

IL TRONO DI SPADE: CATAN

La difesa della “Barriera” dall’invasione dei Bruti



Introduzione

Il Trono di Spade: Catan – La Confraternita dei Guardiani è l’omaggio che la famiglia **Teuber** (il padre Klaus ed il figlio Benjamin, creatori dello “Studio Catan” che si occupa dell’intera serie e dei nuovi progetti) ha voluto dare alla saga più famosa nel mondo in questo momento. Sicuramente c’è un fondo “commerciale” in questa scelta (dato che milioni di utenti hanno visto le otto stagioni della serie televisiva e svariati altri milioni hanno acquistato i libri di **George R. Martin**) ma il gioco, fortunatamente, non delude.

Si tratta comunque di un volume destinato ad un’utenza più matura della serie base: l’età minima consigliata è infatti 12 anni e noi approviamo questa scelta non solo perché il gioco è più complesso del solito “Catan” (per lo meno nella versione avanzata), ma anche perché le scelte da fare sono molte di più di quelle a cui Teuber ci aveva abituato.



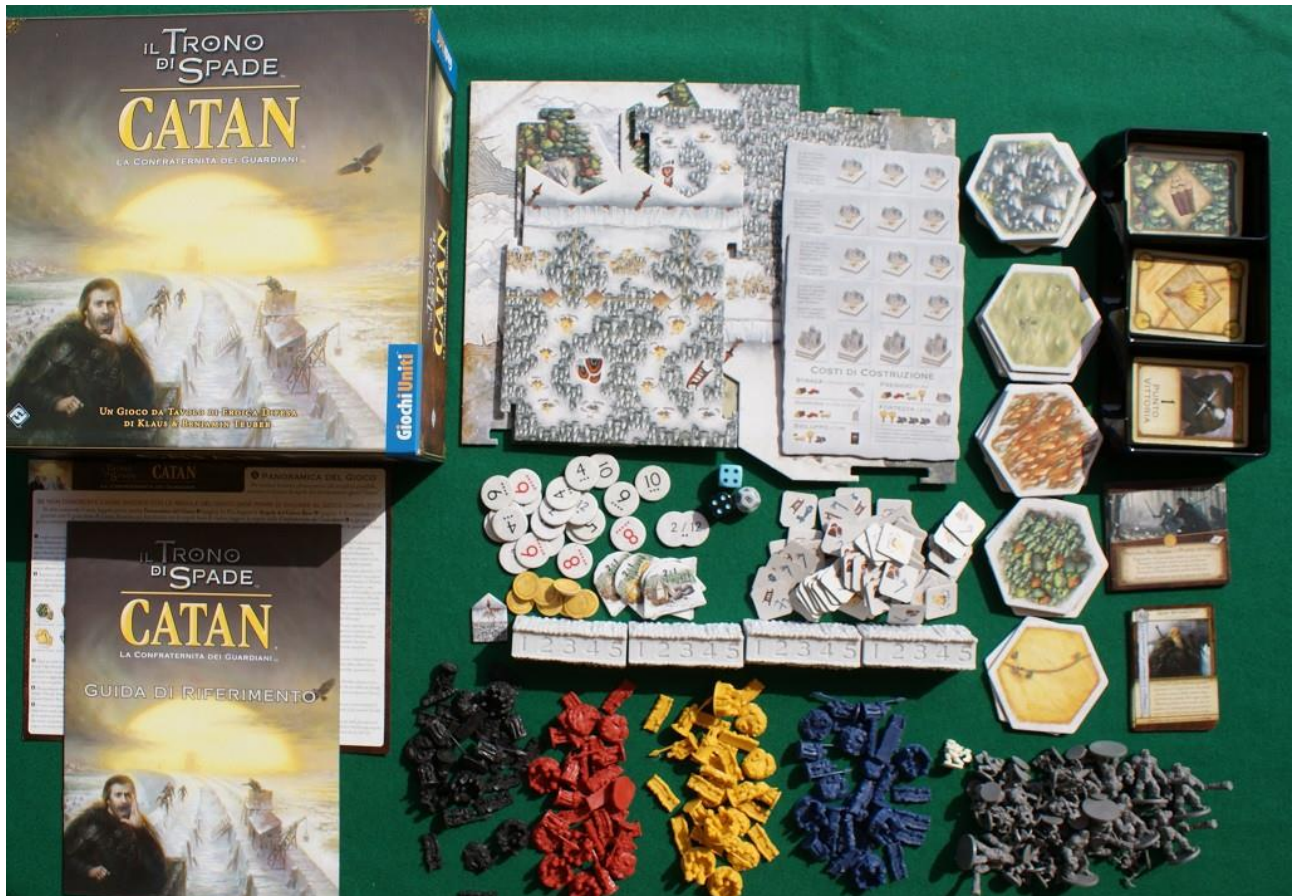
La Barriera ed i Bruti: in prima fila, a sinistra e di bianco vestito, Tormund, mentre notiamo in terza linea gli “scalatori” e in quarta i “Giganti”.

Anche la durata è mediamente più lunga: le prime 2-3 partite necessiteranno di circa 90-100 minuti, ma una volta capita la meccanica e dopo aver fatto un po’ di prove il tempo si abbassa di una

ventina di minuti. L'editore è l'abituale KOSMOS, ma la versione americana è firmata da Fantasy Flight Games (forse grazie alle decine di miniature contenute nella scatola) e quella italiana da **Giochi Uniti**.

Unboxing

La prima cosa che colpisce di fronte a **Il Trono di Spade: Catan – La Confraternita dei Guardiani** è la dimensione della scatola, quadrata come al solito ma di spessore più consistente (100 mm invece dei soliti 70) e di peso “adeguato”: in effetti all'interno troviamo davvero parecchi componenti.



I component.

Come sempre la scatola è fornita di un contenitore termo-formato di plastica nera lucida che serve a riporre in ordine tutti i componenti, ma è un po' più basso della scatola perché nella parte superiore devono essere riposti i 6 pezzi sagomati che compongono la cornice esterna del tabellone. Non aspettatevi però le solite “cornici alla Catan” perché questi pezzi sono piuttosto grandi e stampati su entrambe le facce: il lato “A” mostra semplicemente una superficie bianca uniforme (ghiaccio) e si utilizza per il gioco base mentre il lato “B” è decorato con il paesaggio invernale al di là della Barriera e serve per quello avanzato.

Come sempre troviamo poi le grosse tessere esagonali per il terreno e le carte per le risorse e lo “Sviluppo”, ma di formato più grande del solito (62x88 mm), così come di formato più grande sono le plance con i costi di costruzione (lato “A” per il gioco base e “B” per quello avanzato).



I dadi.

Anche i dadi restano in tema “ghiaccio”: i due D6 forniti sono infatti di colore azzurro e blu scuro (come vedete nella fotografia qui di fianco), mentre il terzo è un D12 (da usare, come vedremo, per il gioco avanzato) di colore bianco.

I gettoni con i numeri dei dadi sono quelli classici da 2 a 12 e con il "6" e "8" stampati in colore rosso, ma nel gioco avanzato se ne userà anche uno "speciale" di grandezza doppia sul quale sono stampati entrambi i numeri estremi (2 e 12). Ci sono poi 57 tessere quadrate per l'attivazione dei “Bruti” da de-fustellare, insieme ad una manciata di segnalini che indicheranno eventuali brecce nella Barriera.

Ma naturalmente il “piatto forte” del gioco sono le miniature: ogni giocatore riceve infatti quattordici “strade”, cinque “Presidi” (al posto delle colonie di Catan) e quattro “Fortezze” (al posto delle città) di plastica colorata (un colore per ogni giocatore) da utilizzare nel gioco base. A queste si devono poi aggiungere, per il gioco avanzato, sette miniature dei “Corvi Neri” (I Guardiani della Notte).

L'orda dei Bruti è invece costituita da ventiquattro "guerrieri", otto "scalatori" e otto "giganti", tutti di plastica grigia. Infine c'è Tormund, capo dei Bruti, stampato con plastica bianca, che sarà utilizzato al posto del classico Bandito del gioco base.



Le miniature dei giocatori.

Materiali ottimi, miniature dettagliate e ben scolpite, componenti robusti: nulla da eccepire sulla componentistica.

Preparazione (Set-Up) e Gioco Base

Come già è stato fatto per altri giochi della Serie anche Il Trono di Spade: Catan si può giocare in due modi: gioco base (con le stesse modalità di Coloni di Catan) e gioco avanzato (con l'attacco dei Brutti alla Barriera).



Come si presenta il Tabellone per il gioco base: notare le “grandi” cornici completamente bianche (dopotutto siamo nel Grande Nord ed è tutto ghiacciato) e le tessere Presidio/Fortezza nel perimetro esterno.

Nel primo caso si piazzano le cornici sul lato che mostra solo “neve e ghiaccio” e si riempie lo spazio interno con le tessere terreno. Valgono allora le regole classiche che potete trovare nella nostra [recensione di Catan](#) e che riassumiamo qui di seguito:

1. Al set-up i giocatori piazzano un presidio ed una strada 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” entra in gioco "Tormund" ed il giocatore che ha lanciato i dadi deve spostare quel segnalino in un'altra tessera territorio, derubando di una risorsa a caso uno degli avversari che hanno una costruzione adiacente.
3. A questo punto chi è di turno può commerciare con gli altri per scambiare risorse e, dopo questa fase, utilizzarne una parte per costruire nuove strade e/o presidi oppure per trasformare un presidio in una Fortezza 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 i presidi periferici (scambi 3:1 oppure 2:1 ma di prodotti specifici).



I gettoni per determinare l'assegnazione delle risorse: in primo piano le presidi per gli scambi commerciali e, sul retro, i gettoni "Breccia" della Barriera.

La partita finisce quando un giocatore, al termine del suo turno, raggiunge 10 Punti Vittoria (PV), sommando: 1 PV per ogni presidio costruito, 2 PV per le Fortezze, 2 PV (eventuali) per la strada più lunga, 2 PV (eventuali) per il maggior numero di carte "Pattuglia dei Rangers" e "X" PV (eventuali) ottenuti con le carte "Sviluppo".

Il Gioco Avanzato

Il gioco avanzato di **Il Trono di Spade: Catan** si intitola "La confraternita dei Guardiani" perché in effetti si fa riferimento all'attacco delle orde di Bruti contro l'enorme muraglia di ghiaccio e di fortezze (la Barriera) che separa le terre coltivate del Grande Nord dai boschi e dai territori selvaggi dove vivono i Bruti: e se chi sta leggendo queste note non capisce di cosa stiamo parlando... è meglio che si dedichi subito a qualcosa di diverso!



Il Set-Up del gioco Avanzato: l'orda dei Bruti si appresta ad attaccare la Barriera. Mentre dal lato Sud le comunità continuano a darsi da fare.

In questa versione le cornici esterne devono essere girate sul lato "B", che mostra un paesaggio decisamente invernale, ma caratterizzato da foreste innevate, da alcuni villaggi dei Bruti e, molto più importate, da tre sentieri che dalla foresta portano al piazzale antistante la Barriera: quest'ultima viene visualizzata fisicamente con quattro miniature di plastica bianca, ognuna delle quali ha, stampati sul camminamento in alto, dei numeri da 1 a 5.

Sulla parte del tabellone in alto a sinistra vediamo inoltre una vallata circondata da montagne innevate, sul fondo della quale è rappresentato un grande assembramento di tende e capanne di pelli, tipiche abitazioni dei Bruti: ed è proprio in questa zona (chiamata "Gli artigli del Gelo") che bisogna piazzare tutte le miniature dei Bruti prima della partita.



I Bruti si stanno radunando e progettano di attaccare la Barriera per poter dilagare nelle terre coltivate a Sud, visto che da Nord il Grande Inverno sta arrivando e con esso, le orde di non morti guidate dagli Estranei.

Le tessere territorio vengono in seguito piazzate sulla mappa seguendo le indicazioni del regolamento (per le prime partite) oppure con il solito sistema, aggiungendo i gettoni numerati e mettendo il gettone “Breccia” sulla casella “0” dell’apposito tracciato.

Tutti prendono poi la loro dotazione di miniature, inclusi i sette Guardiani, e prelevano casualmente le tessere “Attivazione Bruti” da posare, senza guardarle, sulle caselle “costruzione” della propria plancia personale: una tessera sotto ad ogni presidio e due sotto le fortezze. Esse serviranno per attivare nuovi Bruti nel corso della partita.

Sorteggiato l’ordine di turno si estraggono le carte “Eroe” e se ne assegna una ad ogni giocatore: Yarwick (A4) andrà al primo, Tarly (A3) al secondo, Marsh (A2) al terzo e Mormont (A1) al quarto. Come in Catan: Ancient Egypt, anche qui le carte possono essere usate due volte, per questo inizialmente si devono mostrare con il lato “A” in alto, Dopo il primo uso il giocatore può decidere se tenere ancora la carta (girata ora sul lato “B”) per usarla un’altra volta, oppure se rimetterla subito in tavola e prenderne in cambio una di quelle disponibili in quel momento (lato “A”).



Alcune carte “Eroe” il cui scopo, nel gioco, è di assegnare un bonus extra al loro possessore.

A questo punto, e come nel classico Catan, i giocatori piazzano a turno un presidio ed una strada in ordine di gioco ed un'altra coppia in ordine inverso, raccogliendo le risorse della seconda scelta. La preparazione finisce con i giocatori che piazzano un Guardiano su ogni pezzo della barriera (nella casella n°1); essi servono a difenderla meglio dagli assalti dei Bruti ed il loro piazzamento (ed uso) dovrà essere concordato (almeno inizialmente) con gli altri giocatori per evitare che i Bruti possano dilagare troppo presto nel “Dono” (così si chiamano i territori coltivati che forniscono il sostentamento alla Confraternita dei Guardiani).

La sequenza di gioco è più o meno la stessa del gioco base, ma si aggiunge il fattore “Bruti” nella fase iniziale:

1. Il giocatore di turno lancia i tre dadi (compreso il D12 bianco): il risultato dei due dadi D6 si applica a tutti i giocatori che ritirano le risorse indicate. Si risolvono infine eventuali avanzate dei Bruti indicate dal dado D12 (vedremo fa poco come).
2. Ora il giocatore di turno può commerciare con gli altri o con la riserva
3. Ed infine può fare delle costruzioni (strade, presidi e fortezze), reclutare nuovi Guardiani o acquistare carte “Sviluppo”.



I Bruti davanti alla Barriera si apprestano ad attaccarla: ma i Guardiani della Notte sono pronti a difenderla.

Davanti alla Barriera di Ghiaccio è disegnata una radura divisa in quattro diverse zone, su ognuna delle quali sono stampati dei numeri: quella di sinistra è contrassegnata da “1/2”, la seconda da “3/4”, la terza da “5/6” e la quarta da “7/8”. Ogni coppia di zone confina con uno dei tre sentieri che arrivano ad un insediamento dei Bruti: ed ogni sentiero è contraddistinto da un simbolo iniziale (slitta, capanne e piede) e da 5 caselle “accampamento” (il disegno mostra dei fuochi da campo).

Quando un giocatore decide di costruire un nuovo “presidio” deve scoprire la tessera sottostante mentre quando trasforma un presidio in una “fortezza” ne scopre due: poi prende i Bruti corrispondenti e li piazza sui sentieri. Infine deve prendere una nuova tessera dalla riserva (quando ha costruito una fortezza) per metterla, coperta, sotto al presidio appena trasformato (che ritorna sulla plancia personale).

Se un giocatore conquista la tessera “Strada più lunga” o “Maggior numero di Rangers” deve pescare anche a caso una nuova tessera dei Bruti. Le tessere usate si mettono in una riserva degli scarti e vengono rimescolate e riutilizzate se la riserva principale dovesse esaurirsi.



Alcune tessere “Bruti”: notare che ci sono tre diversi simboli, corrispondenti ai tre accampamenti sulla mappa, davanti alla radura.

Come si vede nella foto qui a fianco ad ogni tessera corrispondono due simboli: il primo (slitta, accampamento o impronta di un piede) indica in quale delle tre piste dovrà essere collocata la miniatura, mentre il secondo (ascia, ramponi o bastone) dice qual è il Bruto da posizionare (i ramponi indicano uno “scalatore”, l’ascia un “guerriero” e la clava un “gigante”).

La miniatura appena presa viene posizionata sulla prima casella del sentiero che porta al simbolo estratto (quella accanto alla radura) ed eventuali altri bruti si metteranno in fila indiana dietro al primo.

Quando una pista viene completamente riempita di miniature avviene un attacco: il primo bruto avanza nella radura con il numero più basso, il secondo in quella con il numero più alto ed i tre restanti avanzano di due caselle.

Nel caso in cui il dado D12 indichi una casella della radura che confina con una pista contenente almeno un bruto, questo avanza subito per attaccare la radura, mentre le miniature dietro di lui si spostano in avanti di una casella.



Esempio di un attacco dei Bruti alla Barriera: la casella 1/2 è difesa da due Guardiani ed attaccata da due Guerrieri, quindi è in stallo. La casella 3/4 è attaccata da un Guerriero ed uno scalatore ed è difesa da due Guardiani: lo scalatore supera la barriera ed occupa la prima tessera libera del “Dono”. La casella 5/6 è attaccata da uno Scalatore e benché sia difesa da due Guardiani il bruto passa oltre ed occupa anch'esso una tessera del “Dono”.

Tutti i Bruti che sono avanzati nella barriera per uno dei motivi descritti sopra devono ora attaccare, ma con modalità diverse in base al tipo di miniatura:

- Se si tratta di un “Guerriero” e non ci sono Guardiani in quella sezione (o se ci sono meno guardiani dei guerrieri presenti in radura) si deve posizionare quella miniatura sulla prima tessera libera al di là della Barriera e spostare in avanti di una casella il segnalino “Breccia”. Se invece i Guardiani in difesa sono più dei Guerrieri che attaccano non succede nulla.
- Se si tratta invece di uno “Scalatore” la miniatura viene immediatamente posizionata sulla prima tessera libera al di là della Barriera. Ma questo attacco non vale come “Breccia” e quindi non si deve muovere il segnalino relativo.
- Se infine si tratta di un Gigante esso elimina il Guardiano della Notte più a sinistra nella sezione di barriera di fronte a lui (che ritorna subito nella riserva del giocatore di quel colore, mentre il bruto torna agli Artigli del Gelo): questa mossa però potrebbe ridurre il numero dei difensori al di sotto di quello dei Guerrieri attaccanti, provocando una breccia e l’avanzamento dei Bruti nel “Dono”.

Avere dei Bruti in casa è una vera scocciatura perché, come Tormund, agiscono anch'essi come fossero il “bandito” nel gioco standard, bloccando le risorse di quel territorio. Inoltre se la Barriera viene superata TRE volte dai Guerrieri la partita termina immediatamente (si tratta dell’invasione generale dei Bruti).

L’unico modo per eliminare i Bruti dal Dono è l’utilizzo della carta “Eroe” di Ygritte (Moglie di Lancia del Popolo Libero) che fa ritornare una miniatura a scelta all'Artiglio del Gelo.



Partita in corso.

La partita può terminare in tre modi:

- A. Quando un giocatore arriva a 10 PV: in questo caso vince chi ha più PV, contando 1 PV per ogni insediamento, 2 PV per ogni Fortezza, 1 PV per la Strada più Lunga, 1 PV per la tessera per il maggior numero di Rangers, 1 PV per 3 Guardiani sulla Barriera, 2 PV per 5 Guardiani sulla Barriera, "X" PV in base alle carte "Sviluppo" possedute.
- B. Se la Barriera è stata superata da tre invasioni (vince chi ha più Guardiani sulla Barriera)
- C. Se il numero dei Brutti nel "Dono" è superiore a 7 (vince chi ha più Guardiani sulla Barriera)

Qualche considerazione finale

Come abbiamo appena visto, il gioco avanzato di **Il Trono di Spade: Catan** introduce alcuni elementi interessanti che giustificano ampiamente, a nostro avviso, il suo acquisto: a parte il gioco delle carte "Eroe" (che era stato introdotto in Catan: Ancient Egypt) la vera novità è questo "attacco" dei Brutti alla barriera che non solo permette di mettere in campo un bel numero di miniature (fattore "estetico") ma costringe i giocatori a mantenere un minimo di cooperazione (fattore "tattico") se non si vuole rischiare il collasso troppo anticipato della Barriera e la fine della partita.



La plancia personale con le possibili costruzioni: sotto presidi e fortezze si intravedono le tessere per l'attivazione dei Bruti.

In effetti all'inizio della partita nessuno può prevedere con certezza dove arriveranno i Popoli Liberi (ricordiamo che ogni nuova costruzione significa liberare 1-2 tessere e quindi l'attivazione è piuttosto aleatoria) ma col passare dei turni tutti vedranno dove stanno accumulandosi gli avversari e potranno prendere delle decisioni: se la minaccia è diretta a territori controllati da noi dovremo sicuramente rinforzare la Barriera con qualche Guardiano; se invece sono i nostri avversari a rischiare ... magari continuiamo a rinforzare la nostra zona (non si sa mai).

Avere dei Bruti nel "Dono" è un vero fastidio perché i territori occupati non producono più risorse: inoltre c'è un solo modo per liberarsene, e cioè usare la carta "Eroe" di Ygritte (per due turni consecutivi infatti essa può scacciare un Bruto (lato A + lato B), poi deve esser restituita) e vi assicuriamo che da metà partita in poi non resterà mai a lungo sul tavolo.

Per la verità anche la carta Benjen Stark può aiutare: essendo un ranger che si è dedicato soprattutto alla esplorazione delle terre a Nord della Barriera, la sua specialità è quella di rimandare ad Artiglio di Ghiaccio un Bruto a turno, prendendoli però o dalla radura o dai sentieri che portano alla Barriera. Combinare in un turno Ygritte e Stark sarebbe davvero un'ottima notizia per i Guardiani.



Le carte “Sviluppo”.

Tutto il resto è quasi invariato, on qualche “adattamento tematico”: le carte “Sviluppo”, per esempio, non parlano di Cavalieri ma di “Pattuglia dei Rangers” (però l’utilizzo resta lo stesso) mentre restano uguali la costruzione di due strade gratis o la richiesta di materie prime. È stata invece aggiunta ex novo la funzione “Aggiungi un tuo Guardiano alla Barriera” che permette di mettere una miniatura su una sezione di muro a scelta. Cambiano anche i nomi delle carte che assegnano 1 PV speciale, ma erano e restano cinque.



Le carte “Risorsa”.

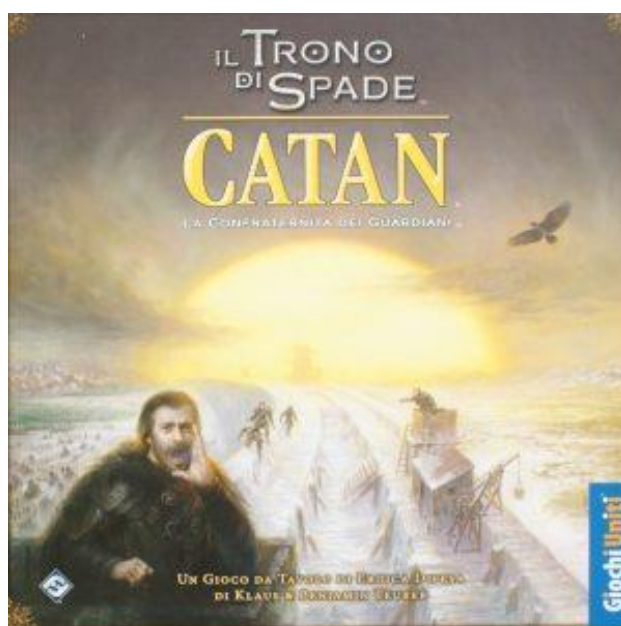
Nuovo look anche per le carte “Risorsa”, che restano tuttavia, per tipo, le stesse del Catan originale.



Le tessere “Terreno”[/caption]

Un discorso simile vale anche per le tessere terreno, ma la grafica non è quella standard della Kosmos, ma quella usata in passato dall'edizione americana di Catan edita da Mayfair.

Che dire dunque come conclusione? A noi questa “variante” di Catan è piaciuta molto, soprattutto perché l’ambientazione del Trono di Spade è stata ben realizzata, anche se ovviamente si riferisce soltanto ad una piccola parte della saga delle “Cronache del Ghiaccio e del Fuoco” di George Martin e non tiene assolutamente in considerazione le grandi Famiglie della saga (Lannister, Stark, Targaryen, Baratheon, Tyrell, Greyjoy, Frey, ecc.) e neppure le grandi battaglie avvenute nel continente.



La scatola del gioco.

Il nostro sarà forse un pensiero “malizioso” ma se questo volume avrà successo abbiamo il sospetto che i Teuber sicuramente approfitteranno della popolarità mediatica della serie “Il Trono di Spade” per far uscire qualche altro episodio.

Lo vedremo a breve.

Nel frattempo "gustiamoci" questo nuovo volume di una serie che sembra ormai inesauribile, fra scatole "base", scenari storici con nuove mappe e nuove regole, ma che sfruttano i materiali di base, serie "storiche" sempre più distanti dalle regole classiche e, ora, anche volumi Fantasy.