

CENTURY: EASTERN WONDERS

Le preziose spezie ora arrivano dal mare



Introduzione

Century: Meraviglie Orientali, edito in Italia da **Asmodée**, è dedicato a 2-4 giocatori di età superiore o uguale a 8 anni: si tratta del secondo volume di una serie dedicata al commercio di spezie, iniziato con “La via delle Spezie” da cui ha preso in effetti spunto per la realizzazione grafica e la meccanica di base, ovvero scambio di risorse per ottenerne altre di valore più alto con cui poi guadagnare dei Punti Vittoria (PV).

Anche in questo volume l’ambientazione ci fa tornare indietro di qualche secolo, ai tempi della famosa “via della seta” che permise scambi commerciali fra l’Occidente e l’Oriente facendo arricchire intere generazioni di mercanti. Certo che, nonostante sia passato tanto tempo, oggi le cose non sembrano tanto diverse, visto che le grandi potenze commerciali, Cina in testa, stanno rilanciando l’idea di una “via della seta” privilegiata per favorire scambi commerciali di ben più alto livello, e forse proprio per questo la guerra dei dazi con gli USA sta diventando così aspra.

Ma torniamo al nostro gioco per rispondere ad una domanda che sentiamo frullare nella testa di tanti lettori: **Century: Meraviglie Orientali** è un doppione del fratello maggiore? vale la pena di acquistarlo? Le relative risposte sono rispettivamente un inequivocabile NO ed un SI: non solo questo secondo volume utilizza un sistema abbastanza diverso dal primo, ma permette addirittura di unire i due giochi per crearne un terzo, chiamato “Dalle sabbie al mare”, che utilizza un regolamento “maggiorato” e sfrutta le peculiarità specifiche di entrambi per diventare una vera sfida, soprattutto per i giocatori più esperti.



I component.

Unboxing

La scatola di Century: Meraviglie Orientali ha lo stesso formato della sorella maggiore ed è talmente piena di componenti che dopo la partita si fa veramente fatica a stivarli tutti nell'apposito termo-formato di plastica azzurra. Se poi, come noi, volete evitare che i componenti più minuti si mescolino fra loro durante il trasporto, sarete costretti a metterli in sacchetti separati che vi impediranno di chiudere bene il coperchio: problema da noi risolto in maniera definitiva togliendo il termo-formato e riempiendo la scatola con i vari sacchetti.

La vera novità del gioco è data però dalle 32 tessere “pseudo esagonali” che costituiscono anche il cuore del gioco perché in pratica sostituiscono le carte commercio della Via delle Spezie. I lati di queste tessere (che hanno più o meno le dimensioni di quelle di Coloni di Catan) sono “ondulati” in modo che possano parzialmente compenetrarsi l’una nell’altra: l’aspetto finale del tabellone così formato assume allora la forma di un grosso esagono sul quale si muoveranno le giunche dei mercanti.



La giunca e gli avamposti commerciali del giocatore “rosso”.

Non ci sono più infatti le grandi carte “commercio”, ma i giocatori devono muovere la loro giunca in un arcipelago di isolotti, ognuno dei quali permette di effettuare delle operazioni di “scambio”, ma solo se prima sono stati dotati di avamposti commerciali. Ogni giocatore riceve dunque 1 giunca (da piazzare sul tabellone) e 20 avamposti, che potrà costruire in seguito sulla mappa. Ognuno prende anche una piccola plancia personale, stampata su entrambi i lati: lato “A” per il gioco di base (Meraviglie Orientali) e lato “B” per quello avanzato (Dalle Sabbie al Mare).

Restano invariate invece le vaschette di plastica (ma questa volta sono azzurre) per contenere i cubi delle spezie: gialli per lo “zenzero”, rossi per il “peperoncino”, verdi per il “tè” e marroni per i “chiodi di garofano”. Come si vede le nuove spezie differiscono da quelle del gioco originale (curcuma, zafferano, cardamomo e cannella) anche se il loro utilizzo è esattamente lo stesso.

Completano la dotazione una ventina di tessere “bonus” e 27 tessere triangolari “porto” il cui uso verrà spiegato in seguito. Tutti i materiali sono più che buoni ed il loro uso non ha mai dato problemi durante i test che abbiamo effettuato con diversi gruppi di giocatori: l’unica segnalazione che ci è stata fatta riguarda il rischio di qualche piccolo spostamento delle tessere in caso di maldestri movimenti delle giunche.



Il tavolo pronto per una partita con quattro giocatori. In alto, di fianco alla plancia blu, le tessere Punti Vittoria (azzurre) e, più in basso, quelle “bonus” (rosse). Ancora più in basso, a sinistra, le quattro combinazioni iniziali di cubetti colorati.

Preparazione (Set-Up)

La preparazione del tavolo per una partita a **Century Meraviglie Orientali** richiede un po' di tempo, quindi consigliamo senz'altro che il proprietario della scatola si prepari con una mezz'oretta di anticipo a ricevere i suoi ospiti facendo loro trovare tutto pronto.

Per prima cosa bisogna preparare il “tabellone” componendolo con le tessere “mercato” (a cui sono state aggiunte quattro tessere “mare aperto”) secondo lo schema suggerito nel regolamento (fortemente consigliato per le prime partite) o come meglio si desidera. Ai quattro angoli vanno sistemate le tessere speciali “porto”.

Si prendono poi a caso quattro tessere Punti Vittoria (PV) e se ne mette una su ogni porto: esse indicano la “combinazione” di spezie (cubetti) da consegnare in quel porto per prendere i PV

indicati. Prendere anche altre cinque tessere PV e mescolarle a quella speciale “porto chiuso”:
rimettere le sei tessere (sempre coperte) in cima alla pila della riserva.

Le tessere “bonus” vengono divise per tipo e messe di fianco al tabellone. Infine bisogna preparare quattro combinazioni di cubetti colorati (li vedete nella foto del set-up, in basso a sinistra) per la scelta iniziale.



La plancia personale al set-up.

Nel frattempo ogni plancia personale dovrà essere riempita con i 20 “avamposti” (cassette di legno colorato) che ogni giocatore ha a disposizione: attenzione ad utilizzare il lato “giusto” della plancia perché il retro (che utilizza solo 16 avamposti) si usa per lo scenario “Dalle sabbie al mare”.

Procedendo in ordine inverso i giocatori ora devono scegliere una delle quattro combinazioni di spezie che erano state preparate: quattro cubi gialli, oppure due gialli ed uno rosso, oppure due rossi o infine uno giallo ed uno verde.

Tutto è pronto per dare inizio alla partita.

Il Gioco

Per dirlo in sintesi, lo scopo del gioco è quello di acquistare il maggior numero di tessere PV, andandole a prendere nei quattro porti del tabellone e pagandole con le spezie raccolte: per ottenere le spezie bisogna navigare sulla mappa, raccogliendo cubetti gialli e trasformandoli pian piano in quelli di diverso colore.



Partita in corso.

Ogni giocatore, al suo turno, può dapprima muovere la sua giunca ed effettuare subito dopo una delle tre azioni che seguono:

1. Mercato: è possibile costruire un avamposto commerciale sulla tessera “mercato” in cui si trova la propria giunca e, una volta posato il segnalino, eseguire lo “scambio commerciale” indicato sulla tessera. Da notare che si può costruire un solo avamposto del proprio colore in una tessera mercato ed il costo va da 0 (se la tessera era vuota) a 1-2-3 spezie (cubetti) se sulla tessera c’erano già 1-2-3 segnalini di colore diverso.
2. Porto: arrivando qui con la giunca è possibile pagare il numero (ed il colore) dei cubetti stampati sulla “tessera PV” per acquisirla e guadagnare così i PV indicati.
3. Raccolto: con questa opzione il giocatore raccoglie 2 cubetti gialli dalla riserva per metterli nella sua stiva.



Alcune delle tessere “Mercato”: la tessera in alto a destra mostra un tratto di mare aperto e non è quindi un vero mercato.

Naturalmente il cuore del gioco è dato dalle tessere “mercato” (ne vedete alcune nella foto qui sopra) e dalle operazioni che i giocatori possono fare se hanno già un avamposto commerciale su quelle isole.

La prima tessera in alto, al centro della foto, per esempio, permette di rimettere nella riserva generale un cubetto “verde” per ottenere in cambio un “rosso” e quattro “gialli”: spostando poi la nave nell'isola in basso a sinistra, sempre per continuare il nostro esempio, il giocatore potrebbe restituire i quattro cubetti gialli per ottenerne in cambio uno verde ed uno marrone (queste ultime sono le spezie di maggior valore).

Per avere la possibilità di fare questi scambi però il giocatore deve muovere la sua giunca sull'isola che ha scelto di utilizzare: spostarsi da una tessera ad un'altra adiacente non costa nulla, ma è possibile effettuare percorsi più lunghi pagando un cubetto per ogni tessera oltre la prima. Nelle prime fasi della partita naturalmente questa non è una mossa conveniente, ma verso la fine spesso è fondamentale arrivare per primi ad un porto per non farsi portar via una tessera PV per la quale sono già state raccolte tutte le spezie richieste.

Il meccanismo, come si vede, è simile a quello di “La via delle Spezie”, dove i cubetti si mettevano sulle carte “saltate”: qui però c’è una complicazione ulteriore perché per poter commerciare con un’isola bisogna prima aprirvi un avamposto. Il costo, come abbiamo già visto, varia a seconda del numero di avamposti già presenti sull’isola: se non ce ne sono la costruzione è gratuita, altrimenti bisogna pagare un cubetto per ogni segnalino già presente.

Se date poi un’altra occhiatina alla foto con le tessere mercato vedrete che nella parte sinistra di ognuna di esse è stampato un cerchietto colorato con il disegno delle spezie corrispondenti a quel colore.



La plancia personale durante una partita: sulla sinistra si vedono chiaramente i simboli delle spezie corrispondenti ai vari colori, mentre a destra è raffigurata la stiva della giunca con le spezie già raccolte.

Ogni volta che si costruisce un avamposto si deve prelevare dalla plancia personale un segnalino che si trova su una riga corrispondente al simbolo colorato: in questo modo, piano piano, si liberano le caselle sottostanti, ognuna delle quali (a partire dalla seconda colonna) assegnerà altri PV: 1 PV nella colonna due; 2 PV nella terza e nella quarta e 3 PV per ogni casella della quinta colonna.

Sulla destra della plancia personale è inoltre raffigurata la “stiva” della giunca, all'interno della quale possono essere sistemati 10 pacchi di spezie (i cubetti): se il giocatore incassa più cubetti di quanti possano essere stivati sulla giunca deve restituire alla riserva quelli in eccesso, scegliendo lui stesso i colori da scartare.

Nella parte alta della plancia infine vediamo 5 quadratini rossi con una freccetta gialla: essi servono a ricordare che ogni colonna completamente liberata dai segnalini permette al giocatore di acquisire

una tessera “bonus” a sua scelta, da mettere a fianco della plancia e da utilizzare nei turni successivi.



Alcune delle tessere “Bonus”.

Ognuna di queste tessere bonus ha una caratteristica particolare:

1. Quelle lunghe e strette (non raffigurate nella foto) servono ad aumentare di 3 unità la capacità della stiva (i cubetti extra sono messi direttamente sulla tessera);
2. Quelle come la prima in alto a sinistra nella foto (e quella subito sotto) assegnano 2 PV a fine partita e permettono di migliorare un cubetto subito dopo aver costruito un nuovo avamposto (per esempio trasformando un giallo in rosso, o un rosso in verde o un verde in marrone);
3. La seconda in alto a sinistra (come la terza in basso) permette di prolungare il movimento della giunca di una tessera (gratuita) alla fine della mossa;
4. La terza in alto (come la seconda in basso) assegna rispettivamente 3 e 5 PV extra a fine partita;
5. La quarta in basso, infine, regala 1 PV a fine partita ma permette di prendere un cubetto rosso ad ogni azione “Raccolto” (oltre naturalmente ai due gialli) ed all'inizio è probabilmente la più appetita dai giocatori.

Anche l’acquisizione dei Punti Vittoria ricorda il sistema del primo tomo, ma invece di avere delle carte qui abbiamo delle tessere specifiche che vengono posate sui quattro porti del tabellone.



Alcune tessere Punti Vittoria.

Quando una giunca attracca ad uno dei porti il giocatore può scaricare dalla stiva i cubetti indicati sulla Tessera PV per appropriarsene e metterla da parte accanto alla sua plancia. Come si vede dalla foto ogni tessera ha un valore diverso in base alle combinazioni di cubetti colorati: la prima in alto a sinistra, per esempio, assegna 13 PV in cambio di 3 cubetti marrone ed 1 giallo, mentre l'ultima in basso a destra ne assegna invece 17 a chi scaricherà 2 cubetti marrone, 3 verdi ed 1 rosso.

Le tessere PV sono 26 ed il loro valore varia da un minimo di 9 PV (1 verde e 3 rossi) ad un massimo di 20 PV (4 marroni e 2 rossi oppure 4 verdi e 2 marroni) ma non sono distribuite uniformemente: infatti ci sono cinque tessere da 13 e 14 PV, tre 10 e 16 PV, due da 11, 12 e 20 PV ed infine una da 9-15-17-18 (il 19 manca del tutto). Ogni volta che una tessera PV viene acquisita se ne pesca subito un'altra dalla pila della riserva per rimetterla in quel porto.

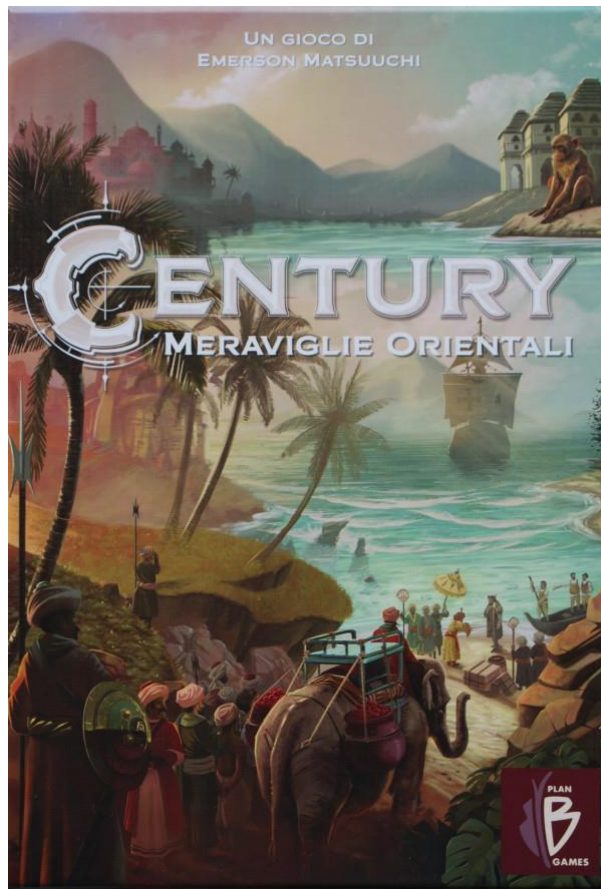
Se avete letto la recensione con attenzione ricorderete che nella fase di preparazione avevamo mescolato una tessera speciale "Porto Chiuso" alle prime cinque della pila della riserva: quando viene pescata questa tessera blocca il porto in cui viene messa: in altre parole da ora in poi si giocherà con soli tre porti attivi "a rotazione". Infatti non appena una giunca arriva e scarica in un altro porto il "blocco" viene trasferito lì e la nuova tessera PV viene messa su quello appena liberato. In questo modo si riduce di molto il rischio che qualcuno, con un po' di fortuna, possa effettuare due scarichi nello stesso porto a distanza di un turno.

La partita termina non appena un giocatore prende la sua quinta tessera PV: a quel punto si fa la somma dei PV che ognuno ha raccolto e si proclama vincitore chi ha il totale più alto.

CONCLUSIONI

Come avevamo già anticipato ai materiali di Century: Meraviglie Orientali è possibile aggiungere le carte di "La via delle spezie" per giocare lo scenario aggiuntivo **Century: Dalle sabbie al mare**.

La preparazione iniziale è molto simile, ma i giocatori dovranno utilizzare il retro delle loro plance personali, con soli 16 avamposti ed avere in mano anche le due carte di partenza di “La via delle spezie”. Tutte le altre carte “mercante” vengono mescolate e posate a fianco del tabellone, scoprendo le prime quattro.



Si aggiunge dunque una fase al gioco: quella delle carte. I giocatori possono prendere gratuitamente la prima carta della fila o, pagando un cubo per ognuna di quelle saltate, sceglierne un'altra. In seguito le carte possono essere giocate per eseguire, come al solito, le azioni relative (acquisizione di altri cubi, scambi o miglioramenti).

Naturalmente il gioco diventa più complesso e forse meno adatto a dei giocatori “neofiti”, ma sicuramente piacerà ai giocatori più esperti.

Facile da imparare, adatto a tutti, giocabile in meno di un'ora, spiegazioni comprese, **Century: Meraviglie Orientali** è sicuramente da tenere nella propria ludoteca, non solo per sfidare gli amici ma anche per fare accostare al tavolo da gioco persone fino ad allora refrattarie, e se vedete che ancora sembrano recalcitranti mostrategli il regolamento che è stampato sulle due facciate di un cartoncino di formato A5: meno di così...

Si ringrazia la ditta [ASMODEE ITALIA](http://www.asmodeeitalia.com) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione