risultato dei dadi è un “7”, e prima di muovere i Banditi, il giocatore deve pescare casualmente una tessera “blocco dorato”, girarla per mostrare il suo numero (da 6 a 9) ed inserirla nella piramide, occupando uno spazio. Il numero mostrato indica quante carte al massimo possono essere tenute in mano senza penalità (e sostituisce il classico “7” del gioco standard).

Il piazzamento iniziale non differisce molto da quello standard, a parte il fatto che il “primo insediamento” deve essere costruito obbligatoriamente adiacente al Nilo, ovvero nel vertice di una tessera con il fiume.

Oltre alla Piramide viene aggiunta sul tavolo anche la tessera “Favore del Visir”, assegnata provvisoriamente al giocatore che posa un suo blocco sulla Piramide: essa lo proteggerà dai banditi (portando a 9 il numero di carte risorsa che può tenere in mano) e gli permetterà anche di fare ad ogni turno uno scambio di risorse alla pari (1:1). La tessera verrà immediatamente assegnata a chiunque in seguito costruisca un nuovo blocco nella piramide, quindi nel corso della partita passa rapidamente di mano in mano.

Ogni giocatore riceve inoltre una speciale tessera del Faraone, stampata su entrambi i lati: sulla faccia anteriore si ottiene la “benedizione” del Faraone (ovvero 1 PV extra), mentre sulla faccia posteriore arriva una seccante “maledizione (-1 PV): tutti i giocatori partono con la tessera dal lato della “maledizione”, ma in seguito potranno essere benedetti se costruiranno un numero adeguato di blocchi nella Piramide: solo chi ha il minor numero di blocchi continuerà ad essere maledetto.



Le carte “Dio”.

L'altra importante aggiunta a Catan Ancient Egypt è l'uso delle carte Dio: il gioco ne fornisce 10, stampate su entrambi i lati (chiamati “A” e “B”), ognuna delle quali ha dei poteri speciali.

Le prime quattro (A1 Horus, A2 Ptha, A3 Atum e A4 Osiris) sono disponibili all'inizio della partita e vengono assegnate in ordine di turno (A1 al primo giocatore, A2 al secondo, ecc.). Le altre sei invece si mettono ben visibili a fianco del tabellone e potranno essere scambiate con quelle iniziali nel corso della partita.

I giocatori possono usare la carta Dio che posseggono durante il loro turno (salvo diverse prescrizioni spiegate sulle carte) per eseguire l'azione indicata: subito dopo devono decidere se tenere ancora quel Dio (girando la carta sul lato B) per usarlo un'altra volta oppure se preferiscono scambiarlo subito con un'altra delle sei carte sempre disponibili. Ovviamente un Dio che si trova già girato sul lato B quando viene usato per la seconda volta deve essere obbligatoriamente scambiato.

I benefici sono diversi: chiedere una risorsa di un certo tipo a due avversari (Horus); prendere una risorsa a scelta se dopo il lancio dei dadi non se ne sono ricevute (Atum); scambiare risorse a rapporto 2:1 (Amun); spostare i Banditi ed incassare una risorsa dall'esagono in cui si trovavano (Bastet); ecc.



Le carte "Sviluppo" in salsa egiziana.

Naturalmente anche in questo scenario avanzato resta valido l'uso delle carte sviluppo (il cui costo è il classico: 1 pietra, 1 grano e 1 papiro), cinque delle quali (le vedete nella foto qui sopra) assegnano 1 PV, mentre 14 mostrano dei soldati (per spostare i Banditi, come fanno di solito i Cavalieri del gioco base e per ottenere la tessera +2 PV) e le ultime sei assegnano vantaggi vari, come sempre (piazzare 2 carri extra sulla mappa, chiedere tutte le risorse di un tipo, ottenere 2 risorse a scelta).

La partita finisce in tre modi:

1. Se un giocatore arriva a 11 PV alla fine del suo turno vince immediatamente
2. Se tutte le 12 tessere "blocco dorato" sono state usate. In tal caso vince chi ha più PV
3. Se la Piramide è stata completata (anche in questo caso vince chi ha più PV)

Qualche considerazione finale



Una partita ormai al termine.

“Coloni di Catan” è stato uno dei giochi che hanno rivoluzionato il nostro “piccolo mondo” ed i milioni di copie vendute testimoniano il suo successo: quindi la famiglia Teuber deve calibrare bene ogni nuova uscita per dare agli appassionati sempre qualcosa di nuovo. **Catan Ancient Egypt** non rivoluziona nulla, ma le novità contenute al suo interno sono sufficienti a garantire parecchie ore di divertimento.

Purtroppo questo gioco è difficile da trovare in commercio e noi siamo riusciti a scovarne una copia solo grazie ad un amico di Amburgo che ne aveva due in casa: peccato perché la mappa divisa in due dal Nilo e l’uso delle carte Dio hanno effettivamente dato un sapore nuovo alla serie.

In particolare abbiamo potuto constatare che chi conosce ormai alla perfezione il gioco base si è trovato un po’ spaesato sia nella fase iniziale (al momento di dover mettere un insediamento adiacente al Nilo) che sulla scelta del momento giusto per acquistare la sua prima barca ed attraversare il grande fiume in modo da potersi sviluppare su entrambi i lati in maniera soddisfacente.



La plancia a forma di Piramide e le tessere maledizione/benedizione del Faraone, in alto. In basso a destra il Favore del Visir.

Un'altra idea interessante è stata quella di mettere in competizione i giocatori anche nella costruzione della Piramide: posare un blocco di pietra infatti non solo garantisce (seppur provvisoriamente) l'aiuto del Visir per scambiare risorse alla pari e correre pochi rischi con i Banditi, ma obbliga gli avversari a costruire a loro volta per non trovarsi sul collo una maledizione che praticamente li distacca di 2 PV dagli altri (-1 PV al maledetto e + 1 PV al benedetto).



La scatola del gioco

Il risultato di questo “esperimento” sembra comunque avere dato una risposta positiva ai Teuber (il padre Klaus ed il figlio Benjamin, divenuto ormai grandicello al punto da affiancare il genitore non solo nei play test, come faceva da anni, ma anche nella progettazione di nuovi titoli).

Ed è così che da qualche mese è stato pubblicato un nuovo volume, firmato da entrambi, dal titolo **Il Trono di Spade – Catan** (A game of Thrones: Catan – Brotherhood of the Watch) il quale riprende molte delle nuove idee di Catan: Ancient Egypt e le sviluppa in maniera ancora più interessante, in una grossa scatola piena di miniature, inclusa la famosa "Barriera" di ghiaccio al confine con le terre selvagge dei Brutti.

Ma di questo parleremo più in dettaglio un po' più avanti