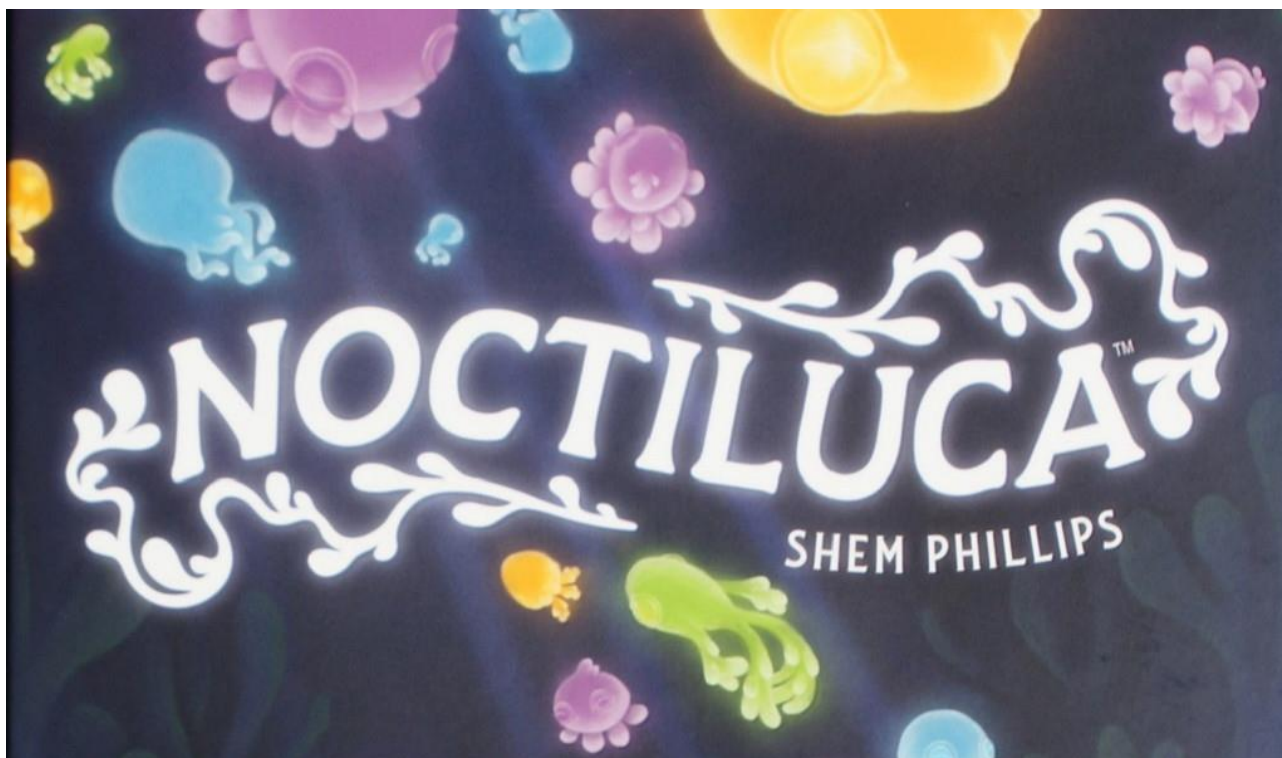


NOCTILUCA

Combinazioni, dadi e stagni cerulei



Introduzione

Noctiluca è uno di quei giochi nati dal successo di titoli come “[Sagrada](#)”, “[Pozioni esplosive](#)” o, in minor grado, “[Azul](#)”, dove occorre raccogliere oggetti colorati (Dadi, biglie o piastrelle) per effettuare delle combinazioni che assegnino al giocatore un certo numero di Punti Vittoria (PV).

Nel caso di **Noctiluca**, localizzato in italiano da **Asmodée Italia** e dedicato a giocatori di almeno 8 anni per una durata di circa 30 minuti a partita, lo scenario scelto è quello degli **Stagni Cerulei** dove, nelle notti più calde, appaiono migliaia di “noctiluca” che brillano nel buio e che sembrano avere delle favolose proprietà rigeneranti.

Come tutti sanno le “**Noctiluca Scintillans**” sono delle *dinoflagellate eterotrofiche* sprovviste di teca, note per la loro caratteristica bioluminescenza... ma vedo che i nostri lettori le conoscono perfettamente e sono già pronti a tuffarsi nello stagno per immergersi in profondità, catturarle e conservarle in appositi vasi, quindi non perdiamo altro tempo!



I componenti del gioco.

Unboxing

Noctiluca si gioca su un tabellone diviso in 19 sezioni pseudo-esagonali (nel senso che i grandi esagoni hanno i bordi ondulati) una delle quali rappresenta un isolotto al centro dello stagno, mentre gli altri 18 sono disposti in due cerchi concentrici. Il tabellone ha anche una faccia posteriore con tutti gli esagoni numerati da 1 a 6 (si intravede nella foto dei componenti) e servirà per il **gioco in solitario**. Al bordo dello stagno sono disegnate 12 spiaggette dalle quali i nostri tuffatori si lanceranno in acqua per recuperare i “noctiluca”.

Questi ultimi sono costituiti da 104 dadi (12x12x12 mm) di plastica traslucida in **quattro colori**: verde, arancione, blu e viola (26 per ogni colore) che consigliamo di tenere in un sacchetto di stoffa da cui poterli prelevare al bisogno. Qui facciamo la nostra unica critica al gioco, perché il fondo dello stagno è di colore blu e per chi ha qualche problema a distinguere le varie tonalità (una categoria in continuo aumento, purtroppo) diventa molto difficile, se non quasi impossibile in certe

condizioni di luce, distinguere i dadi blu da quelli viola e quindi partecipare al gioco. Per questo abbiamo tolto un punto al voto “Realizzazione”.

Completano la componentistica 4 carte “colore” (una per giocatore: verde, arancione, blu e viola, proprio come i dadi: naturalmente c’è un motivo), 30 carte “vaso” (10 per colore: rosso, marrone e giallo), 12 pedine di legno bianco, 1 tessera esagonale “Primo Giocatore”, un dado D6 di plastica nera (per il gioco in solitario) e 30 gettoni segnapunti in tre colori (giallo, rosso e marrone, con valori 2-3-3-4-4-5-5-6-7-8): sul retro di tutti i gettoni, di colore blu, è stampato il numero “1”.

Il libretto delle regole di **Noctiluca**, tutto a colori ed in italiano, è di 4 pagine appena, la prima delle quali è semplicemente introduttiva mentre l’ultima è dedicata alle regole in solitario: restano quindi solo 2 pagine che si leggono e si spiegano in 10 minuti al massimo.

Discorso dei colori a parte, tutti i componenti sono di buona fattura e perfettamente adatti al compito che dovranno svolgere: anche se non vengono maneggiate eccessivamente si consiglia comunque di imbustare le carte per evitare di danneggiarle o sporcarle, soprattutto quando si fanno giocare dei ragazzini.



Il tavolo pronto per l’inizio della partita.

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver piazzato il tabellone di **Noctiluca** al centro del tavolo si devono pescare casualmente i dadi per posarne cinque su ogni casella del cerchio più esterno e quattro su tutte le altre. Poi si distribuiscono equamente le pedine di legno bianco (3 per giocatore se si è in quattro, 4 se si gioca

in tre, ecc.) ed infine si dividono per colore i gettoni PV creando tre pile separate con valori ascendenti (il 2 in cima e l'8 in basso) da tenere di fianco al tabellone.

Ogni giocatore riceve a caso una delle quattro carte “colore” da non mostrare agli avversari perché essa gli darà PV extra in base al numero di noctiluca di quello stesso colore catturati durante la partita.

Ognuno riceve anche tre carte “vaso” e dovrà sceglierne due (da piazzare coperte davanti a sé) scartando poi la terza sul mazzo.

A questo punto il mazzo di carte “vaso” viene mescolato di nuovo e si formano quattro “mazzetti” coperti, contenenti lo stesso numero di carte: poi si gira la prima carta di ognuno in modo che siano visibili i primi quattro vasi, creando così una “riserva” a disposizione dei giocatori.

Tutti girano a faccia in su le loro due carte vaso ed il più giovane riceve la tessera “Primo giocatore”. Depositi i vestiti al bordo dello stagno i nostri intrepidi tuffatori possono iniziare la loro “caccia”.

Il Gioco

Prima di seguirli nelle acque fredde dello stagno fermiamoci un attimo a guardare le carte “vaso” di Noctiluca, di cui potete vedere alcuni esempi nella foto qui sotto.



Le carte “vaso”.

Ognuna di esse è caratterizzata da:

1. Un simbolo colorato (luna gialla, albero marrone e fiore rosso) che corrisponde al colore dei gettoni PV (rappresentati anch'essi nella carta, attaccati ad un fiocchetto blu).
2. Un numero (1 o 2) che però è presente solo su una parte delle carte: esso indica i PV extra che quel vaso assegnerà al suo possessore una volta riempito.
3. Un certo numero di caselle colorate: quattro nelle carte di valore "0", cinque in quelle da 1 (per esempio la prima in alto a destra nella foto) e sei in quelle da 2 (come l'ultima in basso a destra). Queste caselle dovranno essere coperte con i "noctiluca" (dadi) dello stesso colore.

A turno i giocatori scelgono una delle 12 spiaggette ancora libera e vi pongono una delle loro pedine: ovviamente le spiagge occupate non possono essere più utilizzate dagli altri. Ognuna di esse è adiacente a due esagoni da cui partono due "percorsi" rettilineo di tre o quattro caselle: lo scopo del giocatore è quello di scegliere il percorso giusto (e quindi la spiaggia più opportuna) per raccogliere il maggior numero di dadi colorati che hanno LO STESSO VALORE.



Esempio di scelta dei dadi

Guardiamo per esempio la foto qui sopra: il primo giocatore ha già scelto una spiaggia e deve ora decidere se prelevare dadi dal percorso di destra (di quattro caselle) o da quello di sinistra (tre

caselle). Naturalmente la sua decisione deve essere guidata soprattutto dal numero e dal tipo di caselle colorate da riempire sulle su carte “vaso”: essendo all'inizio il giocatore opterà probabilmente per la soluzione che gli farà raccogliere più dadi.

Il percorso di destra offre 18 dadi (cinque da “6”, 2 da “5”, due da “4”, 2 da “3” tre da “2” e quattro da “1”) mentre quello di sinistra ne possiede 15 (tre da “6”, tre da “5”, 2 da “4”, due da “3”, due da “2” e tre da “1”) ed essendo i suoi vasi ancora vuoti il giocatore scelse in realtà i cinque “6” del percorso di destra. In seguito le decisioni saranno un po’ più complesse, soprattutto fra giocatori “scafati”, perché non solo bisogna prendere il maggior numero di dadi per coprire le caselle ancora vuote dei propri vasi, ma si cerca anche di occupare le spiagge che potrebbero consentire una pesca “troppo” buona agli avversari.

È importante sapere che tutti i dadi raccolti che non possono essere inseriti subito nei propri vasi devono essere passati al giocatore che segue nel turno, il quale potrà metterli sui vasi di sua proprietà o, se anch'essi sono già pieni o non hanno quei colori, li passerà al vicino, ecc. Meglio dunque non... favorire mai gli avversari, a meno di non essere davvero obbligati a raccogliere certi colori per chiudere i nostri vasi di maggior valore oppure per prendere un vaso interessante dalla riserva.



Esempio di vasi durante il gioco.

La foto qui sopra vi mostra un paio di vasi in corso di riempimento durante una partita a Noctiluca: a quello di sinistra mancano solo due “noctiluca” verdi, mentre a quello di destra mancano due viola.

Una volta completato, un vaso viene liberato da tutti i dadi (che ritornano nel sacchetto) e viene messo da parte, coperto, in una pila personale (tutti verranno scoperti al momento del conteggio

finale). Poi il giocatore preleva il gettone più in alto della pila corrispondente: nel nostro esempio dalla pila marrone per il vaso di sinistra e da quella rossa per il vaso di destra. Infine prende subito un altro vaso, a sua scelta, da una delle quattro pile della “riserva” di fianco al tabellone

Quando i giocatori hanno usato tutti i pedoni il gioco si arresta per qualche istante: si raccolgono e si mescolano bene tutti i dadi (per questo consigliamo un sacchetto) e si distribuiscono di nuovo sul tabellone esattamente come nella prima manche: 5 per casella all'esterno e 4 all'interno. Non vengono naturalmente distribuite carte ai giocatori, che conservano quelle che hanno in “lavorazione” davanti a loro: il turno però cambia e diventa Primo Giocatore chi ha giocato per ultimo nella prima manche, inoltre il “giro” ora è al contrario (in senso antiorario, in modo che il penultimo della prima manche ora possa giocare per secondo, ecc.).



I dadi.

Tutti raccolgono i loro pedoni e si ricomincia nuovamente tutto il procedimento, con il vantaggio che i giocatori hanno già dei vasi in riempimento e possono scegliere con maggiore cognizione i percorsi più “ricchi” per completarli rapidamente ed acquisirne dei nuovi.

Quando anche la seconda manche arriva al termine (di nuovo tutte le pedine sono sulle spiagge) il gioco finisce e si effettua il conteggio dei punti.

Per prima cosa bisogna attribuire i gettoni PV rimasti in tavola: per farlo si guarda a chi ha la maggioranza di ogni colore. A quel giocatore vengono consegnati TUTTI i gettoni PV residui di quel colore, girati però sul dorso a mostrare il valore 1 PV ciascuno. Per chiarire meglio questo conteggio facciamo un altro esempio con l’aiuto della fotografia qui sotto:



Attribuzione dei gettoni PV.

Il giocatore “blu” (con tre gettoni gialli ed uno marrone) si aggiudica i gettoni gialli rimasti (4 PV); al “verde” vanno invece i gettoni rossi (6 PV); all'arancione i 6 PV dei gettoni marroni; al viola, che non aveva maggioranze, nessun PV extra.

A questo punto ogni giocatore scopre tutte le carte acquisite durante la partita e somma i PV dei gettoni a quelli stampati sui vasi da lui riempiti. Infine, come avevamo anticipato, ogni giocatore riceve un bonus di 1 PV per ogni casella dei vasi da lui riempiti che ha il colore della carta ricevuta ad inizio partita (e tenuta segreta). Questi PV vanno ovviamente aggiunti al totale.



Caselle bonus per l'arancione.

Il giocatore “arancione”, per esempio, riceverà 6 PV bonus, come si vede nella foto qui sopra. Divertitevi a calcolare i PV bonus dei suoi avversari, se volete, guardando la foto precedente.

Ovviamente il giocatore col punteggio totale più alto verrà proclamato vincitore



Le pedine dei “tuffatori”

Qualche considerazione strategica

Dopo il primo “giro” di tuffi (cioè quando tutti hanno giocato una sola pedina) è bene dare un’occhiata interessata alle varie possibilità di raccolta, soprattutto perché alcuni colori potrebbero scarseggiare: terminare la manche con un vaso a cui manca un solo dado perché non ce ne sono più di quel colore sul tabellone è una vera iattura e costringe poi nella nuova manche a chiudere il vaso regalando quasi certamente qualche dado al vicino.

Nella scelta dei vasi cercate di concentrarvi su due dei tre colori al massimo, scegliendo in seguito i nuovi vasi in base alla vostra scelta iniziale: nella prima manche i vasi con valore “2” (che hanno sei caselle colorate) sono sicuramente da preferire perché il loro completamento è quasi certo, ma nella seconda manche meglio scegliere vasi leggeri da quattro caselle soltanto (naturalmente nei colori che avete deciso) per essere quasi certi di completarli e quindi di guadagnare preziosi gettoni, buoni non solo per i PV , ma anche per ottenere il bonus di maggioranza a fine partita.

Prendere vasi da “2” nella seconda manche DOPO il primo giro di tuffi è ancora più sconsigliato perché in due turni è molto difficile coprire SEI caselle con tre colori diversi, a meno che quelli che avete nel vaso non siano ancora abbondantemente disponibili sul tabellone. Ribadiamo quindi che secondo noi è meglio tentare la sorte con un paio di vasi da quattro caselle e con colori diversi (per massimizzare la raccolta) che possono comunque farvi ottenere uno o due gettoni PV extra.



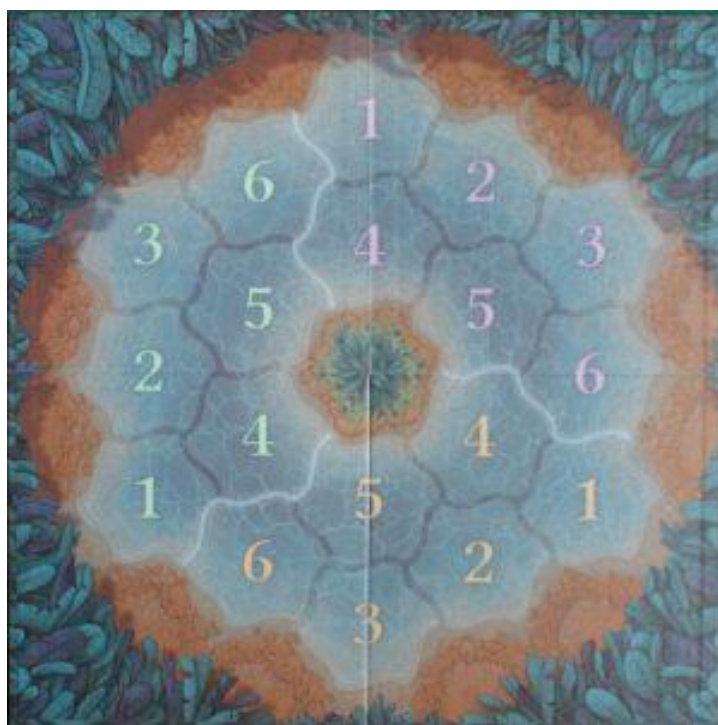
Le carte “colore” assegnate segretamente ai giocatori ad inizio partita.

Dare sempre la precedenza (pur restando se possibile nei colori scelti) ai vasi che hanno più caselle del vostro “colore di base”: fare 6-8 PV bonus a fine partita è spesso indice di vittoria... o quasi, se si sono seguiti i consigli dati sopra.

Notare che il cambio di “giro” della seconda manche è importante: non dimenticatelo (cosa successa purtroppo un paio di volte nei nostri primi test: tutti erano così concentrati sul gioco da dimenticare questa regola) perché essa equilibra molto bene il gioco soprattutto nelle scelte iniziali della manche, quando il tabellone è ancora completamente pieno.

Il gioco “in solitario”

Due note infine sul gioco in solitario di **Noctiluca**, cui avevamo accennato all'inizio: le regole sono contenute nella quarta ed ultima pagina del regolamento e prevedono di utilizzare il retro del tabellone, dove tutte le caselle sono numerate da 1 a 6, come si vede dalla foto qui a destra.



Il tabellone per il gioco in solitario: è stampato sul retro e, come si vede, tutte le sue caselle hanno un numero.

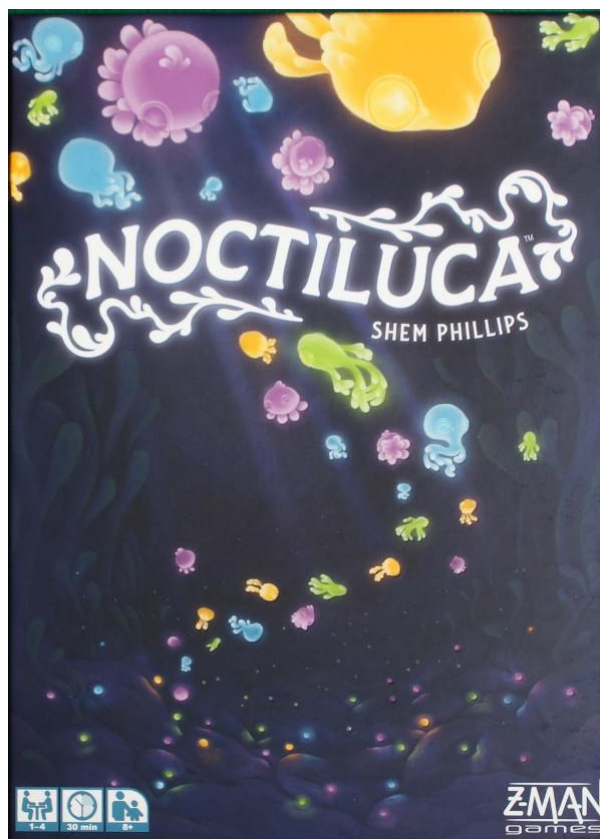
La distribuzione dei dadi sul tabellone viene fatta come nel gioco base ed il giocatore pesca due carte “vaso” dal mazzo, ma tutto il resto cambia: innanzitutto non si fanno più i quattro mazzetti della “riserva”, ma uno solo a faccia in giù e quando si completa un vaso bisogna pescare le prime due carte, sceglierne una e rimettere l'altra sotto, coperta;

la tessera Primo Giocatore viene collocata sull'isolotto al centro dello stagno, con la “freccia” puntata in alto; entra in gioco anche il dado nero, da usare per le “tempeste” e da piazzare a fianco del tabellone.

Il giocatore inizia per primo e gioca come al solito, ma se deve passare dei dadi li mette invece accanto al dado nero (saranno PV negativi al termine). Dopo la sua mossa arriva una "tempesta": si scarta la prima carta vaso del mazzo (guardandone il colore e mettendo il corrispondente gettone più in alto della pila accanto al dado nero), poi si tira il dado togliendo dal tabellone tutti i “noctiluca” della casella corrispondente al risultato (se c'è) della fila indicata dalla freccia sulla tessera sull'isolotto che viene subito girata in senso orario di un lato in modo da indicare il percorso successivo (sempre di due caselle).

Al termine della prima manche il giocatore prenderà le sei pedine scartate all'inizio e continuerà il gioco (senza poter utilizzare naturalmente le spiagge usate durante la prima manche, visto che quelle pedine non si tolgono dal tabellone).

Al termine della seconda manche si effettuano i soliti calcoli per le maggioranze (confrontandosi con i gettoni del dado nero) e per i vasi riempiti, poi però bisogna sottrarre i PV bonus dei gettoni posseduti dal dado nero ed 1 PV per ogni noctiluca che gli è stato “passato” durante la partita. Se il totale è superiore o uguale ad “1” il giocatore vince (ma non è facile...) e magari poi ci riproverà in seguito per superare il suo ultimo punteggio.



La scatola

Considerazioni finali

Noctiluca è veramente un gioco PER TUTTI: alla facilità di apprendimento si uniscono infatti le decisioni tattiche sul “dove” posare i propri pedoni per massimizzare la raccolta, cosa non troppo difficile nemmeno per dei ragazzini, perché devono limitarsi a contare i dadi che hanno lo stesso numero ed a verificare quali colori mancano ai loro vasi.

I giocatori più esperti invece oltre a verificare le varie soluzioni di ... raccolta cercheranno sempre di mettere i bastoni fra le ruote agli avversari andando ad occupare le “loro” spiagge e faranno bene attenzione a non raccogliere mai più dadi del necessario per non regalarne qualcuno ai vicini.

La durata contenuta, dai 25 ai 35 minuti appena, lo rende un piacevole filler sia in attesa che arrivi il resto del gruppo per un gioco più impegnativo, oppure a fine serata, prima di tornarsene a letto.

Noctiluca, in definitiva, è un titolo che tornerà spesso sul tavolo, anche con persone quasi refrattarie al gioco, per la sua immediatezza e la meccanica semplice ed efficace, facilmente assimilabile da tutti e tutti quei dadi colorati.

Purtroppo difficilmente potrà essere giocato da chi soffre di daltonismo, anche se in forma leggera, a meno che l'illuminazione non sia veramente molto forte.

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