

LITTLE TOWN

Prendiamo vanga, ascia, sega e martello e costruiamo un villaggio in campagna.



Introduzione

Se dovessimo giudicare **Little Town** solo guardando la copertina della scatola penseremmo sicuramente ad un nuovo gioco di civilizzazione: poi, dopo averne esaminato il contenuto ed aver scorso rapidamente il regolamento, ci orienteremmo verso l'ennesimo gioco di piazzamento lavoratori e sfruttamento risorse, ma fortunatamente non si tratta solo di questo.

Little Town, edito in Italia da Mancalamaro (per 2-4 giocatori di 10 anni o più), ci trasporta in un "terra lontana lontana, oltre le montagne" (come recita la presentazione) e ci invita a costruire un nuovo villaggio in una vallata di terra fertile.

Le partite hanno una durata limitata (circa 45 minuti) ma se giocate competitivamente ci permettono di concentrarci attentamente sul gioco in modo da sfruttare al massimo le poche azioni disponibili.

Se invece vogliamo giocare in "relax", magari con i nostri ragazzi o con tutta la famiglia, nessuno ci vieta di dimenticare la facciata più "calcolatoria" del gioco e di divertirci semplicemente costruendo le nostre casette vicino a quelle dei nostri cari e magari... consigliare ai meno esperti come utilizzare al meglio i loro lavoratori.



I componenti.

Qualunque sia il vostro approccio al gioco a fine partite avrete comunque un bel sorriso sulla bocca e sarete contenti di avere partecipato.

Unboxing

La scatola di **Little Town** è stata studiata per accogliere tutti i componenti all'interno di un "termoformato" azzurro, il quale serve anche come supporto per il tabellone ed il libretto delle regole.

Apriamola dunque e cominciamo a dare un'occhiata al contenuto, partendo dal tabellone, stampato sulle due facce: esse sono quasi identiche e mostrano una pianura con una "griglia" di 9x9 quadrati sovrainpressa. Si differenziano fra loro soltanto per la diversa forma e disposizione degli elementi di paesaggio: boschi, laghi e montagne.



Il lato B del tabellone.

Sulla parte superiore del tabellone (6x9 quadrati, come si vede nella fotografia qui sopra) vediamo 6 caselle “foresta (con un albero), 5 con un “laghetto” e 4 di montagna (rocce). Sul lato opposto abbiamo lo stesso numero e lo stesso tipo di disegni ma raggruppati o distribuiti in maniera diversa. In entrambi i casi la parte inferiore è occupata dal tracciato dei turni (quattro caselle numerate), dal cantiere di lavoro (due caselle) e da 13 caselle "riserva": sulla prima verranno posate le tessere con i campi coltivati (5 tessere) mentre sulle altre si metteranno 12 tessere (da prelevare a caso dalla dotazione totale di 24) che mostrano altrettanti edifici.

Ogni giocatore riceverà un certo numero di lavoratori e casette che dipende da quanti sono i partecipanti: in quattro, per esempio, tutti avranno tre lavoratori e sei casette (come mostra la foto del set-up, poco più avanti). La dotazione include anche 15 carte “Obiettivo”, 60 cubetti risorsa (15 per tipo: grano, pesce, legno e pietra), due segnalini speciali (per il primo giocatore e il marcatore dei round) e una manciata di monete (valore 1 e 3). Tutti i materiali sono di buona fattura, e in

particolare abbiamo molto apprezzato i disegni sulle tessere (di Sabrina Miramon) che aggiungono un piccolo tocco in più al gioco. Il regolamento (in italiano) è davvero molto facile da studiare, grazie anche ai numerosi disegni ed esempi che lo accompagnano: ai giocatori più esperti basterà una sola lettura per iniziare a giocare immediatamente e senza dubbi, mentre a tutti gli altri servirà sicuramente una partita di prova oppure... un esperto che spieghi il gioco e li affianchi nei primi turni.



Setup per una partita a quattro.

Preparazione (Set-Up)

Preparare la tavola per iniziare a giocare a **Little Town** è un'operazione veloce: basta scegliere il lato del tabellone che più ci piace, prendere le 5 tessere “campo coltivato” (da piazzare impilate sulla parte bassa del tabellone), estrarre a sorte 12 tessere “Edificio” (da sistemare nella griglia delle costruzioni, visibili a tutti), dare i segnalini colorati ai giocatori e “foraggiare” tutti con 3 monete.

Si parte senza alcuna risorsa, ma fortunatamente il territorio sarà in grado di sostenere la popolazione e dare anche i materiali necessari per costruire abitazioni e servizi. Non resta quindi che mettere i cubetti “risorsa” e le monete restanti di fianco al tabellone e siamo pronti a cominciare.

Il Gioco



Alcune delle carte Obiettivo.

Per prima cosa è bene guardare con attenzione le carte “obiettivo” (ne vedete qualcuna qui sopra): non saranno loro a far vincere il gioco, ma servono egregiamente per guidare le prime mosse, soprattutto se almeno un paio di esse possono essere “combinare”, permettendo di cominciare a soddisfare un paio di obiettivi con gli stessi edifici.

Le prime tre carte della foto, per fare un esempio, permettono di ottenere 2-3 Punti Vittoria (PV) semplicemente costruendo degli edifici: in particolare la prima in alto a sinistra vi invita ad acquistare un paio di campi di grano, per esempio, e servirà dunque non solo ai 2 PV dell’obiettivo, ma anche a farvi avere due risorse grano per nutrire i vostri lavoratori. La quarta carta (in basso a destra) può essere sicuramente costruita dopo la prima metà della partita, quando in campo ci saranno molti edifici e dunque non dovrebbe essere difficile trovare una casella adiacente ad almeno quattro di essi.



Alcune tessere edificio.

Per acquistare gli edifici di **Little Town** bisogna mandare un lavoratore al cantiere edilizio (un'area nella parte bassa sinistra del tabellone), pagare le risorse necessarie ed acquisire la tessera scelta fra quelle ancora disponibili.

Come potete vedere dalla fotografia ogni edificio (i campi di grano sono impilati separatamente ma ai fini del gioco sono considerati anch'essi degli edifici) è caratterizzato da un "delizioso" piccolo disegno e da tre informazioni: - in alto a sinistra sono indicate le risorse (legno o pietra) che bisogna pagare per acquistarlo; - in alto a destra, dentro una stellina, sono mostrati i PV guadagnati dal giocatore che lo piazza sul tabellone; - in basso, sotto al disegno, è spiegato infine l'effetto di quella tessera quando viene attivata.

Una volta pagato il costo l'edificio viene piazzato in una casella della prateria (quindi non sugli elementi del paesaggio) e il giocatore vi mette sopra una casetta del suo colore: subito dopo aggiorna il marcatore dei suoi PV sul relativo tracciato.



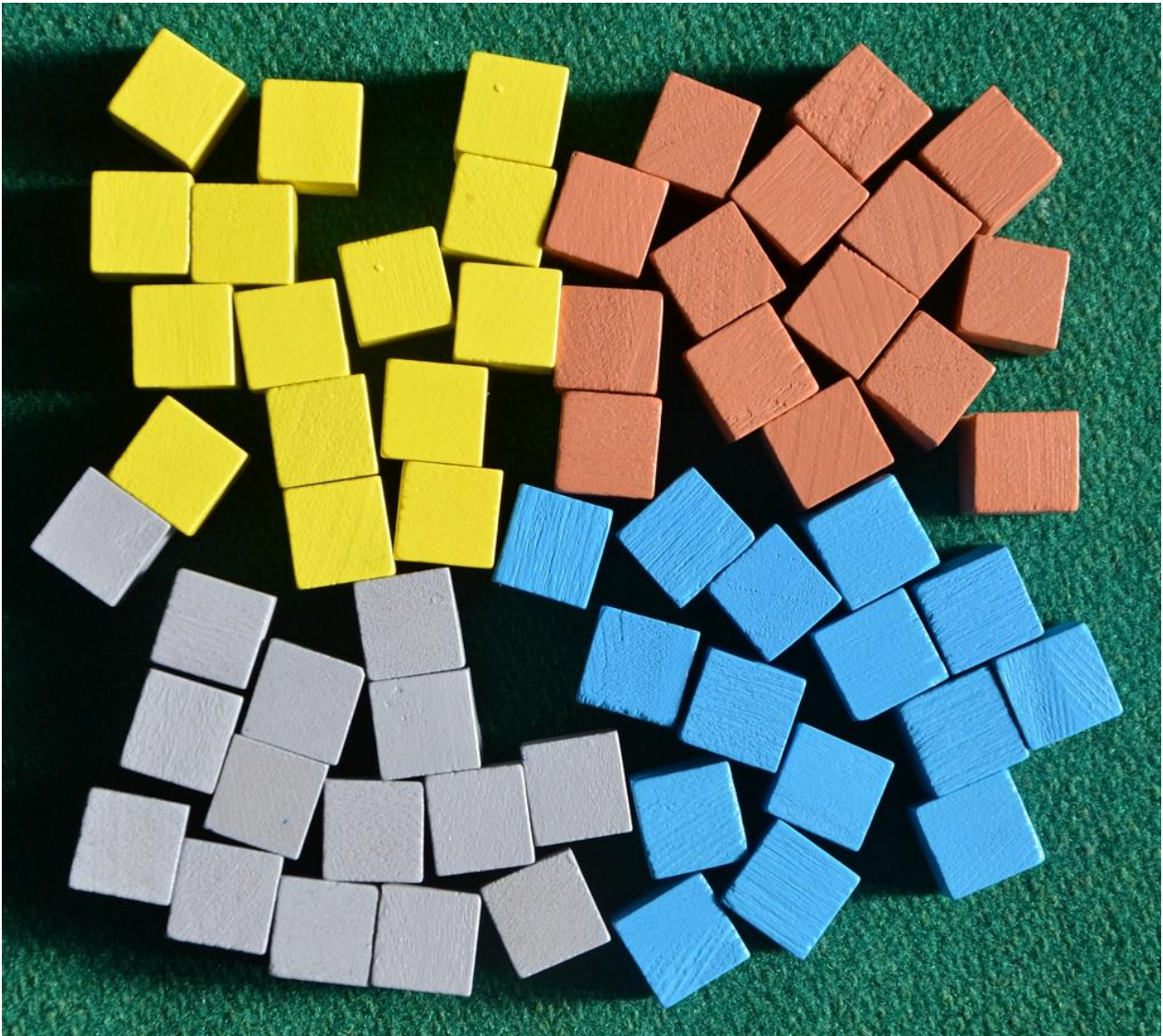
Esempio di Raccolta ed Attivazione (leggere il testo).

Per attivare un edificio o per raccogliere le risorse bisogna posizionare un lavoratore sul tabellone. Prendiamo l'esempio della fotografia qui sopra, dove il giocatore ROSSO ha appena piazzato uno dei suoi pezzi e può quindi eseguire le seguenti operazioni:

- (1) – Raccogliere un “pesce” dal laghetto in basso a destra;
- (2) – Raccogliere un “legno” dal bosco in basso a sinistra;
- (3) – Raccogliere un “grano” attivando il suo edificio in alto a destra;
- (4) – Attivare l’edificio bianco alla sua sinistra (operazione opzionale che costa una moneta, da dare al giocatore bianco) per scambiare una seconda moneta per un “grano” ed un ”pesce”;
- (5) – Attivare l’edificio bianco in alto a sinistra (dando una moneta al giocatore bianco) per ottenere un “grano”.

Le attivazioni degli edifici della ... concorrenza sono sempre opzionali: per continuare il nostro esempio probabilmente l'amico “rosso” non ha convenienza ad attivare il secondo edificio bianco, visto che ha già raccolto grano dal suo. Durante il loro turno i giocatori possono sempre eseguire anche due azioni gratuite “supplementari”:

- Completare una carta obiettivo, girando la carta e mostrando agli avversari di avere soddisfatto le condizioni richieste;
- Scambiare 3 monete per una risorsa a scelta.



Le risorse disponibili: grano (cubetti gialli), pesce (blu), legno (marrone) e pietra (grigi).

A fine turno è possibile attivare alcuni edifici speciali: - La “Cattedrale” assegna 1 PV per ogni lavoratore adiacente alla tessera; - La “Residenza” permette invece di attivare gli effetti di tutti gli edifici adiacenti (pagando ovviamente una moneta agli avversari, se si attivano i loro).

Queste due tessere sono piuttosto costose (6 pietre per la cattedrale e 6 monete per la residenza) e quindi il loro acquisto va programmato bene, ma se vengono acquisite in tempo si ripagano ampiamente. Sempre a fine turno è necessario “nutrire” i propri lavoratori pagando un “cibo” (grano o pesce) per ognuno di essi: ogni lavoratore che non mangia fa perdere 3 PV al datore di lavoro che non ha programmato bene il catering, e vista la fatica necessaria a guadagnare punti è sempre consigliabile mettere da parte per tempo le scorte necessarie.



Partita a quattro in corso.

Tutti raccolgono i loro lavoratori (le casette restano ovviamente sulle tessere in tavola), si fa avanzare il marcatempo di una casella e si passa il segnalino “Primo Giocatore” al giocatore di sinistra. Il gioco termina dopo quattro round, ma prima di proclamare il vincitore bisogna aggiungere a quelli guadagnati fino a quel momento i punti del “Castello” (4 PV per ogni edificio adiacente del proprio colore) e pagare chi possiede la “Torre di Guardia” 2 monete per ogni spazio vuoto adiacente. Infine si cambiano le monete in PV (1 PV ogni 3 monete) e si dichiara vincitore chi ha ottenuto il totale più alto.

Qualche considerazione e suggerimento

Poiché nella scatola di **Little Town** ci sono 24 “Edifici” ma se ne utilizzano solo 12 a partita (oltre ai 5 campi di grano), prima di iniziare a giocare è indispensabile passare qualche minuto per esaminare bene quali tessere sono effettivamente disponibili, provando a fare un programma di massima per le proprie mosse iniziali, anche in base alle carte “Obiettivo” ricevute.

Ricordate che a fine turno occorre sfamare i propri lavoratori: le risorse “naturali” (pesci nei laghetti) non basteranno certo a sfamarli tutti, quindi nel corso del turno sarà necessario procurarsi altro cibo sia costruendo edifici propri (campi di grano inclusi) sia sfruttando adeguatamente quelli degli avversari. In questo caso bisognerà però cercare di costruire edifici che, se attivati, diano delle monete: ad esempio la “miniera” (2 monete) o la “Libreria” (3 monete) oppure il “panettiere” (4 monete in cambio di 1 grano) e il “pescivendolo” (3 monete in cambio di 1 pesce).

Se ne deduce che la cosa migliore sarebbe poter effettuare una “combo” di edifici (per esempio “campo di grano” e “panettiere”) da attivare nello stesso turno. Riuscire ad accumulare grosse quantità di risorse è quasi impossibile, quindi nel primo turno limitatevi a prendere quelle minime necessarie a nutrire i lavoratori e ad acquistare almeno un edificio utile (soprattutto quelli che danno

risorse cibo) e poco costoso: per esempio i “campi di grano” costano solo 1 legno ma danno 1 grano ad attivazione e diventano piuttosto utili se li piazzate vicino ad un laghetto; oppure provate con il “negozio” dove, pagando una moneta, si ottengono 1 grano ed 1 pesce; ecc.



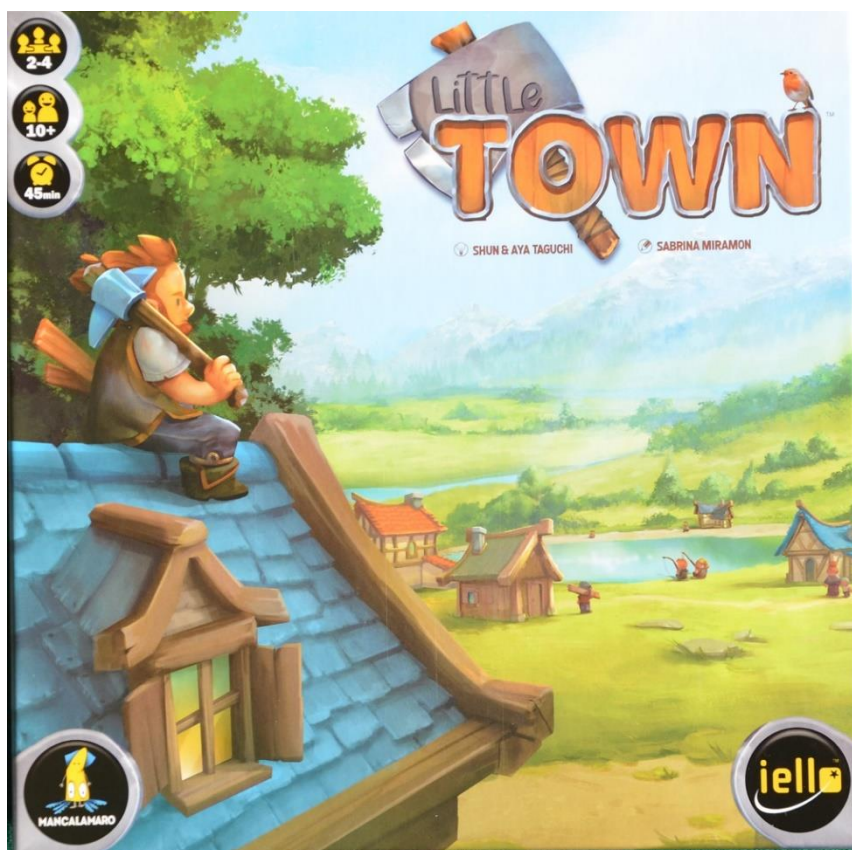
Qualche altro edificio di Little Town.

Nei turni successivi, presa una decisione “strategica” sul come procedere, potrete dedicarvi ad acquisti più mirati: per esempio il “carpentiere” (costo 2 legni) in cambio di una moneta vi fornirà 3 legni; la “cava” (3 legni) in cambio di 2 monete vi fornirà 2 pietre; il “banco dei pegni” (3 legni) vi permetterà di scambiare due risorse; ecc. In questo modo potrete accumulare le risorse necessarie ad acquisire gli edifici più potenti, come la “cattedrale” o il “castello”, di cui abbiamo già parlato, ma anche altri che generano PV ad ogni attivazione, senza alcuna spesa (bar, pozzo, ecc.) o in cambio di monete o risorse (birrificio, bottega, chiesa, ristorante, ecc.).

Quindi partenza dolce e pochi acquisti “mirati”, mettendo le vostre tessere abbastanza vicine da potere essere attivate tutte insieme, e magari adiacenti anche a qualche edificio degli avversari, da sfruttare pagando qualche moneta nei momenti più cruciali. Inutile dire che dovrete imparare a piazzare le tessere in modo tale che un avversario non ve le blocchi, anche parzialmente, piazzandosi nell’unica casella utile che avevate lasciato... in altre parole lasciate sempre 2-3 opzioni per sfruttarli al massimo e se un altro lavoratore viene a rompervi le scatole probabilmente vi pagherà qualche moneta (nelle nostre partite con giocatori esperti tutti cercavano di bloccare le caselle “chiave” degli avversari ma senza usarne gli edifici: pura ... cattiveria!).

Commento finale

Noi ci siamo divertiti a provare **Little Town** anche se dobbiamo confessare che la prima partita è stata abbastanza... deludente e ci siamo chiesti se avevamo fatto un buon acquisto o meno. Ma ovviamente abbiamo insistito, facendo qualche altro test e cercando di capire meglio il gioco, e così abbiamo cambiato opinione dopo qualche altra partita.



La scatola di Little Town.

Questo perché si tratta di un titolo dove la scelta e il piazzamento degli edifici sono fondamentali: se non nutrite i lavoratori perdete troppi PV, ma se per cercare il cibo perdete troppo tempo non ne avrete poi abbastanza per accumulare risorse ed acquistare edifici.

Abbiamo provato **Little Town** su vari tavoli e il maggior successo è stato ottenuto naturalmente quando i partecipanti erano tutti giocatori abituali: tuttavia è stato apprezzato anche in famiglia, anche se è stato necessario che un giocatore esperto spiegasse le regole e soprattutto guidasse un po' gli altri nei primi turni, in modo da farli partire col piede giusto.

Purtroppo non è possibile far giocare insieme novellini ed abituali nelle prime partite perché Little Town non è un gioco "semplicistico" e quindi un po' di esperienza in più farebbe troppo la differenza. Tutto sommato un gioco divertente ma anche impegnativo che tornerà spesso sui nostri tavoli.