

MISSISSIPPI QUEEN

Trasporto passeggeri con battelli a vapore sul Mississippi



Introduzione

Edito la prima volta nel **1997**, **Mississippi Queen** vinse quell'anno lo **Spiel des Jahres** come miglior gioco da tavolo. Ed effettivamente si trattava di un gioco innovativo e con alcune piccole astuzie che lo resero popolare al punto da spingere la Gold Sieber a pubblicare l'anno successivo una interessante espansione (The Black Rose) indirizzata soprattutto ai giocatori più esperti.

Nel **2019** la ditta francese **Super Meeple** (specializzata nel pubblicare **nuove edizioni rivedute e corrette** di alcuni "classici" con una grafica più moderna) ha messo sul mercato la **seconda edizione** di questo gioco includendo in un'unica scatola i materiali della prima edizione e quelli della sua espansione. Alla fine di questa recensione ci sarà un paragrafo dedicato alla comparazione delle due edizioni, ma chi non conosce ancora il gioco è pregato di non andare subito a leggerle: prima fatevi un'idea del gioco, ok?

Mississippi Queen è indirizzato ad un pubblico abbastanza vasto perché, modulando il numero ed il tipo di regole da adottare, può essere adatto a dei ragazzini (anche di età leggermente inferiore ai 10 anni consigliati sulla scatola) come pure a dei giocatori esperti (con tutte le regole). Possono partecipare da un minimo di due ad un massimo di sei "concorrenti" e si può fare anche intervenire un "morto" utilizzando il battello nero (Black Rose, appunto): la durata di una partita a quattro varia dai 45 ai 60 minuti, se invece si è in 5-6 aggiungete 10-15 minuti.

Soggetto del gioco è una specie di "corsa" fra i battelli a vapore che viaggiavano lungo il fiume Mississippi utilizzando grosse pale girevoli per muoversi (il "pescaggio" in quelle acque era piuttosto basso ed i battelli avevano quindi una chiglia molto piatta: le eliche non avrebbero funzionato): chi di voi non ha mai visto almeno uno di questi battelli nei film western degli ultimi

50 anni è pregato di abbandonare la lettura e farsi piuttosto una partita a poker, giusto per entrare nell'atmosfera (visto che molti di questi battelli erano diventati delle vere e proprie bische mobili).



I componenti

Unboxing

Aprendo la scatola di Mississippi Queen l'occhio cade immediatamente sulla pila di fustelle contenenti ciascuna una sezione di percorso (di forma vagamente trapezoidale e con una griglia di 5x4 esagoni) ed alcune tessere a forma di battello. In un sacchetto di protezione sono inseriti sette battelli di plastica colorata e 14 "ruote esagonali" da inserire nelle "panche" laterali dei battelli (per tener conto di velocità e riserva di carbone). Completano la confezione 16 deliziose miniature di plastica bianca (che raffigurano altrettante donzelle vestite come a fine '800 e con tanto di ombrellino parasole), una plancia rettangolare per segnare l'ordine del turno ed un dado di plastica azzurra con 6 "frecce direzionali" stampate al laser.

I materiali sono tutti estremamente robusti e non ci sono mai stati problemi per il loro utilizzo in partita, salvo... ahimè... per la solidità delle ciminiere (ce ne sono due in ogni miniatura): fate quindi MOLTA attenzione a maneggiare i battelli perché una pressione un po' troppo elevata sulle ciminiere potrebbe farle staccare. Poiché il problema era già ben noto è difficile capire perché Super Meeple non abbia pensato a modificare lo stampo per renderle più robuste.



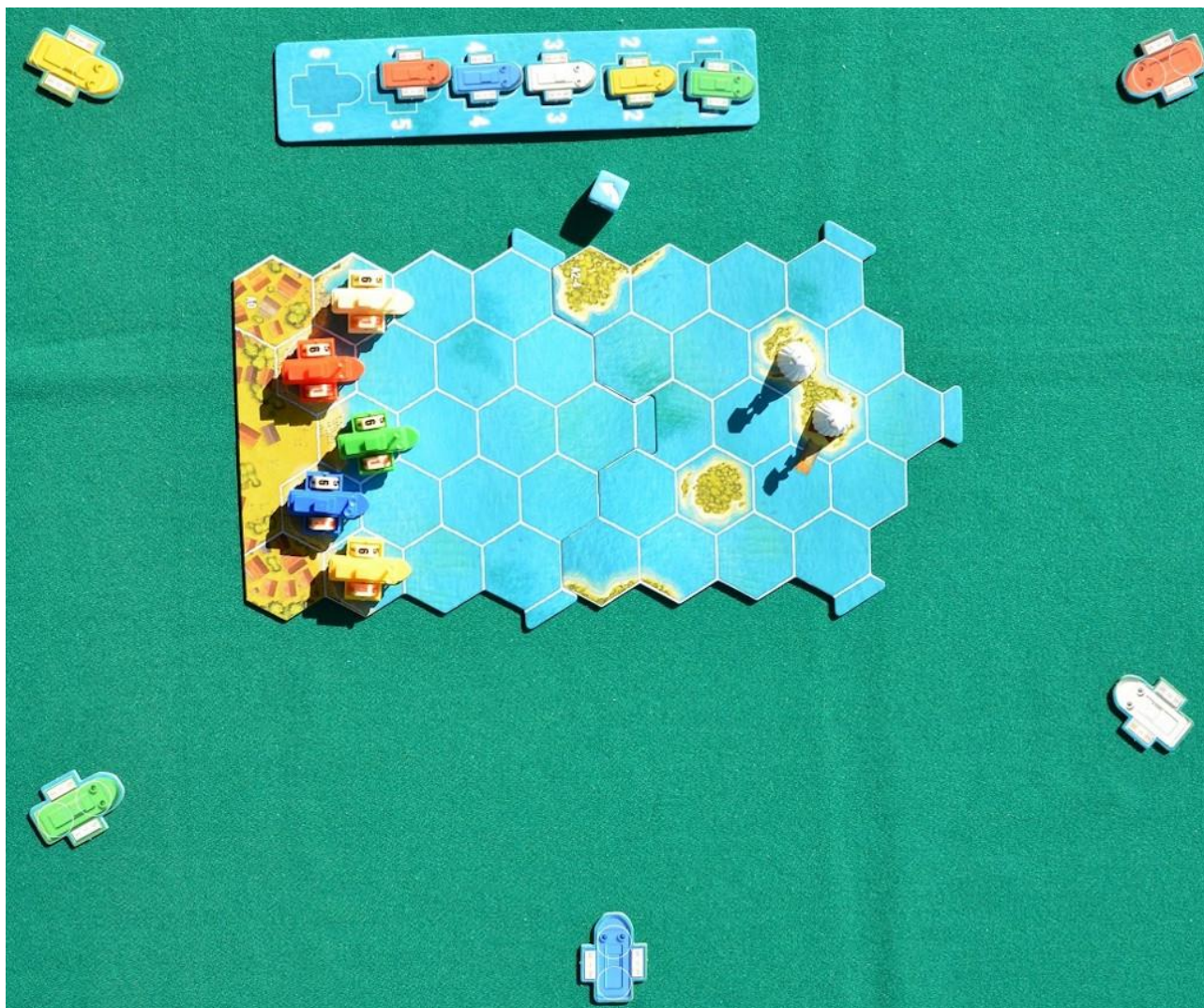
I battelli a vapore per il percorso fluviale pronti al varo: quello nero è la famigerata Black Rose e si usa solo con le regole avanzate opzionali.

Intendiamoci, questo piccolo inconveniente è solo di ordine estetico e non disturba minimamente il gioco.

Preparazione (Set-Up)

Preparare il tavolo per Mississippi Queen è questione di pochissimi minuti: si estrae dalla scatola la plancia di partenza (quella con la città e le banchine del porto) e si mischiano le restanti 12 tessere “percorso fiume” mettendole poi su tabellone in una pila a faccia in giù, prelevando la prima in alto per incastrarla davanti alla plancia di partenza. Ogni tessera ha 20 esagoni, su alcuni dei quali sono disegnati degli isolotti vuoti o con delle cassette colorate di rosso e di blu che hanno un imbarcadere di legno accanto: se appaiono queste cassette l’isolotto va riempito con una (case rosse) o due (blu) passeggeri in attesa dell’arrivo del battello per andare in città.

I giocatori prendono uno dei battelli colorati ed inseriscono la ruota con i numeri “rossi” (velocità) sulla parte sinistra, girandola in modo che appaia il numero “1” sulla faccia superiore. Poi prendono la rotella con i numeri neri (carbone) e la mettono sulla destra del battello, facendo attenzione che la faccia superiore mostri il numero “6” (battello a pieno carico). Ognuno prende anche una “tessera battello grande” da tenere davanti a sé e sulla quale verranno caricati i passeggeri raccolti lungo il percorso.



Il tavolo dopo il set-up, pronto per una partita a cinque: notare i due passeggeri in attesa sulla banchina del primo isolotto.

Infine si sorteggia l'ordine di partenza del primo turno posando le "tessere battello" in quell'ordine sull'apposita plancia e mettendo i battelli sulle caselle numerate del porto, con la prua direzionata verso uno dei tre lati del suo esagono iniziale.

Se si gioca con le regole avanzate è possibile sostituire da 1 a 6 plance fluviali del gioco base con altrettante dell'espansione: esse, come vedremo più avanti, contengono ulteriori ostacoli alla navigazione, ma danno anche la possibilità di rifornirsi di carbone durante la corsa.

Il Gioco

Al via dello starter il primo Giocatore decide come muovere il suo battello: salire o scendere di un "passo" di velocità è completamente gratuito, ma le regole permettono di "saltare" qualche "marcia" spendendo 1 Punto Carbone (PC) per ogni "salto": così se volessimo partire a velocità "4" dovremmo spostare la ruota della velocità sul numero 4 e quella del carbone indietro di due punti (da "6" a "4") perché abbiamo saltato la "2" e la "3". Attenzione però: prima di cambiare velocità è bene ricordarsi che poi il battello DEVE spostarsi di tanti esagoni quanti sono i Punti Movimento (PM) indicati dalla ruota rossa: continuando il nostro esempio dovremmo quindi muovere il battello di quattro esagoni.

Durante il movimento è possibile effettuare un cambio di direzione “gratuito” spostando la punta del battello di un lato di esagono rispetto alla direzione originale: se nel corso del movimento sono necessari altri cambi di direzione (magari per evitare di andare a sbattere contro un isolotto o un altro ostacolo) ognuno di essi costerà 1 PC.

Urtare un ostacolo (non un altro battello) è piuttosto seccante perché non solo ci farà perdere il turno successivo, ma ci costringerà a ripartire da velocità “1” togliendoci molte delle possibilità di vincere la corsa.



Una fase della corsa con il battello blu che sta rallentando per poter caricare un passeggero dall'isolotto accanto, mentre il rosso è appena arrivato sul pontile dell'altro isolotto.

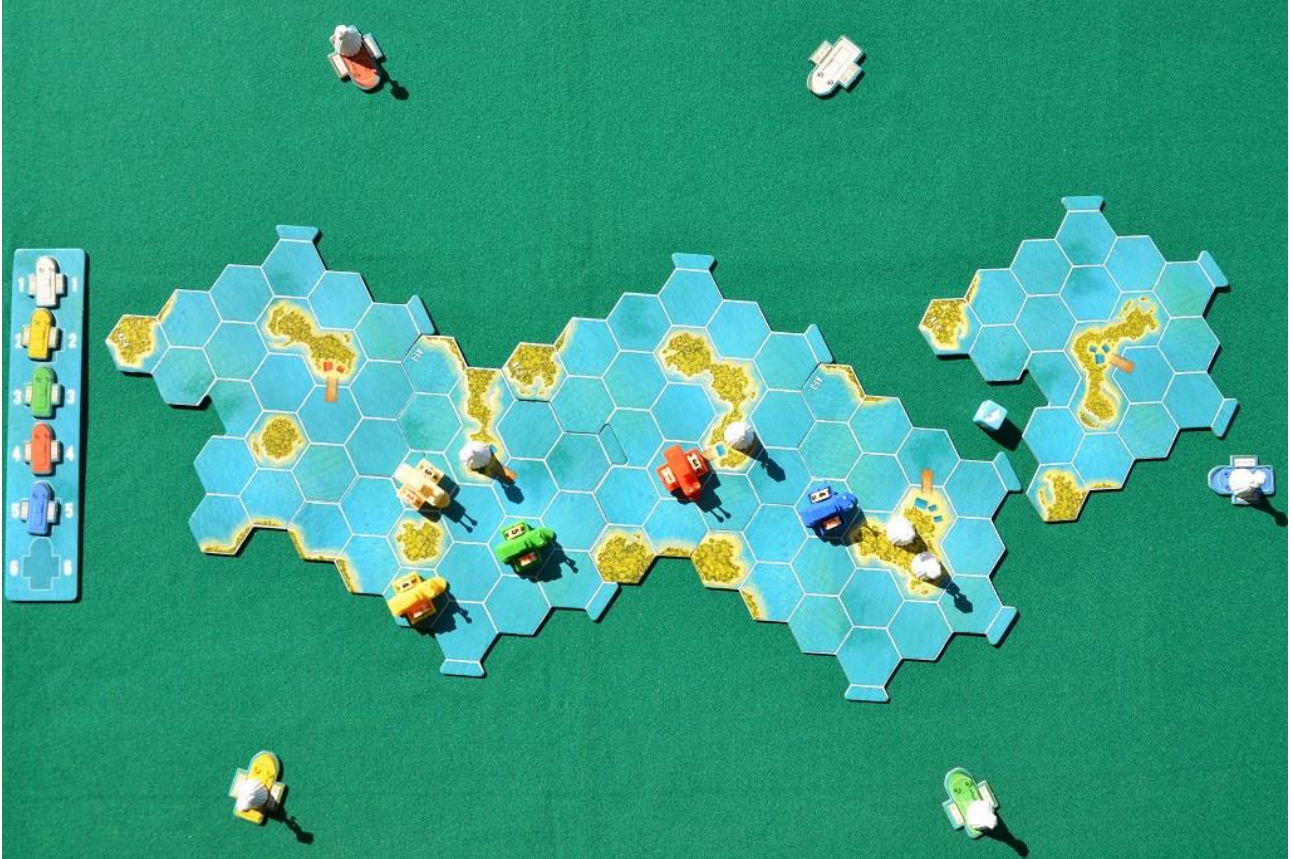
Tuttavia c'è una eccezione: le regole infatti permettono di “spintonare” altri battelli per occupare la loro caselle. In questo caso il battello deve avere almeno 2 PM residui: con il primo il giocatore sposterà il battello avversario di una casella e con il secondo farà avanzare il suo battello nell'esagono appena liberato. Questa è una mossa molto “cattiva” se fatta al momento giusto, come nei due casi che seguono:

1. quando il battello spostato si trova di fronte ad un ostacolo e dovrà per forza andare a sbattere o consumare tanto carbone per rallentare o cambiare direzione;
2. quando il battello spostato era quasi arrivato ad un imbarcadero e nel turno successivo avrebbe sicuramente caricato un passeggero. Dopo lo spostamento sarà costretto a perdere tempo prezioso per riposizionarsi, ma se l'avversario gli avrà anche rubato l'ultimo passeggero dell'isolotto... ciccia!!!

Ogni volta che un battello entra in una nuova sezione (plancia) del fiume il battello deve continuare a muovere fino a consumare tutti i suoi PM, poi il giocatore dovrà lanciare il dado azzurro e

piazzare la sezione successiva davanti, a destra o a sinistra della plancia in cui si trova (il dado infatti ha due frecce per tipo).

Per caricare un passeggero il battello deve entrare nell'esagono con l'imbarcadere a velocità "1": in tal caso il giocatore può raccogliere un passeggero (ed uno solo) e ripartire nel turno successivo con le solite regole.



Partita in corso. Notare che il primo giocatore ha appena tirato il dado azzurro e deve aggiungere la nuova tessera nell'incastro di sinistra.

Per restare in spazi accettabili sul tavolo, ogni sezione del fiume abbandonata dall'ultimo battello viene immediatamente tolta e si può così mantenere il percorso sempre al centro.

Quando viene posata l'ultima delle 12 tessere fluviali è necessario aggiungere ad essa anche il porto di arrivo (una plancia più piccola) utilizzando come sempre il dado azzurro per posizionarla.

Il primo battello che arriva con DUE passeggeri a bordo su uno dei tre imbarcaderi del porto a velocità "1" vince la corsa. Solitamente si fanno un paio di partite in successione dando dei punti ai primi tre classificati e la palma del vincitore a chi raggiunge il totale più alto.



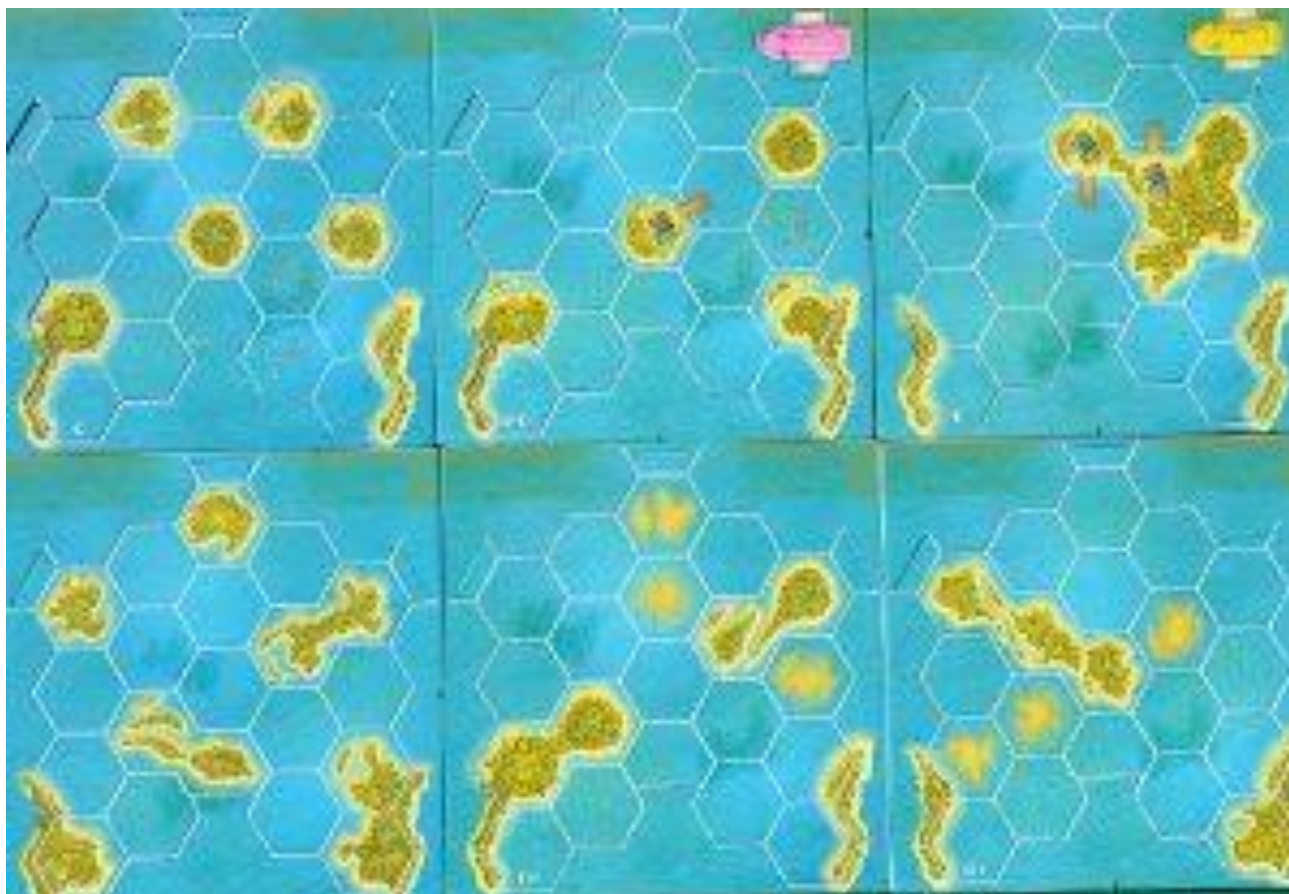
I passeggeri sono costituiti da graziose miniature di signore o signorine di fine '800, con tanto di ombrellino parasole.

Le regole avanzate ed alcuni consigli

Le regole “avanzate” di Mississippi Queen permettono di sostituire fino a sei delle dodici tessere di base con altrettante aventi caratteristiche speciali:

- a. I “banchi di sabbia”: questi esagoni bloccano provvisoriamente i battelli, la cui velocità scende immediatamente ad “1”. Nel turno successivo il giocatore deve spendere 1 PC per poter muovere il battello di una casella in avanti o indietro e liberarsi così dalle secche. Se un battello non ha più PC a disposizione non può muovere (né essere spinto) su un banco di sabbia e deve quindi effettuare un lungo giro per aggirarle;
- b. I “tronchi galleggianti”: rappresentano dei detriti causati dalla caduta di alberi e se un battello vuole attraversarli deve spendere 2 PM, mentre la sua velocità viene automaticamente ridotta di un punto. Naturalmente un battello che viaggia già a velocità “1” non può entrare volontariamente in un esagono con i tronchi. Per spingere un battello avversario in uno di questi esagoni bisogna invece spendere 3 PM (uno per la spinta, uno per i tronchi ed uno per muovere nell'esagono appena liberato);
- c. L'arcipelago: ci sono due tessere con almeno sei isolotti, ed una di esse ha anche due esagoni di tronchi galleggianti: entrambe servono a rallentare notevolmente la navigazione dei battelli ed a causare qualche collisione nel tentativo di superare un rivale. Consigliamo di usarla solo con giocatori molto esperti;
- d. Non tutto però è negativo per i giocatori, perché due delle nuove tessere ci mostrano un totale di TRE depositi di carbone (naturalmente collegati a tre imbarcaderi): se un battello arriva (alla solita velocità “1”) su uno di essi può ricaricare la ruota del carbone riportandola a 6 PC.

Nel caso siano state già inserite altre tessere “difficili” avere la possibilità di ricaricare carbone diventa quasi indispensabile. Chi consuma infatti il suo ultimo punto PC non può aumentare (o diminuire) la velocità solo di 1 PM a turno e naturalmente non può cambiare direzione per più di una volta: immaginatevi quindi quante mosse servirebbero a quel battello per superare uno degli arcipelaghi...

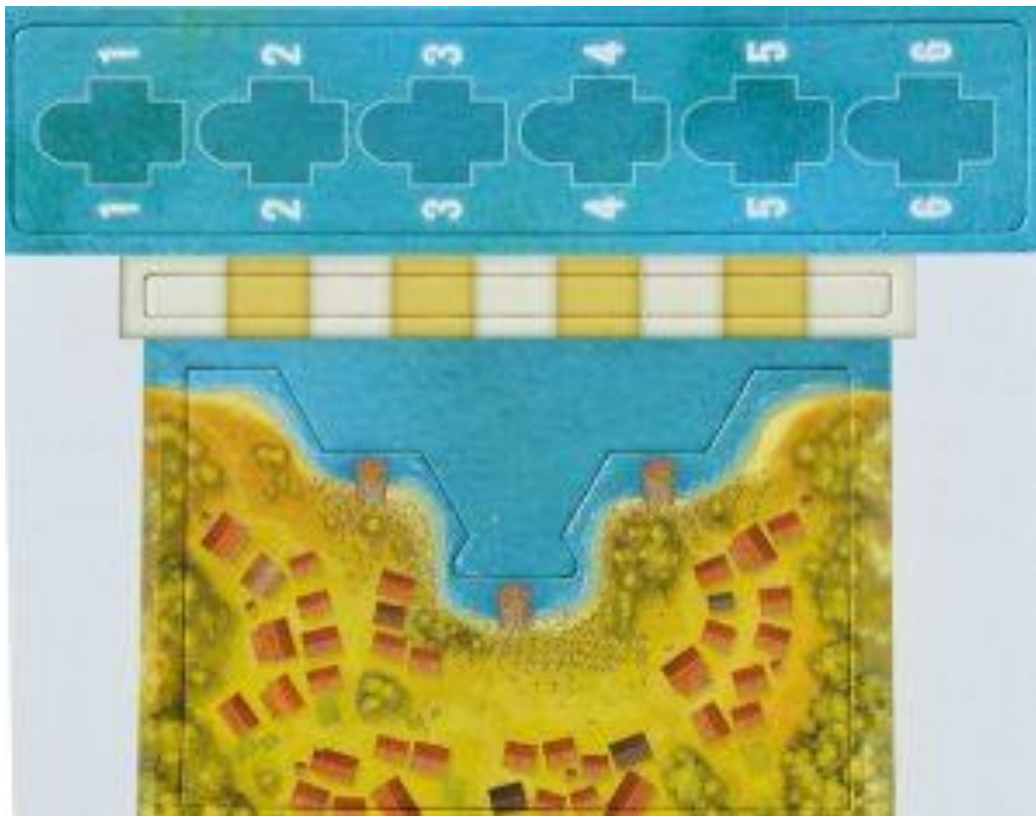


Le sei tessere “fiume” speciali. Da quella in alto a sinistra e procedendo verso destra vediamo: arcipelago con 2 esagoni di tronchi; 2 esagoni di tronchi ed 1 deposito di carbone; 2 depositi di carbone; arcipelago; 3 secche; 3 secche.

Sempre fra le regole avanzate di Mississippi Queen c'è la possibilità di utilizzare il battello nero (la Black Rose): essa viene mossa dal giocatore più indietro nella corsa, il quale cercherà di sfruttarla per ostacolare gli avversari davanti a lui in modo da tentare quindi di recuperare terreno più rapidamente. L'abbiamo provata un paio di volte ma alla fine abbiamo preferito il gioco normale, accantonando la Black Rose.

Che dire in conclusione di questa nuova edizione di Mississippi Queen? In pratica non è cambiato quasi nulla a livello di regole, anche se il nuovo libretto (che contiene anche quelle della vecchia espansione Black Rose) è molto ben fatto, con tante illustrazioni colorate e numerosi esempi per chiarire gli eventuali punti meno “scontati”.

Dal punto di vista tattico è sempre bene non farsi troppo distaccare dal giocatore di testa, anzi è proprio restandogli incollati di poppa che potremo sfruttare una sua esitazione (soprattutto prima delle soste per caricare i passeggeri) per dargli una bella spintona ed impedirgli di fatto non solo di approdare all'imbarcadere, ma costringendolo anche a fare qualche mossa supplementare o a saltare quell'isolotto per cercare di effettuare il carico in quello successivo.



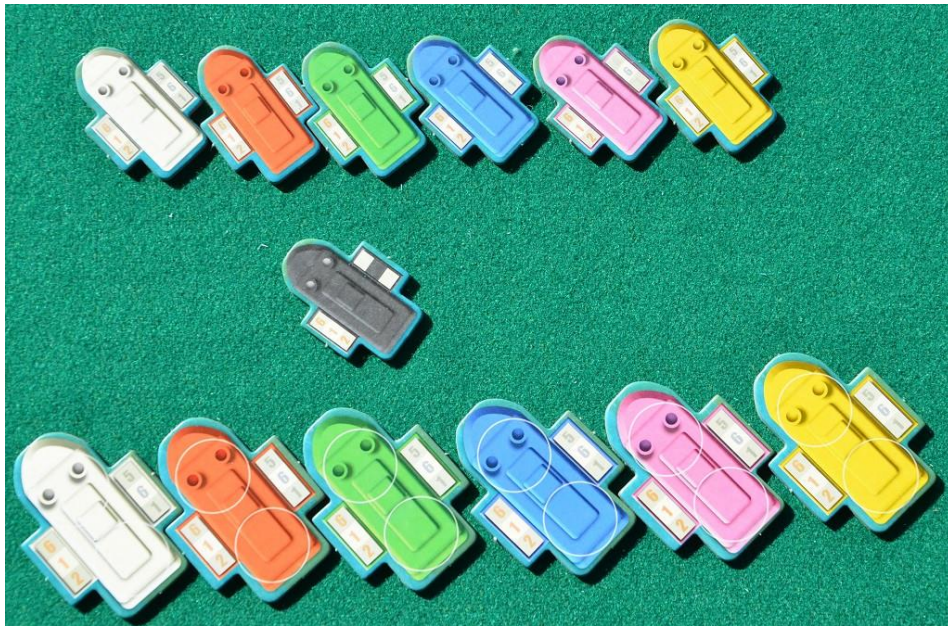
Il porto di destinazione della corsa sul fiume: da notare che è possibile attraccare ad uno qualsiasi dei tre imbarcaderi presenti.

Ogni volta che viene posizionata una nuova tessera è bene verificare con attenzione se esiste la possibilità di fare un percorso rettilineo sufficientemente lungo per spingere il battello a velocità sostenuta, in modo da evitare che gli avversari ci taglino la strada o ci spingano verso un ostacolo.

Arrivare al porto di destinazione con 2-3 PC ancora sul battello è abbastanza ... negativo: nel senso che avremmo potuto fare di meglio e quasi certamente qualcun altro ci ha preceduto al traguardo, arrivando magari senza più un pezzetto di carbone...

Normalmente si può navigare senza troppi patemi nelle prime 3-4 plance, poi bisogna decidere se iniziare o meno a forzare un po' l'andatura e cominciare anche a spintonare gli avversari: non è raro vedere un battello con velocità 5 andare adiacente ad un altro e poi spingerlo per due volte (2 PM + 2 PM) per portargli via il posto all'imbarcadero e raccogliere il passeggero al suo posto con una frenata brusca (consumando per esempio un paio di PC).

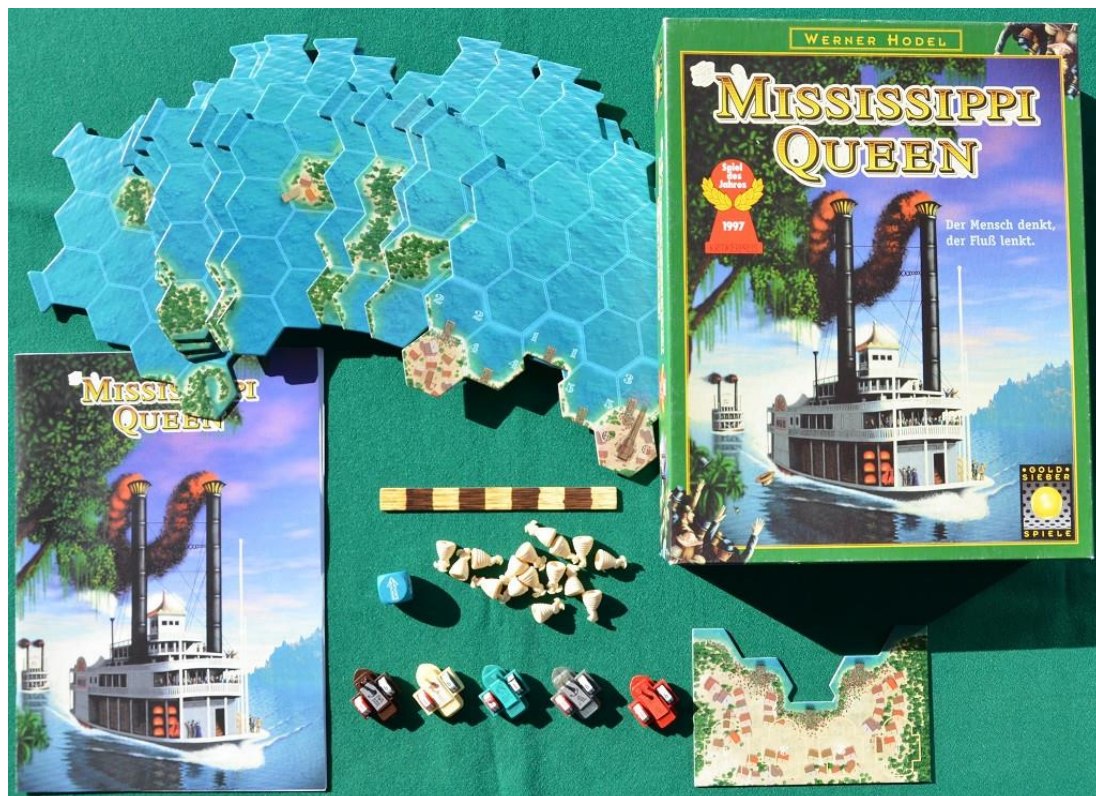
Ricordate però che bisogna attraccare a velocità "1" e senza PC si può scendere di un solo step a turno, quindi regolate la velocità per tempo e... buona fortuna.



Le tessere di battelli non erano previste nel gioco originale: i segnalini più piccoli servono a visualizzare l'ordine del turno, mentre quelli più grandi, oltre a servire per sapere chi conduce ognuno dei battelli, si usano per imbarcare i due passeggeri necessari per arrivare alla fine.

Cosa è cambiato rispetto alla prima edizione del 1997?

Quando si parla di riedizione i giocatori più attenti (come chi scrive queste note) spesso hanno già il gioco “vecchio” nella loro ludoteca e si precipitano a vedere quali e quante modifiche sono state apportate. In questi ultimi anni poi molti vecchi giochi sono stati giudicati ancora validi e godono quindi di una nuova ristampa, magari riveduta e corretta anche graficamente per ripresentarli in una veste molto più appetibile: e così è stato anche per Mississippi Queen.



I componenti dell'edizione originale.

Dal punto di vista del regolamento non ci sono cambiamenti da segnalare: è rimasto quello originale, integrando naturalmente in un solo libretto anche le regole dell'espansione Black Rose.

Invece i battelli sono stati rivisti, aggiungendo il secondo deck, i saloni della parte alta e la cabina di pilotaggio: ora sono delle vere miniature dei battelli di quell'epoca. Peccato che i camini non siano stati rinforzati perché tendono ancora a rompersi se non si fa attenzione.



I battelli della prima edizione: qualche camino purtroppo è ... sparito durante il lungo servizio fatto negli anni passati.

Le ruote per la velocità ed il carbone sono delle stesse dimensioni delle vecchie ma invece degli adesivi (con i numeretti da 1 a 6) nella nuova edizione tutti i numeri sono stati impressi a laser sulla plastica. I passeggeri erano e restano le donzelle di cui parlavamo nell'articolo, ma quelle della nuova edizione (sempre di plastica bianca, ma molto più grandi) sono delle vere e proprie miniature con un ombrellino di dimensioni proporzionate: le vecchie sembravano più delle normali pedine da gioco.



I passeggeri della prima edizione.

Il dado vecchio era abbastanza più grande del nuovo e le frecce erano dipinte di bianco sul legno azzurro: quello nuovo è di plastica azzurra e le frecce sono stampate al laser.

Le tessere “fiume” sono esattamente le stesse. Nella nuova confezione sono state aggiunte ex novo le tessere dei battelli (per il segna-turni e per caricare i passeggeri) ed una piccola plancia rettangolare segna turni.



La scatola del gioco.

In conclusione chi ha la vecchia edizione può tranquillamente giocare con quella... ma deve avere acquistato anche l'espansione Black Rose per una migliore e più completa esperienza di gioco: in caso contrario l'acquisto di questa nuova edizione permetterebbe di assaporare appieno questo divertente gioco.

A chi invece non ha mai visto o provato Mississippi Queen consigliamo di prenderne rapidamente una copia, finché ce ne sono a disposizione, soprattutto se hanno sotto mano un po' di “veri” amici con cui sperimentare il vecchio detto “... e quando il gioco si fa duro i duri cominciano a giocare ...”. Buon divertimento.

"Si ringrazia la ditta GATEONGAMES per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"