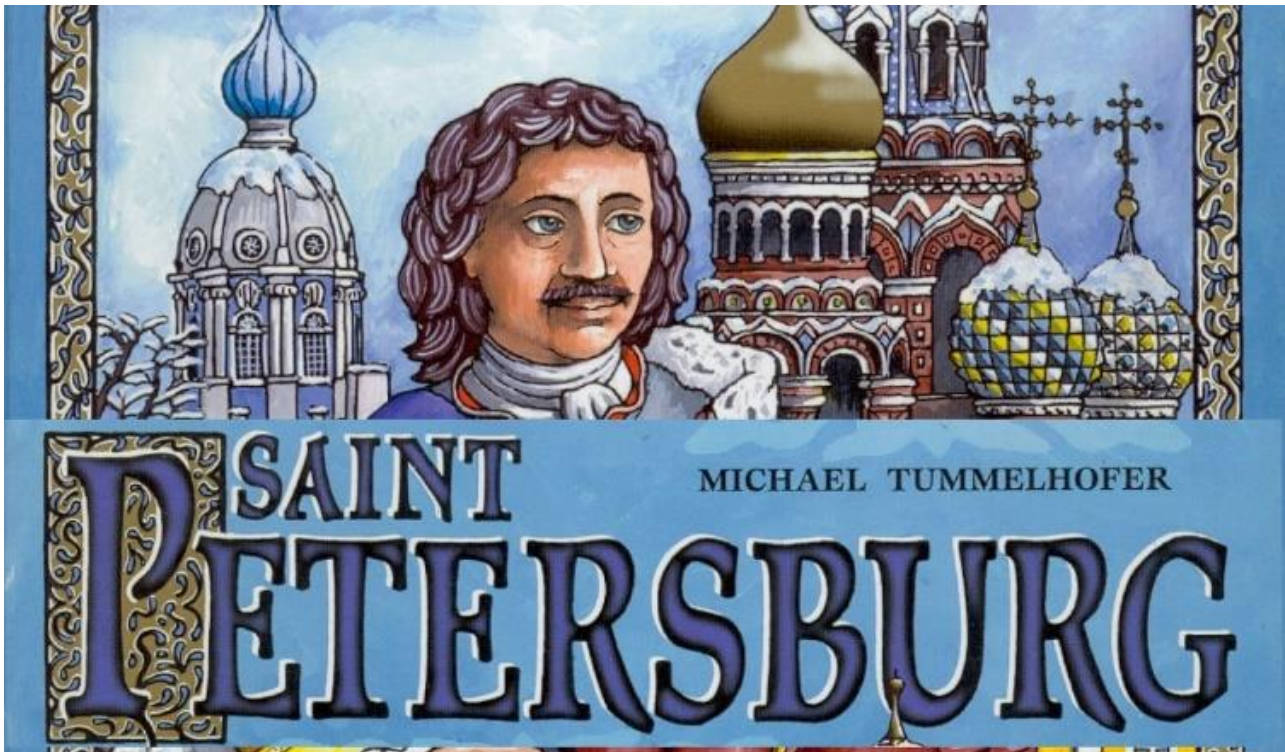


SAINT PETERSBURG

Palazzi e potere alla corte dello Zar



Introduzione

Al tempo della sua pubblicazione, Saint Petersburg rischiò di passare semi-inosservato a causa della confezione piccola e poco appariscente. La scatola con i suoi colori piuttosto slavati ed immagini abbastanza naif (opera comunque di Doris Matthaus che in questo campo ha pochi rivali), celava però un gioco innovativo e davvero coinvolgente in grado di diventare, in pochi anni, un vero “classico”: l’opinione di chi scrive è che sia un titolo indispensabile nella collezione di qualsiasi giocatore.

Unboxing



Dettaglio dei segnalini.

Aperto la scatola di Saint Petersburg si resta colpiti dal tabellone, tutto sommato piuttosto “anonimo” (ed infatti si potrebbe anche farne a meno se non fosse per la pista dei punti che si trova sul suo contorno) e dal termoformato di plastica nera da utilizzare per riporre le carte e le 8 pedine di legno colorato (due per ciascun colore: giallo, verde, rosso e blu).

Altri quattro segnalini sono invece di legno colorato in “oro” e sicuramente attirano ancor più l’attenzione. Si tratta dei “marcatori” che indicano il primo giocatore in ognuna delle successive fasi, e sono ovviamente uno degli elementi innovativi del gioco. Le carte, di piccolo formato (44x68 mm) sono di quattro tipi e si distinguono per il dorso di colore diverso su cui è stampato anche uno dei quattro simboli dorati. Completa la dotazione un mazzetto di banconote (rubli naturalmente) di diverso taglio.

I materiali di Saint Petersburg sono tutti di buona fattura e robusti quanto basta per decine di partite. Ovviamente proteggere le carte con bustine trasparenti aiuta a mantenerle sane per più tempo ancora. L’ergonomia del gioco è sempre “pulita” e senza problemi.



I componenti di Saint Petersburg.

Preparazione (Set-Up)

Il tabellone mostra nella parte alta quattro caselle con i colori (ed il simbolo) dei mazzi di carte: sulla sinistra è stato creato uno spazio per le carte scartate. Sotto ci sono due file parallele di 8 caselle sulle quali verranno posate le carte da aggiudicare. Un piccolo riquadro ricorda ai giocatori quanto sia importante riuscire ad avere il maggior numero di carte “Nobile” per ottenere un punteggio crescente in maniera esponenziale (una carta = 1 punto, 5 carte diverse = 15 punti, 10+

carte = 55 punti). Infine una pista di 100 caselle circonda lo spazio interno e servirà ad aggiornare il conteggio dei punti.

Dopo aver messo il tabellone al centro del tavolo è necessario mescolare i quattro mazzi e metterli ognuno sulla casella con lo stesso colore. I giocatori piazzano uno dei loro segnalini sullo “0” della pista dei punti e tengono il secondo davanti a loro per facilitare l’identificazione. Poi si prendono le quattro carte speciali e si distribuiscono casualmente, una per giocatore: dopo aver mostrato il simbolo ricevuto ognuno prende il relativo segnalino di legno. Questo indica chi sarà il primo a giocare nella fase di appartenenza di quel simbolo. Infine vengono dati 25 rubli ad ogni giocatore.



Il Tabellone.

Come si vede il set-up è veloce e senza particolari restrizioni. In cinque minuti tutto è pronto e si può iniziare. Scopo del gioco è quello di riuscire ad aggiudicarsi gli edifici più importanti della città di San Pietroburgo e fare aderire alla propria fazione il maggior numero di Nobili.

Il Gioco

Ogni turno di Saint Petersburg parte sempre con la “fase dei Lavoratori”: si ruota il mazzetto verde di 90° (per sottolineare che si sta eseguendo proprio quella fase) e si pesca un numero di carte pari al doppio dei partecipanti e si posano sulla prima delle due file parallele del tabellone. Si tratta dei lavoratori che cercano un impiego e che i giocatori potranno ingaggiare con i soldi ricevuti ad inizio partita o con quelli rimasti alla fine del turno precedente. Il primo a scegliere sarà sempre il giocatore che possiede il segnalino dorato col simbolo dei lavoratori (una specie di sedia) poi, a seguire si procede in senso orario. In questa fase (ed analogamente in tutte quelle che seguono) i giocatori possono prendere una carta dal tabellone, pagandola e mettendola subito sul tavolo davanti a loro oppure tenendola in mano (per pagarla in una fase o in un turno successivo e posarla quindi in tavola). Attenzione però: ognuno può tenere in mano un massimo di tre carte.



Le carte verdi dei Lavoratori.

Nella foto qui sopra sono indicati tutti i tipi di “lavoratori” disponibili: il boscaiolo (che costa appena 3 rubli), il minatore (4 rubli), il pastore (5 rubli), il cacciatore di pelli (6 rubli) ed il costruttore di navi (7 rubli). Nella foto appare anche la carta “Zar”: ne esiste una sola nel mazzo e ovviamente nessuno può “comprare” un monarca, ma il possesso di quella carta (che nel tempo e nelle varie edizioni o ampliamenti ha subito diverse modifiche) significa che si ha una specie di Jolly in mano (essa mostra infatti il simbolo di tutti i lavoratori): più avanti vedremo come utilizzarla al meglio.

Il primo giocatore sceglie dunque una carta, paga il prezzo indicato (il numero nero in alto a sinistra) e la mette davanti a sé. Il secondo giocatore (in senso orario) fa la stessa cosa e si continua in questo modo, a rotazione, finché le carte non sono state assegnate o tutti hanno “passato”.

A fine fase i giocatori incassano 3 rubli per ogni lavoratore (2 solo per lo Zar, almeno per il momento) quindi anche i “neo-acquisti” producono subito reddito. Da notare che se si acquista in seguito una carta che ha lo stesso simbolo di una o più già possedute il prezzo scende di 1 rublo per carta di quel tipo posseduta (fino ad un minimo di 1). Quindi se si possiede un taglialegna, per esempio, acquistarne un secondo costerà 2 soli rubli.

Come abbiamo appena visto le carte verdi servono per incassare denaro fresco ad ogni turno.

A questo punto si rimette in posizione orizzontale il mazzo delle carte verdi e quello degli edifici (carte azzurre) viene ruotato di 90°. Si pescano di nuovo tante carte quante ne servono per riempire la prima fila sul tabellone: se era rimasta qualche carta verde invenduta è possibile che ci sia ora un mix di carte verdi ed azzurre, e tutte possono essere acquistate anche se, ovviamente, non è

consigliabile spendere soldi per le carte verdi in questa fase, perché non daranno più reddito fino al prossimo turno dei lavoratori.



Gli Edifici.

Vedete qui sopra un esempio di carte “Edificio”: gli scudetti gialli indicano i Punti Vittoria (PV) che verranno guadagnati per ognuna di esse dai giocatori al termine della fase. Nella foto ci sono anche due edifici speciali: il “Pub” permette di pagare da 2 a 10 rubli per ottenere da 1 a 5 PV; il Magazzino invece permette al giocatore di tenere in mano fino a quattro carte (invece delle tre canoniche). Partendo dal giocatore che ha in mano il simbolo degli edifici, ognuno decide come al solito se acquistare una carta oppure se prenderne una in mano per utilizzarla successivamente.

Le carte azzurre servono soprattutto per incassare Punti Vittoria (PV) quando si arriva alla fine della fase.

Il mazzo azzurro viene rimesso orizzontale, si gira quello successivo (arancione) e si riempie di nuovo la prima riga di caselle sul tabellone. È assolutamente indispensabile, se si vuole cercare di vincere la partita, acquistare almeno un Nobile a turno: non importa se si compra qualche carta uguale ad una già posseduta perché potranno essere scambiate in seguito. Rimanere indietro nella corsa ai Nobili significa quasi sempre... la sconfitta.

Anche in questo caso il primo a scegliere è il giocatore che ha il simbolo dorato dei nobili, e gli altri seguiranno in senso orario. Al termine di questa fase si riceveranno sicuramente dei rubli, ma chi avrà acquistato le carte di valore più alto riceverà anche dei PV.



I Nobili.

Nella foto qui sopra, per esempio, le tre carte della fila in alto (costo 4-7-10 rubli) daranno un reddito di 1-2-3 rubli, mentre le ultime due della seconda fila, che hanno un costo più elevato (14 e 16 rubli), oltre ai soldi assegnano 1-2 PV.

Come abbiamo già sottolineato precedentemente, anche in questa fase è possibile acquistare eventuali carte verdi o blu rimaste sul tabellone, ma di nuovo il nostro consiglio è di non buttare via soldi perché nella fase successiva non si incassa nulla e ricominciare la fase dei lavoratori senza soldi potrebbe rendere la vostra partita molto problematica, con il rischio di essere staccati definitivamente dagli avversari.

Nella quarta ed ultima fase del turno si riempie la fila sul tabellone con le carte “Commercio” che, come si vede dalla foto qui sotto e come indicano i tre colori verde, azzurro ed arancione sul dorso, permette di acquisire carte “potenziate” appartenenti alle categorie precedenti.



Le carte della fase di “Commercio”

Il loro costo è come sempre indicato dal numero in alto a sinistra ma questa volta esso è inserito in un quadrato ad indicare che queste carte non possono essere giocate direttamente in tavole come le precedenti, ma devono “sostituire” carte dello stesso tipo già acquisite dai giocatori. Per quanto riguarda i “lavoratori”, un'icona in alto a destra indica quale carta verde può essere sostituita (a parte lo Zar che, essendo un Jolly, può essere scambiato con una qualsiasi carta Commercio): così, per esempio, la “falegnameria” (prima carta verde in alto a sinistra nella foto) può prendere il posto di un taglialegna (che viene scartato). Edifici e nobili possono invece sostituire qualsiasi tipo di carte dello stesso colore. Per tutte vale comunque la regola che il costo da pagare è dato dal valore indicato nel quadrato meno il valore della carta che si vuole sostituire con un minimo di un rublo (così, proseguendo nel nostro esempio, la falegnameria costerà 1 solo rublo perché il falegname ha un valore pari a “3”).

Ovviamente le carte “Commercio”, una volta giocate, permettono quasi sempre di ottenere dei bonus più forti: prendiamo ancora una volta come esempio la nostra falegnameria che nella fase dei lavoratori garantirà i soliti 3 rubli, ma permetterà anche al suo possessore di pagare 1 rublo in meno per l'acquisto di carte “blu”. Gli Edifici, oltre ai PV, possono invece far guadagnare qualche rublo extra, mentre i Nobili sono indispensabili soprattutto per avere qualche nuovo “esemplare” al momento del conteggio finale (i nobili di questo mazzo infatti sono tutti diversi da quelli del mazzo arancione).

Al termine di questa fase non si incassa nulla (né soldi né PV) ma si fanno un po' di “pulizie”: tutte le carte rimaste invendute nella seconda fila del tabellone vengono scartate definitivamente, mentre quelle della prima fila vengono spostate sulla seconda fila e da questo momento potranno essere acquistate... in svendita con lo sconto di 1 rublo.



Il tabellone durante una partita: dal mazzetto arancione girato a 90° si deduce che siamo nella fase dei Nobili. Notare che ci sono ancora due carte invendute dopo la fase degli Edifici e, sulla seconda riga, quattro carte invendute dal turno precedente.

Terminata la fase del Commercio i segnalini dorati vengono passati al vicino di sinistra, in modo che il primo giocatore di ogni fase sia diverso ad ogni turno: poi si ricomincia da capo andando a scegliere i lavoratori, ecc. Se uno dei mazzetti si esaurisce la partita ha termine: si arriva comunque a fine turno e poi si aggiungono a quelli già guadagnati da ogni giocatore fino a quel momento i PV generati dal numero di Nobili diversi posseduti da ogni partecipanti (da un minimo di 1 PV per un Nobile, ad un massimo di 55 PV per almeno dieci diverse carte arancioni).

Qualche considerazione finale

Se siamo stati abbastanza chiari nella precedente descrizione i lettori smaliziati avranno già capito che Saint Petersburg non è un gioco complesso e si può imparare facilmente. Data la sua natura (in fin dei conti è soprattutto un gioco di carte e di combo) è adatto a tutti, tuttavia è bene sapere che non si può mai giocare a caso. Ognuno deve quindi cominciare fin dai primi turni a programmare un po' il suo gioco, decidendo se "spingere" più sugli edifici, in modo da fare tanti punti durante la partita, o sui nobili, in modo da recuperare il gap a fine gioco.



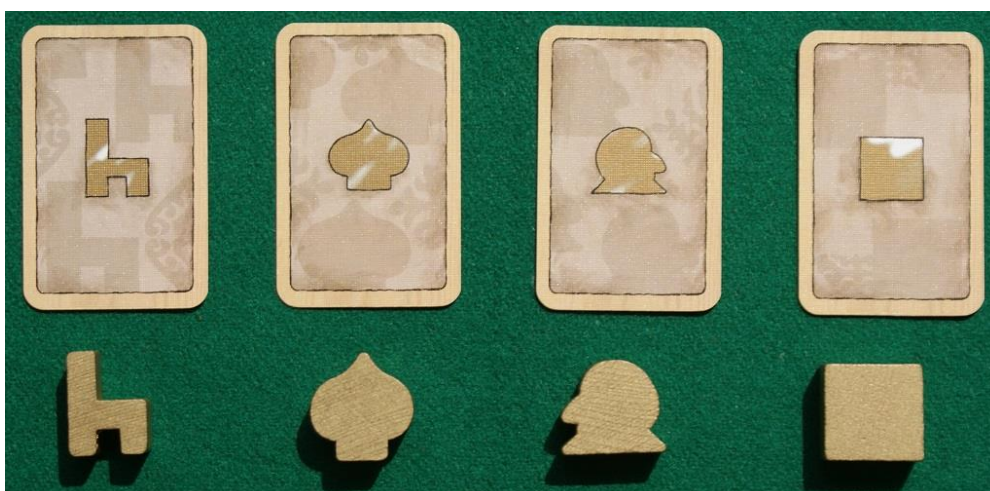
Le banconote.

Qualunque sia la strategia scelta i soldi sono indispensabili e ... piuttosto scarsi. Quindi la regola di base è: “Mai spendere tutti i soldi in una fase se poi si resta senza possibilità di acquisto nella successiva”. I lavoratori sono la base della vostra ricchezza iniziale e quindi condizioneranno molto il vostro gioco: ecco perché è importante assicurarsene un paio all’inizio e poi cercare di prenderne ancora 1-2 a turno.

Gli edifici sono soprattutto fonte di PV, perciò chi punterà su questa strategia dovrà destinare la maggior parte delle sue risorse all’acquisto di carte blu di buon valore, senza però dimenticare di avere nella sua famiglia anche 5-6 nobili diversi, anche se di basso valore, per poter contare alla fine della partita su un minimo di 15-20 PV.

Chi invece vuole provare la strategia dei Nobili deve ricordare che è indispensabile acquisirne 1-2 a turno e poi avere abbastanza soldi per poterne comprare uno extra nella fase di commercio (se appare) da sostituire ad un “doppione”: spesso chi segue questa strategia acquista 2-3 nobili uguali e di basso prezzo per levarli alla concorrenza e per sostituirli appena possibile con quelli del mazzo Commercio.

Mai dimenticare che le carte acquistate dalla seconda fila del tabellone costano 1 rublo in meno e quelle che comprate doppie o triple costano 1-2 rubli in meno: combinando i due bonus è possibile quindi ottenere qualche carta a bassissimo prezzo.



Le carte ed i segnalini dorati che indicano il primo giocatore in ogni fase.

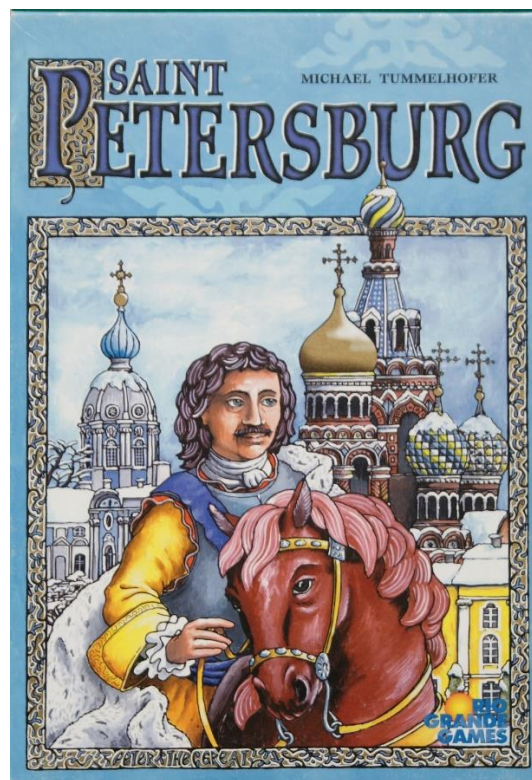
Non dimenticate mai di fare i conti con il “cambio di priorità” di fine turno: se, per esempio, sapete che sarete i primi a scegliere i Lavoratori potrete tenere qualche soldo extra da parte per essere certi di acquistarne almeno due; se sarete i primi nella fase dei Nobili avrete l’opportunità di scegliere bene chi prendere e magari portare via qualche carta agli avversari (lasciando loro solo dei doppioni).

E, naturalmente, meglio sottolineare che la fase di Commercio non assegna nessun tipo di bonus: niente soldi e niente punti, ma solo carte potenziate che serviranno in seguito: se, dopo questa fase, siete rimasti senza soldi avrete sicuramente grossi problemi nel turno successivo indipendentemente dalle “bellissime” carte che avrete acquistato.

Tenere carte in mano significa avere una certa flessibilità in seguito, ma soprattutto vi consente di togliere dal tabellone le carte che vi interessano ma che non potete permettervi subito e non volete che vengano prese dalla concorrenza. Qui il consiglio è di evitare di riempire la vostra mano troppo in fretta (arrivando cioè al massimo consentito di tre carte) perché la Legge di Murphy vi garantisce che prima o poi capiterà di avere sul tavolo la carta dei vostri sogni e di non poterla né comprare né prendere perché non avete più posto né soldi. Inoltre giocate sempre le carte dalla mano solo dopo averne acquistata almeno una dal tabellone, finché avete un po’ di scelta: potreste non trovarla più al “giro” seguente.

Come dicevamo all’inizio di questa recensione Saint Petersburg è un sicuro investimento per qualsiasi giocatore: abbastanza semplice da spiegare e da giocare, competitivo quanto basta per tenere sempre alta l’attenzione dei partecipanti, durata limitata (fra giocatori un po’ esperti delle regole si può terminare una partita in 45-50 minuti) e divertimento assicurato.

Insomma, un “must” per chiunque ami questo hobby.



La scatola di Saint Petersburg.