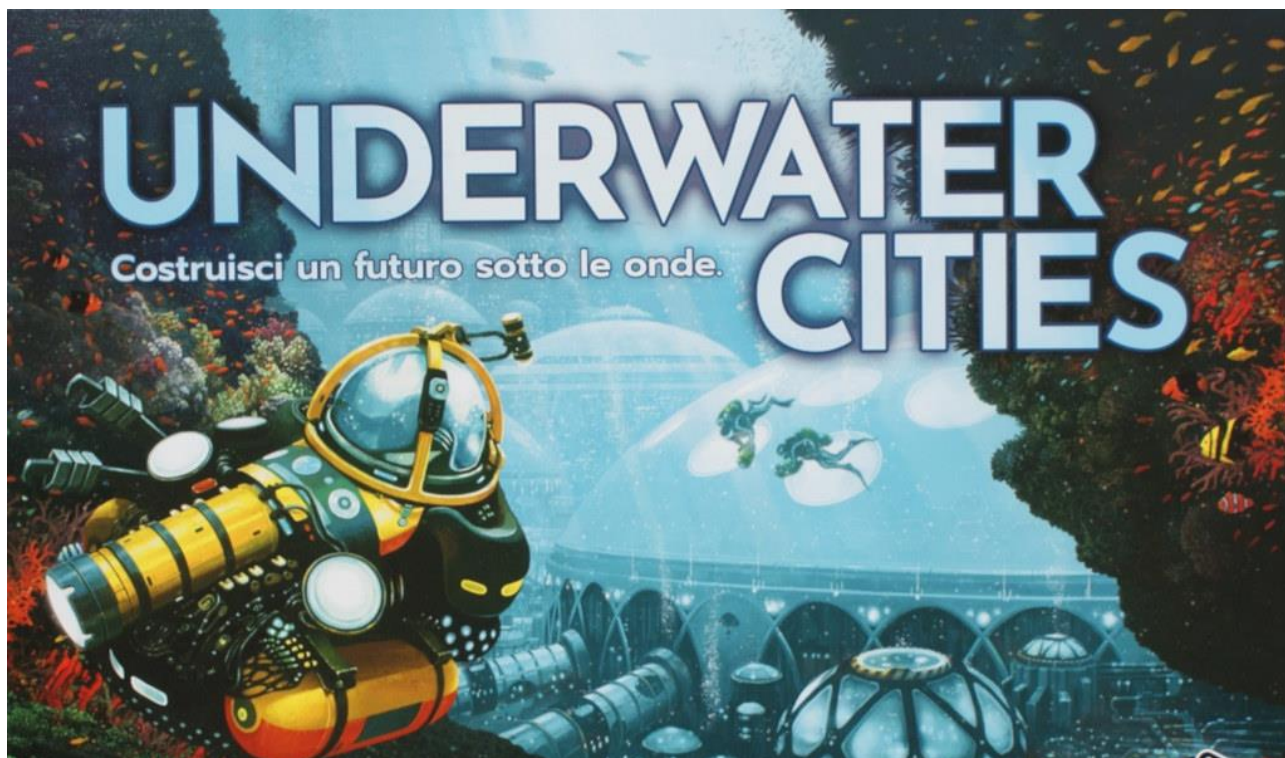


UNDERWATER CITIES

Trovata una soluzione al sovra popolamento della Terra ...



Introduzione

Dopo avere interrotto la sua collaborazione con la ditta CGE, l'autore ceco **Vladimir Suchy** (di cui ricordiamo, fra gli altri, *20th Century*, *Last Will*, *League of Six*, *Prodigal Club*, *Pulsar 2849*, *Shipyard*, ecc.) ha fondato una piccola casa editrice familiare, la Delicious Games, proprio per realizzare **Underwater Cities**, un titolo per 1-4 giocatori esperti (da 14 anni in su) della durata di circa 40 minuti a persona.

L'ambientazione non è nuova, visto che già altri autori avevano collocato i loro giochi in fondo al mare (come il recente *Aquasphere* di Feld), ma questa volta le cose si fanno un po' più complicate: in un'era in cui il sovraffollamento della Terra si è fatto pesante e Marte ancora non è pronto a ricevere milioni di migranti, l'unica alternativa resta l'Oceano e quindi tutti gli sforzi scientifici si sono concentrati nella costruzione di grandi città sottomarine, protette da immense cupole, vicino alle quali sono stati realizzati laboratori, impianti di dissalazione per la produzione di acqua potabile ed enormi serre per la coltivazione di piante, frutti e ortaggi.

Questo è lo scenario concepito per l'ambientazione del gioco: nella recensione che segue cercheremo di spiegare come funziona **Underwater Cities** all'atto pratico.



I component.

Unboxing

Aperto la scatola le reazioni sono contraddittorie: c'è tanto materiale dentro, ma mentre una parte è di un buon livello qualitativo, altri componenti non sono così soddisfacenti. Riteniamo che il tabellone, per esempio, pur essendo montato su cartone robusto, graficamente sia molto “retrò” ed i suoi colori cupi non generano un grande stimolo per sedersi a giocare, se non si ha già qualche informazione preventiva sul titolo.

Le plance personali poi sono di cartoncino leggero e devono essere trattate con una certa cura per evitare di piegarle, cosa davvero nefasta per il gioco: essendo l'elemento più utilizzato sarebbe stato forse più saggio stamparle su cartone grosso. Le schede riassuntive infine sono stampate su carta pesante e quindi sarà quasi obbligatorio trovare delle buste rigide e trasparenti (le vende qualsiasi cartolaio, magari da adattare con un paio di sforbiciate) per metterle al sicuro.

Tutti gli altri componenti (carte, tessere, gettoni e “cupole” di plastica) sono ben fatti ed all'altezza del loro compito, anche se i segnalini dei laboratori e delle serre (dei dischetti di plastica traslucida e colorata di giallo, verde e bianco), una volta posati sulla plancia personale, tendono a confondersi (e, in effetti, durante i nostri test abbiamo avuto un po' di problemi con chi non riesce a distinguere chiaramente alcuni colori).

Tutto ciò premesso, come sempre ripetiamo che un gioco deve essere giudicato soprattutto per quello che riesce a trasmettere ai partecipanti, ed in questo **Underwater Cities** è stata una bella sorpresa.



Il tavolo preparato per quattro giocatori.

Preparazione (Set-Up)

Come potete vedere dalla foto qui sopra la preparazione del tavolo richiede una certa superficie, non solo perché i componenti base (tabellone e plance personali) sono abbastanza ingombranti, ma anche perché bisogna posizionare in ordine le carte ed i vari tipi di tessere: meglio evitare quindi, se possibile, di giocare troppo stretti (come purtroppo avvenne nella partita della fotografia) per non darsi fastidio, anche se dopo la prima mossa nessuno baderà più agli spazi ma tutti si concentreranno soprattutto sul gioco.

Sul tabellone centrale si mettono delle carte “speciali” (che i giocatori possono acquisire nel corso della partita) ed alcuni indicatori (sul tracciato del punteggio, dell’ordine dei turni e delle Ere): al fianco si preparano tre mazzi di carte (dal dorso di colore diverso: blu, viola e marrone) per le diverse Ere del gioco.

Tutt'intorno prevedere (possibilmente) delle vaschette per contenere le tessere delle diverse risorse (le “alghe” di colore verde, il “plastacciaio” grigio, la “biomateria” rossa e le “ricerche” azzurre), gli edifici (costituiti da dischetti di plastica traslucida: le serre sono verdi, i dissalatori gialli ed i laboratori bianchi), le cupole (bianche quelle non simbiotiche e rosse le altre), le tessere dei tunnel e le monete (crediti).



La plancia personale al set-up: si notano la cupola bianca iniziale sul fondo dell'Oceano e le tre megalopoli (tessere esagonali) da collegare e rifornire con i prodotti coltivati sott'acqua.

I giocatori preparano poi la loro postazione mettendo sulla plancia personale una prima cupola bianca (sul cerchio in basso a destra) e tre tessere "megalopoli" sulle rispettive posizioni nei tre continenti che confinano con l'Oceano. Lo scopo del gioco è quello di costruire altre cupole, dotarle di di serre per le coltivazioni e di impianti vari, collegarle fra loro con dei tunnel sottomarini e raggiungere le megalopoli sulla terra ferma.

Ognuno prende anche una tabella riassuntiva (la vedete in alto nella foto) che spiega perfettamente cosa e quanto si produrrà con i diversi edifici che verranno via via installati sul fondo del mare. La dotazione iniziale è completata da una carta "Assistente personale", da un'altra che spiega il punteggio finale (le vedete entrambe sulla sinistra della plancia) e da tre "lavoratori": in realtà nel gioco questi ultimi vengono chiamati "Tessere Azione" ma il loro compito è quello classico, vale a dire occupare una casella "azione" ed eseguirla.

Andiamo allora a dare un'occhiata più da vicino al tabellone, che è il vero cuore del gioco: se è vero infatti che sulle plance si costruiscono le città e gli edifici sottomarini e si effettuerà la produzione, è però sul tabellone che sono indicate le azioni per riuscirci.



Il tabellone del gioco.

Su tre bordi del tabellone di **Underwater Cities** vedete 15 caselle rettangolari (5 per lato), ognuna delle quali indica un'azione ben precisa: ogni lato ha un colore diverso (giallo, rosso e verde) ed essenzialmente ogni colore è più “specializzato” in un certo tipo di azioni.

Al centro del tabellone ci sono delle caselle per contenere le carte “Speciali” (le sette a sfondo verde con una grande "S", sulla destra) e quelle per i “Contratti Governativi” (le tre blu sulla sinistra con una bandierina): in alto a destra c'è la postazione per le carte dell'Era in corso (blu ad inizio partita) e per i relativi scarti (bidone). In questa prima fase vengono distribuite sei carte ad ogni partecipante, e tutti ne sceglieranno tre, a costituire la loro mano iniziale, scartando le altre.

Una pista di cerchietti numerati da 1 a 100 circonda queste caselle e su di essa si muoverà il marcatore dei Punti Vittoria (PV) di ogni giocatore. Sull'estrema destra del tabellone vediamo invece la pista dei turni (divisa in tre Ere): alcune caselle hanno un simbolo (dei piccoli “pionini”) che indica quando le nostre città sottomarine produrranno le varie risorse.

Infine in basso a sinistra vediamo un tracciato particolare, diviso in due colonne: quella di sinistra (Ordine di gioco) ci indica l'ordine del round in corso, mentre i marcatori su quella di destra (Tracciato della Federazione) procederanno dal basso verso l'alto nel corso dei turni ed alla fine determineranno l'ordine del round successivo.

Bene, ora è davvero tutto pronto per iniziare.

Il Gioco

Una partita a **Underwater Cities** si gioca in tre Ere, ognuna delle quali è divisa in round: quattro nell'Era Blu, tre in quella Viola ed altri tre nella Marrone, per un totale di 10. Ogni round è suddiviso a sua volta in tre turni ed in ogni turno i giocatori, a rotazione, poseranno sul tabellone una delle loro tre tessere “Azione”, scegliendo ogni volta su una delle caselle ancora libere sul bordo del tabellone e giocando subito dopo una carta dalla propria mano che permette di utilizzare l'azione.



Ecco un esempio di carte blu.

Il mazzo dell'Era Blu è costituito da 66 carte (22 per ognuno dei tre colori, giallo, verde e rosso), mentre quelli delle altre due Ere ne posseggono solo 57 ognuno (19 per colore).
Come si vede nella foto su ogni carta sono stampati:

1. Un simbolo bianco all'interno di un cerchietto nero (in alto a sinistra): esso dice se la carta può essere usata più volte (simbolo “infinito”); se è monouso (un fulmine); se può essere usata come “Azione” in uno spazio specifico sul tabellone (lettera “A”); se è una carta per la produzione (dei piccoli ingranaggi); se assegna PV (solo nel mazzo marrone);
2. Delle icone (le vedete in alto al centro) che indicano l'azione da svolgere;
3. Il nome della carta (Mercato Nero, Perizia Tecnica, ecc.);
4. Una immagine che sottolinea almeno in parte l'azione rappresentata dalla carta;
5. La spiegazione dettagliata dell'azione indicata dalle icone in alto

Se il giocatore di turno, dopo aver scelto un'azione, gioca una carta dello stesso colore della casella scelta può approfittare di entrambi gli effetti, altrimenti eseguirà soltanto l'azione indicata dal tabellone scartando la carta senza altri vantaggi.

In generale gli effetti delle carte verdi sono i più forti, ma le azioni degli spazi verdi sono le più deboli; le carte e le caselle rosse hanno effetti moderati; le carte gialle sono le più deboli ma le caselle dello stesso colore hanno gli effetti più forti.



La tabella con l'ordine del turno, a sinistra, e il tracciato della Federazione, a destra.

Quando tutti hanno giocato le loro tre tessere “Azione” il round termina ed i giocatori riprendono in mano le loro tessere: poi si verifica la situazione sul tracciato della Federazione e si determina l'ordine di gioco del prossimo round.

Durante il round infatti è possibile scegliere delle azioni che fanno salire il proprio marcatore sulla traccia della “federazione”: a fine round la posizione di questi marcatori determina l'ordine del prossimo e regala ai primi tre un piccolo bonus (un PV, una tessera di plastacciaio o 1 credito). Poi tutti i marcatori della Federazione ritornano a zero. Si avanza infine il marcatore dei round sul tracciato a destra del tabellone e se la casella ha l'icona con gli ingranaggi, si effettua la produzione.

Normalmente le carte giocate vengono scartate oppure piazzate davanti ai giocatori (le carte Azione e quelle permanenti) per utilizzarne le caratteristiche (una volta a Era) al momento più opportuno: a fine turno ognuno ripescava comunque una carta dalla cima del mazzo (coperta) per averne di nuovo 3 in mano. Le carte speciali invece sono sempre visibili sul tabellone e quindi possono essere “scelte” quando si gioca una tessera “Azione” sulla casella gialla che contiene la lettera “S”.

La carta scelta viene allora prelevata dal tavolo e messa nella propria mano per essere poi usata in seguito esattamente come le altre, salvo che prima di giocarla bisogna pagare il numero di “crediti” indicato sul suo lato di sinistra. Ovviamente gli effetti delle carte speciali sono più completi e più potenti di quelle di base, per cui vale la pena, all'inizio della partita, di esaminare attentamente cosa viene offerto in modo da regolare parzialmente il proprio gioco nella speranza di riuscire a prendere la e le carte più interessanti.

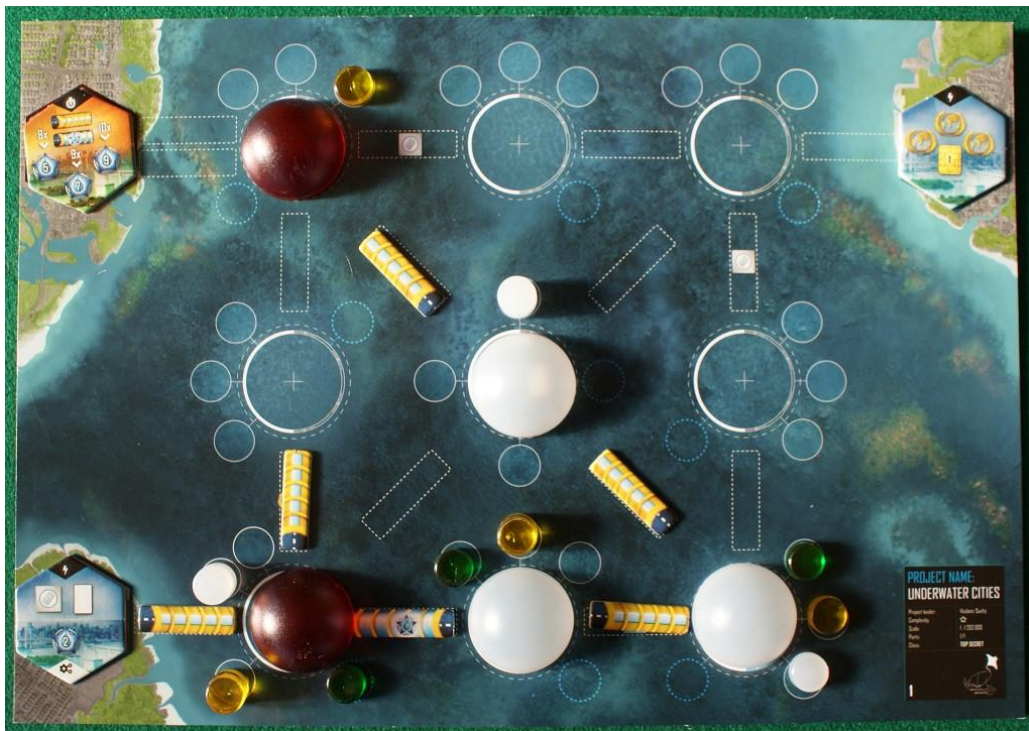


Un esempio di carte speciali.

Vogliamo evitare di annoiare i lettori con un'analisi troppo analitica di tutte le azioni disponibili sul tabellone di **Underwater Cities**, ma possiamo idealmente dividerle in gruppi, sapendo che alcune di esse permettono di scegliere fra due azioni diverse. Ci sono dunque caselle che:

- A. permettono di ottenere delle risorse;
- B. fanno posare uno o due tunnel;
- C. fanno costruire nuove cupole;
- D. permettono di costruire edifici;
- E. trasformano risorse in miglioramenti o altro;
- F. fanno avanzare sul tracciato della Federazione
- G. consentono l'uso di carte "Azione" o l'acquisto di carte Speciali;

Queste azioni sono presenti anche sulle carte colorate e vengono attivate se giocate su caselle del loro colore.



La plancia personale in partita: il giocatore ha già ben sviluppato le cupole in basso ed ha cominciato ad espandersi per arrivare alla seconda megalopoli, in alto a sinistra, che è anche la più "ricca" in termini di PV.

Durante la partita i giocatori costruiscono edifici sottomarini e nuove cupole che vengono poi collegate fra loro tramite dei tunnel: ogni edificio installato farà ottenere delle risorse nella fase di “Produzione”, purché sia stato costruito adiacente ad una cupola (collegata a sua volta a quella di partenza). È consentito costruire nuovi edifici in spazi non adiacenti ad una cupola, ma non verranno presi in considerazione durante la Produzione. Così come non verranno presi in considerazione neppure le cupole non collegate al resto della rete da un tunnel.

Quasi indispensabile diventa quindi la scheda riassuntiva che spiega perfettamente quali sono i costi di costruzione e quali i relativi benefici: la vedete riprodotta nella foto qui sotto:

 										
		>		>	 	>	    			
		>		>	 	>	    			
		>		>	 	>	    			
		>		>	 	>	-			
		-								
		>	 	>	   					

La scheda riassuntiva.

La prima colonna a sinistra mostra gli edifici da costruire e, nella colonna a fianco, il relativo “costo”: dall'alto in basso abbiamo dunque le “serre” (colore verde e costo 1 alga), i dissalatori (gialli, 1 credito), i laboratori (bianchi, 1 plastacciaio), i tunnel (1 plastacciaio ed 1 credito), le cupole non simbiotiche (bianche, 2 plastacciai, 1 alga e 1 credito) e quelle simbiotiche (rosse, 1 biomateria, 1 plastacciaio, 1 alga e 2 crediti).

La terza colonna indica quello che ogni singolo edificio offre al momento della Produzione: se gli edifici sono stati “migliorati” (quarta colonna) aumenta anche la quantità di risorse guadagnate, mentre se ci sono due edifici migliorati dello stesso tipo accanto alla stessa cupola la produzione sale ancora (quinta colonna). Da notare che i dissalatori sono gli unici a produrre biomateria (tessere rosse) se vengono migliorati, e la biomateria è indispensabile per costruire le cupole rosse.

“Migliorare” un edificio è possibile con le apposite azioni sul tabellone, e per evidenziare meglio visivamente questa operazione si posa un secondo dischetto sul primo



Una parte delle tessere “risorsa”.

Naturalmente, come in ogni buon gioco di questo genere, la produzione non è “gratuita” perché bisogna rifornire e nutrire le città ed i lavoratori: al termine dei turni di produzione dunque si deve pagare 1 alga per ogni città posseduta. Se un giocatore non ha più alghe può pagare con biomateria, ma se non ha neppure queste tessere dovrà perdere 3 PV per ogni città non nutrita. Da notare che le città non collegate da tunnel non sono ancora popolate, quindi non è necessario nutrirlle.

Una volta terminata la fase di Produzione e nutrite le città l’Era in corso termina e si passa a quella successiva, eseguendo una serie di operazioni:

1. Tutte le carte “Azione” che erano state “tappate” vengono di nuovo girate e quindi ritornano disponibili;
2. Si tolgono dal tabellone le carte dell’Era appena terminata (compresa la pila degli scarti) ma i giocatori, se vogliono, possono tenerne qualcuna in mano;
3. Si mescola il mazzo dell’Era successiva e si mette sul tabellone: ogni giocatore pesca 3 carte per averne in mano un massimo di sei (con quelle dell’Era precedente non restituite);
4. Tutti i giocatori scartano 3 carte dalla propria mano per restare con le usuali tre (a meno che non abbiano effettuato delle miglurie che consentano di tenerne quattro);
5. Il marcatore dei turni avanza di una casella.

Al termine del terzo mazzo la partita finisce e si passa al conteggio dei PV, prendendo in considerazione le indicazioni della metropoli colorata (quella in alto a sinistra nella plancia personale che è di fatto un importante “obiettivo” per i giocatori), le carte “punteggio” (quelle con un orologio nell'angolo in alto a sinistra), i PV per le città costruite e dotate di edifici (da 2 a 6 PV) e le risorse rimaste (trasformandole in crediti da aggiungere alla propria riserva di denaro: quattro crediti assegnano 1 PV).



Tutte le cupole e gli edifici. In basso a destra i marcatori da piazzare sul tabellone sul tracciato dei PV e su quelli dell'ordine di turno.

Qualche considerazione finale

Difficile dare indicazioni precise sul come giocare a **Underwater Cities** perché intervengono diversi fattori che possono cambiare il modo di giocare da una partita all'altra.

In linea generale però è consigliabile costruire il prima possibile una serie di cupole e di collegamenti, se non altro per arrivare ad almeno un paio di megalopoli (in particolare quella con gli “obiettivi”). In seguito si penserà a corredare ogni cupola con una serie di edifici in modo da arrivare alla fine di ogni Era con un numero di costruzioni sufficiente ad incassare un buon gruzzolo di risorse e crediti.

Ricordate che le cupole non sono infinite ed il numero di quelle disponibili dipende da quanti sono i partecipanti: se la scorta si esaurisce (soprattutto di quelle “rosse”) non sarà più possibile installarle sulla vostra plancia



Ecco la maggior parte dei tunnel: in basso ci sono anche tre tessere “Azione” per ogni giocatore, mentre sulla destra si vedono alcune tessere “moltiplicatore”, nel caso dovessero servire.

Non dimenticate che i tunnel forniscono crediti, ma quelli migliorati (cioè girati sul retro) regalano anche 1 PV ciascuno.

Se durante la fase delle azioni avete la possibilità di installarne o migliorarne qualcuno non lasciatela perdere senza rifletterci prima un attimo.

Fate delle fotocopie delle ultime due pagine del Regolamento e datene una ad ogni giocatore: esse riassumono in maniera quasi ottimale non solo le azioni possibili sul tabellone, ma anche gli “obiettivi” delle megalopoli e gli effetti di tutte le carte (normali e speciali).

Averne una copia in mano facilita le scelte, impedisce perditempo in attesa che gli altri vi passino il regolamento, ma soprattutto evita che gli avversari ficchino il naso nelle vostre decisioni.

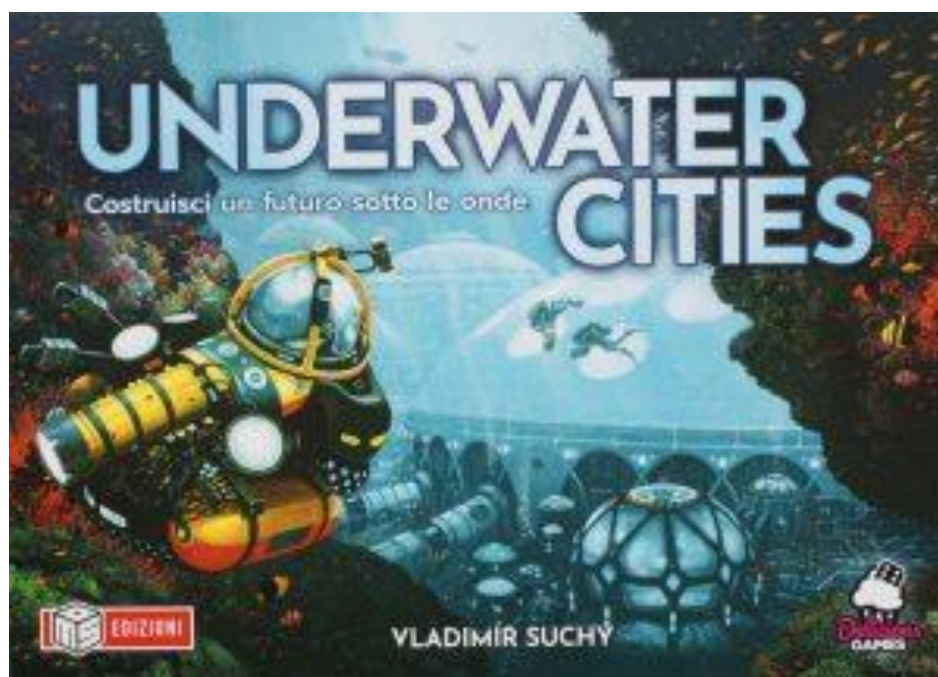
Degno di nota è anche il fatto che al termine delle regole standard siano state aggiunte tre “Varianti”:

- A. **Usare le carte “Contratto Governativo”**: se utilizzate questa variante dovete piazzarne tre nelle rispettive caselle blu a sinistra del tabellone, prendendole a caso all'inizio della partita. Il primo giocatore che riesce a soddisfare i requisiti della carta se ne appropria e godrà dei relativi benefici. Ne vedete un esempio nella foto più sotto: la carta a destra dice che il primo giocatore a costruire il terzo tunnel riceverà 3 PV e due crediti. Le altre sono molto simili e si basano soprattutto sul numero di cupole e/o edifici costruiti;
- B. **Giocare con la faccia “B” della plancia personale** che presenta delle regioni “asimmetriche”: ogni giocatore avrà quindi un numero di siti diversi per le sue costruzioni, inoltre sui siti o i tunnel marcati da un tratteggio rosso-nero si applicherà un sovrapprezzo (le risorse extra da pagare sono indicate direttamente sulla plancia). In compenso ci sono anche dei moltiplicatori della produzione (che fanno incassare più risorse se gli spazi relativi sono stati coperti da tunnel o costruzioni) e PV extra su certi siti;
- C. **Gioco “in solitario”**: confessiamo di non averlo mai provato perché ogni partita proposta ha visto sempre il nostro tavolo pieno. In pratica si usano il tabellone per 1-2 giocatori ed il lato “avanzato” della plancia personale. Inoltre vengono messe in campo tre tessere azione “nemiche” per occupare uno spazio “azione” in ogni lato del tabellone: alla fine del turno queste tessere si spostano di una casella e quindi varia ogni volta il tipo di azioni bloccate. Il giocatore “umano” parte per primo ed esegue le sue azioni normalmente. Se a fine round il suo marcatore non è avanzato per nulla sul tracciato della Federazione verrà penalizzato mettendo sul tabellone una quarta tessera azione “nemica”. L’obiettivo del gioco è arrivare ad avere 7 città collegate ed un punteggio di almeno 100 PV.



Queste carte mostrano, da sinistra a destra: un assistente personale che può regalare 1 plastacciaio o 1 credito, a scelta; la carta riassuntiva dei PV a fine partita; una carta “Contratto Governativo”.

Se vi piacciono i giochi gestionali nei quali occorre programmare le vostre mosse con attenzione per seguire la strategia iniziale scelta (spesso dettata dagli obiettivi ricevuti) allora troverete pane per i vostri denti con Underwater Cities.



La scatola del gioco.

Riuscire a determinare la successione più logica delle azioni che vi permetteranno di acquisire le risorse giuste per l’acquisto dell’edificio più adatto al momento più opportuno è una grande soddisfazione, quando tutto va bene! E voi potrete così costruire cupole e laboratori, collegandoli magari appena in tempo per farli produrre.

Il gioco non è estremamente complesso, a dire la verità, e le difficoltà vengono soprattutto dalle “interferenze” causate dagli altri giocatori sotto forma di... “occupazione indebita” delle caselle azione che avevate programmato: preparatevi quindi a “smoccolare” un po’ vedendo che l’azione da voi scelta per questo turno non è più disponibile e procedete con il piano “B”: non avete un piano “B”? Ma siete certi di essere davvero appassionati di giochi gestionali?