

AZUL: LE VETRATE DI SINTRA

Dalla ceramica al vetro la policromia regna sovrana



Introduzione

Azul: le vetrate di Sintra, edito in Italia da Ghenos Games e dedicato a tutti i “tipi” di giocatori, di età superiore o uguale a 8 anni, è il seguito (o, come dicono gli americani, uno "spinoff") di [Azul](#), il pluri-decorato gioco dell'autore “veterano” **Michael Kiesling**.

Stavolta però ci trasferiamo a **Sintra** (un piccolo paese del Portogallo, recentemente dichiarato Patrimonio dell'Unesco per i suoi edifici storici in stile arabeggianti) ed invece di piastrellare i pavimenti ci dedicheremo alla costruzione di vetrate colorate.

Come accadeva col predecessore, anche in **Azul: le vetrate di Sintra** le partite sono veloci (una mezz'oretta circa) e quindi il gioco si presta a farne una di seguito all'altra: ma a differenza di Azul qui la meccanica è un pochino più complessa per la presenza di un nuovo elemento, il Mastro vetraio, di cui parleremo nella recensione, che aggiunge un ulteriore parametro tattico.

Vorremmo però premettere subito che a noi il gioco è piaciuto molto e lo riteniamo “leggermente” superiore al suo predecessore.



I Componenti.

Unboxing

Una cura particolare è stata data ai componenti di **Azul: le vetrate di Sintra**, a partire proprio dalla confezione che prevede un termoformato di plastica (azzurra naturalmente) studiato espressamente per riporre ogni elemento al suo posto a fine partita. Davvero ben fatto, ed abbiamo apprezzato molto anche la scatola che ha le dimensioni giuste per il suo contenuto, senza inutili sprechi per... l'aria.

Il gioco comprende un piccolo tabellone quadrato per segnare i punti (e per evidenziare i “bonus” di ogni turno), quattro plance “palazzo” su ognuna delle quali verranno posti 8 strisce di cartone (le vetrate) stampate su entrambi i lati con diverse combinazioni di colori (ogni palazzo ha un suo set di vetrate).

Ci sono poi 9 dischetti di cartone (vassoi), da piazzare sul tavolo ad inizio partita) ed il cui numero dipende da quanti sono i partecipanti), 4 segnalini “Mastro vetraio” di plastica colorata, 8 cubetti “segnapunti”, sempre di plastica colorata, ed un sacchetto di tela con un disegno ad arabeschi su cui predomina la scritta Azul.

Naturalmente all'apertura della scatola l'occhio viene immediatamente catturato dalle 100 “Lastre di vetro” (che da ora in poi chiameremo “vetri”) composti da blocchetti di plastica traslucida, colorati di giallo, blu, arancione, rosso e bianco con i quali dovremo arredare le nostre vetrate per completarne il maggior numero possibile.

Tutti i componenti sono di ottima qualità (ad esclusione del tabellone segnapunti, di cartoncino più leggero, ma è difficile che possa rovinarsi visto che non deve essere mai spostato) e perfettamente

adatti al loro compito: la manipolazione delle tessere “vetro” poi è un piacere tattile che aiuta ad apprezzare ancor più il gioco.

Preparazione (Set-Up)

La preparazione del tavolo di **Azul: le vetrate di Sintra** prende qualche minuto ma è molto semplice



Set-up di Azul Sintra.

Per prima cosa bisogna piazzare i vassoi al centro del tavolo (tutti e nove se si gioca in quattro, altrimenti 7 o 5 se si è soltanto in 3 o 2) ed il tabellone segnapunti viene messo subito a fianco, con il primo cubetto di ogni giocatore sulla casella “zero” dei Punti Vittoria (PV) ed il secondo sulla prima casella del tracciato delle penalità. Un’apposita “scatolina pieghevole” (la vedete a destra nella foto in alto) viene poi posizionata a lato del tabellone: essa ospiterà in seguito le vetrate scartate in attesa di rimetterle nel sacchetto quando quest’ultimo si vuoterà.

All'inizio, e prima di mettere tutte le tessere nel sacchetto, se ne tengono da parte cinque di colore diverso da piazzare in ordine nell'apposita pista del tabellone segna-turni: la sesta casella viene riempita prendendone un'altra a caso. Infine si mettono quattro vetri in ogni vassoio, pescandole a caso dal sacchetto.

Nel frattempo i giocatori sovrappongono le 8 vetrate (i listelli di cartone) alla base del loro palazzo in modo da formare la plancia personale: una delle vetrate contiene due caselle grigie (Jolly) e bisogna avere l'accortezza di non metterla a faccia in su.



La plancia personale del giocatore giallo all'inizio della partita: tutte le “vetrate” sono stampate su entrambi i lati con combinazioni diverse e la casella in alto in ogni striscia anticipa i colori sul retro.

Da notare che tutte le “vetrate” sono stampate su entrambi i lati (vedremo più avanti il loro uso specifico) ma i giocatori possono sempre verificare che “combinazione di colori” si trova sul retro di ogni listello guardando il piccolo disegno in alto: l’ultima vetrata della foto, per esempio, ha quattro vetri bianchi ed uno arancione sul fronte e cinque arancioni sul retro. L’informazione è importante perché da metà partita in poi si può capire quali sono i vetri già usati e ad a quali tessere bisognerà fare riferimento in seguito.

A questo punto entra in gioco il “Mastro Vetraio”, una pedina di plastica dello stesso colore del palazzo e dei cubetti, che dovrà essere messo sulla casella in alto della prima vetrata a sinistra della plancia.

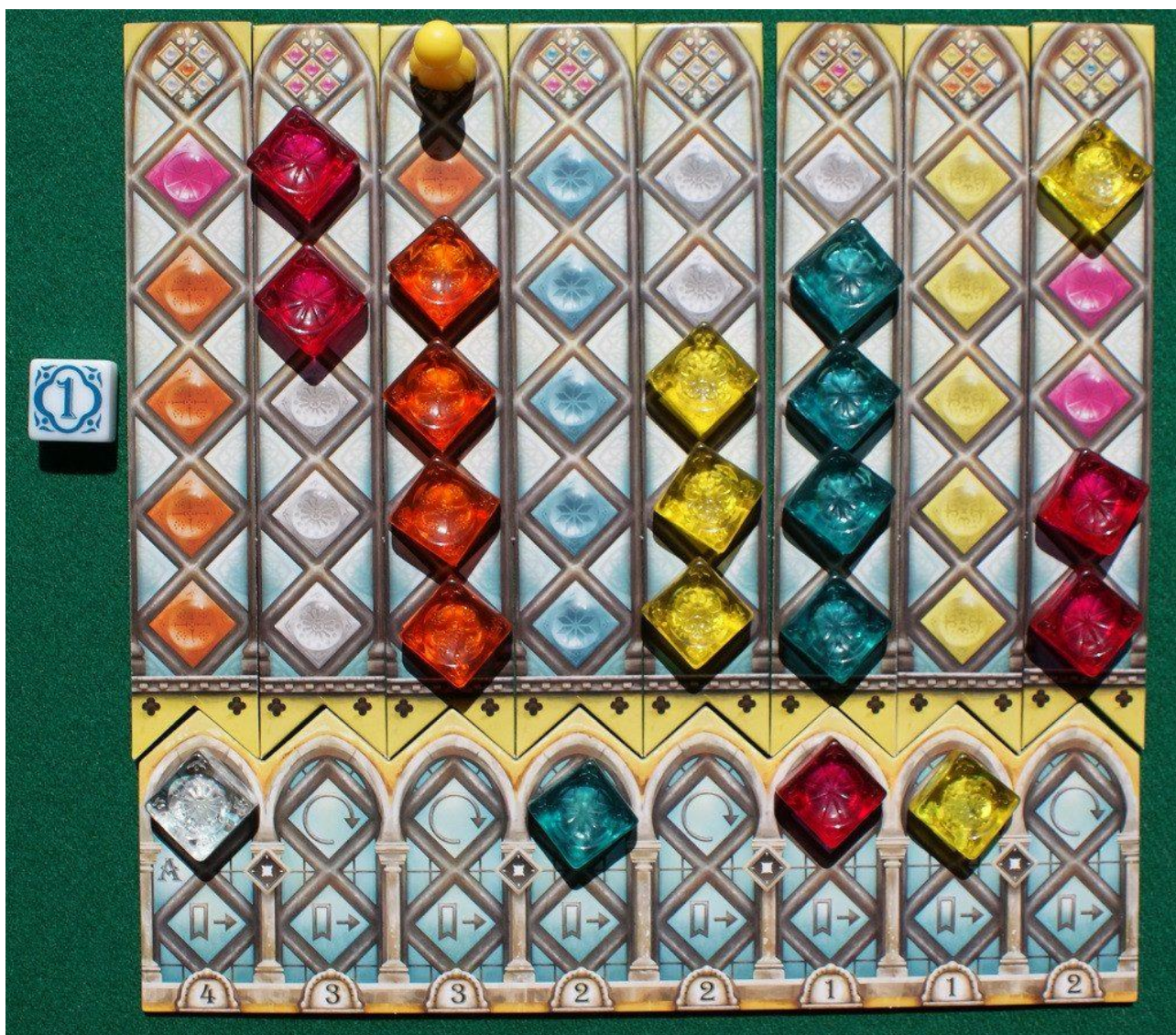
Tutto è pronto e non resta quindi che sorteggiare il Primo Giocatore e dare inizio alla partita

Il Gioco

La prima delle due fasi di ogni turno resta la stessa già utilizzata per Azul: i giocatori prendono tutti “vetri” dello stesso colore da uno dei “vassoi” e mettono tutti gli atri al centro del tavolo, oppure prendono tutti i vetri di un colore dal centro del tavolo: in quest'ultimo caso, il primo ad effettuare l'operazione, prende anche l'apposito blocchetto “Primo Giocatore” che gli permetterà di giocare per primo nel turno successivo (ma in cambio riceverà una penalità, come vedremo fra un attimo).

La seconda fase invece è invece abbastanza diversa: il giocatore deve infatti mettere tutti vetri appena presi in una (ed una sola) delle vetrata della sua plancia, purché essa sia nella stessa posizione del Mastro Vetraio o alla sua destra: in quest'ultimo caso il Mastro Vetraio dovrà essere mosso sulla casella sopra alla vetrata scelta.

Se una vetrata viene completata con i cinque vetri del colore richiesto il giocatore incassa i Punti Vittoria (PV) relativi e mette un vetro a sua scelta nella parte bassa della plancia, sulla prima fila di caselle.



La plancia di un giocatore durante una partita: notare che ci sono già tre vetri (azzurro, rosso e giallo) nella prima fila di caselle del palazzo ad indicare che quelle vetrata erano già state completate ed i listelli sono stati girati dal lato opposto. A sinistra della plancia c'è il blocchetto bianco che indica il Primo Giocatore, ed è lo stesso di Azul.

Vediamo di fare un esempio con l'aiuto della foto qui sopra. Il Mastro Vetraio si trova sul terzo listello della plancia per cui se il giocatore preleva dai vassoi un altro vetro arancione può completare la vetrata, guadagnare 7 PV (i 3 della nuova vetrata ed i 2+1+1 di quelle già realizzate in precedenza, indicate dai tre vetri azzurro, rosso e giallo)

Se invece preleva due vetri bianchi può completare la quinta vetrata (guadagnando 2+1+1 PV) mentre con un solo vetro bianco può completare la sesta (guadagnando 1+1 PV): con due vetri rossi può finire l'ottava vetrata (2 PV): in questi ultimi tre casi naturalmente il Mastro Vetraio dovrà essere spostato sulla vetrata scelta. Il motivo per cui un giocatore potrebbe scegliere di fare meno PV è duplice: da una parte infatti potrebbe scegliere una vetrata che gli dia PV extra grazie al colore "bonus", oppure, dall'altra, potrebbe decidere di completare la quinta colonna prima della terza per aggiungere i suoi PV in seguito.

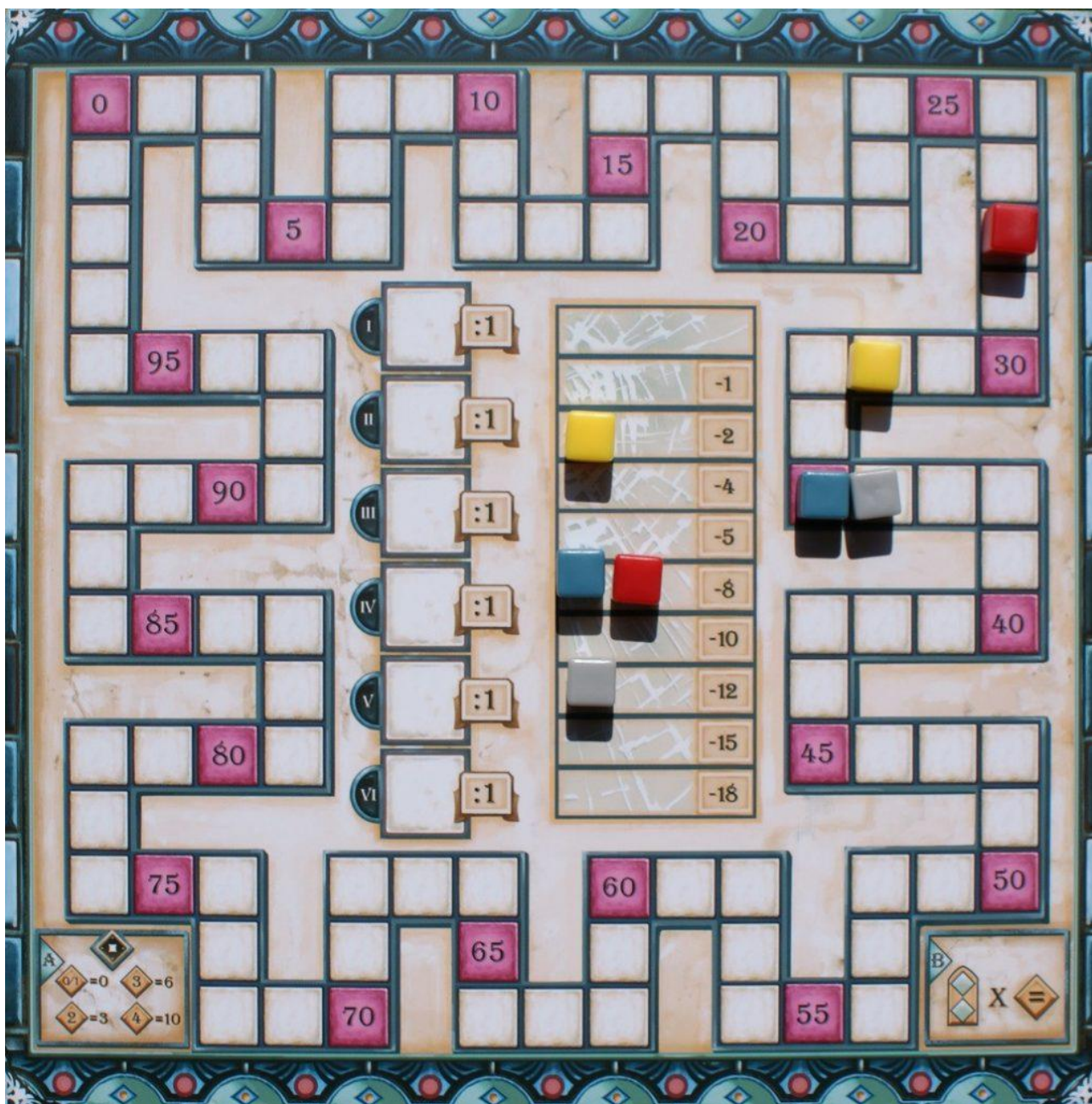
Se il Mastro vetraio arriva sull'ultimo listello potrà essere riportato al primo spendendo una intera mossa senza pescare vetri: per questo è importante programmare bene le proprie mosse in modo da avanzare lentamente nel primo turno, riempiendo parzialmente alcune vetrare, prima di ripartire da zero e completarle in successione.

Ogni vetrata completata, come abbiamo visto nell'esempio, assegna i PV indicati nella riga in basso del palazzo, PIÙ' tutti i PV indicati nelle colonne delle vetrare già completate in precedenza.

Se poi il giocatore riempie anche la seconda facciata di una vetrata, dopo aver incassato i PV e posato un vetro nella seconda casella della colonna, deve togliere definitivamente quel listello dal gioco.

In linea di massima conviene quindi cercare di completare un paio di colonne della parte destra in modo da aggiungere qualche PV extra ogni volta che si finiranno le prime 3-4 vetrare: diciamo "in linea di massima" perché bisogna anche tener conto naturalmente di come sta andando il gioco, di quante pietre dello stesso colore si stanno accumulando al centro del tavolo e di che colore è la tessera bonus di quel turno.

Essere costretti a prendere più pietre di quelle che servono a completare una vetrata costringe i giocatori a subire delle penalità. Per capire come funziona questa regola diamo un'occhiata al tabellone segnapunti fotografato durante una partita.



Il tabellone segnapunti durante una partita. Abbiamo tolto i vetri della pista dei turni per evidenziare meglio la descrizione nel testo.

Come si vede i giocatori hanno già realizzato dei PV (36 il grigio, 35 il blu, 32 il giallo e 28 il rosso), ma il tracciato al centro mostra che il giocatore “grigio” è già sceso di 7 caselle penalità (ma quanti vetri avrà mai rotto?) ed il suo punteggio “reale” deve essere ridotto di 12 PV (come indicato a destra del tracciato, in corrispondenza della settima casella).

Ogni volta che un giocatore prende per primo uno o più vetri dello stesso colore dal centro del tavolo riceve l'apposito blocchetto bianco ma deve far scendere il suo cubetto di una casella nella pista delle penalità. Ed ogni vetro che non può essere piazzato in una vetrata fa scendere a sua volta di una casella il segnalino delle penalità. Se il segnalino supera la nona casella (-18) il giocatore deve subito togliere dal suo punteggio quei 18 PV e ricominciare dall'alto. Supponiamo, per fare un esempio, che il grigio subisca altre tre penalità nel prossimo turno: questo lo costringerà a rimettere il cubetto sulla prima casella del tracciato (-1) dopo aver fatto retrocedere di 18 punti l'altro cubetto.



Una immagine d'insieme di tutti i blocchetti “vetro” di plastica traslucida e colorata.

Per questo è molto importante stare attenti, nella fase finale del turno, a non prendere troppi vetri dello stesso colore che non possano trovare posto in una vetrata: ed è proprio qui la grande differenza di Sintra dal fratello Azul, perché molto spesso c'è la possibilità di evitare una debacle utilizzando il proprio turno per spostare il Mastro Vetraio nella casella di partenza. Naturalmente bisogna esser stati abbastanza accorti da averlo mosso almeno di una casella prima di arrivare a quel punto, altrimenti c'è il rischio di fare un... bagno di penalità.

Un'altra regola “base” di **Azul: le vetrature di Sintra** permette di aggiungere dei PV extra quando si completa una vetrata che possiede uno o più vetri del colore di quel turno. Ricordate? Avevamo piazzato 5+1 vetri nella pista segna-turni ad inizio partita il cui compito principale è di scandire i turni, ma quello secondario è premiare con 1 PV extra ogni vetro di quel colore compreso nelle combinazioni delle vetrature completate in quel turno.

È per questo che i giocatori più esperti, prima di iniziare a posare vetri sulla loro plancia, danno un'occhiata ai possibili bonus ed iniziano spesso delle vetrature che lasceranno poi in sospeso per completarle nei turni in cui si possono incassare PV extra. Se, per esempio, nel terzo turno il colore bonus è il rosso i giocatori possono iniziare a coprire di vetri rossi una o due vetrature nei primi due turni, lasciandole incomplete apposta per poterle chiudere nel terzo incassando i PV extra.



Il lato “A” del palazzo con i quattro ornamenti sulle colonne 2-4-6-8 da usare per i bonus di fine partita.

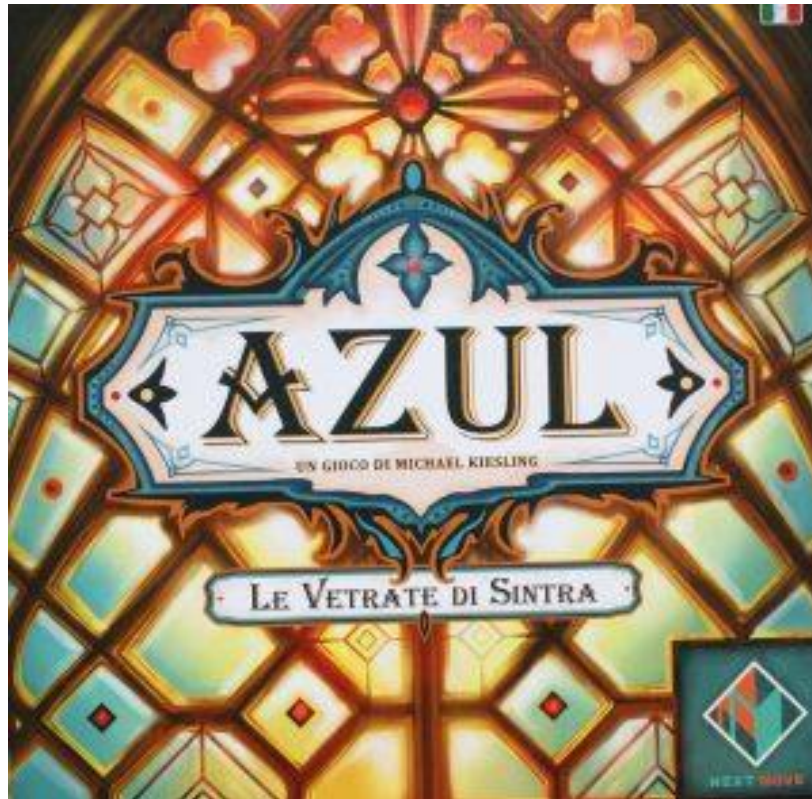
Da notare che i palazzi possono essere usati con il lato “A” o il lato “B” in alto: la sola differenza è che sul lato “A” si vedono quattro “ornamenti” (in corrispondenza della seconda, quarta, sesta ed ottava colonna) che permettono di ottenere dei punti extra a fine partita.



Gli ultimi componenti del gioco: i Mastri Vetrai, i cubetti segna-punti ed il blocchetto del Primo Giocatore.

Si dovrà infatti verificare quante caselle adiacenti ad ogni ornamento sono state coperte da dei vetri: con due sole caselle il giocatore otterrà 3 PV extra, con tre i PV salgono a 6 e con quattro a 10. Questo controllo naturalmente deve essere eseguito per “ognuno” degli ornamenti e spesso il risultato finale può essere notevolmente modificato se i giocatori sono stati attenti a costruire le vetrature giuste senza disperdere troppo il loro lavoro di acquisizione vetri.

Siamo ormai giunti alla fine della nostra chiacchierata ed è venuto quindi il momento di fare il confronto fra i due “fratelli”: non è facile dare un giudizio comparativo, soprattutto perché stiamo parlando due OTTIMI giochi che dovrebbero essere inseriti nella ludoteca di qualsiasi appassionato, per cui ci limiteremo a dire che:



La scatola del gioco

- A. Azul ci sembra più “immediato” e quindi più facile da spiegare se la partita viene fatta in famiglia o con giocatori saltuari. Far capire a persone inesperte che si fanno punti accostando ad ogni turno piastrelle di colore diverso in caselle adiacenti e cercando di fare delle colonne complete è certamente un compito più agevole, soprattutto se le parole sono seguite da una partita di prova.
- B. Azul: le vetrates di Sintra può essere giocato invece in maniera più competitiva anche da giocatori abituali ed esperti, soprattutto con la regola dei punti bonus per gli “ornamenti” (che noi ormai adottiamo ad ogni partita). Inoltre la presenza del Mastro Vetraio complica un po’ la vita dei giocatori, i quali devono abituarsi a ragionare sapendo che non tutte le vetrates sono disponibili ad ogni turno. Diventa più difficile anche la fase finale, quando al centro del tavolo si è accumulato un bel mucchietto di vetri dello stesso colore che nessuno vorrebbe per non subire troppe penalità ma che finirà solitamente nelle mani di chi non ha programmato a dovere il suo Mastro Vetraio.

Tutto ciò considerato, la “nostra” preferenza, per quel che può valere, se pur di poco va ad Azul: le vetrates di Sintra.

Non vi resta che provare entrambi i titoli e farvi la vostra idea. Buon gioco.