

## PUERTO RICO

**Darsi all'agricoltura ... in un'isola caraibica!**



### Introduzione

Quando Alea (il brand creato dalla Ravensburger per sviluppare soprattutto giochi di strategia per adulti) pubblicò Puerto Rico nel 2002 non avrebbe certo immaginato che sarebbe in seguito rimasto per 5-6 anni in testa alle classifiche dei giochi più amati (in particolare quella di Board Game Geek). Il suo successo è pienamente giustificato da:

- una perfetta amalgama di regole lineari, brevi e facilmente comprensibili,
- una forte interazione, dovuta al tipo di azioni che è possibile sviluppare,
- un tema piuttosto calzante e una durata accessibile a tutti.

I giocatori sono proprietari di un'isola caraibica sulla quale possono sviluppare delle coltivazioni, costruire delle fabbriche manifatturiere per lavorare i prodotti della terra (indaco, zucchero, tabacco e caffè) e spedire poi via mare le loro merci alle grandi nazioni occidentali.

### Unboxing

Considerando i "progressi" fatti nella realizzazione artistica dei giochi moderni, oggi i componenti di Puerto Rico possono sembrare un po' "datati", ma fortunatamente sono assolutamente perfetti per il compito che viene loro richiesto.



I component.

Non esiste un tabellone vero e proprio, ma al centro della tavola viene posta una plancia di cartone robusto da utilizzare come "espositore" per la vendita degli edifici. Il resto della componentistica è costituito da cinque plance di cartone delle stesse dimensioni (una per giocatore), due fogli di cartone con tessere, gettoni e dobloni vari da sfustellare, una manciata di cilindretti ottagonali (le merci) ed un sacchettino di dischetti di legno marrone (i lavoratori).

Tutti i componenti sono robusti e facili da manipolare (con l'esclusione dei dischetti dei lavoratori) e l'ergonomia del gioco non è mai messa in dubbio.

## Preparazione (Set-Up)

Per prima cosa è necessario estrarre dalla scatola tutte le tessere edificio (di colore rosa) e le fabbriche (bianche, azzurre, beige e marroni) dividendole per tipo e posizionandole sulle relative caselle della plancia "espositore".





La plancia con le tessere edificio.

Da notare che ogni edificio rosa è disponibile in due soli esemplari (con l'esclusione delle 5 tessere doppie che sono in un unico esemplare), quindi sarà compito dei giocatori decidere quali di essi possono essere effettivamente fondamentali per la loro strategia e cercare di impossessarsene appena possibile. Le fabbriche invece sono più numerose e si dividono in piccole (quelle che possono produrre una sola merce a turno) e grandi (2 o 3 merci a turno) ma anche in questo caso non ci sono abbastanza tessere di ogni tipo perché tutti i giocatori possano acquistarle.

Tutti ricevono inizialmente una coltivazione (grano o indaco), un certo numero di dobloni (che dipende da quanti sono i partecipanti) ed una plancia personale su cui è disegnata un'isola con 12 caselle quadrate (per le tessere delle coltivazioni) e 12 rettangolari (per la costruzione degli edifici o delle fabbriche). Sulla destra una tabella spiega le varie azioni ed il relativo bonus per chi le sceglie per primo.

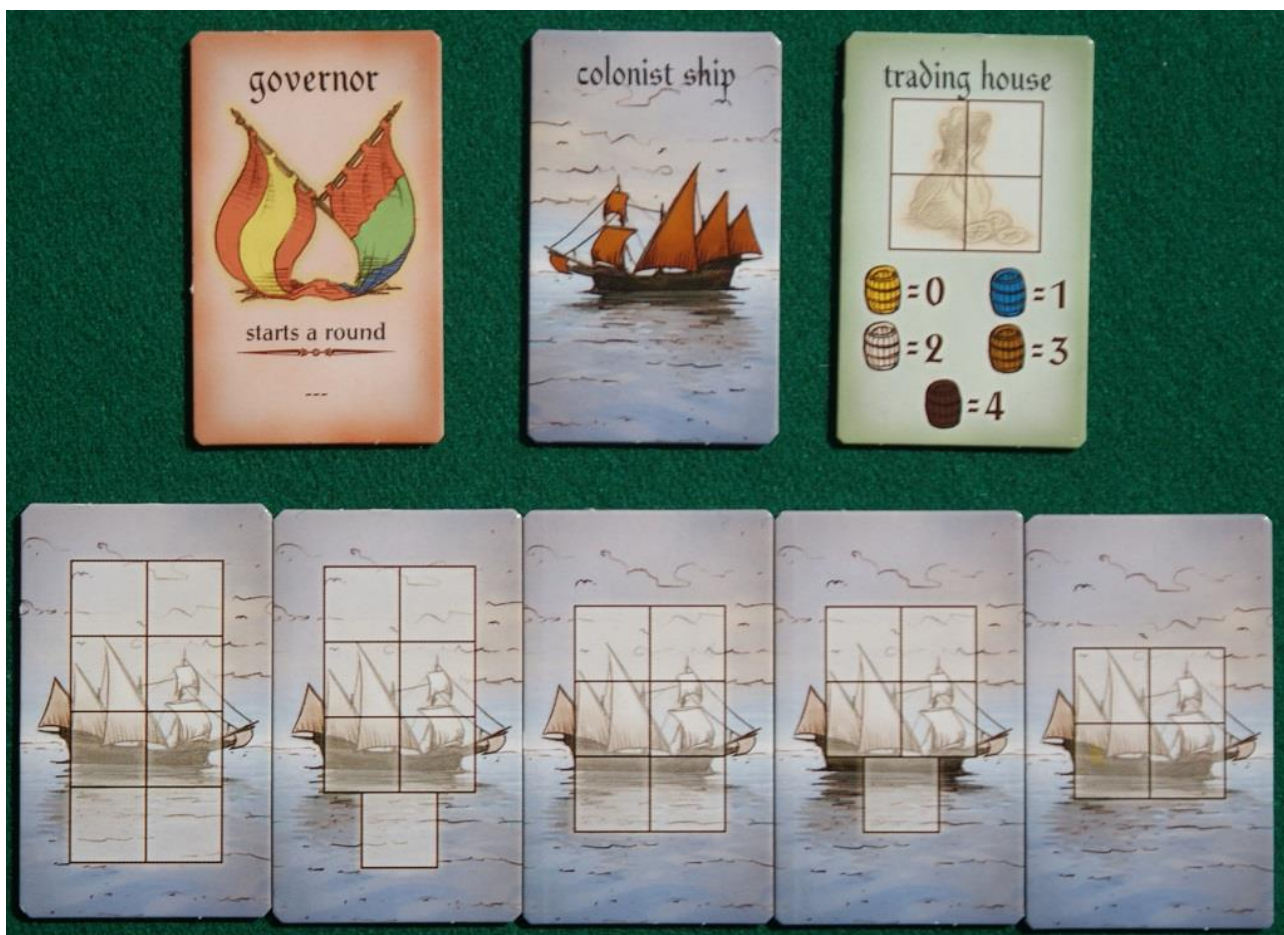


La plancia personale dei giocatori.

Deve essere poi fatto un attento conteggio dei gettoni con i Punti Vittoria (PV) e dei dischetti "lavoratori" perché il loro numero varia a seconda dei partecipanti e la fine della partita viene determinata proprio dall'esaurimento di uno dei due stock.

A fianco dell'espositore saranno disponibili le tessere con i "Ruoli", le navi per il trasporto delle merci (si usano solo quelle richieste dal set-up in base ai partecipanti) ed il mercato. Piazzare sul veliero (la tessera chiamata "Colonist Ship" nella foto qui sotto) un numero di "lavoratori" (dischetti marrone) pari a quello dei partecipanti. In seguito, e dopo ogni risoluzione dell'azione "Sindaco", la nave verrà di nuovo caricata in base al numero di spazi vuoti presenti sulle tessere delle plance dei giocatori, ma sempre con un minimo pari al loro numero.





Le tessere con tutte le navi, il veliero, il governatore, a sinistra del veliero, e il mercato, a destra.

Si determina il "Primo Giocatore" a cui viene consegnata la tessera di "Governatore".

A questo punto si mettono sull'espositore i dobloni della banca e si dividono le tessere "coltivazioni" in tanti mucchietti coperti quanti sono i giocatori, più uno. Si gira la prima tessera di ogni mucchietto e la partita può cominciare.

## Il Gioco

Ad ogni turno il Governatore è il primo a scegliere un'azione (ed a fine turno la sua "carica" viene passata al giocatore di sinistra): per farlo deve scegliere una tessera fra quelle disponibili sul tavolo. Ogni "incarico" (con l'esclusione dei Cercatori d'oro) viene comunque eseguito da TUTTI i giocatori, a turno, ma chi lo sceglie riceve il bonus specifico ad essa associato.



Le Tessere con gli incarichi.

Il **MAYOR** (Sindaco) fa arrivare il veliero (Colonist Ship): tutti i lavoratori a bordo vengono distribuiti fra i giocatori, partendo proprio dal Sindaco e procedendo in senso orario: con questo sistema spesso succede che alcuni giocatori ricevano meno dischetti degli altri. Il giocatore che ha scelto il Sindaco invece riceve come bonus un lavoratore extra preso direttamente dalla riserva.



I lavoratori che arrivano col veliero.

Il **CAPTAIN** (Capitano) permette di caricare le navi con le merci accumulate nelle riserve personali dei giocatori, e si tratta di una mossa molto importante da usare in maniera oculata perché ogni merce caricata fa guadagnare 1 PV, ma ogni nave può caricare solo "un tipo" di merci e non ci possono mai essere due navi con la stessa mercanzia. E' qui che si vincono le partite perché spesso questa azione viene scelta proprio sapendo che alcuni giocatori non potranno caricare parte o tutte le loro merci per la mancanza di una nave disponibile (perché le altre hanno già merci che essi non posseggono) o perché tutte le caselle di una nave sono già state occupate. Il bonus del Capitano è 1 PV extra.



Esempio di una nave sulla quale si sta scaricando lo zucchero.

Il **BUILDER** (Costruttore) permette ai giocatori di acquistare degli edifici (tessere rosa) o delle fabbriche (tessere colorate). Il loro costo (in dobloni) è indicato all'interno del cerchietto bianco ed ognuna di esse, a fine partita, darà al suo possessore il numero di PV indicato in rosso nell'angolo in alto a destra. Notare che ogni tessera "Quarry" posseduta (ed attiva) permette di scontare di 1 doblone il prezzo di acquisto. Ogni nuovo edificio deve essere piazzato sulle caselle "città" della propria plancia e diventa "attivo" quando il giocatore mette un lavoratore nel suo cerchietto bianco. Questo è possibile esclusivamente durante l'azione "Sindaco" quando, oltre a piazzare nuovi lavoratori, è sempre possibile spostare a piacere i vecchi. Il bonus del Costruttore è lo sconto di 1 doblone per il suo acquisto. Da notare che 5 edifici sono di dimensioni doppie rispetto a tutti gli altri (quelli grandi a destra nella foto dell'espositore): essi hanno un costo elevato ma a fine partita garantiscono dei PV extra in base alle condizioni indicate sulle tessere stesse.

Il **SETTLER** (Colono) permette di scegliere una delle tessere "coltivazioni" (grano, indaco, zucchero, caffè e tabacco) fra quelle scoperte e disponibili per poi piazzarla in una delle caselle quadrate della propria isola. Anche le coltivazioni si attivano soltanto dopo aver messo un lavoratore sul relativo cerchietto. Il bonus del Colono è la possibilità di scegliere una tessera "Quarry" (cava) al posto di una coltivazione, in modo da avere in seguito sconti nell'acquisto degli altri edifici.





Le coltivazioni e le merci che se ne ricavano. A sinistra si vede la tessera "Quarry" che permette di ottenere sconti negli acquisti successivi.

Il **CRAFTMAN** (Artigiano) permette la produzione di merci. A parte il grano (ogni tessera "grano" attiva produce sempre un cilindretto giallo) tutte le altre merci saranno prodotte soltanto se sono già attive sia le coltivazioni che le relative fabbriche. Il bonus dell'Artigiano è una merce gratis uguale ad una di quelle già ottenute.

Per chiarire meglio come funziona l'azione "Artigiano" facciamo un esempio utilizzando la foto qui sotto:



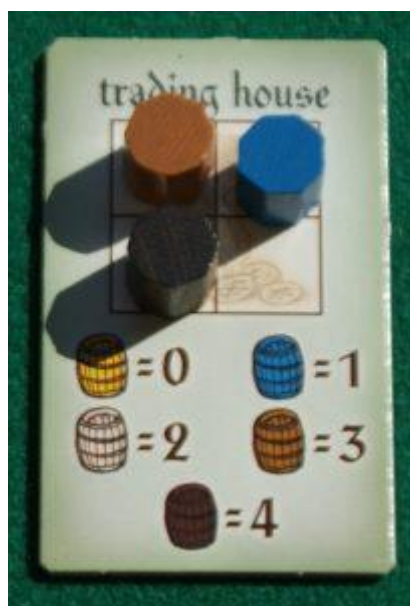
Esempio di plancia durante una partita.



Il giocatore ha già attivato (con un lavoratore sulla maggior parte dei cerchietti) una coltivazione di grano, due di indaco, due di zucchero, una di caffè ed una di tabacco. Poiché possiede già tutte le fabbriche necessarie ed ogni fabbrica ha un numero di lavoratori pari alle coltivazioni, egli riceverà: 1 merce gialla (grano), due azzurre (Indaco), due bianche (zucchero), una beige (caffè) ed una marrone (tabacco).

Il **PROSPECTOR** (Cercatore) riceve immediatamente un doblone, mentre agli altri giocatori ... non tocca nulla.

Il **TRADER** (Mercante) permette di vendere al mercato una delle proprie merci, purché non ce ne sia già un'altra uguale, incassando il valore in dobloni indicato a fianco del simbolo della merce venduta. Nella foto piccola qui sotto, per esempio, sono già state venduti un caffè (3 dobloni) un indaco (1 doblone) ed un tabacco (4 dobloni) e resta quindi disponibile un solo spazio per lo zucchero (2 dobloni) o il grano (0 dobloni). Il bonus del Mercante è 1 doblone extra, il che rende a volte interessante giocare anche il grano, incassando solo il bonus di 1 doblone, soprattutto per chiudere l'ultima casella (sempre con riferimento al nostro esempio) ed impedire agli avversari di vendere lo zucchero.



Il mini-mercato disponibile a Puerto Rico.

Quando tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di scegliere un Incarico sulle tre tessere rimaste sul tavolo viene posato un doblone, in modo da incentivarne l'utilizzo nel turno successivo: a questo punto la tessera Governatore viene passata a sinistra, tutti gli incarichi tornano al centro del tavolo e si riparte.

La partita finisce quando non ci sono più lavoratori disponibili per caricare il veliero (dopo un'azione "sindaco") oppure quando tutti i gettoni PV sono stati assegnati. A questo punto i giocatori rivelano i PV accumulati, aggiungono il valore degli edifici che hanno costruito ed i bonus degli edifici "grandi" eventualmente acquistati: chi ottiene il totale più alto diventa Governatore a vita dell'isola (o per lo meno fino alla prossima partita).

### Bottom Line

Non è lo scopo di questo articolo spiegare nei dettagli la funzione di ogni singola tessera, ma il ruolo degli edifici e delle fabbriche è ovviamente fondamentale per giocare e vincere a Puerto Rico.

Ogni giocatore deve quindi provare a immaginare una strategia di base fin dall'inizio della partita e poi acquistare edifici o fabbriche che ben si sposino con la sua decisione: è inutile acquistare una fabbrica di zucchero, per esempio, se si posseggono solo coltivazioni di indaco. Inoltre sarebbe bene avere fra i propri edifici almeno una fabbrica di caffè o di tabacco (se non si riescono ad avere entrambe), perché esse permettono di incassare una buona cifra al mercato (3 o 4 dobloni) e soprattutto permettono di differenziare le merci, ottenendo un grosso vantaggio al momento di caricarle sulle navi: basti pensare ad un'azione Capitano iniziata dall'unico giocatore che possiede il tabacco, per esempio, il quale sarà il solo a poter caricare quella merce ... bloccando di fatto una delle navi agli avversari.



I dobloni.

I soldi sono un problema perenne: non se ne hanno mai abbastanza e quindi sarà necessario alternare turni di "acquisiti" con altri di incassi. Ed è qui che tornano comode non solo le tessere "Quarry" (per avere lo sconto nell'acquisto) ma anche le tessere incarico con una o più monete sopra e gli edifici che permettono di incassare dobloni extra: il mercato piccolo (+1 doblone quando si vendono merci) o il grande (+2 dobloni), o la fabbrica (x dobloni extra in base alla produzione corrente). Non disdegnate quindi, se necessario, di scegliere la tessera Cercatore quando siete fra gli ultimi del turno, soprattutto se su di essa c'è qualche doblone di incentivo.

Ricordate inoltre che le tessere grano permettono di produrre merci senza utilizzare fabbriche e quindi all'inizio della partita è più facile caricare le navi e fare più punti degli altri: tuttavia differenziare la produzione è una necessità importante perché nel momento in cui viene giocato il Capitano i giocatori dovrebbero avere sempre qualche merce da caricare per fare PV. Alla fine del turno del Capitano purtroppo tutte le merci rimaste in deposito (per l'impossibilità di imbarcarle) vengono gettate via (a parte una che è sempre possibile salvare) a meno che non si possieda un deposito (dove stivare quelle merci in attesa delle nuove navi). Quindi se ci si accorge di avere



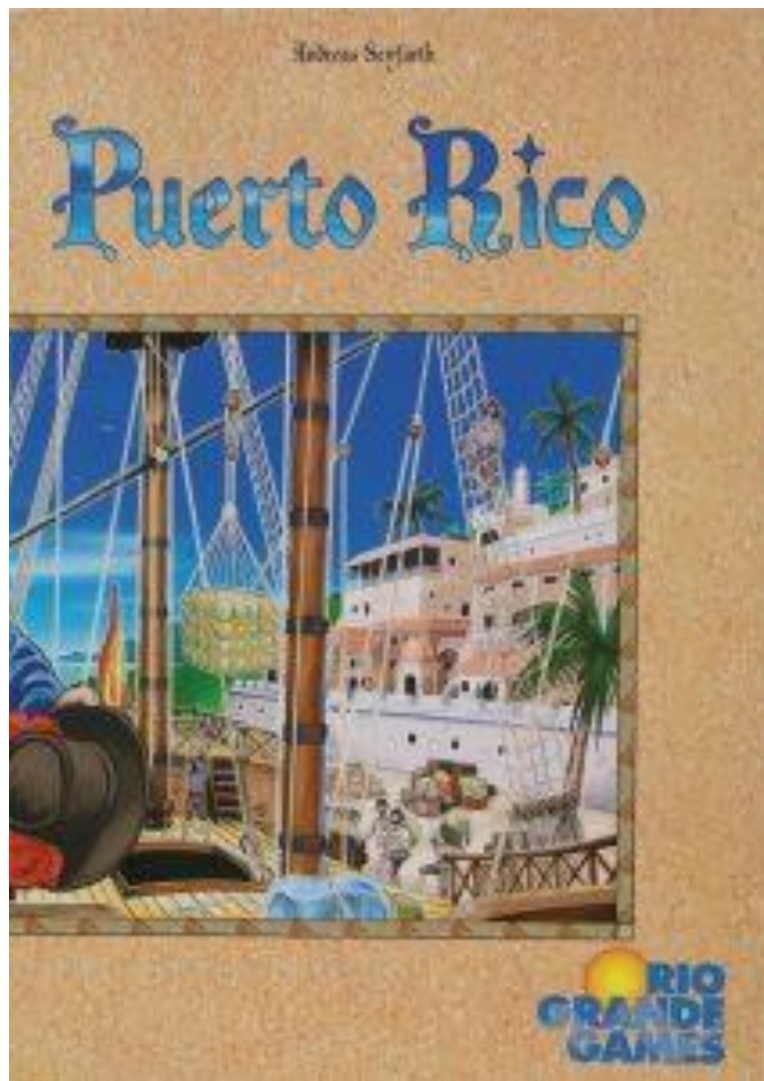
molte merci "inflazionate" (le hanno tutti o quasi) è bene cercare di acquisire un magazzino piccolo (dove salvare tutte le merci di un tipo) o grande.

Un buon inizio di partita consisterebbe dunque nel cercare di ottenere in fretta 2-3 coltivazioni di un tipo e la relativa fabbrica (meglio se grande, da 2-3 posti lavoro) oltre ad 1-2 tessere "Quarry". Poi, in base anche a quello che hanno acquistato gli avversari, bisogna cominciare a differenziare, prendendo coltivazioni di caffè o tabacco appena possibile per poi acquistare in seguito le fabbriche e cominciare a vendere le merci al mercato.



I Punti Vittoria.

Ma la decisione più importante del gioco resta sempre la scelta del momento giusto per giocare il Capitano: è con questa mossa che si accumulano PV in base al numero di merci vendute. Solitamente è anche abbastanza facile capire quando uno degli avversari è pronto a farla: se deve giocare "dopo di voi" nel turno è il momento di accumulare rapidamente nuove merci per poterle poi caricare sulle navi. Attenzione però: se una nave non è stata completata (le restano una o più caselle vuote) rimane in porto anche per il turno successivo e quindi le possibilità di carico si riducono di molto, ed è proprio in questi casi che bisogna cercare di agire prima degli altri, secondo il saggio detto dei piantatori di San Juan: "Se carico io resti a secco tu".



La scatola originale di Puerto Rico.

La vittoria arriverà dunque da una buona combinazione di edifici acquistati e di merci vendute: ecco perché è importante non disperdere le proprie energie con acquisti inutili.

Da notare che, dato il successo del gioco e le richieste degli appassionati, Alea successivamente mise in vendita una "espansione" che comprendeva nuove tessere "Foresta" da piantare nella propria isola ed altri edifici "alternativi" da usare al posto o integrate con quelle del gioco base per dare maggiore varietà alle partite. Questa espansione fu poi integrata alla scatola base nelle successive edizioni.

Nel 2011 infine uscì una edizione "speciale e limitata" del decennale che, oltre ad includere tutte le espansioni, aveva una grafica migliorata, le tessere stampate su cartone più grosso e dobloni ... metallici. Oggi è davvero difficile riuscire a trovarne ancora qualche copia disponibile e quelle vengono messe in vendita hanno davvero raggiunto quotazioni stratosferiche.

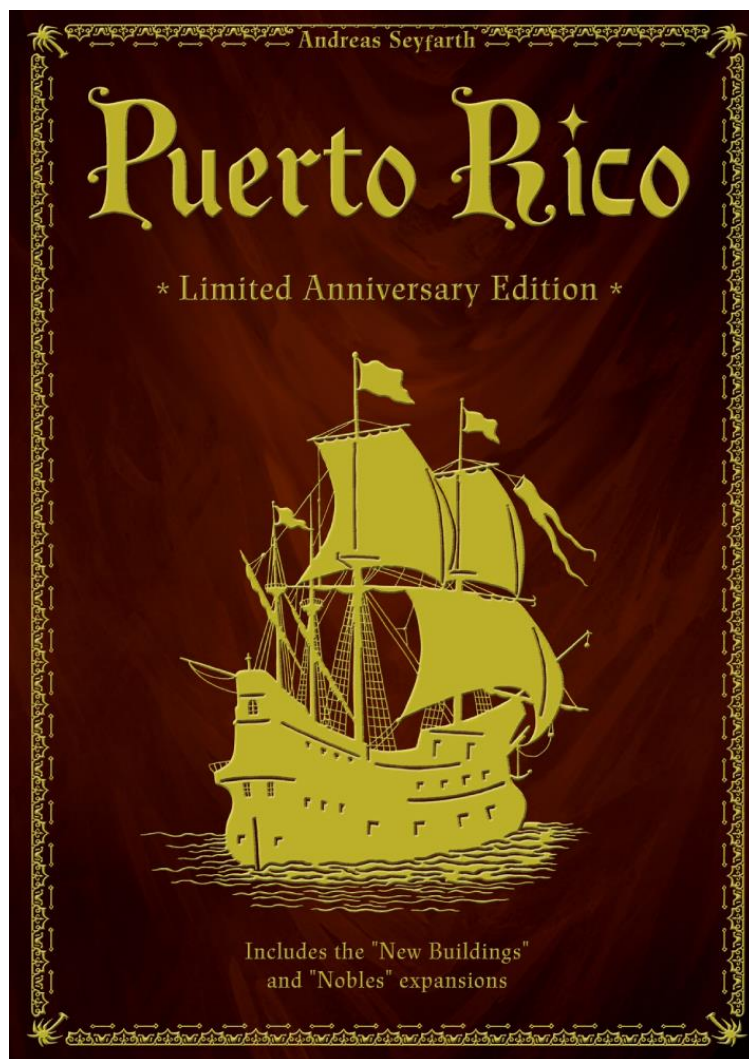




L'espansione.

Dopo 15 anni dalla sua uscita Puerto Rico resta un gioco interessante ed avvincente, di difficoltà medio-bassa e tale da non spaventare quindi più nessuno, e non deve assolutamente mancare nella ludoteca di qualsiasi appassionato di questo hobby.

- Titolo originale: Puerto Rico
- Tipo: Gioco di sviluppo economico
- Editore: Alea (Ravensburger), Rio Grande Games
- Giocatori: 3-5
- Età: 12+
- Durata: 90-120 minuti



La nuova scatola del gioco in occasione del 10° anniversario dalla pubblicazione