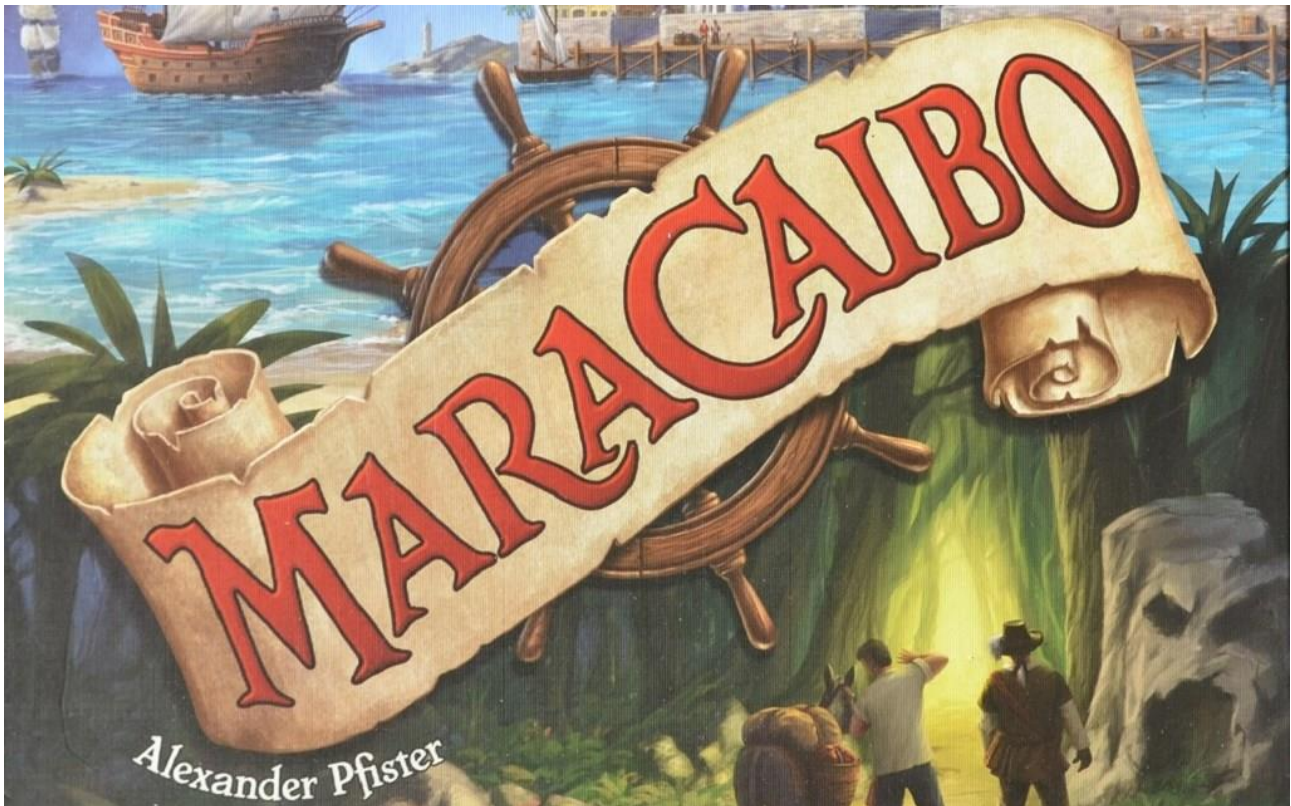


MARACAIBO

Commercio, esplorazione e saccheggio nel Mar dei Caraibi



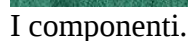
Introduzione

Maracaibo, grande porto sul mare dei Caraibi, fu fondata nel 1529 dal conquistador tedesco Ambrosio Alfinger ed è oggi la seconda città del Venezuela, con 1.700.000 abitanti. Ha un clima davvero torrido, con temperature che arrivano a 38-40°C anche in inverno ed è famosa, per lo meno qui da noi, soprattutto per la lunga serie di attacchi e saccheggi (veri e romanzati) subiti da parte dei pirati delle Antille (e chi ha letto il Corsaro Nero di Emilio Salgari sa di cosa parliamo, per non citare il famoso Olonese che per primo la conquistò) oltre che... per la celebre canzone di Luisa Colombo (za za!).

Ed è proprio in questo clima torrido che ci accingiamo a provare l'ultimo "cinghialone" di Alexander Pfister, **Maracaibo**, edito da Game's Up, per 1-4 giocatori (da 14 anni in su: l'età indicata sulla scatola, 12+, ci sembra un po' ottimistica) pronti a passare almeno 150 minuti (ed anche qualcosa di più nelle prime 2-3 partite) viaggiando con un galeone nel Mare dei Caraibi, esplorando la costa nord del Venezuela e barcamenandosi per ottenere delle "marche di corsa" da spagnoli, francesi e inglesi e saccheggiare in loro nome le colonie dei nemici.

Diciamo subito che a noi il gioco è piaciuto molto, anche se ci ha fatto sgobbare davvero tanto per studiare delle regole che, a nostro parere, non sono proprio il massimo della chiarezza: con dei "gioconi" come questo l'attenzione al regolamento dovrebbe essere come minimo raddoppiata. Alla fine abbiamo deciso di "condensare" le regole principali su delle tabelle per facilitare lo schieramento iniziale e riassumere sia la sequenza di gioco (se pensate che vi possano interessare le trovate qui: <https://www.bigcream.it/it/Accessori/?gioco=maracaibo>).

Unboxing



Il tabellone ci mostra l'area dei Caraibi, con l'isola di Cuba in alto e la parte nord della costa venezuelana in basso, con Maracaibo proprio al centro. Su questa mappa sono stampati due percorsi: uno marittimo, costituito da 20 cerchietti che simboleggiano porti maggiori e città più piccole dove mandare i nostri galeoni per commerciare o... depredare, ed uno terrestre che si snoda nella giungla costiera e sul quale muoveremo gli Esploratori.

Ci sono poi ben 265 carte (delle dimensioni di 58x88 mm) di cui parleremo più avanti, 24 tessere “Missione”, 25 Tessere “Combattimento”, 13 tessere “Città”, una manciata di cubetti in tre colori (blu per la Francia, rossi per la Spagna e bianchi per l’Inghilterra), un mucchietto di dobloni (da defustellare), un altro con dei dischetti di legno marrone, ecc.



La plancia dei Giocatori.

Ogni giocatore riceve una plancia “nave”, una scheda sommario ed una serie di segnalini di legno: un galeone, un Esploratore, 8 marinai/corsari, 2 gettoni per il tracciato dell’Influenza, 1 per segnare i Punti Vittoria (PV) e 3 cubetti “Indicatore”.

I materiali sono tutti molto buoni, partendo dalle carte plastificate e lavabili, adatte quindi ad un uso prolungato (ma non dimenticate il nostro abituale consiglio di proteggerle comunque con delle bustine trasparenti). Staccate poi con calma, e con l’aiuto di un cutter, tutte le tessere dalle rispettive fustelle e dividetele in vari sacchetti.

Preparazione (Set-Up)

Ci sono due modi di affrontare **Maracaibo**: “Campagna” o “Gioco Singolo”. Il primo utilizza apposite carte “Storia” (con istruzioni specifiche) e permette di modificare il tabellone con delle tessere “Legacy” in modo che, nelle partite successive, ci sia sempre qualche nuovo elemento (ma non temete, tabellone, plance e altri componenti non subiranno mai modifiche definitive e si potrà tornare sempre al gioco base).



Il tabellone di Maracaibo.

Il secondo è quello che vi raccontiamo in questa recensione: esso utilizza il tabellone standard e senza aggiunte, anche se dovremo comunque decidere se giocare in maniera “facile”, “media” o “difficile”. Scelta la carta relativa (quella da noi usata è la n° 75, come consigliato dalle regole) seguiamo le sue istruzioni per piazzare le prime tessere “Missione” di fianco alle caselle indicate.

Poi mettiamo in tavola le tessere città, in base al numero dei partecipanti: esse si aggiungono a quelle già stampate e servono sia per commerciare che per effetti specifici. A questo punto, e se non lo avevate già fatto, bisogna per prima cosa mettere da parte le carte per il gioco in solitario, poi occorre separare le carte “Progetto” in due mazzi: uno con quelle che hanno un contorno marrone ed uno con bordo chiaro. Mescoliamoli bene e poi diamo 8 carte “marroni” ad ogni partecipante: subito dopo preleviamo a caso 40 carte dal mazzo “chiaro”, mescoliamolo alle carte scure rimaste e scopriamo le prime quattro di fianco al tabellone.



Esempio di carte Progetto.

Queste carte sono il cuore di **Maracaibo** ed una volta attivate assegnano effetti (istantanei, permanenti o speciali) a chi le ha giocate: la prima in alto a destra nella foto, per esempio, è il “porto” e chi la gioca ottiene subito un gettone “Sinergia” con il simbolo dell’ancora, poi fa avanzare il marcatore del tracciato PV di 4+2 caselle se il giocatore possiede già i due gettoni indicati; la terza in alto (Costruttore di navi) regala un gettone “costruttore” e fa posizionare uno dei propri marinai sulla casella 10 del percorso marittimo: quando il nostro galeone si fermerà in quel luogo il giocatore potrà attivare la carta ricevendo 2 dobloni, togliendo un gettone dalla nave ed eseguendo due azioni villaggio; ecc. Tutte le carte hanno inoltre una casella sulla sinistra che mostra una merce e una materia prima da usare durante la fase di commercio o di esplorazione.

I giocatori prendono anche 24 dischetti di legno marrone e li piazzano, due a due, sopra i 12 cerchietti gialli della loro plancia: durante la partita ci saranno azioni ed effetti che permetteranno di togliere qualche dischetto, liberando così gli effetti delle caselle sottostanti. Guardiamo per esempio la fotografia qui sotto, scattata verso la fine di una partita:



La plancia a fine partita.

Noterete che sulla plancia ci sono già 9 caselle libere che hanno permesso al giocatore di sfruttare i loro effetti speciali. Per i più curiosi anticipiamo che in basso si possono vedere tre tessere “missione”, che al centro c’è una pila con 7 tessere “combattimento” e in alto (nella zona chiamata “pianificazione”) alcune carte pronte per essere acquistate e giocate.

Avevamo anticipato che ad ogni giocatore erano state date 8 carte “Progetto”: tutti devono tenerne quattro in mano, metterne una sul primo spazio disponibile della zona di “pianificazione” e scartare le rimanenti tre. Ognuno riceve anche DUE carte “carriera” (quelle con la bandiera sul retro) e ne sceglie una scartando la seconda: esse indicano TRE obiettivi da raggiungere per diventare “ammiraglio” (e guadagnare ovviamente dei bonus extra) e danno quindi una indicazione ben precisa sulla strategia iniziale da utilizzare in partita. Ogni obiettivo raggiunto libererà inoltre un marinaio extra (tutti partono con 2 marinai sulla nave, tre sulla carta carriera e tre fuori mappa, in una riserva provvisoria) che verrà subito aggiunto a quelli disponibili sulla plancia.

Posizioniamo il nostro galeone sulla casella dell’Havana e l’esploratore nella prima casella del sentiero sulla costa e, come ultimo atto, prendiamo a caso quattro carte “Edificio di prestigio” da posizionare accanto alla mappa, con la prima a sinistra scoperta. Mandando in seguito un marinaio sopra questa carta (cosa probabile solo verso la fine perché il “costo” da pagare è piuttosto elevato) si otterranno PV supplementari nel conteggio finale.

Siamo finalmente pronti per giocare a **Maracaibo**.



Esempio di carte “Edificio di Prestigio” e “Carriera”, con i rispettivi obiettivi.

Il Gioco

Permetteteci una premessa: questo non è un “tutorial” e quindi non entreremo nei minimi dettagli del gioco, non solo per non annoiare chi ci legge, ma anche, e soprattutto, perché vorremmo dare semplicemente un’idea generale del suo funzionamento in modo che i lettori capiscano che gioco hanno davanti e possano giudicare se fa al caso loro.

Cominciamo dunque indicando quali sono le azioni del giocatore quando arriva il suo turno:

- (1) – Per prima cosa si deve muovere il suo galeone da un minimo di 1 casella ad un massimo di 7: il galeone si sposta lungo il percorso tratteggiato e può scegliere quale strada prendere ad ogni bivio;
- (2) – Si eseguono poi un’azione PRINCIPALE (le vedremo fra un attimo) ed eventuali altre azioni GRATUITE (se il giocatore ne ha i mezzi);
- (3) – Infine si ripristina la mano di carte (sono 4 all’inizio, ma possono diventare 6 sbloccando un’apposita casella sulla plancia).



Dettaglio di un galeone in azione.

Avviciniamoci un po' alla mappa di **Maracaibo** e vediamo cosa possiamo fare dopo aver mosso il nostro galeone. Una delle azioni "principali" è quella di fermarsi in una CITTÀ' per commerciare: ogni casella rettangolare (tessera o stampa sul tabellone, come quella che vediamo sulla foto ed indica proprio Maracaibo) mostra il tipo di merce richiesto. Il giocatore deve scartare una carta che abbia il simbolo corrispondente sul lato di sinistra (tabacco, mais, zucchero, ecc.) e può allora "coprire" una casella con un dischetto a scelta preso dalla sua plancia. Se non ci sono più caselle libere (come nella foto) non si può effettuare questa azione, ma chi si ferma su quella città ha sempre la possibilità di eseguire l'effetto indicato a destra (aumentare i Punti Combattimento sulla nave, eseguire azioni, incassare dobloni o PI, ecc.). Maracaibo, per esempio, permette di effettuare un combattimento.

Arrivando invece su un villaggio (cerchi piccoli sul percorso marittimo) ci sono due possibilità: se non ci sono marinai del proprio colore si eseguono 1-2-3 azioni "villaggio" (scartare carte per ottenere 2 dobloni oppure incassare 1 doblone o infine acquistare una carta dalla mano o dalla pianificazione ed attivarla per sempre) in base ai punti movimento spesi per arrivare in quella località. Se invece c'è un marinaio (come vediamo nella foto) il giocatore può decidere di utilizzare, in alternativa, l'effetto indicato sulla carta usata per posarlo in quel luogo.



Le tessere “Missione”.

Se invece accanto alla casella in cui è arrivato il nostro galeone c'è una tessera “missione” il giocatore può eseguirla: paga quanto richiesto (libri, mappe, punti combattimento, cannocchiali, ecc.) ed incassa il bonus indicato (doblioni, PV, avanzamento dell'esploratore, ecc.), poi mette la tessera su uno degli appositi spazi della plancia (le missioni servono soprattutto a completare certi obiettivi).

Alcune caselle permettono di eseguire anche azioni di “combattimento”: noi le abbiamo considerate come “saccheggi” dei corsari al servizio di una delle Grandi Potenze presenti nell'area di **Maracaibo**, ed infatti il giocatore, dopo aver pescato una tessera “”combattimento”, deve decidere quale nazione avere come... sponsor.



Esploratori in azione nella giungla venezuelana.

Alcune carte (o tessere città e missione) mostrano un simbolo che permette ai nostri esploratori di muovere nella giungla venezuelana: quando questo succede il giocatore può spostare la sua pedina seguendo i sentieri stampati sulla parte bassa della mappa (ne vedete un esempio nella fotografia qui sopra) e fermandosi in una delle caselle per guadagnare il bonus che vi è stampato (doblioni, PV, PC, Marinai extra, ecc.). Anche nella giungla è possibile eseguire una missione (con le stesse modalità viste per i galeoni), inoltre ci sono tre “traguardi” intermedi (barra rossa, verde o blu) che regalano PV e PI extra a chi le oltrepassa (nella foto il pedone verde sta per superare la barriera verde e riceverà 4 PV se è il primo a farlo, oppure 2 PV se arriva dopo).. Alla fine del percorso poi si ottengono 10-8-6-4 PV in base all’ordine di arrivo.

Se invece è un galeone ad arrivare a fine percorso (casella 20) deve obbligatoriamente fermarsi: nel turno successivo avanzerà di un’altra casella ed il round terminerà con la sua mossa per passare alla fase dei conteggi. E qui entrano in gioco i diversi tracciati di **Maracaibo**.



I Tracciati del gioco.

La foto qui sopra ve li mostra praticamente tutti: nella parte alta vediamo lo scudetto del giocatore “giallo” sulla casella 30 del tracciato dei PV. Subito sotto c’è quello delle rendite ed il valore raggiunto dal cubetto indica quanti dobloni incasserà il giocatore all’inizio di ogni nuovo turno (ricorderete che si parte inizialmente con soli 8 dobloni a testa). Alla sua destra, in verticale, vediamo il tracciato dei Punti Vittoria, mentre al centro ci sono quelli dei Punti Influenza (PI), uno per nazione (blu per la Francia, rosso per la Spagna e bianco per la Gran Bretagna).

Attenzione però: i tracciati dei dobloni e dei PV sono permanenti (e gli spostamenti qui si ottengono solo con certe carte o missioni), quindi i loro bonus si ricevono al termine di ogni turno, mentre quelli guadagnati durante la partita sono istantanei e si prendono semplicemente i dobloni indicati per aggiungerli al proprio tesoretto oppure si fanno avanzare gli scudetti sul tracciato del punteggio.

La sequenza di fine turno prevede che tutti i giocatori, a “giro”, possano acquistare una carta (o mettere un marinaio su un Edificio di prestigio) ed incassare i dobloni ed i PV indicati dai due tracciati di cui sopra: in seguito si ripulisce la mappa da tutti i dischetti marrone (e quindi le caselle “commercio” tornano disponibili) si rimpiazzano le tessere missione con altre indicate dalla carta “storia”, si sostituiscono le quattro carte “progetto” con altre prese dal mazzo e si rimettono tutti i galeoni sulla città di Havana.



Il tavolo al termine di una tiratissima partita.

La partita a **Maracaibo** finisce al termine del quarto round: in questo caso il primo galeone ad arrivare sulla casella 20 dovrà percorrere altre due tappe (anziché una) e questo lascerà agli altri giocatori il tempo necessario a “chiudere” qualche azione importante ai fini del punteggio. Poi si eseguono le solite operazioni di fine round, aggiungendo però PV invece dei dobloni (in base alla casella raggiunta). Infine si calcolano i PV ottenuti con la propria influenza nelle varie nazioni (il calcolo tiene conto del numero di cubetti utilizzati da ogni nazione e dal livello raggiunto dai segnalini dei giocatori nei rispettivi tracciati).

Chi raggiunge il totale più alto vince la partita e con i suoi... “15 uomini ed un bicchiere di Rhum potrà sedere sulla cassa del mortoooo (oh oh oooooh)!”

Qualche considerazione e suggerimento

Come avevamo premesso all’inizio, non è facile districarsi nelle prime partite a **Maracaibo**: innanzitutto non si sa bene cosa fare (anche se si intuisce che bisogna “sbolognare” il più in fretta possibile il maggior numero di dischetti per liberare nuove caselle sulla plancia) né quali carte privilegiare, perché i dobloni sono pochi e non se ne recuperano tanti sulla mappa. Inoltre risulta un po’ macchinoso il meccanismo dei PI e dunque i combattimenti non sono mai le opzioni primarie.

Poi dopo il primo round ci si rende conto che occorre... un occhio di riguardo verso il tracciato dei dobloni (per aumentare ad ogni turno la rendita di base) e quello dei PV (perché vengono sommati agli altri alla fine di ogni round): dunque si cercherà di privilegiare l’acquisto di carte o di compiere missioni che ci permettano di ottenere questi aumenti.

Dopo il secondo round diventa chiaro che posizionare dei Marinai nelle località indicate da alcune carte può essere molto interessante, soprattutto se le carte utilizzate assegnano dei bonus di peso

(Doblioni extra, PV, azioni supplementari, movimenti dell'Esploratore) che, a loro volta, sono dei generatori di ulteriori punti. È proprio allora che la maggior parte dei giocatori esclamerà: "Ah, se potessi tornare indietro non farei più" (aggiungete voi quello che vi pare) e si ripropongono di cambiare strategia nella prossima partita.



Postazione di un giocatore a fine partita.

Dopo il terzo round si capisce anche come le tre piste dell'Influenza possano diventare fonte di tanti PV, ma per farlo bisogna utilizzare intensamente l'azione "combattimento" nella sua forma più "ricca" (cioè quella che permette di piazzare sulla mappa un cubetto della nazione scelta), possibilmente espellendo un cubetto nemico prima di posare il proprio. In effetti la posizione finale del nostro indicatore su ognuna delle tre piste è un vero e proprio "moltiplicatore" dei punti ottenuti dalle nazioni ed è proporzionale al numero dei cubetti utilizzati da ognuna di esse.

I giocatori inoltre cominciano a guardare con maggiore attenzione agli obiettivi della loro carta Carriera e quasi sempre si rendono conto di non avere fatto abbastanza per raggiungerli, per cui inizia la corsa a recuperare quello che manca (Tessere Missione o Combattimento, avanzamenti nelle piste dell'Influenza, raccolta di segnalini "sinergia", ecc.).

Nell'ultimo round infine tutti puntano solitamente ad inviare un paio di marinai sulle carte Edificio di Prestigio, ma con una certa rabbia ci si rende conto che costano tutte un "botto" (20 dobloni ciascuna, salvo sconti accumulati con le altre carte) e che si è dunque "sprecato" troppo denaro per accumulare carte molto meno utili. Ma la prossima volta...

Prendete queste "sensazioni negative" come altrettanti consigli per le vostre prime partite, poi ricordate sempre che la cosa più semplice è seguire la vostra... carriera: prima otterrete gli obiettivi da essa indicati e prima vi accorgete di essere sulla strada buona per vincere la partita.

Campagna e Gioco in Solitario

Dopo aver effettuato un paio di partite di prova potrete provare a “settare” **Maracaibo** per giocare una “campagna”.



Le tessere “Legacy”.

Per prima cosa dovremo togliere dalla scatola le tessere speciali che vedete nella foto qui sopra e che sono chiamate “Legacy” per far capire che modificano la mappa (anche se, fortunatamente, non in modo permanente). Poi dovremo usare le carte “Storia”, partendo da quella con il numero 1 e seguendone le istruzioni. Al termine di ogni round si dovrà effettuare un controllo supplementare rispetto al gioco base: se infatti sono stati raggiunti i requisiti delle carte “storia” si dovranno prendere nuove carte con... nuove istruzioni, modificando ancora, se necessario, la mappa.

Alla fine della partita basta prendere nota del capitolo raggiunto e delle modifiche effettuate per ripartire da lì nella successiva.

Come è ormai “cosa comune” in questi ultimi anni, anche **Maracaibo** possiede dei componenti e delle regole specifiche per “giocare in solitario”.

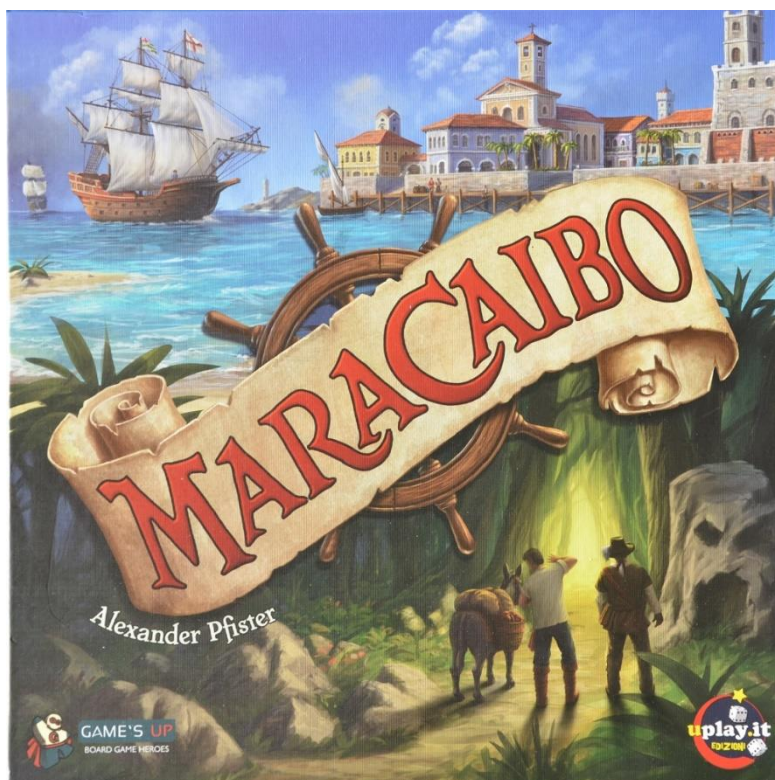


Le carte "Automa" per il gioco in solitario.

Chi scrive non ha particolare simpatia per questo tipo di gioco quando viene aggiunto ad un titolo creato apposta per essere praticato fra amici, e quindi dobbiamo confessare che al momento di mandare in redazione queste note non abbiamo ancora provato **Maracaibo** con la modalità “in solitario”. Ci limitiamo dunque a dirvi che ci sono due paginone di istruzioni specifiche ed un mazzo di 15 carte “Automa” per gestire il nostro fantomatico avversario. Torneremo eventualmente sull’argomento dopo gli opportuni test.

Commento finale

Che dire allora, arrivati alla fine di questa chiacchierata? Confessiamo innanzitutto che dopo alcune ore passate a predisporre sul tavolo tutti i componenti e a cercare di districarci con le regole e le icone ci era sembrata una... partita persa (abbiamo l’abitudine a regolamenti complessi come quelli di tantissimi wargames, quindi non abbiamo paura di studiarne dei nuovi, purché ci siano ordine e logica nelle istruzioni, ma ci eravamo davvero scoraggiati): ci sono infatti ben 8 pagine (su 24) che elencano le diverse icone ed il loro significato e quindi ci si perde fra disegni simili fra loro ma che hanno invece significati diversi.



La scatola del gioco.

Poi però, spalleggiati dagli amici, si iniziò la prima partita e, piano piano, le cose si chiarirono rapidamente una dietro l'altra, le icone presero significato, le consultazioni al regolamento si ridussero e tornò l'entusiasmo. Preparatevi dunque a spendere almeno 4 ore per la vostra prima partita, ma sappiate che dalla terza il tempo si ridurrà di almeno un'ora e calerà ancora di una trentina di minuti quando avrete fatto almeno 4-5 partite.

Se tutto questo non vi spaventa sarete ripagati con gli interessi per il vostro investimento (di denaro e di tempo) perché **Maracaibo** è un ottimo gioco che assorbirà totalmente la vostra attenzione e metterà alla prova i vostri neuroni: tenete dunque a portata di mano caffè, tè o altre bevande energetiche per poter aiutarvi ad arrivare in fondo alla partita mantenendo ugualmente il vostro aspetto... umano.

Scherzi a parte si tratta davvero di un ottimo lavoro che dovrebbe far parte della ludoteca di ogni giocatore esperto.