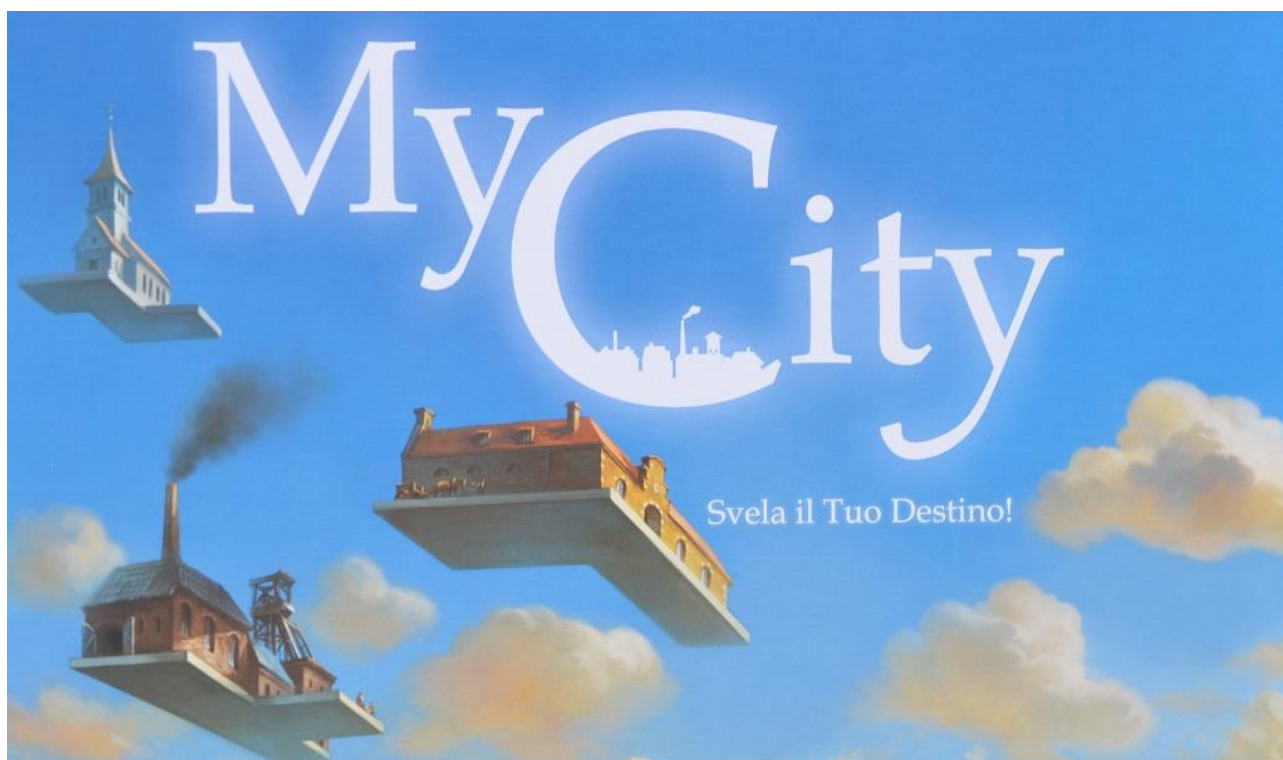


MY CITY

Costruite la vostra città ideale con dei polimini



Introduzione

Anche Reiner Knizia non ha saputo sottrarsi al “fascino” dei giochi di tessere alla "Tetris" (magistralmente sfruttato dal “collega” Rosenberg) e neppure alla nuova moda “Legacy” che obbliga i giocatori a modificare i materiali del gioco al termine di ogni partita.

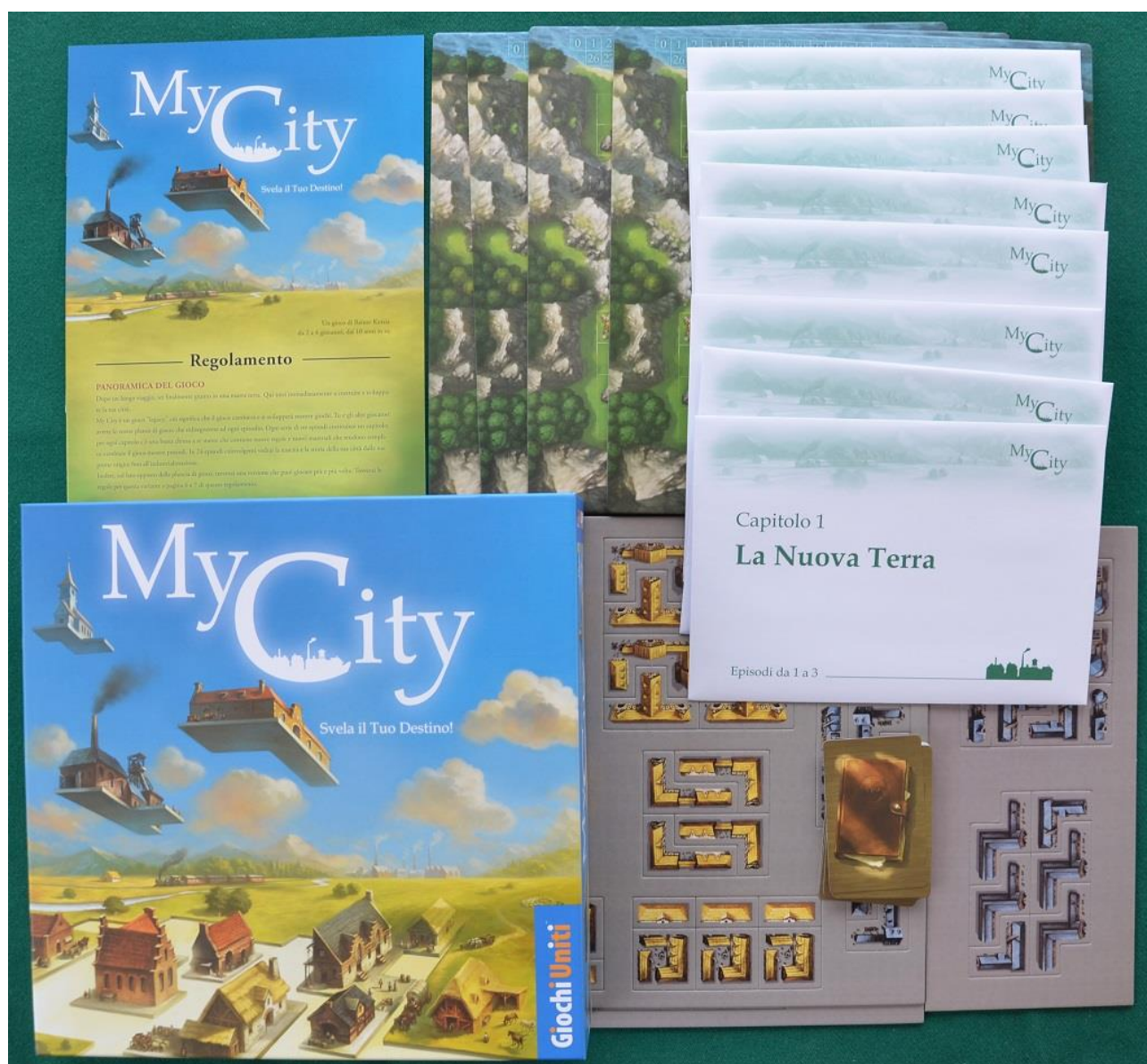
Ecco dunque arrivare sui nostri tavoli **My City** (edito in Italia da Giochi Uniti), un invito per 2-4 giocatori (da 10 anni in su) a cimentarsi con queste meccaniche, costruendo da zero, e personalizzando in seguito, la “loro” cittadina.

Il gioco si sviluppa in 8 diversi “Capitoli”, ognuno dei quali è formato da tre “Episodi”: tutti seguono ovviamente una serie di regole base, ma ogni singolo episodio aggiunge “qualcosa” alla saga (regole specifiche, calcolo dei punti, nuove tessere, nuove carte, ecc.).

A chi fosse poi refrattario al “Legacy”, con tanto di orticaria al solo pensare di scrivere sulla plancia con un pennarello o attaccare degli adesivi permanenti, viene comunque data la possibilità di giocare a **My City** utilizzando il retro della plancia (che resterà infatti sempre uguale).

Ricordo infine che questo gioco è stato fra i tre finalisti dello Spiel des Jahres 2020 (insieme a Nova Luna e Pictures, che poi ha vinto il premio).

Unboxing



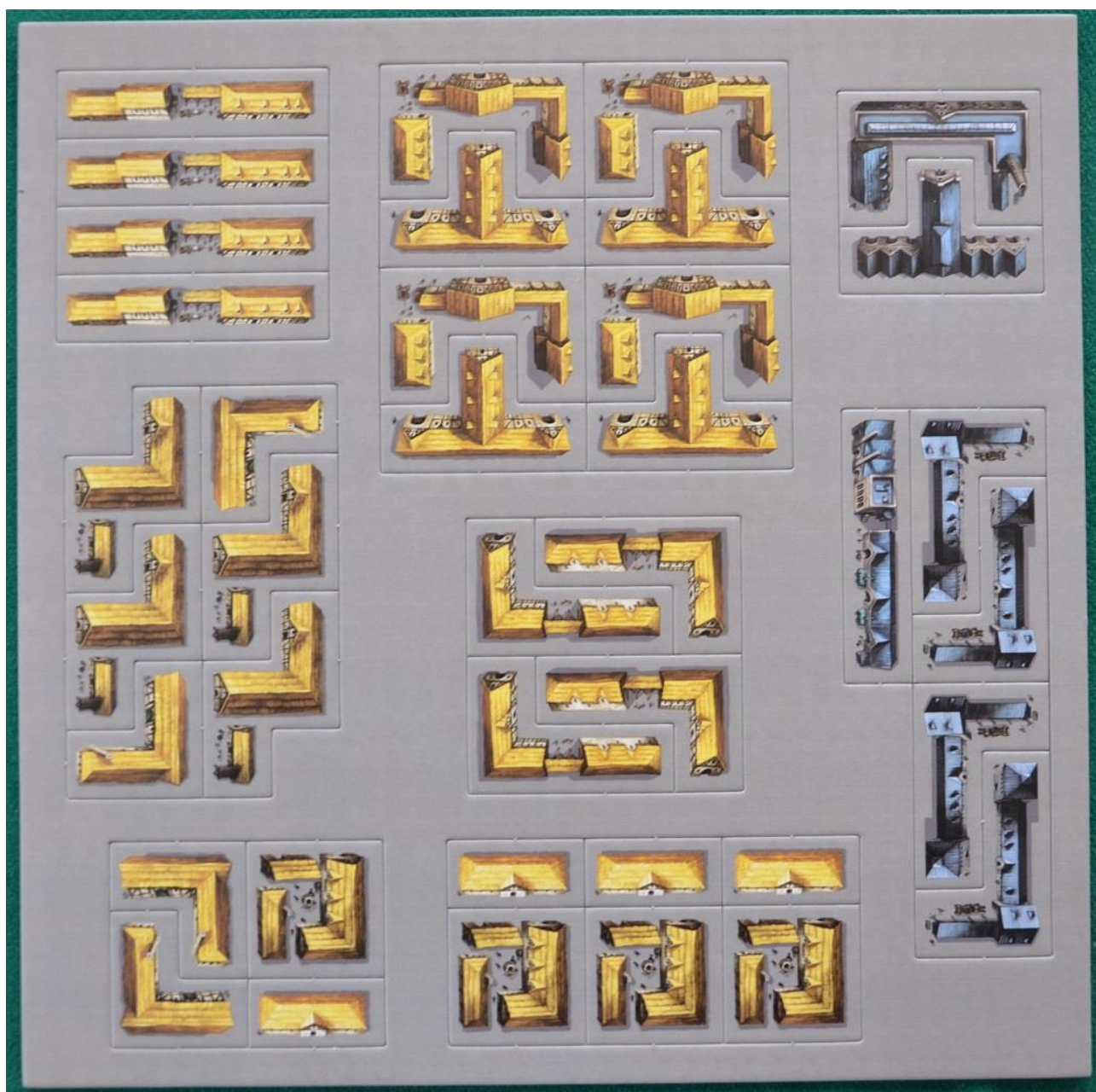
I componenti.

Aperto la scatola di **My City** scopriamo per prima cosa le quattro grandi plance quadrate (280x280 mm), stampate su entrambi i lati: il “Lato A” si userà per le partite “Legacy” e quindi appare molto “spoglio”, ma sarà arricchito con vari elementi nel corso della saga; il “Lato B” invece è chiamato “Eterno” perché non cambia mai, anche se le regole spiegano che per poterci giocare è necessario conoscere le indicazioni supplementari dei primi 10 episodi.

Ed infatti nella scatola troviamo 8 buste bianche sigillate: ognuna di esse costituisce un “capitolo” del gioco “Legacy” e viene utilizzata per tre diversi episodi: senza anticipare nulla che possa guastare la sorpresa ai nostri lettori diciamo semplicemente che in ogni busta sono inseriti materiali aggiuntivi ed un aggiornamento delle regole, ed in particolare il modo con cui si possono fare i Punti Vittoria (PV).

Completano la confezione tre fustelle di cartone da cui dobbiamo estrarre i 96 “edifici” (polimini di 3-4-5 quadretti, in varie forme) un mazzo di 24 carte (56x87 mm) e 4 cubetti bianchi da utilizzare

come segnapunti. Ed in questo **My City** si differenzia da tanti altri giochi dello stesso tipo perché le tessere i possono usare solo da un lato (sul retro c'è semplicemente un simbolo).



I componenti sono tutti robusti e di buona qualità: l'artista che li ha disegnati è Michael Menzel (uno dei più noti nel nostro "piccolo mondo" ludico) e contribuiscono notevolmente a creare l'atmosfera giusta. Fate solo attenzione a staccare le tessere con precauzione, magari aiutandovi con un cutter.

Preparazione (Set-Up)



Set-up per una partita a quattro giocatori.

La preparazione di una partita di **My City** è molto veloce: ogni giocatore prende una plancia e posa il cubetto segnapunti sulla casella 10 del relativo tracciato. Poi sceglie un set di tessere: questi ultimi sono tutti uguali e si differenziano solo per il simbolo sul retro, identico a quello della plancia scelta: Aquila, Cervo, Lupo e Orso.

Si mescola il mazzo delle carte e si posa coperto sul tavolo. Infine si apre la busta del capitolo da giocare e si estraggono i materiali, leggendo attentamente le regole specifiche per sapere se e in cosa si differenzierà la partita dalle precedenti.

Questo è tutto, e siamo quindi pronti per iniziare.

Il Gioco



Le carte.

My City si gioca a turni: all’inizio di ognuno di essi viene mostrata una carta “edificio” e tutti i giocatori posano contemporaneamente sulla loro plancia l’edificio indicato, facendo attenzione alle seguenti regole di base:

- (1) – La prima tessera della partita deve essere giocata adiacente al fiume;
- (2) – Le tessere successive devono avere almeno un lato adiacente ad un’altra tessera già sulla plancia (l’adiacenza con un angolo quindi non vale);
- (3) – Le tessere non possono mai essere posate attraverso il fiume;
- (4) – Nessuna tessera può essere sovrapposta ad un’altra né uscire fuori dalla griglia quadrettata della plancia;



La plancia sul lato “Legacy”.

Visto che l’abbiamo appena nominata diamo un’occhiata proprio alla plancia “legacy” di **My City**: come si vede dalla foto qui sopra essa è composta da una griglia di 11x11 quadretti (dimensioni 18x18 mm) sulla quale sono disegnati alcuni elementi di paesaggio. Al centro scorre un fiume che bordeggia i lati di alcuni quadretti; a sinistra c’è una piccola montagna (sulla quale non si può costruire) mentre a destra vediamo gli ultimi lembi di una foresta (ed anche su questi quadretti non si può costruire). In alto ci sono la pista dei PV (il cubetto segnapunti verrà posizionato sul n° 10) ed un tracciato del “progresso”, formato da una serie di cerchi, che servirà a seguire le vostre performances per tutta la saga.

L’area sulla quale potremo creare la nostra città è quella di colore verde chiaro, con alcuni quadretti già occupati da alberi o rocce: durante la partita dovremo fare attenzione a non coprire i primi (ogni albero visibile aggiunge normalmente 1 PV al nostro punteggio) ma faremo il possibile per coprire i secondi (ogni roccia visibile ci toglie di solito 1 PV). Dei minuscoli quadratini bianchi sono

stampati sulla maggior parte dei quadretti verdi: serviranno come base per attaccare gli adesivi “Legacy” durante la saga e trasformare così perennemente l’aspetto della plancia.



La dotazione individuale di tessere per il primo capitolo.

Ogni giocatore riceve un set di tessere costituito da tre serie uguali di polimini (li vedete tutti nella foto qui sopra) che si differenziano fra loro solo per il colore: giallo, rosso e blu. Nel primo capitolo i colori non vengono presi in considerazione, ma in seguito (e nel gioco eterno) avranno una parte importante per incrementare il punteggio. Tenete tutte le tessere scoperte sul tavolo, possibilmente divise per colore, in modo da vederle bene con una sola occhiata: questo vi faciliterà la scelta.

Ma torniamo alla nostra partita perché è venuto il momento di girare la prima carta e di iniziare a costruire la città dei nostri sogni: guardiamo il disegno stampato sulla carta, cerchiamo la tessera corrispondente e posizioniamola sulla griglia, ricordando che almeno un lato deve essere adiacente al fiume.

Si segue la stessa procedura con le tessere successive, ricordando che ognuna di esse deve avere obbligatoriamente almeno un lato adiacente ad un'altra piazzata in precedenza.



La plancia dopo le prime fasi della partita: notare la tessera blu a “zeta” che è l’unica adiacente al fiume perché è stata giocata per prima.

My City è un gioco semplice da capire e soprattutto non è complicato piazzare delle tessere sulla griglia, anche se bisogna ricordarsi che la sequenza con cui escono le carte (completamente aleatoria) potrebbe condizionare il vostro gioco: cercate quindi di tenere sempre aperto il maggior numero di “opzioni” per non trovarvi poi nell’impossibilità di posare le tessere più ingombranti per mancanza di spazio o perché c’è il fiume di mezzo.

Le regole non impongono un limite di tempo, tuttavia è bene concordare con i giocatori un massimo consentito per evitare di prolungare immotivatamente una partita se qualcuno che se la prende troppo comoda nella ricerca del modo “perfetto” di inserire una tessera. Non c’è bisogno di una clessidra ma se c’è qualche “lumacone” al tavolo meglio spronarlo fin dall’inizio. In una sessione è possibile cimentarsi in tutti e tre gli episodi di un Capitolo (normalmente ogni episodio può durare 20-30 minuti), ma se una partita si fa troppo lunga la cosa diventa impossibile.

Si continua così (girando carte e posando le tessere che appaiono) fino all’esaurimento del mazzo e naturalmente può succedere che un giocatore non sia in grado di inserire una tessera sulla sua plancia per mancanza di spazio: in tal caso può rinunciare al piazzamento, ma viene penalizzato di 1 PV. Se invece il giocatore dichiara di “ritirarsi” definitivamente dalla partita può smettere di giocare e non riceve alcuna penalità.

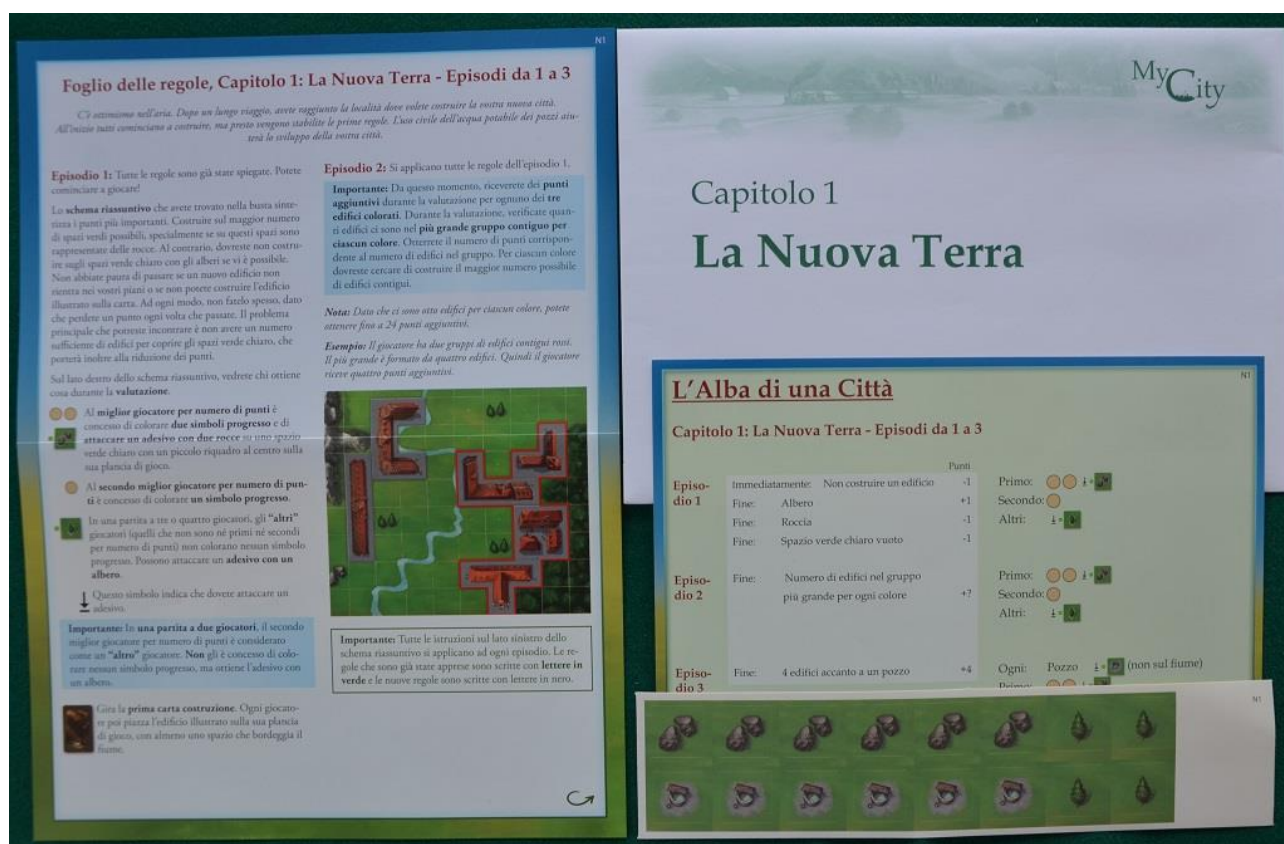


La plancia personale al termine del primo Episodio ... ma abbiamo barato un po' nel disporre gli

edifici: difficilmente infatti si arriverà ad una composizione così senza una sequenza ottimale delle carte.

L'ordine con cui "usciranno" gli edifici dipende dai capricci della sorte dopo aver mescolato il mazzo, quindi tutti dovranno cercare piazzare intelligentemente i loro edifici per non trovarsi poi con troppi spazi inutilizzabili: inizialmente sulla plancia sono stampati solo 5 alberi e 5 rocce, quindi non ci sono particolari problemi di inserimento, salvo naturalmente una cattiva sequenza di uscita delle carte.

In seguito però chi vince un Episodio viene leggermente "penalizzato" con l'aggiunta di adesivi negativi (come le rocce) mentre chi perde attaccherà degli alberelli che gli permetteranno di guadagnare qualche punto extra: con l'aggiunta di nuovi elementi le cose si faranno via via più complesse e proprio per questo motivo l'autore consiglia di giocare ogni capitolo sempre con le stesse persone, se possibile, perché l'esperienza acquisita in una partita sarà utile anche in seguito.



L'apertura della prima busta: Capitolo 1 - Episodi 1-2-3.

Tranquilli, non vi anticiperemo nulla di quanto è inserito nelle varie buste del gioco: la n° 1 (La nuova Terra) dovreste comunque aprirla tutti per prima, per cui possiamo anche mostrarvi il suo contenuto. Come vedete sulla sinistra c'è un foglio con le regole specifiche di questo capitolo (episodio per episodio) mentre a destra una tabella mostra premi e penalità in base alla classifica finale. Nel nostro caso viene fornito anche un foglietto di adesivi con rocce, alberi e pozzi.

Come abbiamo anticipato alla fine di ogni Episodio di **My City** si calcolano i Punti Vittoria (PV) guadagnati sommando al valore del marcatore il numero di caselle rimaste scoperte che mostrano un albero (+1 PV per ognuno) e sottraendo -1 PV per ogni roccia ed ogni casella verde rimaste scoperte. Se torniamo dunque per un attimo alla foto della plancia completata potremmo farne il conteggio:

- (a) – Il giocatore non aveva saltato un solo turno (rimanendo dunque a 10 PV);
- (b) – Ha lasciato visibili i 5 alberi (+5 PV) e sale dunque a 15 PV;
- (c) – Ci sono però 4 quadretti verdi rimasti scoperti (-4 PV) per un punteggio finale di 11 PV.

Naturalmente la situazione appena vista è stata creata apposta per fare un esempio: infatti in nessuna delle nostre “prime partite” (fatte con tavoli e persone diverse) qualcuno è mai riuscito ad arrivare così in alto. Ma supponendo per un attimo che sia reale e nella certezza che il giocatore abbia vinto la partita, le regole dell’Episodio 1 gli assegnano 2 Punti Progresso (PP), e può dunque cancellare i primi due pallini (alla sinistra dell’omonimo tracciato sulla sua plancia); ma lo obbligano anche ad attaccare una roccia in più sulla sua griglia. Il secondo giocatore riceve 1 PP mentre il terzo deve attaccare un nuovo albero. Ed è proprio in questo modo che il gioco tende ad auto-equilibrarsi.

Commenti finali



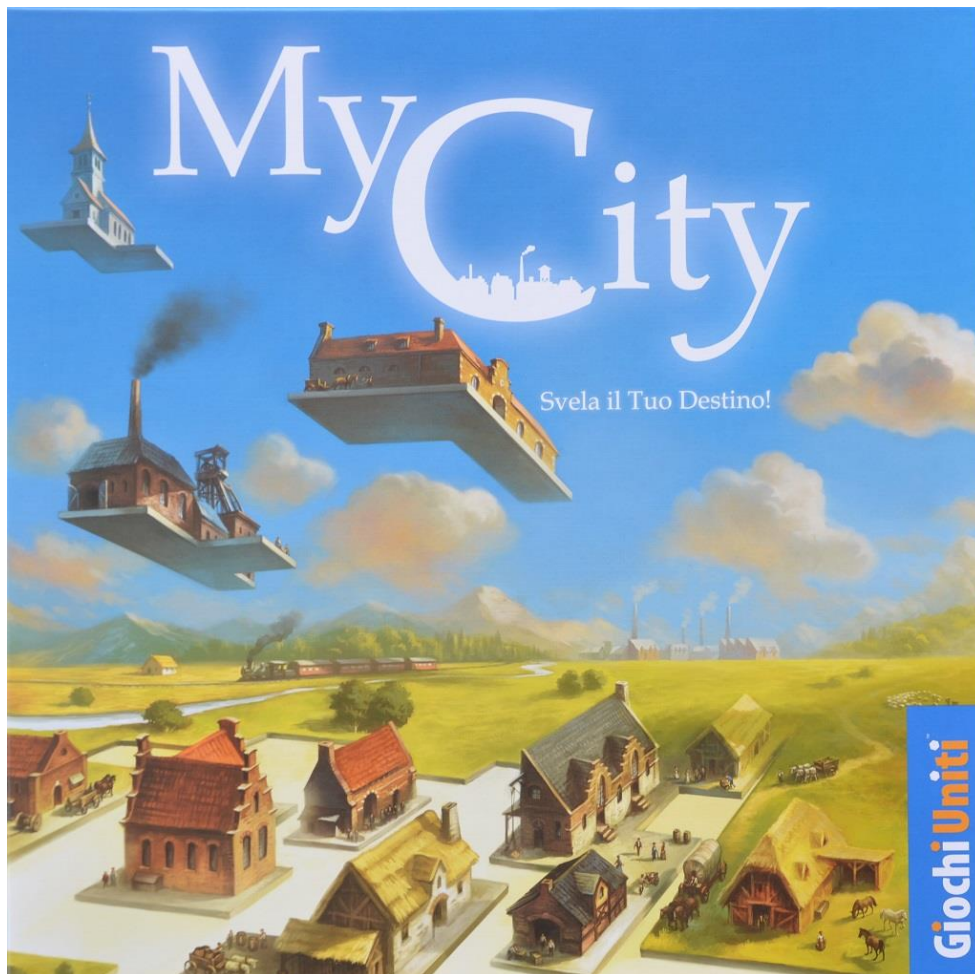
La plancia sul lato B, immutabile.

Il lato B della plancia di **My City** viene usato per partite estemporanee ed è indipendente dai Capitoli già fatti (anche se l'autore consiglia di arrivare almeno al quarto prima di usarla, in modo da conoscere tutte le regole extra ed i nuovi elementi presenti sulla mappa): essa riproduce approssimativamente la plancia che potrebbe corrispondere all'episodio 10 del gioco "Legacy" e bisognerà scartare qualche tessera prima di iniziare a giocare.

Come vedete i contorni esterni alla griglia sono stati riempiti con una più ampia scenografia, mentre all'interno appaiono due nuovi elementi: il "pozzo" (che darà 4 PV extra se i suoi quattro lati sono stati riempiti con edifici) e due "miniere d'oro" (che assegnano 3 PV extra nel momento in cui sono entrambe coperte da tessere).

Nel momento in cui scriviamo queste note non abbiamo ancora completato tutti i Capitoli (e ci siamo quindi trattenuti dall'andare a guardare il contenuto delle ultime buste) ma nei primi abbiamo trovato nuove tessere, nuove carte, nuovi adesivi e addirittura dei m.... no, abbiamo detto niente anticipazioni e quindi sta a voi andare a verificare di persona.

My City è un gioco adatto a tutti: solo qualche giocatore "esperto" ha declinato il nostro invito a fare un test adducendo la scusa che a Tetris ci giocava già da ragazzino sul suo computer, ma chi non ha avuto pregiudizi poi alla fine si è divertito. Avendo impegnato giocatori diversi su diversi tavoli abbiamo dovuto utilizzare delle plance già in costruzione, quindi man mano che si procedeva le spiegazioni si allungavano un pochino per illustrare gli elementi e le regole aggiuntivi, ma tutto sommato non abbiamo avuto problemi particolari.



La scatola di My City.

È chiaro che la “sorte” può avere un impatto importante sulla partita: per esempio se escono una dietro l’altra le tre carte “Edificio a C”, e tutte nelle ultime mosse, i giocatori saranno spesso costretti a rinunciare ad un paio di esse per mancanza di spazi adeguati; oppure se avete lasciato lo spazio giusto per chiuderlo in seguito con un “angolo” ed un “quadrato” (per esempio) ma escono tutti quando ancora non avete un edificio adiacente, beh, difficilmente riuscirete poi a tappare il buco; ecc.

La posa delle tessere deve essere fatta sempre “a ragion veduta”, per cercare di non lasciare “buchi” ma anche per coprire ogni volta la maggiore superficie possibile ed avere così valide alternative ad ogni nuova carta girata: a volte tenere ben compatte le tessere iniziali non basta a vincere per l’impossibilità di posarne in seguito alcune complesse che non trovano più spazio adeguato.

Giocatore avvisato...

Si ringrazia la ditta GIOCHI UNITI per averci fornito una copia di valutazione.