

DORFROMANTIK

Alla scoperta di una bucolica area di campagna.



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 31/01/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

Dorf fromantik ha vinto lo *Spiel des Jahres 2023* e questo la dice lunga sul tipo di gioco che Pegasus ci ha portato... in tavola: possono partecipare, in forma collaborativa, 1-6 giocatori di 8 o più anni (ma noi abbiamo fatto partecipare anche bambini di 6 anni che, capito il meccanismo, hanno giocato quasi come i grandi con piccoli aiuti nei momenti chiave) e la durata di una partita può variare dai 30 ai 60 minuti in base al numero dei partecipanti ed al livello del gioco.

Sì perché dopo aver fatto qualche partita col gioco “base” è possibile iniziare una vera e propria “campagna” che può durare parecchie sedute e che utilizza componenti extra ad ogni nuovo livello raggiunto, come vedremo nel corso di questa recensione.

Abbiamo naturalmente deciso di non rivelarvi questi “componenti aggiuntivi”, racchiusi in cinque scatoline da aprire solo quando indicato, per non guastarvi il piacere della scoperta.

Il gioco è la trasposizione “fisica” di un noto videogioco “indie” (omonimo), che ha fatto molto parlare di sé: scopriamone insieme le peculiarità.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

All'interno della scatola di **Dorf Romantik** troviamo innanzitutto quattro fustelle quadrate contenenti tutte le tessere necessarie per il gioco "base": 73 esagonali (45 "Territorio", 25 "Obiettivo" e 3 "Bandiera"). Ci sono inoltre 25 piccole tessere quadrate "Punteggio" e due blocchetti: il primo è il "Segnapunti" per marcare il punteggio al termine di ogni partita, mentre il secondo, "Campagna", permette di vedere la nostra progressione, partita dopo partita: è proprio lui ad indicarci quali componenti extra dovremo aggiungere in seguito.

Infine ci sono 5 scatoline colorate (le vedete nella Foto 1) che contengono altri componenti: come anticipato non vi sveleremo cosa contengono per non rovinarvi il piacere della loro scoperta, ma possiamo comunque dirvi che all'interno ci sono delle tessere aggiuntive e delle carte che indicano alcuni "compiti" aggiuntivi a cui ottemperare per migliorare il proprio punteggio o per ottenere ulteriori componenti...

I materiali sono di ottima qualità e le tessere sono di cartone spesso perfettamente maneggevoli.

Preparazione (Set-Up)

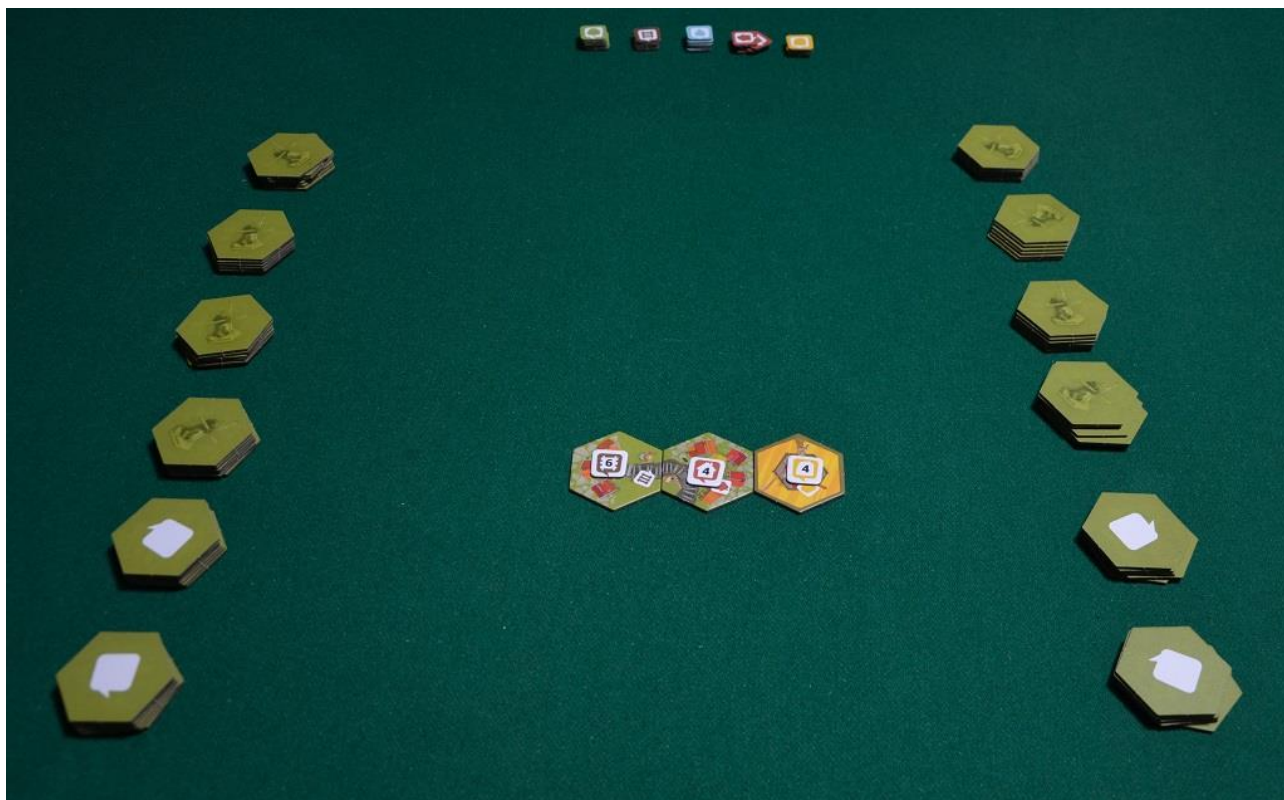


Foto 2 – Tavolo pronto per una partita.

La preparazione del tavolo è questione di 5 minuti al massimo, se avete avuto l'accortezza di separare le tessere "Territorio" da quelle "Obiettivo" alla fine della partita precedente.

In ogni caso basta girare sul dorso tutte le tessere esagonali per separarle rapidamente (quelle "Obiettivo" hanno una specie di "fumetto" bianco sul dorso, come vedete nella foto).

Preparate delle piccole pile di tessere (coperte) e aggiungete quelle "Punteggio" quadrate, divise per colore e posizionate anch'esse a faccia in giù.

Deciso chi inizierà la partita, i primi tre giocatori dovranno pescare obbligatoriamente una tessera "Obiettivo" ciascuno, mettendola al centro del tavolo (e aggiungendo una tessera "Punteggio" del colore indicato dall'icona sul territorio).



Foto 3 – Esempio di tessere “Obiettivo”.

Come vedete dalla Foto 3 qui sopra ci sono in pratica 5 diversi tipi di “Obiettivo”:

- villaggio (icona rossa a forma di casa);
- campi (icona gialla a forma di covone di grano);
- boschi (icona verde a forma di albero)
- ferrovia (icona marrone a forma di binario)
- fiumi (icona blu a forma di goccia d’acqua)

Ogni volta che una di queste tessere viene svelata e messa sul tavolo il giocatore deve subito prendere una tessera “Punteggio” a caso dello stesso colore e mettergliela sopra.

Ma torniamo al nostro tavolo e vediamo come si gioca.

Il Gioco

Ci sono tre regole fondamentali a **Dorformantik**:

- la prima dice che le nuove tessere devono essere posate con almeno un lato adiacente a una già sul tavolo;
- la seconda spiega che soltanto ferrovie e fiumi devono essere prolungati con tessere “congruenti”: in altre parole i lati “fiume” e “ferrovia” possono essere adiacenti solo a dei lati con altri fiumi e ferrovie, oppure con un “capolinea” (sorgente o stazione);



Foto 4 – Le tessere “Punteggio”

- la terza richiede che in tavola ci siano sempre tre tessere “Obiettivo”: quindi se una delle tre viene risolta (come vedremo fra poco) il giocatore successivo deve subito pescarne un’altra e metterla in tavola (con le stesse regole viste sopra) aggiungendo la solita tessera “Punteggio”.

Fermiamoci un attimo per dare un’occhiata veloce a queste “famigerate” tessere ”Punteggio” perché sono effettivamente quelle che ci permetteranno di fare la maggior parte dei punti al termine di ogni partita a **Dorf fromantik**: come abbiamo già detto ce ne sono 5 per ogni colore, numerate 4-5-5-6-6. Questi numeri indicano non solo i Punti Vittoria (PV) che i giocatori mettono da parte quando le

acquisiscono, ma anche il numero di tessere adiacenti di quel “tipo” che devono essere posate in tavola per risolverle.

Le tessere “Territorio” sono praticamente uguali a quelle “Obiettivo” ma non hanno icone stampate sopra.

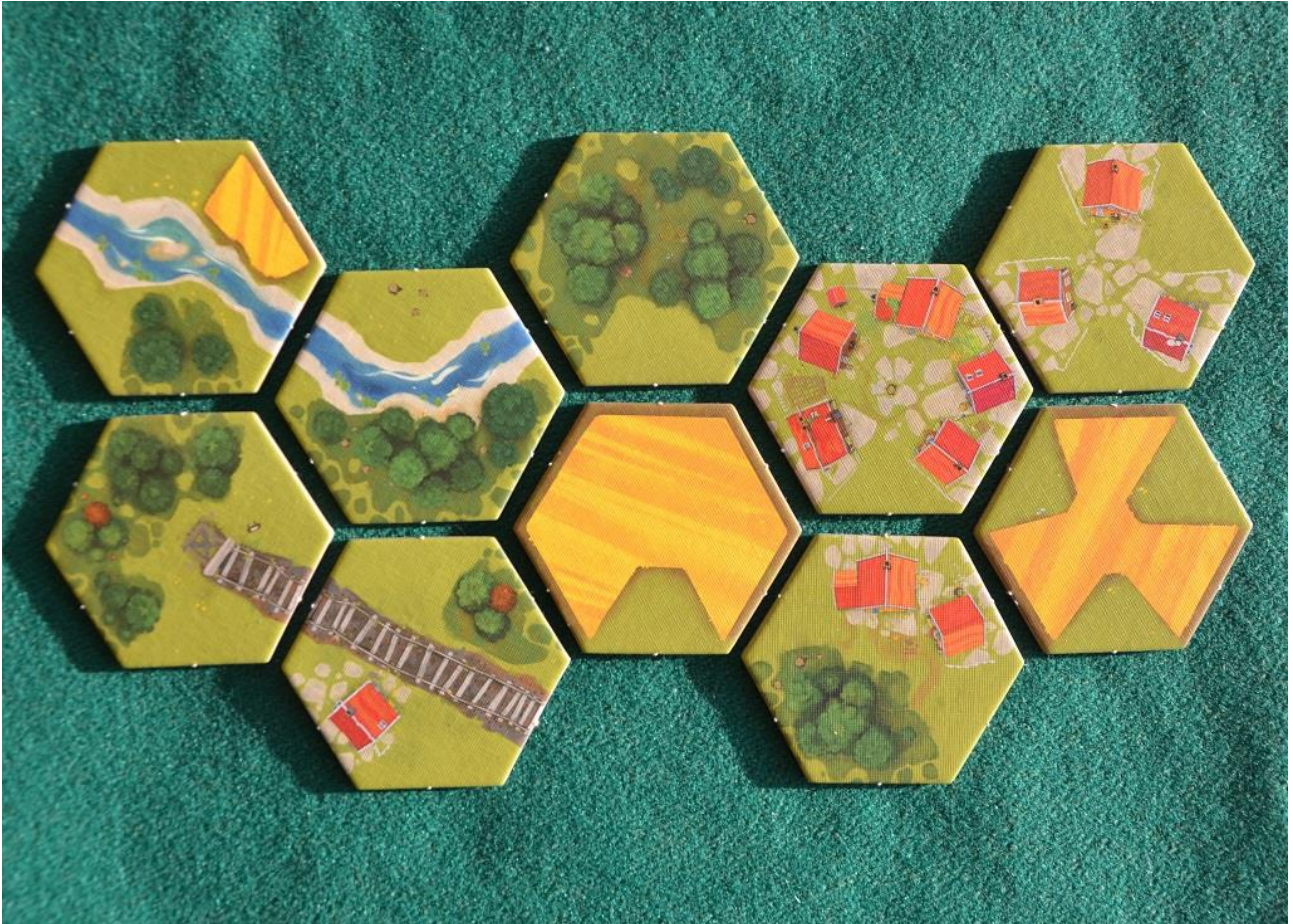


Foto 5 – Esempio di tessere “Territorio”.

Come vedete dalla Foto 5 esse contengono uno o più tipi di “terreno” ma, contrariamente ad altri giochi di piazzamento tessere, qui bisogna rispettare solo la continuità di fiumi e ferrovie, quindi si possono accoppiare liberamente lati di bosco e villaggio, campi e boschi, villaggi e campi.

Tuttavia questa è solo una “libertà apparente” perché per fare PV è necessario rispettare le richieste delle tessere “Punteggio”: se, per esempio, una di esse, piazzata su una icona “rossa”, indica il numero “5” noi dovremo fare in modo che quel gruppo sia composto da 5 tessere “villaggio” fra loro adiacenti (e facendo attenzione che abbiano lati congruenti).

Quando questo avviene potremo incamerare il gettone “Punteggio” ed il giocatore successivo dovrà pescare una nuova tessera “Obiettivo” (come abbiamo anticipato nella terza regola fondamentale).

Ogni giocatore, al suo turno, deve pescare una tessera per poi posarla in tavola in modo da allargare il “tabellone” in formazione: ed è qui che entra in gioco il discorso della collaborazione fra tutti i partecipanti, perché prima di posare la tessera il giocatore potrà domandare il parere dei compagni per individuare la posizione più intelligente (che cioè permetta di sviluppare gruppi omogenei e ottenere i relativi PV).



Foto 6 – Partita in corso: si vedono chiaramente le tre tessere “Obiettivo” ancora da risolvere ed i vari tipi di terreno.

Man mano che avanza la partita a **Dorfromantik** comincerà a formarsi un'area campestre che conterrà villaggi, boschi, campi di grano, fiumi e ferrovie, come vedete dall'esempio della Foto 6. Ovviamente diventerà sempre più difficile decidere dove posare ogni nuova tessera perché è imperativo cercare di guadagnare il maggior numero di tessere “Punteggio”, e spesso le esigenze saranno contrapposte: se completo un bosco con una tessera, per esempio, potrei rischiare di bloccare lo sviluppo del fiume che passa lì accanto; se allungo la ferrovia poi potrei impedire l'allargamento di un campo di grano adiacente; ecc.

Dopo le primissime partite vi accorgete che fiumi e ferrovie sono dei veri rompiscatole, perché le loro tessere sono le uniche a dover rispettare la continuità, e questo spesso va a scapito dell'inserimento di altre: a volte servirà molta pazienza nell'attesa che esca proprio il pezzo giusto, che si potrà finalmente collocare al suo posto per completare un “Obiettivo”.



Foto 7 - Le tessere “Bandiera”.

Il punteggio massimo ottenibile collezionando tutte e 25 le tessere è di 130 PV: non sempre però ci si riesce e nella maggior parte delle partite ne resteranno 1-2 inutilizzate, per cui bisognerà cercare di fare punti in un altro modo. Ed è qui che intervengono le tessere “Bandiera”: ce ne sono tre, nella dotazione iniziale (le vedete nella foto, una per i campi di grano, una per i villaggi e una per i boschi), ma altre “forse” sono nelle scatoline extra (ooooppps... questa ci è scappata!).

Per ottenere i loro PV è necessario che il gruppo a cui sono associate sia “chiuso”, nel senso che non ci siano lati di esagoni “Territorio” sui quali si possa “teoricamente” costruire: un po’ come succede per le città di Carcassonne. A fine partita i giocatori conteranno le tessere del gruppo (compresa quella con la bandiera) per aggiungere il totale al loro punteggio.



Foto 8 – Esempio di villaggio con Bandiera.

L'esempio qui sopra ci mostra un villaggio completamente "chiuso", formato da 8 tessere, che quindi ci darà 8 PV extra: notate che i lati di villaggio "congruenti" sono chiaramente indicati dal lastricato grigio e sono proprio quelli che dovremo rispettare per formare un gruppo, non il fatto che sulla tessera ci siano una o più casette.

Le partite a **Dorfromantik** terminano quando si posa l'ultima tessera "Territorio" (attenzione: non quelle "Obiettivo"), quindi bisogna stare attenti a non essere costretti a chiudere prima di aver raccolto il maggior numero di tessere "Punteggio": con un minimo di esperienza, e senza fare errori grossolani, si riesce quasi sempre ad arrivare in fondo o, al massimo, a restare soltanto con un paio di "Obiettivi" irrisolti (quasi sempre perché ci sono ferrovie e/o fiumi fra i piedi).



Foto 9 – Altra immagine di una partita in corso.

Per vedere cosa siamo stati capaci di fare si sommano i PV delle tessere “Punteggio” a quelli delle “Bandiere” e si verifica sull’apposito sommario qual è stato il nostro livello... qualitativo come gruppo:

- sotto i 100 punti saremo considerati dei “vagabondi”;
- a 100 punti esatti il gioco ci reputerà dei veri “novellini”;
- da 101 a 110 eccoci diventati delle “pescatrici”;

e così via fino ad arrivare al massimo:

- da 375 a 399 punti saremo dei “principi della corona”;
- con 400 punti saremo “imperatrici”.

A fianco del livello raggiunto vediamo anche un numero che varia da “1” (sotto i 100 punti) a “15” (da 350 punti in su): se avremo optato per il gioco campagna quei numeri indicano quante caselle dovremo sbarrare sul relativo foglio. Diamogli dunque un’occhiata.



Foto 10 – Il foglio segnapunti per le “Campagne”.

Esso contiene 14 grandi esagoni (fra loro collegati da una specie di “sentieri”) e su ognuno di essi è indicato qualcosa: barrando le caselle (procedendo sempre dal basso verso l’alto) si raggiungono successivamente le varie caselle, dopodiché non resta che seguire le istruzioni.

Supponiamo allora di avere ottenuto 105 punti nella nostra prima partita: la tabella ci dice che siamo dei “Novellini” e che possiamo barrare due caselle. Questo significa che abbiamo raggiunto il primo esagono (guardate la foto 10 qui sopra) e che possiamo aprire la scarola extra n° 1, dove troviamo ... ooppss ... stavo di nuovo per fare la spia! (ma se qualcuno è veramente curioso di sapere cosa contengono le cinque scatolette *può dare un’occhiata qui*, però non dite che sono stato io a suggerirlo, ok?).

Esaminiamo i componenti e leggiamo le istruzioni “specifiche” contenute su una delle carte: poi iniziamo la partita successiva con qualche “variazione” e cerchiamo di salire ancora. Supponiamo allora di ottenere altre 3 caselle con la seconda partita e 4 con la terza: cancelliamo i 5 pallini che ci portano al secondo esagono (che ci dice di aprire la scatola n° 2) e poi proseguiamo (a destra o a sinistra, a scelta della ... maggioranza) per puntare al terzo esagono, il quale ci dice che dovremo eseguire un certo “Compito” (Achievement).

Se riuscirete ad eseguirlo potrete cancellare la relativa “voce” (sulla destra del foglietto) e ricevere PV extra e/o lo sblocco di altre scatole o di altri “Compiti”.



Foto 11 – Lo sviluppo dell'intera area al termine di una partita.

Naturalmente se riuscirete ad arrivare in cima alla scheda (Achievement “Card Clouds”) la soddisfazione di essere riusciti ad arrivare fra le nuvole vi ripagherà per tanta dedizione.

Qualche considerazione e suggerimento

Il nostro primo consiglio riguarda ferrovie e fiumi: cercate di tenerli nella periferia della vostra area di gioco perché potrebbero essere di grande intralcio nello sviluppo di agglomerati con la bandiera, ma anche per gli “Obiettivi” più importanti (quelli da 6 PV). Ricordate che il vostro sforzo dovrebbe essere rivolto all’acquisizione di tutte le 25 tessere “Punteggio” per incassare i famosi 130 punti. Naturalmente per riuscirci dovrete risolvere anche le 10 tessere dei fiumi e delle ferrovie, ma se avrete lavorato in periferia potrete prolungare i due tipi di terreno senza nessuna paura.

Il secondo punto da tenere bene a mente è che quando iniziate un “agglomerato” (villaggi, boschi e campi coltivati) attorno ad una tessera “Obiettivo” dovrete cercare di lasciare “aperti” il maggior numero di lati per riuscire a completarlo senza diventare matti: la cosa è abbastanza semplice nella prima metà della partita, poi le cose si complicano, soprattutto se avremo pescato tessere difficili da piazzare.

Ricordate che alcuni gruppi di terreno potrebbero non essere così facili da trovare: per esempio quelli che hanno tre lati consecutivi con lo stesso paesaggio (un po’ come succede anche a Carcassonne se una città vi... scappa di mano), quindi evitate di creare un “enclave” che vi obblighi ad inserire un solo tipo di tessera che potrebbe non arrivare mai!



Foto 12 – Notate che il bosco a destra è stato completato (7 PV) perché il secondo bosco che parte dal villaggio NON È collegato al primo. Invece i campi sulla sinistra non sono stati chiusi (resta un lato aperto), quindi nessun PV per la bandiera gialla.

Quando appare una tessera “Bandiera” prendetevi un po’ di tempo (e consultate i compagni di gioco) per decidere dove piazzarla: ovviamente non sarebbe male aggiungerla ad un agglomerato già esistente, ma prima di farlo verificate se esiste una solida possibilità di chiudere quel gruppo: altrimenti è preferibile crearne uno nuovo, più piccolo, che assicuri almeno 4-5 PV (sempre meglio di niente, no?).

Non esiste un capitolo specificamente dedicato al gioco “In Solitario”, ma **Dorf fromantik** può essere tranquillamente utilizzato da una sola persona, seguendo le stesse regole del gioco collaborativo e, naturalmente, cercando di migliorare il punteggio ottenuto nelle partite precedenti.

Chi scrive ha provato a partire con una “Campagna” in solitario e si è divertito (mmm ... salvo quando la tessera necessaria a completare qualche gruppo non si decideva a saltar fuori, scombinando il gioco).

Commento finale



Foto 13 – La scatola di Dorf fromantik.

Ci siamo fatti un regalo “natalizio” acquistando **Dorf fromantik** a metà dicembre 2023 e sperando di riuscire a provarlo durante le vacanze invernali, ma il risultato è andato oltre ogni nostra aspettativa: non soltanto il gioco è piaciuto agli amici che frequentano regolarmente la nostra sala gioco, ma i nipotini (9 e 7 anni) si sono dimostrati entusiasti di partecipare e sempre molto orgogliosi quando la loro tessera veniva piazzata nel modo migliore e ci faceva guadagnare dei PV.

Questo ci ha costretti a portare con noi la scatola ad ogni occasione con riunioni familiari e il tavolo è sempre stato occupato al massimo della capienza (6 persone).

Così abbiamo capito perché lo Spiel des Jahres 2023, nella categoria “Famiglie”, non sia stato minimamente contestato (cosa che succede regolarmente dopo l’annuncio dei vincitori).

La trasposizione del videogioco è del tutto riuscita, sia nello spirito del regolamento, sia nella “pittoresca” disposizione delle tessere, che ha un che di rilassante e terapeutico... almeno se non siete troppo esigenti con voi stessi, nel qual caso sarebbe più corretto parlare di un divertente rompicapo. Il videogioco è pensato soprattutto per giocare da soli, ovviamente, mentre col boardgame è stato del tutto naturale pensare di unire davanti al tavolo più giocatori con l’intento di condividere il piacevole passatempo. E 12 occhi sono meglio di 2!

Chi scrive non è un gran fautore dei giochi “cooperativi” perché spesso si finisce per litigare con il solito “Giocatore Alfa” che vorrebbe comandare tutti a bacchetta, decidendo i compiti, gli

spostamenti, ecc. Qui invece è la persona di turno a dover decidere dove piazzare la sua tessera e a richiedere eventualmente l'aiuto dei compagni se si sente indeciso. Quindi non c'è mai troppa pressione: tutti possono dare il loro parere ma è uno solo a decidere cosa fare.

Concludendo non possiamo che consigliare qualche partita a **Dorformantik** a tutti i giocatori.