

## CENTURY A NEW WORLD

**Il terzo volume della trilogia “Century” ci porta nelle Americhe**



### Introduzione

La ditta canadese Plan B (costituita da alcuni fuoriusciti di Filosofia dopo che quest'ultima era stata acquistata da Asmodée) nel 2017 mise sul mercato [Century: La via delle Spezie](#), un gioco di “carte” da acquisire usando risorse di vario tipo: queste ultime sono abbastanza facili da ottenere per i tipi più comuni (colori giallo e rosso) ma per quelle di livello superiore (verde e marrone) diventa quasi indispensabile utilizzare speciali azioni di “promozione” (da giallo a rosso, da rosso a verde, da verde a marrone).

L'anno successivo uscì un secondo opus, [Century: Meraviglie orientali](#), che introduceva l'esplorazione marittima (mantenendo però lo stesso sistema per le risorse), mentre nel 2019 ecco arrivare **Century: Il Nuovo Mondo**, terzo ed ultimo volume della serie, per 2-4 giocatori (da 8 anni in su) e con una durata contenuta (45-60 minuti).

La copia che abbiamo utilizzato per i test è l'edizione distribuita da [Asmodée Italia](#), il cui regolamento, ovviamente, è stato scritto nella nostra lingua.

# Unboxing



Foro 1 - I componenti.

La scatola di **Century: Il Nuovo Mondo** è delle stesse dimensioni delle precedenti e, come quelle, permette di riporre tutti i componenti ordinatamente in un “termoformato” di plastica verde. Anche qui ci sono quattro coppette (sempre di plastica verde) per stivare i cubetti colorati delle risorse: Mais (gialli), Carne (rossi), Tabacco (verdi) e Pellame (marroni). Un sacchettino contiene inoltre quattro serie di 12 minuscoli “lavoratori” di legno colorato, mentre da una fustella dovremo staccare le tessere “bonus” e quelle “Esplorazione”. Non mancano naturalmente le abituali carte “Punteggio” di grande formato, divise in tre diversi mazzi: uno “base” (da utilizzare sempre), uno marcato da una stella bianca ed uno con una stella nera (da utilizzare in base allo scenario scelto).

Completano la confezione quattro plance rettangolari per i giocatori e sei quadrate da cui estrarre quelle necessarie a comporre il tabellone. Tutte le plance sono stampate avanti e retro su cartoncino e questa è l’unica nota negativa nella nostra valutazione, perché il tabellone da loro formato è un po’ troppo “leggero” e tende a spostarsi quando si posano o si tolgono i lavoratori senza fare attenzione. Questo non causa veri problemi allo svolgimento del gioco, ma avremmo preferito plance su cartone più rigido.



Come in tutti i giochi della serie le istruzioni sono brevissime e presentate su appositi cartoncini di formato “A5”: uno per il gioco base (Nuovo Mondo), uno per descrivere le icone e la loro funzione e tre per gli scenari aggiuntivi, con i quali si possono combinare questo “tomo” e i due precedenti.

Tutti i materiali sono di buona fattura e la grafica è molto piacevole, per cui ci si accosta volentieri al gioco. La recensione di **Century: Il Nuovo Mondo** è ovviamente incentrata sul gioco “base”, ma non mancheremo di fare qualche cenno, alla fine, sul come “combinarla” con uno o entrambi i precedenti.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo pronto per una partita a quattro.

Prima di iniziare occorre preparare il “tabellone”: per le prime partite si usano dunque le quattro schede indicate dalle regole (A1-B1-C1 ed una a scelta fra le altre tre, sempre con il lato superiore in alto): ogni scheda ha sei caselle per sei diverse azioni, ma la A1 e la B1 servono anche per acquistare le carte “Punteggio”, da piazzare nelle quattro postazioni che vedete nella foto. Le stesse caselle servono anche (e in alternativa) per acquisire tessere Bonus, mentre sulle due schede in basso vengono sovrapposte 10 tessere “esplorazione” che bloccano momentaneamente l’azione sottostante.





Foto 3 – Il tabellone nella combinazione “base”.

I giocatori ricevono una plancia “magazzino” (che può contenere al massimo 10 risorse) e 6 lavoratori (gli altri sei all’inizio restano in una riserva comune ma potranno essere prelevati in seguito grazie ad alcune carte). Il primo giocatore riceve inoltre tre cubi gialli, al secondo e al terzo se ne danno quattro, mentre al quarto vanno 3 gialli ed un rosso.

## Il Gioco

Al suo turno ognuno posa uno o più lavoratori su una casella attiva del tabellone (quelle non coperte da tessere Esplorazione) ed esegue l’azione corrispondente, che consiste in:

- (a) – Produzione: il giocatore prende direttamente dalle coppette il numero (e il tipo) di risorse illustrato;
- (b) – Migliorie: permettono di trasformare 2-3 cubetti in altri di valore superiore;



(c) – Commercio: si possono scambiare una o più risorse per altre di colore diverso;

(d) – Fortezza (le quattro caselle sotto alle carte): qui è possibile scegliere se prendere una delle tessere bonus (senza pagare nulla) o acquistare la carta “Punteggio” sovrastante, pagando le risorse richieste.

In alternativa il giocatore può “riposare” (in pratica salta il turno) per recuperare tutti i lavoratori che ha sul tabellone e rimetterli nella sua plancia, pronti a ripartire per altre azioni.



Foto 4 – Alcune carte Punteggio.

Le carte Punteggio di **Century: Il Nuovo Mondo** hanno cinque caratteristiche:

- La parte bassa indica il “costo” (3-4 cubetti) da pagare per acquistarla;
- Subito sopra c'è il numero dei PV che essa offre a fine partita;



- Al centro c'è una scena di vita dei coloni (per sollazzare i nostri occhi);
- In alto a sinistra è indicato il “Bonus” offerto dalla carta;
- In alto a Destra c'è una icona che serve per ottenere PV extra.

Così, tanto per fare un esempio, la prima carta in alto a sinistra costa 2 cubi marrone ed 1 giallo, vale 5 PV e permette di prendere 2 lavoratori extra dalla riserva generale per aggiungerli alla propria plancia. A fine partita l'icona in alto a destra (nel nostro esempio è un “carniere”) servirà per cercare di ottenere PV extra se si saranno raggiunte certe “combinazioni”. Il bonus della seconda carta invece permette al giocatore di prendere dal tabellone una delle 10 tessere “Esplorazione”, incassare quando indicato su di essa e liberare così una nuova casella azione.



Foto 5 – Le tessere “Esplorazione”: ognuna ha un bonus che viene assegnato a chi la prende.

La terza carta in alto invece offre uno “sconto” permanente sulle caselle “Azione” che hanno quel simbolo: il che significa che si potrà mettere un lavoratore in meno del necessario (con un minimo di uno).

Se una casella Azione è già occupata da lavoratori di altro colore (e quindi non dai propri) è possibile entrarvi ugualmente pagando un lavoratore in più di quelli sul posto, i quali tornano direttamente sulla plancia del loro padrone e possono essere riutilizzati nel turno successivo

Il magazzino di ogni plancia è limitato a 10 cubetti: se un giocatore incassa cubi in eccesso ha la facoltà di sostituire uno o più di quelli esistenti con quelli nuovi, rimettendo quelli scartati nelle rispettive coppette.



Foto 6 – La postazione di un giocatore durante la partita.

Le carte Punteggio vengono tenute nella propria area (sotto la plancia, come si vede nella foto, o di fianco) in modo da mostrare la casella che descrive il loro bonus permanente e vedere facilmente gli sconti acquisiti.

La partita di **Century: Il Nuovo Mondo** termina quando un giocatore compra la sua ottava carta: si finisce il turno e si passa al conteggio dei punti, sommando quelli delle carte acquistate ai bonus ottenuti con le tessere (di cui parleremo fra un attimo) ed ai cubetti rimasti nel magazzino (1 PV per cubo). Chi ha più punti vince.

## Qualche considerazione e suggerimento

La prima considerazione riguarda le tessere “bonus” che si trovano nelle caselle “Fortezza” subito sotto le carte Punteggio: non devono mai essere trascurate perché sono spesso decisive per la vittoria (o la sconfitta, se non ne avete neppure una).





Foto 7 – Le tessere “Bonus”.

Ogni tessera indica un certo numero di PV che il giocatore può incassare immediatamente e senza far nulla (ma sono pochissime) oppure guadagnare alla fine collezionando carte “Punteggio” che abbiano (nell’angolo in alto a destra) gli stessi disegni che compaiono sulle tessere: ogni “combinazione” realizzata assegna allora i PV stampati. Supponiamo, per esempio di avere la tessera in basso a sinistra nella foto, che mostra un “martello” ed una “rosa dei venti” e supponiamo anche di avere in mano tre carte col Martello ed una con la rosa dei venti: in questo caso possiamo giocare una sola combinazione e guadagniamo 3 PV.

Cercate di non scendere mai al di sotto delle quattro merci nel vostro magazzino, quindi nei primi turni fate il possibile per raccogliere cubetti che in seguito dovranno essere “migliorati” per riuscire ad acquistare le carte Punteggio: dopo l’acquisto ripristinate in fretta la vostra scorta di risorse. Non è mai una buona idea, a nostro parere, acquistare due carte di seguito e restare così senza cubetti.

Ricordate che gli “sconti” offerti da molte carte “Punteggio”, se le acquisirete rapidamente, alla fine della partita potrebbero farvi risparmiare anche 10-15 lavoratori, quindi cercate di collezionarne almeno 3-4 il più in fretta possibile in modo da avere sempre l’opportunità di utilizzarne una ad ogni turno (o quasi).





Foto 8 – I ... piccoli lavoratori del gioco.

Se poi avete la possibilità di prendere una carta Punteggio che vi offre un paio di lavoratori dalla riserva fatelo subito: con qualche pezzo in più ed un po' di sconti la vostra flessibilità sarà al massimo.

Non dimenticate di sbirciare i magazzini degli avversari quando siete incerti sulla carta da acquistare: se vi accorgete che nessuno può minacciare un vostro acquisto... rimandatelo e concentratevi sulle operazioni di riempimento del magazzino, poi effettuate l'acquisto quando vi rimarranno scorte adeguate.

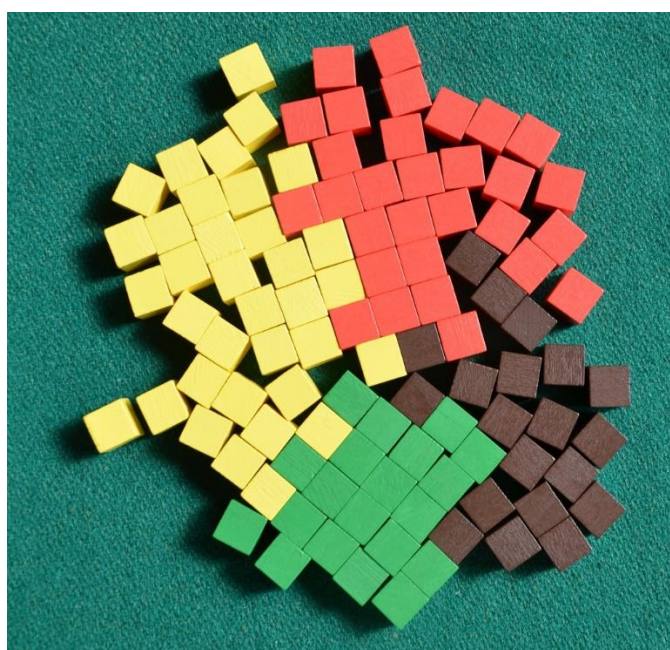


Foto 9 – I cubetti “Risorsa”.



Le caselle con i “miglioramenti” sono pochissime, quindi saranno sempre molto ambite da tutti ed è bene sfruttarle il più possibile, anche a costo di aggiungere al vostro magazzino risorse marroni o verdi che non vi servono in quel momento: tenetele pronte e vedrete che dopo un paio di turni potrete spenderle senza problemi per acquistare carte di alto valore, mantenendo nel contempo una buona scorta di cubetti in magazzino.

## Commento finale

All’inizio di questa chiacchierata avevamo anticipato che **Century: Il Nuovo Mondo**, oltre al gioco “base”, ci offre anche tre scenari che coinvolgono i due giochi precedenti e per i quali si è utilizzato il sottotitolo “Da Est a Ovest”.

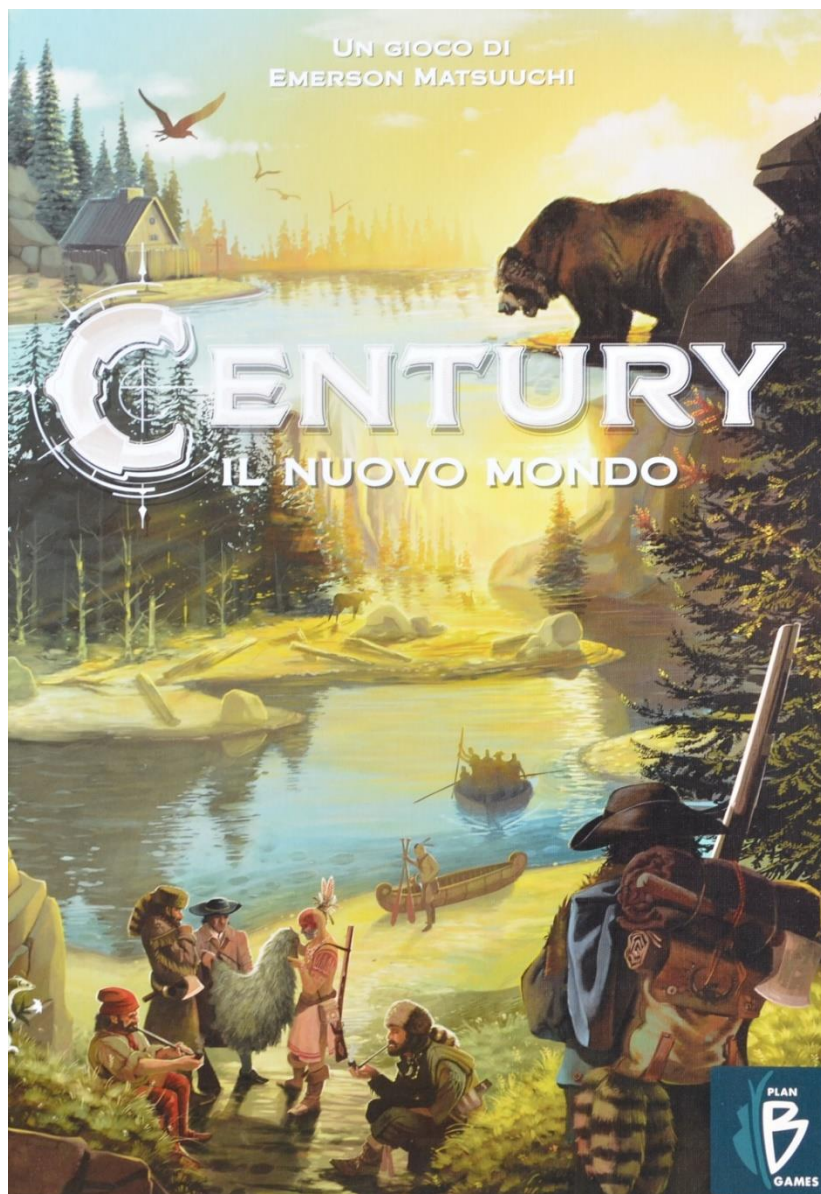


Foto 10 – La scatola di "Century: Un Nuovo Mondo".

Il primo permette di aggiungere ai componenti di questa scatola alcuni di quelli di “La via delle Spezie”: si forma il tabellone con le plance A1-B1-E2-C2 e si sfruttano le carte “Mercante” del vecchio gioco in alternativa alle azioni delle caselle “mercato”.



Il secondo scenario mette insieme “Un Nuovo Mondo” e “Meraviglie Orientali”: il tabellone questa volta è formato dalle plance A2-B2-C1-F2 e, naturalmente, bisogna creare anche la mappa dell’isola ed utilizzare Barche ed Avamposti quando i lavoratori vengono messi nelle caselle “Movimento”.

Il terzo infine mette insieme i tre giochi con un tabellone formato da ben sei plance (A2-B2-E2-D2-CI-F2), usando le carte “Mercante”, aggiungendo l’isola (con le Barche e gli Avamposti) e sfruttando ovviamente tutte le caselle speciali per passare da un’azione all’altra nei tre “teatri”.

In conclusione **Century: Il Nuovo Mondo** è un gioco riuscito, adatto sicuramente ai giocatori occasionali, ma che diventa interessante anche per gli “esperti” se si usano gli scenari misti. Il gioco “base” (La via delle Spezie) è senz’altro interessante, ma dopo averlo provato una mezza dozzina di volte sicuramente vi verrà la voglia di acquistare anche gli altri e di combinarli fra loro.

Se poi avete già i primi due volumi non vi restano alternative: cosa aspettate a procurarvi subito anche il terzo? Furbetti quelli di Plan B, vero?