

CIARLATANI DI QUEDLINBURGO

Venghino, Signori, venghino ...



Intraduzione

Ciarlatani di Quedlinburgo (Quacks of Quedlinburg) edito da Schmidt e pubblicato in Italia da Devir, ha vinto nel 2018 il prestigioso premio **KennerSpiel des Jahres**, assegnatogli come **miglior gioco per esperti**.

Le decisioni della Giuria di questo premio sono quasi sempre parzialmente contestate e se [AZUL](#) (vincitore dello Spiel des Jahres) ha ottenuto il consenso generale su Quedlinburg i pareri erano discordi perché qualcuno contestava il fatto che fosse stato considerato un gioco “per esperti”. Tutti però hanno riconosciuto che si tratta di un gioco divertente e molto ben realizzato.

Ciarlatani di Quedlinburgo è indirizzato a giovani, famiglie e giocatori abituali (da 10 anni in su) ed una partita può durare da un minimo di 45-50 minuti ad un massimo di un'ora circa, a seconda soprattutto del livello di ... sfottò che i giocatori si scambiano e delle lamentose proteste di chi troppo osò e ... gli andò male.

Abbiamo provato il gioco in vari tavoli, durante i nostri test, e con diversi gruppi di giocatori, inclusi studenti che non erano mai andati al di là del Monopoli. E la risposta di tutti è stata più che positiva, compreso il parere dei giocatori più sfortunati nella pesca dei gettoni i quali, nonostante tutto, ne hanno riconosciuto. Ma andiamo con ordine e vediamo meglio di cosa si tratta



I Componenti.

Unboxing

La scatola di **Ciarlatani di Quedlinburgo** è l'ormai classica quadrata ed è stata studiata in modo da formare due vaschette nella parte bassa (per i materiali) le cui pareti servono come supporto per il tabellone e le quattro plance personali.

Il regolamento (in Italiano) è molto chiaro ed è pieno di fotografie e disegni che chiariscono ogni aspetto del gioco, e dopo una sola partita difficilmente i giocatori avranno di nuovo bisogno di farvi ricorso perché le regole sono veramente facili da apprendere e da insegnare. Inoltre un pieghevole di 4 pagine (il Catalogo degli Ingredienti) contiene tutte le informazioni per l'unico elemento del gioco che necessita di essere consultato: le 12 tessere "Libro degli ingredienti" che esamineremo in dettaglio più avanti.

Non esiste un tabellone vero e proprio, ma si utilizza una plancia formato "A4" per tener conto dei turni e dei Punti Vittoria (PV) guadagnati dai giocatori alla fine di ogni round. Una delle caratteristiche di questa plancia è che la "pista" dei PV è ... frequentata da decine di topi, la cui coda attraversa i bordi delle caselle ed il cui ruolo è molto importante per il bilanciamento del gioco.

Le quattro grandi plance "personali" rappresentano i pentoloni che i nostri ciarlatani riempiranno di ingredienti per ottenere delle pozioni o dei filtri da vendere ai visitatori più creduloni. All'interno delle marmitte c'è un percorso a spirale di 34 caselle che servirà ad assegnare denari (per gli acquisti) e PV ai giocatori.

Completano la confezione 216 gettoni colorati che rappresentano gli ingredienti delle pozioni (bianco per i fiori di campo, arancione per la zucca, verde per i ragni, azzurro per i teschi di corvo, rosso per i funghi velenosi, giallo per la mandragola, viola per l'alito di fantasma e nero per la

farfalla "testa di morto"), 16 dischetti di legno in quattro colori (i marcatori per i giocatori), quattro fiaschette (una per giocatore), un mazzo di 24 carte "Veggente" e quattro sacchetti di stoffa nera.

Niente da dire sulla qualità e la robustezza dei componenti, a nostro avviso perfettamente studiati per l'utilizzo che se ne deve fare, anche se probabilmente le plance personali potevano essere un po' più piccole per ridurre l'ingombro sul tavolo: ma si tratta davvero di un dettaglio minimo, tanto più che noi abbiamo fatto parecchie partite accostando due normali tavoli quadrati da bar e non ci sono stati problemi



I componenti

Preparazione (Set-Up)

Il set-up non è particolarmente gravoso, soprattutto se avrete avuto l'accortezza, alla fine della partita precedente, di dividere tutti gli ingredienti in sacchetti separati (come si vede chiaramente nella foto qui sopra), tenendo separati anche i componenti iniziali di ogni giocatore, ovvero: quattro gettoni "bianchi" da "1", due da "2", uno da "3", un gettone arancione da "1", uno verde da "1", la fiaschetta ed i quattro dischetti colorati.

Ognuno mette i gettoni nel suo sacchetto, mentre i dischetti vanno posizionati come segue: uno dei due con la "goccia" al centro del pentolone, sulla casella "0" della spirale (il secondo per il momento lo riponiamo nella scatola e ne riparleremo più avanti perché si utilizza solo per una variante); quello con il disegno del "topo" va nella ciotola sulla plancia (in basso a destra); quello senza disegni serve a marcare i punti sul tabellone.

La fiaschetta sarà infine riposta sulla plancia personale, sopra al sottobicchiere disegnato in basso a destra e verrà utilizzata nel corso della partita soltanto in caso di estrema necessità (leggere ... molta sfortuna nella pesca dei gettoni), quindi ne riparleremo al momento giusto.

Tutti i gettoni colorati della riserva sono messi di fianco al tabellone (vi consigliamo di munirvi di ciotole di plastica per tenerli separati e facilitare ricerca ed acquisto durante la partita) mentre si estraggono le tessere “Libro degli ingredienti” da utilizzare in quella partita. Ci sono quattro set di 5 tessere ciascuno (stampati sul davanti o sul retro) ed ogni set propone costi ed effetti diversi, così che ogni partita abbia un “gusto” leggermente nuovo. Ad ogni set si accompagnano due tessere uniche (nero e arancione) che hanno sempre lo stesso effetto. Le vedremo in dettaglio più avanti

Da ultimo si mischia il mazzo delle carte “Veggente” e lo si pone sul tavolo, davanti al Primo Giocatore (le regole, consigliano di utilizzarlo proprio per indicare chi è il primo di turno).



Le carte “Veggente”.

Il Gioco

La prima cosa da fare all'inizio del turno è girare la carta più in alto del mazzo e leggerne pubblicamente il testo: nella foto qui sopra abbiamo diversi esempi: andando in ordine da sinistra a destra vediamo che la prima assegna un “rubino” al giocatore che in quel momento ne ha di meno; la seconda fa scegliere di pescare un segnalino viola oppure di fare avanzare la propria goccia nel calderone di due spazi; la terza aumenta la soglia di pericolo della pozione da 7 a 9 (aiutando i giocatori) mentre l’ultima permette ai giocatori più sfortunati di rimettere tutti i loro gettoni nel sacchetto e ricominciare da capo la pesca.

Dopo avere applicato gli effetti della carta i giocatori cominciano a pescare segnalini dal loro sacchetto (uno alla volta), tenendoli segretamente nel pugno della loro mano. Poi tutti mostrano in contemporanea il gettone pescato: e qui ci permettiamo di consigliare di eseguire a comando questa pesca in modo da evitare confusione. Il giocatore di turno chiama “pronti” e tutti infilano la mano nel sacchetto, poi al “via” estraggono un gettone e lo mostrano agli altri prima di posarlo nel pentolone. Questo sistema (consigliato anche dal regolamento) cadenza i turni e permette a tutti di vedere cosa stanno facendo gli altri per decidere se continuare o meno la propria pozione.

Ogni gettone da “1” deve essere messo nella prima casella davanti alla propria “goccia” (o un gettone già posato precedentemente): quelle da 2-3-4 andranno posate rispettivamente a 2-3-4 caselle dall'ultimo gettone già sulla spirale. In questo modo i giocatori avanzeranno pian piano su caselle di valore più alto in soldi e PV.



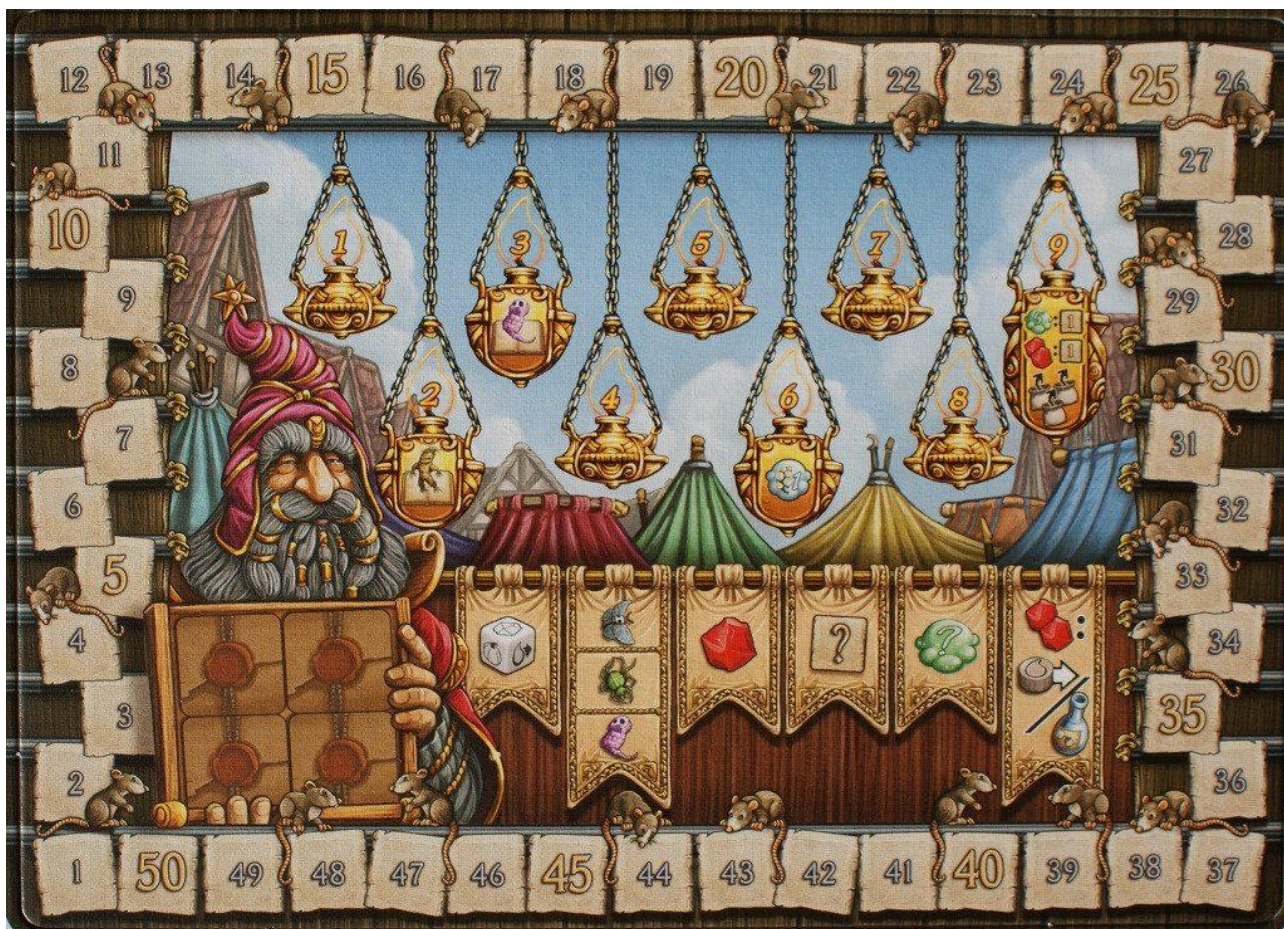
Una plancia personale durante la partita. Il gettone “topo” è presente perché nel turno precedente il giocatore era evidentemente nella parte bassa della classifica. Attualmente il giocatore guadagnerebbe 17 soldi, 4 PV ed un rubino (come indicato nella casella davanti all'ultimo gettone giocato).

La foto qui sopra mostra la plancia personale del giocatore verde durante un turno: come si vede il conteggio è partito dalla pedina “topo” anziché dalla goccia. Questo per il sistema di auto-equilibratura del gioco: alla fine di ogni turno infatti i giocatori più indietro in classifica ricevono un bonus provvisorio di tante caselle (nel pentolone) quante sono le “code di topo” di distacco dal primo in classifica. Nella foto, per esempio, il giocatore verde si trovava nella casella 13 del tabellone, mentre il rosso, che guidava la classifica, era già alla 22, quindi con un distacco di 9 Punti Vittoria (PV) e quattro “code”.

Se vengono estratti dal sacchetto dei gettoni “bianchi” devono essere giocati normalmente sul percorso a spirale, ma i giocatori devono fare bene attenzione al loro totale: abbiamo già visto che all'inizio della partita vengono assegnati quattro gettoni bianchi da “1”, due da “2” ed uno da “3” per un totale di 11 punti. Finché il totale di quelli estratti è inferiore o uguale a “7” non succede nulla, ma se qualcuno supera questa soglia il pentolone esplode, il giocatore non può più aggiungere gettoni alla sua pozione e sarà penalizzato nella fase di conteggio di fine turno.

Quando si raggiunge quota “4” ci si comincia quindi ad avvicinare alla zona pericolo: il prossimo gettone bianco, qualunque esso sia, non ci farà mai “sballare” (questione di matematica), ma il successivo? I giocatori devono quindi fare le loro considerazioni ad ogni nuovo gettone estratto e decidere se “rischiare” o meno. Nel corso della partita si acquisiranno nuovi gettoni colorati e quindi sarà sempre più difficile pescare quelli bianchi (ma non dimenticate mai la famosa legge di Murphy!) anche se con la “sorte” non si sa mai e spesso è meglio arrestarsi prudenzialmente e mantenere tutte le prerogative di fine turno piuttosto che sballare.

Per informare gli avversari che non si intende procedere oltre, i giocatori che si ritirano allungano un pugno vuoto e quando tutti aprono la mano per mostrare il contenuto pescato si saprà chi ha deciso di fermarsi per quel turno: gli altri continuano invece con le stesse modalità finché anche l'ultimo giocatore non mostra un pugno vuoto (o non sballa).



Il tabellone segnapunti: il suo bordo serve a marcare i PV, un segnalino a forma di fiamma nella parte centrale alta invece indicherà il turno in corso, mentre nella parte bassa ci sono degli standardi che ci spiegano le operazioni di fine turno.

Si passa quindi alla fase di conteggio, chiaramente illustrata nella parte bassa del tabellone e da seguire in quella esatta sequenza:

1. Il giocatore che in questo turno ha raggiunto la casella con più soldi sul suo calderone ha diritto a lanciare il dado bianco ed incamerarne il risultato: 1 o 2 PV; 1 rubino; 1 avanzamento permanente della goccia di una casella; 1 gettone “zucca” (arancione);
2. Si esaminano poi eventuali bonus ottenuti grazie ai gettoni neri, verdi e viola piazzati nel calderone (vedremo tutti gli effetti più avanti);

3. I giocatori che sono avanzati fino ad una casella con il simbolo di un rubino prendono il relativo segnalino dalla riserva e lo mettono sulla loro plancia;
4. A questo punto si fanno avanzare i segnalini marcapunto di tante caselle quanti sono i PV guadagnati in quel turno (guardare i numeri neri all'interno dei rettangoli beige della casella di arrivo);
5. Si possono poi acquistare nuovi gettoni pagandoli con i soldi guadagnati in quel turno (i numeri bianchi della casella di arrivo sul calderone). Vedremo fra poco tipi e costi.
6. Infine è possibile spendere 2 rubini per fare avanzare di una casella la propria "goccia" (in questo modo nel prossimo turno sarà possibile partire da valori più alti fin dall'inizio). In alternativa si possono spendere due rubini per riempire la propria fiaschetta (se era stata utilizzata durante il turno).

Per dare infatti una mano ai giocatori più sfortunati le regole prevedono infatti la possibilità di ributtare nel sacchetto un gettone bianco indesiderato (per esempio un malefico "3" quando sulla plancia ci sono già 2-3 punti bianchi) utilizzando la propria fiasca, la quale deve però essere girata dal lato "vuoto" e non potrà più essere usata finché a fine turno non si spenderanno 2 rubini per riempirla di nuovo.



Il tabellone come si presenta dopo le operazioni alle fine del terzo turno: la fiamma è infatti sulla terza lampada ed i marcatori dei giocatori mostrano chiaramente i distacchi in PV ed in... code di topo.

Prima di ripartire con il turno successivo i giocatori più indietro contano di quante "code di topo" sono separati dal primo in classifica, prendono il loro gettone "ratto" e lo posizionano sulla spirale del calderone di quel numero di spazi dopo la goccia. Nel nostro esempio il giocatore verde ha 3

code di distacco e metterà dunque il suo ratto tre caselle dopo la goccia; il giocatore giallo ha anch'egli tre code di distacco (ma 2 PV in più del verde), mentre il rosso è a sole due code dal blu.

La partita procede in questo modo fino al nono turno: a questo punto i soldi ed i rubini guadagnati vengono convertiti in PV (5 soldi o due rubini = 1 PV) e chi ha il totale più alto viene proclamato vincitore.

Qualche considerazione finale

Avevamo già accennato ai “Libri degli ingredienti” durante la fase di preparazione del tavolo (5 di essi vengono utilizzati immediatamente in ogni partita e due entrano in gioco nei turni successivi), ma ora è il momento di dare qualche informazione più dettagliata perché il loro uso è fondamentale per il gioco:



I libri degli ingredienti di livello 1.

La foto qui sopra vi mostra sei dei sette libi usati per le prime partite (manca solo l’arancione) ed il cui uso e costo è spiegato qui di seguito:

- a. Funghi (rossi): i segnalini avanzano di 1-2 caselle extra in base a quanti gettoni arancioni sono già stati posati sulla spirale del calderone: se, per esempio, esce un 2 rosso quando ci sono già tre gettoni arancioni esso si sposterà di 2+2 case. I gettoni da “1” costano 6 monete, per quelli da “2” servono 10 monete e per quelli da “4” ne occorrono 16;
- b. Mandragole (gialli - entra in gioco nel turno 2): servono a ributtare nel sacchetto eventuali gettoni bianchi che siano stati giocati subito prima dei gialli. Costano 8-12-18 monete;
- c. Ragni (verdi): regalano un rubino se sono stati piazzati per ultimi o penultimi sul calderone. Costano 4-8-14 monete;
- d. Teschi di corvo (blu): consentono di pescare 1-2-4 segnalini dal sacchetto ed eventualmente sceglierne uno da giocare immediatamente sul calderone. Costano 5-10-19 monete;
- e. Aliti di fantasma (rosa - entrano in gioco nel turno 3): se a fine turno sul calderone ce ne sono uno o più assegnano dei bonus extra: 1 PV (con un solo gettone); 1 PV ed un rubino (due); 2 PV ed un avanzamento della goccia (tre o più). Costano 9 monete e sono tutti da “1”;
- f. Farfalle “Testa di morto” (neri): se un giocatore posa più gettoni neri dei giocatori alla sua destra e sinistra ottiene 1 rubino ed un avanzamento della goccia sul calderone: se invece supera uno solo dei due giocatori adiacenti ottiene un avanzamento della goccia. Costano 10 monete e sono tutti da “1”;
- g. Zucche (arancioni: non sono visibili sulla foto): servono a riempire il calderone ed a servire come base per i bonus dei funghi. Costano solo 3 monete e sono tutti da “1”.



Un dettaglio dei rubini e dei “marcatori” per i giocatori. Noterete che tutti i giocatori hanno due dischetti con una goccia d’acqua: il secondo viene usato per la variante descritta nel testo.

Nei primi due turni della partita i giocatori riusciranno ad ottenere pochi soldi (da 8 a 13, a seconda della fortuna, nel primo turno e 4-5 monete in più nel secondo) per cui saranno obbligati ad investirli in ingredienti da “1” perché costano meno e comunque servono a “diluire” i gettoni bianchi.

Tuttavia appena possibile vi consigliamo di cominciare ad acquistare i gettoni da “2” (soprattutto quelli blu) e da “4” (in particolare verdi e rossi) per poter avanzare più velocemente sulla spirale del calderone: avere troppi gettoni da “1” infatti limiterebbe troppo le vostre avanzate e rischierete quindi di passare la maggior parte della partita ad inseguire col pericolo sempre latente di far esplodere il vostro calderone nel tentativo di recuperare.

Da notare inoltre che nel turno 2 entra in gioco il Libro della Mandragora (giallo) e nel turno 3 quello del Fantasma (rosa), consentendo di acquistare altri gettoni di quei colori, mentre nel turno 6 tutti i giocatori dovranno aggiungere un gettone da "1" bianco al loro sacchetto.

Come si diceva precedentemente ci sono quattro diversi set di “Libri degli Ingredienti” ed ognuno di essi è composto dai colori verde, blu, rosso, giallo e rosa: ad ogni set si devono aggiungere i due libri “fissi” (arancione e nero). Lo scopo di questa “varietà” è quello di dare ogni volta un “sapore” diverso alla partita perché ogni set introduce delle regole e dei bonus differenti. Un pieghevole di 4 pagine spiega dettagliatamente le funzioni di ogni Libro per ogni diverso set.



Il retro della plancia personale che aggiunge (in basso) una serie di “bonus”.

Una “variante” spiegata alla fine del regolamento permette inoltre di giocare utilizzando il retro del nostro calderone. Come si può vedere dalla foto qui sopra, in questo lato della plancia è stata aggiunta una fila di bicchierotti (in basso) ed ognuno di esso contiene un bonus: 1 rubino, 1 PV, 1 gettone blu da “1”, 2 PV, un gettone nero da “1”, ecc.

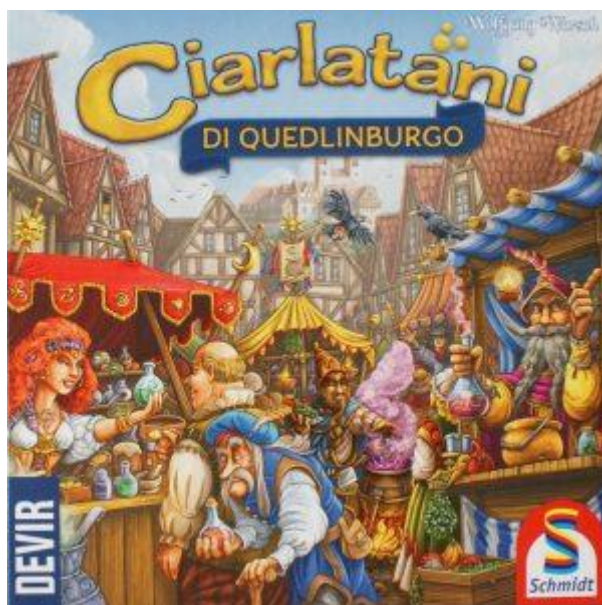
Per ricevere questi bonus si utilizza il secondo dischetto con una goccia (quello che non avevamo preso in considerazione nel gioco base): ogni volta che, per qualsiasi motivo, i giocatori hanno la possibilità di far avanzare la loro goccia possono scegliere se farlo sulla spirale del calderone

oppure sui bicchierotti. Una regola semplicissima ma che effettivamente cambia un po' il modo di giocare.

Durante i nostri test abbiamo visto qualche giocatore più esperto storcere un po' il naso di fronte ad una serie negativa di gettoni pescati dal sacchetto: tanto vale quindi dire con franchezza che se cercate un gioco dove si possa programmare tutto e dove i risultati sono proporzionali alla qualità della programmazione fatta **Ciarlatani di Quedlinburg** non fa per voi.

Esso è indirizzato infatti a giocatori abituali o saltuari oppure a partite in famiglia (ma sempre con qualcuno più esperto che dia una mano agli altri nei primi turni) per passare un'oretta senza sforzare eccessivamente le meningi ma facendo comunque attenzione alla programmazione degli acquisti ed alla quantità ed al colore dei nuovi ingredienti da aggiungere al sacchetto. Prendete roba di bassa qualità ... e farete molta fatica ad avanzare con il punteggio; acquistate oculatamente gettoni di forza medio-alta e farete grossi balzi in classifica o otterrete bonus interessanti.

In ogni caso la Dea Fortuna potrebbe intervenire anche sensibilmente (ci sono state partite dove, al terzo turno, qualcuno ancora riusciva ad accumulare 5-6 punti bianchi in 4-5 pescate appena, mettendosi subito in una posizione di rischio) per cui ricordate che è meglio accontentarsi del poco, ma mantenere piena libertà nella fase di fine turno, piuttosto che sfidare stupidamente la sorte solo per non farsi sorpassare dagli avversari.



La scatola del gioco.

Nel caso poi che vi tocchi una bella ... esplosione non perdetevi d'animo: dovrete purtroppo fare una scelta al momento degli acquisti: comprare nuovi gettoni senza fare PV o viceversa? Nei primi turni il nostro consiglio è di acquistare gettoni perché un eventuale ritardo in classifica potrà essere parzialmente compensato dal bonus per le "code di topo"; se invece siete già oltre il quarto turno ... meglio non perdere troppo il contatto con i primi in classifica.

Ma una domanda s'impone? Come avete fatto ad esplodere se avevate ancora a disposizione la fiaschetta? È vero che essa non può essere usata per eliminare un gettone che causa l'esplosione, ma prima di arrivare al valore limite non era meglio rimettere un "2" o un "3" dentro al sacchetto?

Come dite? Che avevate fatto proprio così ma il "3" lo avete ripescato il turno successivo? Beh, amici, vi avevamo pur detto che un po' di Fortuna deve essere presa in conto no?

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