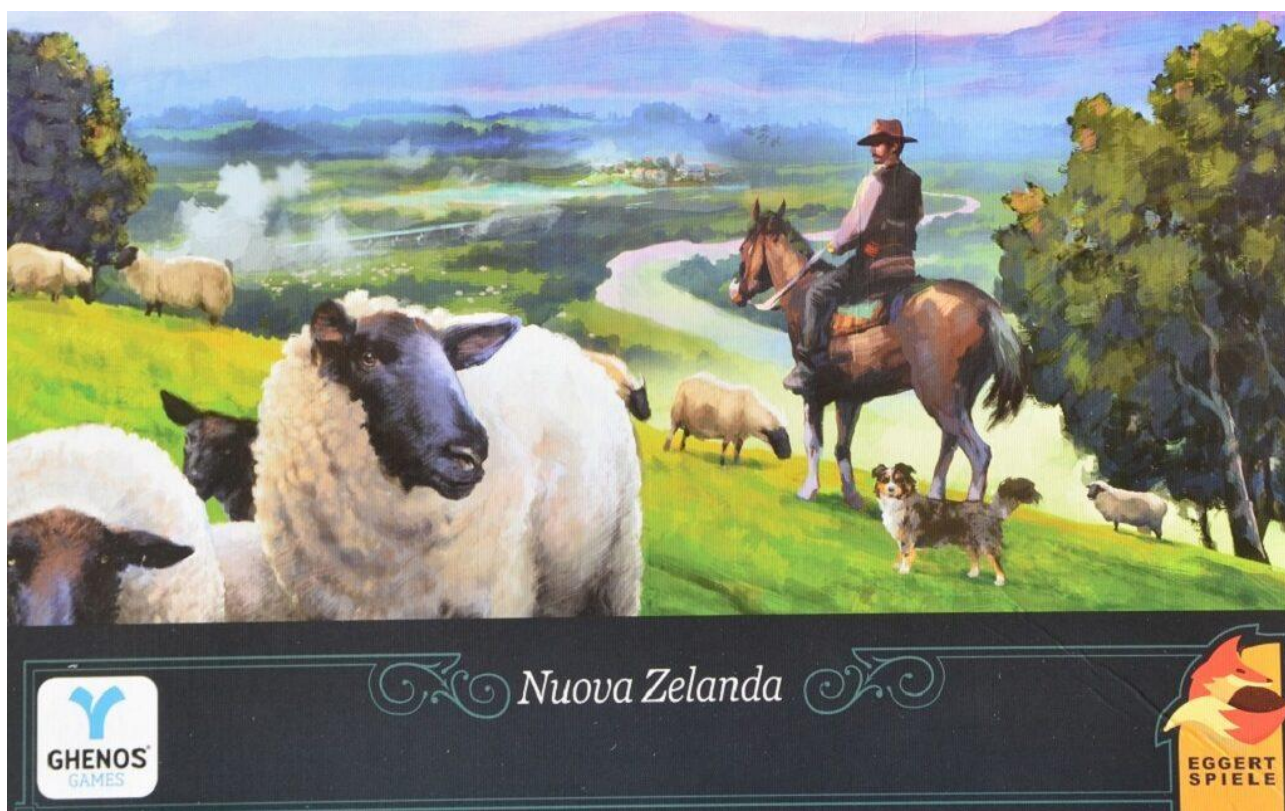


GREAT WESTERN TRAIL NEW ZEALAND

Portiamo le greggi al mercato di Wellington, in Nuova Zelanda



Introduzione

Dopo avere accompagnato i manzi americani al mercato di Kansas City, attraversando le grandi praterie del West americano (***vedere Great Western Trail a questo link***), e dopo avere aiutato i gaucho argentini ad attraversare la pampa per consegnare i bovini a Buenos Aires (***Great Western Trail Argentina***), Alexander Pfister ci trasporta dalla parte opposta del mondo per farci gestire grandi greggi di pecore in Nuova Zelanda: dovremo guidarle fino al porto di Wellington, ma durante il viaggio si dovranno anche tosare per recuperare la maggior quantità possibile di lana.

Great Western Trail: Nuova Zelanda è dunque il terzo “tomo” della serie GWT e, a nostro avviso, è sicuramente il migliore. Distribuito in Italia da **Ghenos Games** si rivolge a 2-4 giocatori esperti (da 14 anni in su) che abbiano voglia di impegnare i loro neuroni per poco meno di tre ore (spiegazione esclusa) e noi vi garantiamo fin da ora che ne vale davvero la pena.

Se poi non trovate nessuno per la vostra serata ludica... beh, ci sono anche le regole per giocare in solitario.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Great Western Trail Nuova Zelanda.

La scatola di **Great Western Trail Nuova Zelanda** è davvero ben riempita: togliendo il coperchio notiamo subito le quattro plance dei giocatori (in cartone multistrato con parecchi slot), due tabelloni, tre fustelle con tutte le tessere da staccare, decine di segnalini di legno colorato e quattro pacchetti di carte.

Prima di spargere tutto sul tavolo per vincere la curiosità iniziale è consigliabile aprire il regolamento (in italiano e tutto a colori) per prendere dimestichezza con i vari componenti e soprattutto con le carte, che dovreste dividere accuratamente per tipo se non volete fare “pasticci” al momento del setup.

Chi ha la buona abitudine di mettere delle bustine trasparenti sulle sue carte dovrebbe procurarsi anche qualche sacchettino extra in modo da dividerle secondo necessità: ogni giocatore infatti avrà un suo mini-mazzo di 14 carte, ma a queste dovremo aggiungere le 37 che serviranno a formare il “mercato”, le 56 chiamate “Potenziamento” (da suddividere in quattro mazzi separati) e le ultime 60 (“Bonus”) che sono di 10 diversi tipi. Di queste ultime se ne useranno solo quattro a partita, quindi mettete ogni tipo in una busta separata.

Il regolamento (formato quadrato da 280x280 mm) è molto ben fatto e vi accompagnerà facilmente durante la fase di studio. È corredato da un pieghevole di 4 pagine (stesso formato) con tutti i dettagli sulle tessere del gioco e da un secondo pieghevole di 4 pagine con le regole per il gioco “in Solitario”.

Componentistica di ottima qualità che non ha dato alcun problema durante il gioco (ma attenzione a non far cadere le casette inserite nella parte bassa della plancia se allungate troppo le braccia sul tabellone).

Preparazione (Set-Up)



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

Al momento di programmare la vostra prima partita a **Great Western Trail Nuova Zelanda** fate in modo di avere a disposizione un tavolo grande (o lungo) abbastanza da contenere i due tabelloni e le plance dei giocatori, per non parlare degli 8 mazzetti di carte e degli obiettivi.

I due tabelloni devono essere sovrapposti in modo che la città di Wellington sia adiacente al mare: sul suo porto verranno posizionate le navi dei giocatori (una a testa). Come negli altri giochi della serie GWT dobbiamo anche sistemare sul percorso terrestre le 8 tessere “Edificio Neutrale”, aggiungendo poi 5 “Capitani” su altrettante isole e le tessere “Lavoratore”, “Pericolo” e “Bonus” sulle rispettive griglie, estraendole casualmente da due sacchetti marcati “A” e “B” (dove le avevate riposte dopo la partita precedente).



Foto 3 – La zona delle griglie (lavoratori e bonus) e del tracciato “pionieri”.

E qui salta fuori la prima novità di **Great Western Trail Nuova Zelanda** rispetto ai fratelli: l'abituale griglia è stata infatti divisa in due parti, con i lavoratori che vengono piazzati nella parte alta, e il loro numero che dipende da quello dei partecipanti. Nella parte bassa invece si procede in modo analogo ai giochi precedenti, mettendo un certo numero di tessere "Bonus" in modo da arrivare adiacenti al gettone marca-turni: nelle partite a quattro le cose si presenteranno più o meno come nella Foto 3 qui sopra.

Le plance dei giocatori sono molto simili a quelle dei giochi precedenti, con l'aggiunta di una fila di 10 casette negli slot della parte bassa e di un tracciato per l'Oro: se guardate attentamente la Foto 4 qui sotto vi accorgerete anche che le caselle di ogni lavoratore si sono ridotte a quattro (in alto ci sono le pecore, seguite dai costruttori, dai marinai e, in basso da i tosatori della lana).



Foto 4 – La postazione di un giocatore ad inizio partita.

Ovviamente le azioni "complementari" sulla sinistra sono leggermente differenti da quelle precedenti, per tener conto delle novità, ma il loro utilizzo è sempre lo stesso.

I giocatori ricevono anche l'usuale pila di edifici del colore scelto, un segnalino "Allevatore" (completo di cappello, come in "Argentina", ma qui viene indossato di traverso) e una "mano" di 14 carte "pecora".

Prima di cominciare bisogna anche effettuare una nuova operazione: oltre alle carte "Obiettivo" (comuni a tutti i giochi della serie GWT) qui dovremo infatti preparare quattro mazzetti di carte "Potenziamento" (un uccellino, un cane, una zattera e un nuovo tipo di pecora, la "Ronnie") che si otterranno durante la partita per essere aggiunte al nostro mazzo degli scarti.



Foto 5 – Le carte “Bonus” (in alto), “Potenziamento” (al centro) e Obiettivo vengono disposte sul tavolo prima di iniziare la partita.

Fatto questo dovremo selezionare a caso 4 tipi di carte “Bonus” fra le 10 disponibili: esse formeranno quattro nuovi mazzetti e potranno essere acquistate pagando “oro” oppure costruendo alcuni tipi di porto. Anch’esse, se e quando acquisite, verranno messe inizialmente nel mazzo degli scarti.

Qual è lo scopo di queste carte? Di aiutarci nel corso della partita: infatti, dopo aver rimescolato il mazzo degli scarti, le carte “speciali” ci tornano pian piano in mano e potremo scartarle di nuovo per incassare il loro bonus (soldi o avanzamenti in varie piste). La cosa bella è che esse vengono immediatamente sostituite da un’altra carta del mazzo, quindi NON appesantiscono la nostra mano, ma sono un piccolo sostegno extra per i giocatori (troppo buono Signor Pfister!).

Il Gioco

Una volta deciso chi sarà il “Primo Giocatore” la partita a **Great Western Trail Nuova Zelanda** può iniziare, con i giocatori che, a turno, posizionano il loro “Allevatore” su una tessera “Neutrale” di loro scelta, eseguendo immediatamente l’azione indicata.



Foto 6 – Le otto tessere “Neutrali” del gioco.

Per le prime 2-3 partite vi consigliamo (come indicato sul regolamento) di piazzare queste tessere sulle caselle del tabellone che hanno la stessa lettera, ma in seguito, per partite più varie, potrete naturalmente posizionarle a caso. Come nei giochi precedenti ogni tessera mostra due o più azioni, alcune delle quali possono essere precedute dalla vendita di un tipo di pecora per incassare qualche soldino prima di procedere ad eventuali acquisti o costruzioni.

Un'azione però è completamente nuova: se guardate la tessera “E” (in basso a destra nella foto) vedete che permette di raccogliere la lana da un numero di pecore “diverse” che dipende dal numero di tosatori sulla plancia personale: questa operazione vi farà guadagnare un gruzzoletto pari al valore “lana” delle pecore utilizzate e, come scoprirete da soli, è molto importante, soprattutto se potete farla a debita distanza dal porto o dalla tessera che fa acquistare nuove pecore (la “F”, a sinistra nella fila centrale). Avrete infatti la possibilità di fare acquisti più rapidamente che nei giochi precedenti oppure il tempo per rimettere insieme un nuovo gregge da vendere a Wellington.

In altre parole... i pagamenti raddoppiano!!! Senza contare che potrete anche utilizzare l'azione tosatura per spostare uno dei vostri dischetti su una casella “lana” del tabellone.



Foto 7 – Le carte “Pecora” iniziali. Tutti i giocatori ricevono lo stesso numero e tipo: il numero in alto indica il valore di vendita a Wellington, mentre quello sotto è il valore “Lana” quando le tosiamo.

E visto che ne parliamo diamo un’occhiata al gregge che viene affidato ad ogni giocatore all’inizio della partita: tutti ricevono 14 carte: 5 pecore della razza “Shropshire” (valore vendita “1” e Lana “1”) e 3 per le “Southdown” (2/1), “English Leicester” (2/2) e “Merino” (2/3).

Altre pecore di valore più alto potranno essere acquistate al mercato, ma la scelta del “tipo” da prendere è molto più articolata in **Great Western Trail Nuova Zelanda** perché ci sono carte con basso valore di vendita ma alto valore di Lana, quindi un buon mix permette di tosare quelle che hanno il secondo numero più alto e portare poi al mercato le altre.

La sequenza di gioco è ormai quella “standard” di questa serie:

- (1) muovere il proprio “Allevatore” su una pista del tabellone (contando un passo per ogni edificio superato) ed eseguire l’azione della tessera su cui si ferma, eventualmente pagando delle “tasse” se si passa su certi edifici avversari o su un segnalino “Pericolo”;
- (2) arrivati all’edificio “E” si possono tosare “X” pecore diverse (in base alle tessere tosatore possedute) e incassare un buon gruzzoletto: in alternativa si può investire parte di quei soldi per piazzare un dischetto su una casella “porto”;
- (3) quando si arriva a Wellington si possono vendere tutte le pecore che si desidera, purché siano di tipo diverso, incassando un'altra somma di denaro da mettere in saccoccia (per ingaggiare in seguito nuovi lavoratori o acquistare altre pecore): anche in questo caso si può investire una parte dei soldi per piazzare un dischetto su un porto. Sempre a Wellington si devono scegliere una tessera di tipo “A” (da posizionare sulla colonna di quel lavoratore nella griglia in alto o su un terreno pericoloso) e una di tipo “B” (per la griglia in basso);
- (4) infine si prende il proprio “Allevatore” e lo si riporta alla casella iniziale del percorso, da dove ricomincerà tutto da capo.



Foto 8 – Il tabellone durante una partita.

Giro dopo giro il “mazzo” dei giocatori crescerà, contando non solo le nuove pecore acquistate, ma anche le carte “Potenziamento” e “Bonus” che avremo acquisito. Come negli altri giochi, dovremo però sbloccare il più rapidamente possibile alcune caselle della nostra plancia per poterci muovere più in fretta (all’inizio possiamo fare un massimo di 4 passi, ma con l’aumento degli edifici sul tabellone diventa vitale sbloccare le caselle che ci facciano andare anche fino a 7 passi) ed altre per tenere più carte in mano (si parte anche qui con 4 ma si può salire a 5 e 6).

Questo sarà possibile spostando dei gettoni dalla plancia ai porti dopo aver raccolto denaro dalla vendita delle pecore o della lana. E allora concentriamo per qualche istante la nostra attenzione sul secondo tabellone di **Great Western Trail Nuova Zelanda**, quello del mare e dei tanti isolotti che lo costellano. Ricorderete che nei due giochi precedenti avevamo una ferrovia e dei treni che potevano raggiungere certe stazioni solo se i soldi incassati per la vendita lo permettevano.



Foto 9 – Il tabellone “Marittimo” con i suoi porti.

Qui invece abbiamo delle navi che partono inizialmente da Wellington e, secondo la rotta decisa dal Capitano/Giocatore, raggiungono i vari isolotti stabilendo dei Depositi Commerciali (le casette) a certe condizioni (e, solitamente, dietro pagamento di una somma in denaro). Solo dopo aver messo un piede in questi porti è possibile (dopo una vendita di lana o pecore) spostare su di essi i dischetti della plancia personale, sempre che la somma incassata dalla vendita sia pari o superiore a quella che dovremo pagare sul porto scelto.

La foto 9 qui sopra ci mostra la situazione durante una partita a tre: le caselle con la parte bassa arrotondata indicano i porti a cui si può vendere la lana (e quindi si possono trasferire dischetti su di essi solo dopo una tosatura) mentre quelli con la parte inferiore a punta sono per le vendite a Wellington.

Su 5 porti si piazza anche un “Capitano” ad inizio partita, prendendolo a caso da una dotazione di 8, e le sue funzioni sono le stesse dai Capistazione dei titoli precedenti: dare bonus istantanei o permanenti ai giocatori che sacrificano una delle loro tessere “lavoratore” e la mettono al posto del Capitano (che portano nella loro riserva).

Inutile ricordare che la maggior parte dei porti darà Punti Vittoria (PV) supplementari, a fine partita, a chi vi avrà posato un dischetto sopra, come negli altri giochi della serie.



Foto 10 – Tracciato dei Pionieri (e griglie) durante una partita a quattro.

Un'altra novità di **Great Western Trail Nuova Zelanda** è il tracciato “Pionieri” che si trova sul tabellone a destra delle due griglie e che vi riproponiamo nella Foto 10 qui sopra. Per avanzare su questo tracciato servono soprattutto le carte “Potenziamento e “Bonus” che mostrano un uccellino: salendo a quota 3 e 7 i giocatori incassano 1 Oro, mentre a quota 4 o 6 (in base al numero dei partecipanti) possono aumentare di 1 passo la velocità del loro “Allevatore”. In base alla posizione del loro dischetto a fine partita potranno anche incassare da 3 a 15 PV.

La partita termina quando il gettone marca-turni esce dalla griglia inferiore: esso si sposta di una riga verso il basso ogni volta quando deve far posto a una nuova tessera “Bonus” presa a Wellington. Nella foto 1, scattata verso la fine di una partita, basteranno dunque solo altre due “vendite” per farla terminare. Il giocatore che causa l'uscita del gettone guadagna 5 PV extra.

Poi si fanno i ... conti, tenendo conto di tanti fattori: i PV degli edifici costruiti, dei dischetti sui vari porti, del tracciato “Pionieri”, delle carte Obiettivo realizzate, ecc. Chi ottiene il totale più alto viene proclamato vincitore e gli sconfitti dovranno offrirgli frittura di pesce e patatine, oltre a un caldo maglione di lana.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 11 – La postazione di un giocatore durante una partita.

Una delle caratteristiche tipiche della serie GWT, e quindi anche di **Great Western Trail Nuova Zelanda**, è la necessità di liberare rapidamente il maggior numero di caselle della plancia personale, non solo per fare PV nei porti, ma anche per incrementare le proprie azioni.

La Foto 11 qui sopra ci permette di fare qualche considerazione:

(1) il giocatore ha liberato le due caselle “Complementari” della lana (in basso a sinistra) e le prime due casette in basso, ottenendo così un bonus fisso di 4 sterline extra ad ogni tosatura. Questo è consigliato, soprattutto se avrete acquistato pecore “Lincoln” o “Ryeland” (che danno

rispettivamente 4 e 5 punti lana) per fare un ottimo incasso e spostare dischetti sui porti “lana” oppure per avere il portafogli pieno per successivi acquisti (pecore, lavoratori);

(2) ha liberato anche le due caselle “Complementari” per effettuare movimenti extra della nave e anche questo è un ottimo investimento perché permette di spostare più rapidamente l’imbarcazione verso le isole lontane, ricche di “premi” e PV;

(3) d’altra parte non ha però puntato sulla costruzione dei suoi edifici, visto che ha un solo costruttore (quello di base), però si è assicurato un passo extra permanente sul tracciato dei Certificati (quello col cubetto) e dell’Oro (quello col cilindretto) togliendo le 3 casette in basso a destra;

(4) infine notiamo che ha liberato anche le due caselle in alto a destra della plancia, e quindi sta giocando con 6 carte “pecora” in mano, cosa che gli permette ulteriore flessibilità per la scelta delle pecore da vendere a Wellington o da tosare.

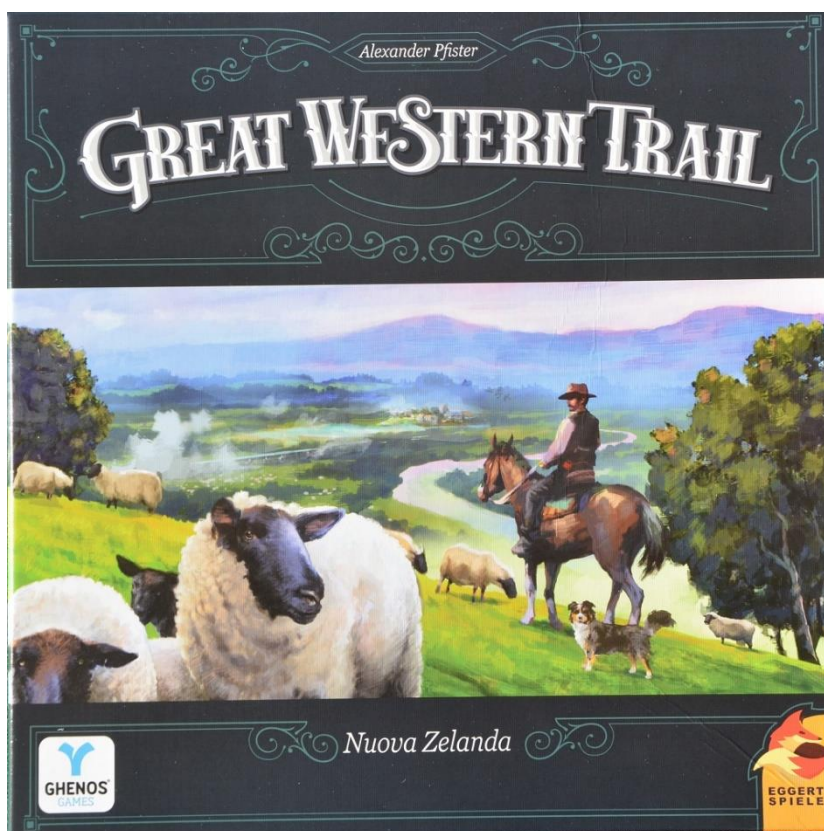


Foto 12 – La scatola del gioco.

Non dimenticatevi delle carte “Obiettivo” perché sono tutte abbastanza facili da ottenere e da soddisfare a fine partita. Una delle loro caratteristiche è che quando vi arrivano in mano (non dimenticate che una volta acquisite vanno nel mazzo degli scarti, ma poi questi si rimescola e ritorna attivo) potete incassare immediatamente il loro bonus (indicato in alto a sinistra sulla carta) e dovrete allora metterle sotto alla plancia, come nella Foto 11, prendendo subito un’altra carta in sostituzione. Averne 3-4 a fine partita significa incassare 9-12 PV extra.

E, vista la... generosità di Pfister, non snobbate le carte “Potenziamento” e “Bonus”, ma cercate di prenderne il maggior numero all’inizio della partita: le prime si ottengono acquistando tessere “Bonus” (dalla griglia inferiore) o “Pericolo”; le seconde pagando 3-4-5 punti Oro (dalla vostra plancia) o costruendo alcuni porti. Prima le avrete e più volte potrete approfittarne, facendo girare

rapidamente il vostro mazzo: ricordo che anche queste carte non lo “appesantiscono” (come avviene in certi giochi di deck-building) perché si giocano al proprio turno, si incassa quanto indicato e si ripesca immediatamente una nuova carta dal mazzo in sostituzione.



Foto 13 – I componenti necessari per giocare “In solitario”.

Se proprio non riuscite a trovare qualche amico per una partita a **Great Western Trail Nuova Zelanda** potreste essere interessati a giocare da soli: avrete come avversari Sarah, un’aspirante Allevatrice, che farà di tutto per farvi perdere.

Vi serviranno alcuni componenti extra e l’apposita “appendice” del gioco in solitario: potrete anche scegliere il grado di difficoltà (facile, medio o difficile) rimuovendo (o lasciando) alcune carte del mazzo di Sarah.

Il movimento della nostra aspirante “Allevatrice” viene determinato dal suo mazzo di carte e, in caso di alternativa, ci sono regole specifiche sulla direzione che dovrà prendere, quindi non sperate di mandarla a cercare ortiche! Le sue azioni sono simili a quelle del giocatore “umano”, naturalmente in base a quello che ha già raccolto (lavoratori, carte bonus, pecore, ecc.).

Abbiamo provato una partita a livello “facile” e siamo riusciti a vincerla senza troppe difficoltà, ma già a livello medio le cose si complicano (sì, abbiamo sbirciato le carte disponibili nelle varie modalità). L’autore ha fatto un buon lavoro anche qui, tuttavia preferiamo ancora, e di gran lunga, invitare qualche amico e giocare insieme.

Commento finale

Siamo arrivati alla fine della nostra chiacchierata: chi conosce gli altri giochi della serie GWT avrà notato che nella nostra descrizione mancano parecchi dettagli, ma abbiamo scelto deliberatamente di... dimenticarli per non appesantire il testo per i lettori che volevano avere semplicemente un'idea del gioco, e che speriamo di avere convinto a procurarsene una copia il più in fretta possibile.

Great Western Trail Nuova Zelanda vale sicuramente ogni centesimo investito per acquistarlo: è senz'ombra di dubbio il migliore della trilogia, grazie soprattutto alle novità che Pfister ha introdotto (tosatura delle pecore, griglie separate per lavoratori e bonus, tracciato "Pionieri", carte Bonus e Potenziamento, ecc.). Chi ha già provato i due fratelli maggiori non avrà alcuna difficoltà ad immergersi immediatamente in quest'ultimo "volume": gli basterà dare una veloce lettura alle regole per inquadrare quelle nuove.

Quindi lo consigliamo a chi ama i giochi "per esperti" perché non può mancare nella loro ludoteca. Come facciamo spesso abbiamo anche preparato qualche scheda riassuntiva: noi le utilizziamo per non dover sfogliare ogni volta il regolamento completo quando dobbiamo spiegare il gioco ad un nuovo tavolo, in modo da non dimenticare nulla, mentre i lettori potrebbero trovarle utili, soprattutto nelle prime partite: le potete scaricare [sul sito Big Cream a questo link](#).

"Si ringrazia la ditta [GHENOS GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"