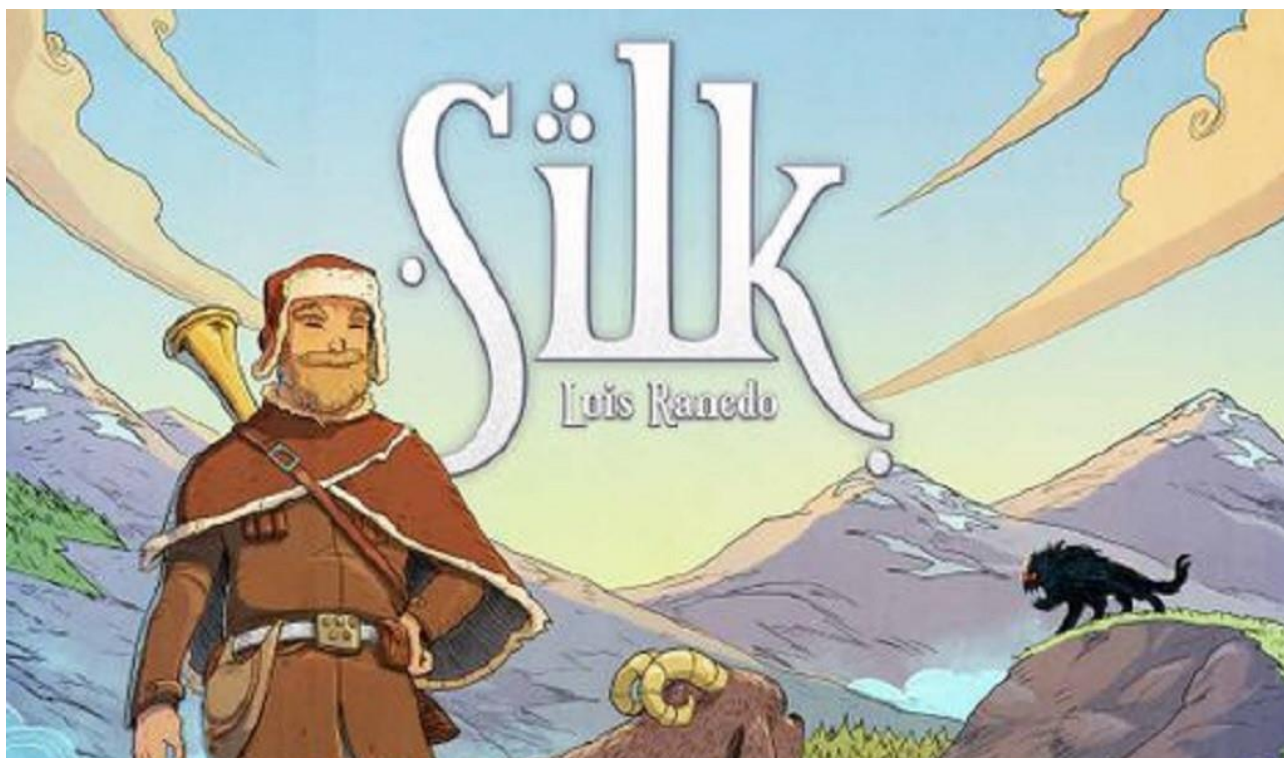


SILK

Rivalità fra allevatori di bachi da seta e ... attenti al lupo!



Introduzione

Silk, edito da **DEVIR** nel 2018, è indirizzato a **2-4 giocatori** di età superiore agli otto anni e per la sua ridotta durata (40-50 minuti circa, a seconda dell'impegno dei partecipanti nello studio delle mosse) si presta bene a scaldare i cervelli prima di una partita più impegnativa oppure a consentire una immediata rivincita.

Il gioco potrebbe essere classificato nella categoria degli “**astratti**” ma è stato “rivestito” usando un tema fra l'esotico e il fantasioso: **Silk** infatti ci porta nel lontano Giappone, e più precisamente sugli altipiani dei monti Akaishi, dove esistono freschi prati sui quali alcuni pastori fanno pascolare i loro bachi da seta giganti.

Purtroppo i pascoli non sono tanti ed una forte rivalità mette i pastori uno contro l'altro mentre un malvagio Ootami (un predone giapponese che somiglia molto ad un grosso lupo) cerca di catturare il maggior numero di bachi per le sue scorte di cibo invernale.



I componenti del gioco.

Unboxing

Aprendo la scatolina di **Silk**, le cui ridotte dimensioni contengono perfettamente tutti i materiali senza inutili sprechi, troviamo quattro fustelle da cui dovremo staccare delicatamente 30 tessere terreno (delle dimensioni classiche alla “Carcassonne”) e quattro tessere Bonus.

Ci sono poi due piccole plance che saranno utilizzate rispettivamente per il conteggio dei punti e per la scelta delle azioni, queste ultime decise dal lancio dei due dadi (li vedete nella foto) con o senza “aggiustamenti”.

Troviamo poi quattro set di segnalini di legno colorati con toni “pastello” come ormai sembra essere diventato di moda in questo periodo: giallo, verde, viola e marrone. Ognuno di essi comprende un pastore, un mastino, 4 serre, 15 bachi da seta ed un dischetto segnapunti.

Completano la confezione la figurina dell’Ootami (di legno dipinto di nero) e 20 barrette di plastica marrone che serviranno a costruire dei muretti di protezione durante la partita.



I

pezzi a disposizione di ogni giocatoreew.

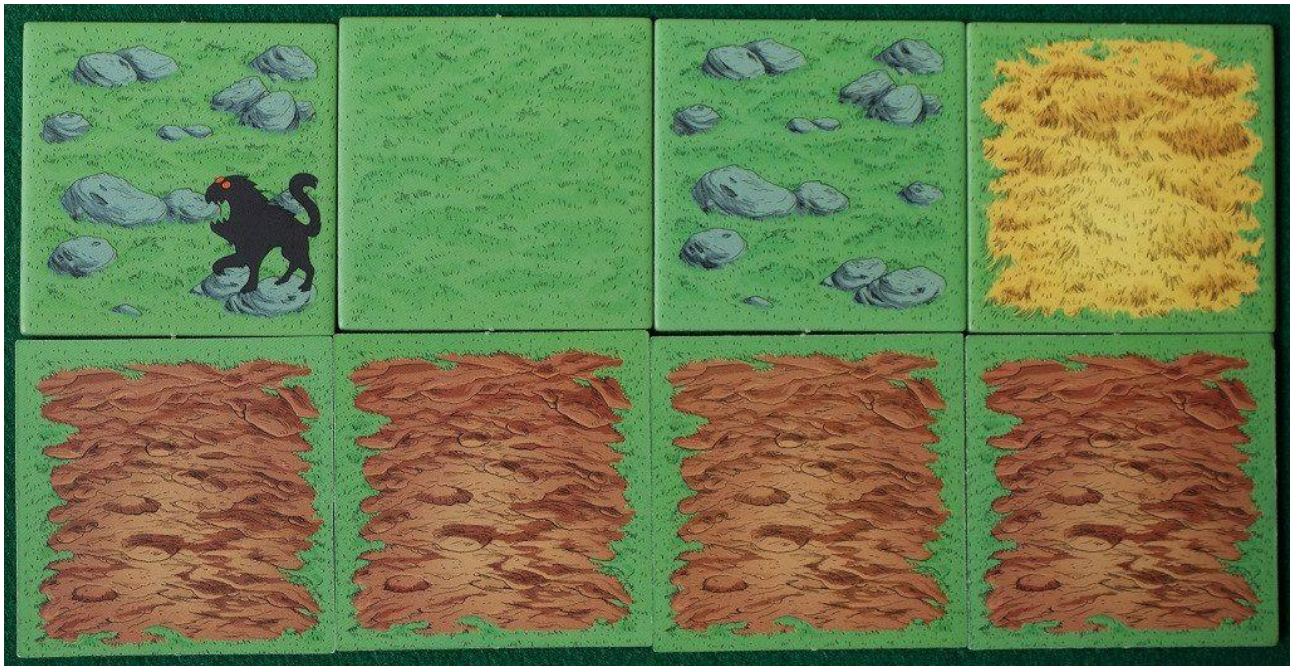
Tutti i materiali sono robusti e di buona fattura e durante i nostri test non abbiamo avuto alcun problema di manipolazione, ma ricordate di lasciare uno spazio sufficiente fra le tessere per l'inserimento di muri e serre, altrimenti potrebbero avvenire noiosi spostamenti.

Preparazione (Set-Up)

L'approntamento del tavolo di **Silk** dipende soprattutto dal numero dei partecipanti: poiché la maggior parte dei nostri test è stata effettuata con quattro giocatori noi, nella recensione che segue, ci riferiremo a questo settaggio.

Prima di poter iniziare la partita vera e propria bisogna preparare il tavolo con alcune operazioni "preliminari": innanzitutto è necessario creare una "griglia" con le tessere, che nel gioco a quattro sarà di 5x6 file (si usano cioè tutte le 30 tessere: con tre giocatori se ne useranno 5x5 e con due 5x4, naturalmente assicurandosi che la tessera "Ootami" faccia sempre parte del numero scelto). Fare attenzione a lasciare un po' di spazio fra le tessere (5-6 mm circa come minimo) per l'inserimento di serre e muri.

Le tessere sono di quattro tipi: pascolo fertile (7 tessere in tutto), pascolo normale (13) e pascolo secco (9). A queste si aggiunge SEMPRE la tessera speciale con la figurina dell'Ootami. Potete vedere un esempio di queste tessere nella foto qui sotto.



I quattro tipi di tessere. Nella prima fila, accanto all'Ootami, vediamo il pascolo fertile, il normale ed il secco. Nella seconda fila si vede il “retro” delle stesse tessere che mostra un terreno inaridito.

Tutte le tessere hanno lo stesso disegno sul retro, e cioè un terreno completamente inaridito: infatti quando i bachi hanno finito di pascolare non resta più erba, proprio come succedeva con il più famoso ... Attila.

A questo punto i giocatori decidono l'ordine di gioco e, partendo dal Primo Giocatore, piazzano sulle tessere di pascolo “secco” sette dei loro bachi, giocandone due alla volta a turno. Poi, in ordine inverso, partendo quindi dall'ultimo giocatore, vengono messi in campo i pastori ed i mastini, ed infine una serra del proprio colore. L'Ootami deve essere ovviamente posizionato sulla tessera che ha la sua icona.

Attenzione però, perché in **Silk** ci sono delle regole precise da rispettare per il piazzamento iniziale:

- Ogni tessera può contenere al massimo tre bachi (di qualsiasi colore);
- Ogni tessera può contenere al massimo un pezzo degli altri tre tipi (pastore, mastino o Oookami);
- Pastore e mastino devono esser piazzati in tessere adiacenti (ortogonalmente) ad una che contiene dei bachi dello stesso colore;
- Le serre vanno piazzate nella intersezione fra le tessere, ed almeno una di esse deve contenere un baco (o più) dello stesso colore. Inoltre fra le serre devono esserci almeno due lati (di tessere) di distanza.



Ecco come si presenta un tavolo preparato per quattro giocatori dopo il set-up.

La foto qui sopra mostra un tavolo subito dopo le operazioni preliminari, con tutti i pezzi già piazzati: notare come i giocatori abbiano schierato pastori e mastini a protezione dei loro bachi.

Il Gioco

Terminata la fase preliminare la partita vera e propria a **Silk** può finalmente iniziare. Per prima cosa il giocatore di turno prende uno dei bachi dalla sua riserva e lo piazza sul tabellone, mettendolo su una tessera che contiene già un altro baco del suo colore oppure su una adiacente ad una serra. Ricordiamo che in ogni caso nessuna tessera può mai contenere più di tre bachi.



La plancia delle “Azioni”.

Piazzato il baco il giocatore lancia due dadi D6 e consulta la plancia delle “Azioni” (la vedete nella foto qui sopra): può accettare i risultati e piazzare i dadi nella casella corrispondente o può modificarli pagando 1 PV per ogni spostamento: così, per esempio, se voglio trasformare un “3” del dado in un “5” devo pagare 2 PV, ecc.

L’esito delle diverse azioni è il seguente:

1. Dado “1”: piazzare un baco. Valgono le regole già viste: se il giocatore non ha più bachi nella sua riserva può andare a liberarne uno dalla tana dell’Ookami, se era stato catturato in precedenza;
2. Dado “2”: Muovere pastore o mastino. Il giocatore decide quale dei due pezzi muovere e lo sposta su una tessera adiacente (ortogonalmente) spingendo via eventuali altri pezzi che vi si trovavano. I pastori spingono mastini e bachi (ma non possono entrare in tessere con pastori nemici o l’Ookami), mentre i mastini possono spingere Ookami e bachi (ma non entrano se ci sono mastini o pastori). Pastori, Mastini e Ookami possono muoversi sul tabellone in maniera “circolare”: se, per esempio, escono da una tessera a sinistra del tabellone rientrano subito nella stessa fila ma dalla tessera di destra. È il giocatore di turno a decidere dove spingere i pezzi (può mandarli anche in direzioni diverse) e può quindi decidere anche di mandare dei bachi fuori dal tabellone (vengono rimessi nella riserva dei rispettivi giocatori) oppure in bocca all’Ookami (che li cattura). Questa è ovviamente la mossa più cattiva di tutte perché potrebbe provocare una serie di spostamenti a catena tale da stravolgere l’assetto sul tavolo;

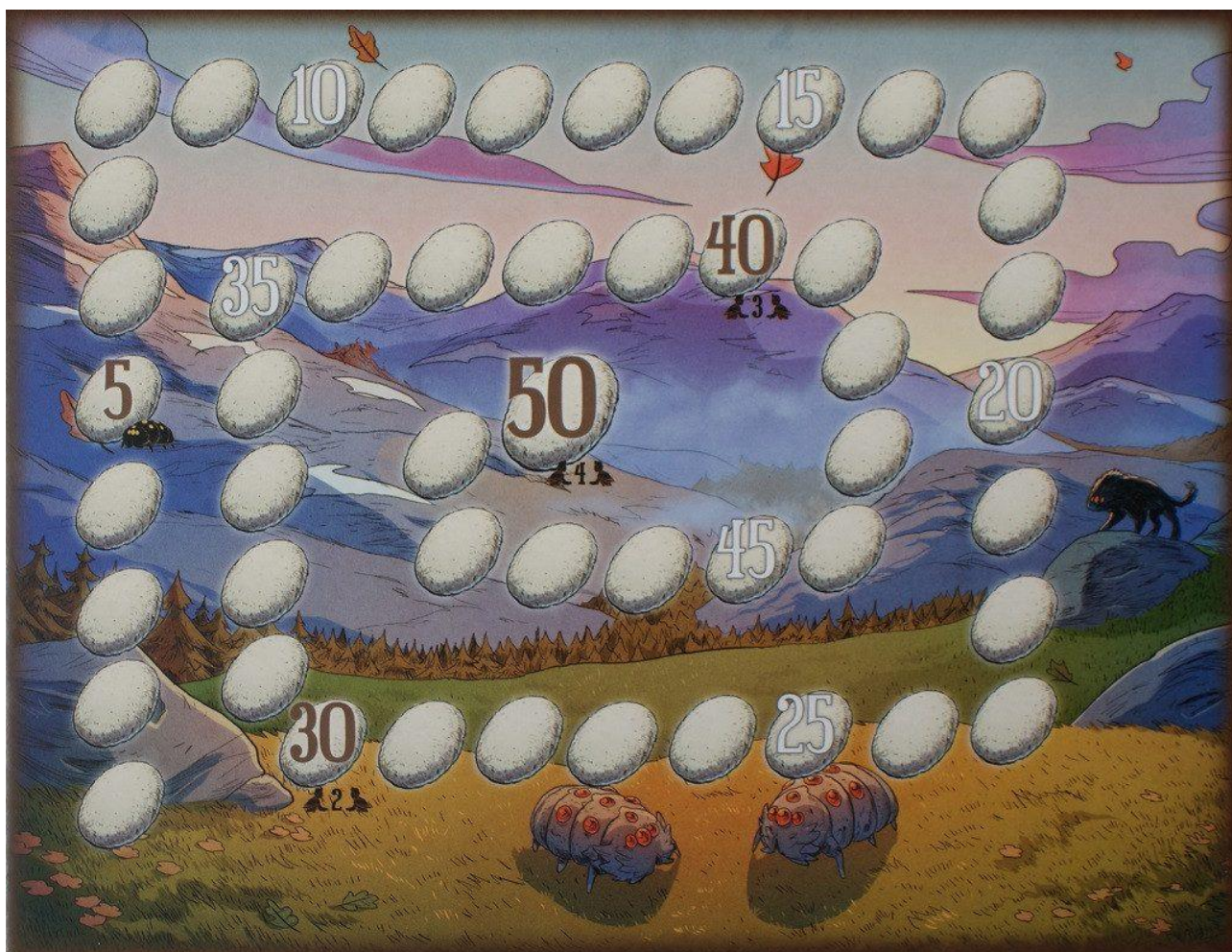
3. Dado “3”: costruire un muro. Il giocatore prende una sezione di muro dalla riserva e la mette adiacente ad una sua serra (o la aggiunge ad un muro già in costruzione), nell'interstizio fra due tessere. Se un muro viene chiuso (cioè quando entrambe le estremità sono collegate ad una serra) il giocatore guadagna 1 PV per ogni sezione. Se invece si forma un recinto completo (di muri e serre) attorno a 2 o più tessere terreno, a fine partita il giocatore che lo controlla (cioè quello che ha più serre collegate) riceve tanti PV quant'è il prodotto fra le sezioni di muro ed il numero di serre collegate;
4. Dado “4”: costruire una serra. Il giocatore piazza una serra in campo, nell'intersezione di due o più tessere, purché sia adiacente al suo pastore e rispetti la solita distanza di almeno due tessere da altre serre. Se tutte le serre sono state costruite il giocatore può utilizzare comunque questa mossa per girare una tessera inaridita sul lato “pascolo”, purché essa sia vicina ad una sua serra;
5. Dado “5”: Pascolare i bachi. Il giocatore sceglie una tessera terreno che contenga almeno un suo baco e spinge via tutti gli altri in tessere adiacenti o fuori mappa, poi gira la tessera sul lato “inaridito” ed infine calcola il numero di PV guadagnati moltiplicando il “valore” della tessera per il numero dei bachi del suo colore e sapendo che: i pascoli fertili valgono 3 PV, quelli normali 2 PV, quelli secchi 1 PV e quelli inariditi 0 PV. Naturalmente si deve subito spostare il marcatore dei punti sulla plancia dei PV di un numero di caselle pari al totale ottenuto;
6. Dado “6”: muovere l'Ookami. Il lupo giapponese si muove su una tessera adiacente e spinge via eventuali pastori che vi si trovano (ma non i mastini) oppure cattura tutti i bachi presenti (essi vengono immediatamente spostati sulla plancia delle azioni, nella casella con la sua “tana”, quella che si vede nella foto in basso a destra).



Le sezioni di muro, i dadi e l'Ookami.

La partita procede in questo modo, con i turni che si succedono sempre con la stessa sequenza, fino a che un giocatore non raggiunge o supera la soglia della vittoria (50 PV nel gioco a quattro, 40 o 30 in quello a tre o due). In alternativa la partita finisce se tutti i muri sono stati costruiti oppure se dopo un'azione “pascolare” tutte le tessere in campo sono inaridite.

In ogni caso gli altri giocatori hanno ancora un ultimo turno a disposizione, poi si effettua il conteggio dei PV e chi ha il totale più alto vince.



La plancia dei Punti Vittoria.

Il calcolo del punteggio finale di **Silk** si effettua sommando al valore dei PV conquistati da ogni giocatore quello di eventuali tessere bonus e dei recinti costruiti durante la partita. Poi ognuno conteggia i PV dei banchi ancora presenti sul tabellone (si moltiplica il numero di banchi per il valore del pascolo) e lo aggiunge al suo totale, sottraendo 1 PV per ognuno dei banchi ancora presenti nella tana dell'Ookami.

Avevamo accennato all'inizio della recensione che ci sono quattro tessere “bonus” (dei veri e propri obiettivi) che vengono assegnate ai giocatori che per primi raggiungono determinate condizioni. Vediamo insieme quali sono con l'aiuto della fotografia sottostante:

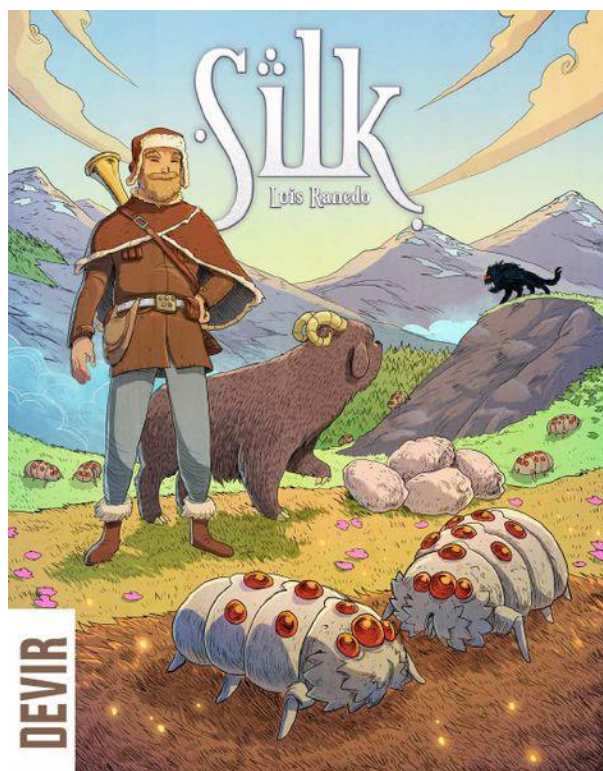


Le tessere bonus.

1. La prima a sinistra nella foto regala 5 PV al primo giocatore che riesce a mettere in campo tutte e quattro le sue serre;
2. La seconda assegna 5 PV a chi costruisce per primo un muro di 5 sezioni;
3. La terza dà invece 10 PV al primo giocatore che costruisce un recinto che contenga almeno 3 tessere;
4. L'ultima a destra infine assegna 10 PV a chi resta per primo senza bachi nella sua riserva.

Dobbiamo confessare che dopo la prima partita a **Silk**, effettuata in aprile nello stand della Devir durante la manifestazione PLAY 2019, eravamo rimasti un po' perplessi. Questo è dovuto all'essenza stessa del gioco che sembra inizialmente così semplice da poter essere considerato banale per un giocatore esperto: chi lo prova per la prima volta tende infatti a sopravvalutare l'importanza dell'azione "pascolo" e quindi a posare i bachi sulle tessere di maggior valore cercando poi di farli pascolare al più presto in modo da guadagnare 6-9 PV al colpo.

Fra giocatori "novellini" questa tattica può anche funzionare e portare ad una rapida vittoria, ma dopo un paio di "sberle" saltano fuori le inevitabili contromisure e non appena un giocatore cerca di prendere un vantaggio tutti gli altri si alleano provvisoriamente contro di lui per fargli perdere il maggior numero possibile di bachi e ridurre di fatto le sue possibilità di fare altri punti "facili".



La scatola del gioco.

Dopo qualche partita le tattiche cambiano dunque notevolmente ed i giocatori tendono a proteggere i loro banchi con dei muri, muovendo più frequentemente l'Ookami per minacciare gli avversari (ed allontanarlo dai propri pascoli) e provocando clamorose modifiche sul terreno con gli spostamenti di pastori e mastini. Ed è proprio questo che dà il sale al gioco.

Giocare sui "muri" può essere un'altra buona tattica, non solo perché è possibile ottenere dei PV extra con la costruzione, ma anche perché permette di mettere al riparo i propri banchi dentro un recinto che li terrà al sicuro da ogni attacco e porterà PV extra a fine partita.

Di conseguenza anche fra giocatori esperti, dopo 3-4 partite, **Silk** è stato rapidamente rivalutato: non c'è nulla di più eccitante, in giochi come questo, della "cattiveria" che salta fuori all'improvviso.

Una delle tattiche preferite è, per esempio, quella di spostare una serie di banchi in bocca al lupo oppure fuori campo, scegliendo naturalmente il momento più opportuno, ovvero proprio nel turno in cui l'avversario aveva previsto di usare un'azione "pascolo" assai remunerativa, trovandosi invece con un Ookami ben pasciuto al posto dei suoi banchi.

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