

CARCASSONNE STAR WARS

Abbandonata l'ambientazione medievale ci spostiamo nello spazio



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 09/02/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

In un articolo di qualche anno fa Balena Ludens pubblicò la recensione di [Carcassonne](#) e qualche giorno più tardi vi elencammo buona parte delle [espansioni che erano state pubblicate fino a quel momento](#), anche se non avevamo ancora esaminato a fondo, con gli amici, alcune di esse.

Negli ultimi mesi però Carcassonne è tornato in auge nel nostro gruppo e abbiamo così rispolverato un paio di scatole che all'epoca avevano stuzzicato un po' il nostro "interesse" ma che non erano mai state provate a fondo e oggi vi parleremo di una di esse che, tra le altre cose, non era stato incluso nell'articolo citato qui sopra: quella di **Carcassonne Star Wars**.

Pubblicato nel 2015 e ideato per 2-5 giocatori di 8 anni o più, la sua durata è di circa 35-45 minuti: il regolamento "di base" resta ovviamente quello di Carcassonne, ma in questo articolo vi parleremo di alcune peculiarità interessanti e ben specifiche (data l'ambientazione).



I componenti.

Con **Carcassonne Star Wars** Klaus-Jurgen Wrede cambia abbastanza le carte (pardon... le tessere) in tavola e aggiunge al gioco “base” alcune regole decisamente nuove, incluse quelle per i combattimenti. Ma andiamo con ordine: come dice il titolo il gioco è un omaggio alla saga “Guerre Stellari” (del regista George Lucas uscita a partire dal 1977).

Questo significa ovviamente che le immagini utilizzate per i componenti di questo gioco si distaccano notevolmente da quelle che siamo abituati a vedere nelle altre scatole della serie.

Unboxing

Come avete sicuramente notato (Foto 1) le strade della serie standard qui sono state sostituite da “rotte commerciali”, le città sono diventate “campi di asteroidi” e al posto dei monasteri ci sono dei pianeti (ma la loro conquista non è così pacifica come nel gioco base).

Ci sono 76 tessere quadrate (solite misure “standard” della serie), 6 tessere “Personaggio”, 6 dadi “D6” (tre verdi e tre rossi) e la “classica” plancia per evidenziare i punti guadagnati nel corso della partita, sulla quale, all’inizio del gioco, metteremo uno dei nostri meeples.



Foto 2 – La plancia per il punteggio.

La scatola comprende anche un foglietto di adesivi con tutti i personaggi del film: potete incollarli sui meeples (ce ne sono 5 piccoli e 1 grande per giocatore: verdi, rossi, bianchi, arancioni e neri) per... personalizzarli se siete dei fan dei film di George Lucas. Quelli nelle foto sono rimasti “al naturale” perché li abbiamo preferiti così.

Preparazione (Set-Up)

Il tavolo di **Carcassonne Star Wars** viene preparato, come sempre, mettendo in tavola la “tessera di partenza” che mostra una rotta rettilinea e un campo di asteroidi.



Foto 3 – Le tessere “Fazione” e i dadi per i combattimenti.

I giocatori ricevono i 5+1 meeples del colore scelto insieme a un “Personaggio” che rappresenta una delle fazioni in guerra: l’Alleanza dei Ribelli (di colore rosso, rappresentata da Luke Skywalker e Yoda), l’Impero (nero, con Darth Vader e le Stormtrooper) e i Cacciatori di taglie (giallo, con Boba Fett). Li vedete nella Foto 3 qui sopra.

Le tessere “territorio” vanno mescolate a faccia in giù e divise in pile da cui verranno prelevate durante la partita: come sempre noi utilizziamo la variante “Wrede” e mettiamo in tavola, scoperte, tre tessere fra cui scegliere al proprio turno.

Accanto alla plancia segnapunti bisogna infine mettere i sei dadi “D6” inclusi nella confezione: come abbiamo anticipato essi serviranno a risolvere i combattimenti fra le varie fazioni, cioè quando più meeples si trovano nella stessa “zona” (rotta, asteroidi e pianeti)



Foto 4 – Tavolo pronto per una partita con 5 giocatori.

A questo punto il tavolo dovrebbe presentarsi più o meno come quello della foto qui sopra.

Il Gioco

Come in tutti gli altri giochi della serie, anche in **Carcassonne Star Wars** il turno dei giocatori inizia scegliendo una delle tre tessere scoperte e posizionandola accanto ad un'altra già in tavola (o a quella di partenza) in modo che tutti i lati a contatto siano congruenti (rotta con rotta, asteroidi con asteroidi, cielo con cielo, ecc.).

Subito dopo avere effettuato la posa il giocatore può mettere uno dei suoi meeple sulla tessera appena giocata, scegliendo il luogo (rotta, asteroide o pianeta) e facendo attenzione che non ci sia già un altro meeple nello stesso luogo.

Su molte di queste tessere c'è un "simbolo" di fazione, come potete vedere dall'esempio qui sotto.



Foto 5 – Tessere Pianeta e Rotte Commerciali nello spazio, con i simboli delle tre fazioni.

Quando un giocatore “chiude” una rotta commerciale guadagna 1 Punto Vittoria (PV) per ogni tessera del percorso e 2 PV per ogni simbolo (indipendentemente dalla fazione a cui appartiene), poi il segnalino (definito “commerciante” dalle regole) torna al suo padrone. Se, chiudendo una “rotta”, vengono a trovarsi in contatto due o più meeples di colore diverso inizia una battaglia (la descriviamo più avanti).

Quando invece viene chiuso un “campo di meteoriti” il giocatore incassa 2 PV per ogni tessera e i soliti 2 PV per ogni simbolo di fazione: anche questo segnalino (esploratore) ritorna nella riserva del suo padrone. E di nuovo, se si chiude un “campo” facendo venire a contatto due o più meeples di colore diverso, si genera una battaglia.

Infine ci sono i “pianeti”: al momento del piazzamento di queste tessere sul tavolo il giocatore ha la facoltà di mettere un suo segnalino (conquistatore) direttamente sul pianeta. Esiste però un altro modo per occuparlo: ogni volta che una tessera è piazzata in una delle 8 posizioni adiacenti al pianeta (4 ortogonali e 4 in diagonale) il giocatore di turno può mettere un suo meeples sul pianeta, anziché sulla tessera appena piazzata.

Un pianeta viene “chiuso” quando sono state posate le 8 tessere adiacenti: chi lo controlla guadagna allora 11 PV (9 per le tessere e 2 per il simbolo fazione sul pianeta) e, manco a dirlo, se due o più meeples di colore diverso si trovano sullo stesso pianeta... scatta uno scontro per assicurarsene il possesso.



Foto 6 – Partita in corso.

Come avrete capito le battaglie sono in effetti la caratteristica principale di **Carcassonne Star Wars** e, almeno a quanto ne sappiamo, finora è l'unico gioco della serie ad avere questa regola. Esse devono essere risolte ogni volta che due o più meeples di colore diverso si trovano nello stesso luogo (rotta o asteroide o pianeta) indipendentemente da chi abbia effettuato il turno che ha provocato questa unione.

Ogni giocatore tira un certo numero di dadi "D6" (max tre) in base alle seguenti possibilità:

- con un meeple piccolo si lancia 1 dado;
- con un meeple grande si lanciano 2 dadi;
- se c'è un simbolo della propria fazione si aggiunge 1 dado extra.

Dopo il lancio ognuno mette da parte solo il dado col numero più grande e vince la battaglia chi ha ottenuto il punteggio più alto. Il vincitore resta padrone del campo e tutti gli sconfitti ritornano nella riserva dei rispettivi giocatori, guadagnando un numero di PV pari a quanti dadi che avevano tirato in battaglia. In caso di pareggio, tutti i giocatori con lo stesso valore guadagnano 1 PV e ritirano i dadi.

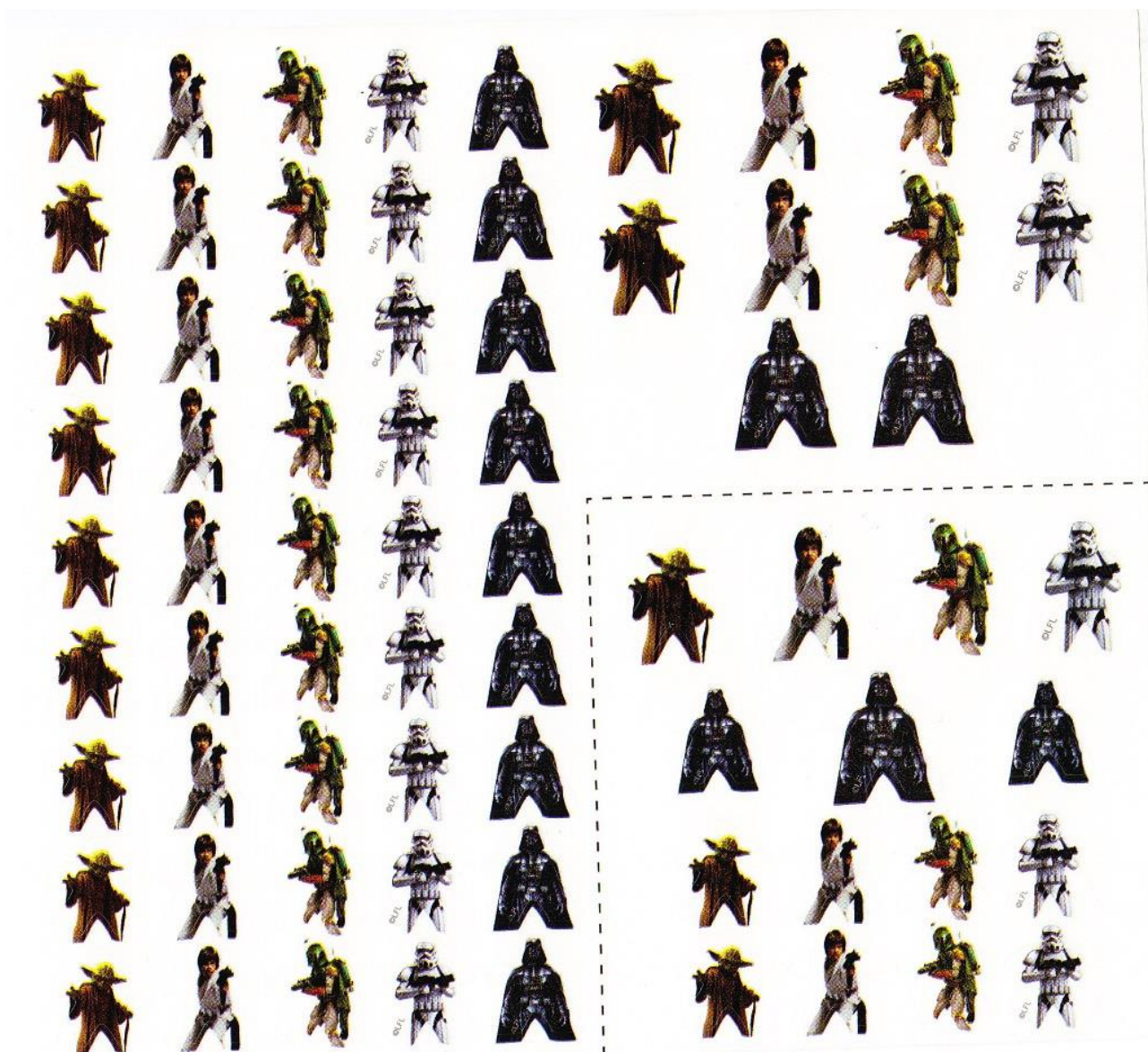


Foto 7 – Gli adesivi da attaccare sui meeples di Star Wars.[/caption]

La partita finisce quando sono state posate tutte le tessere, con i “luoghi” rimasti aperti che assegnano 1 PV per ogni tessera (e i soliti 2 PV per ogni simbolo): vince, come sempre, chi ottiene il totale più alto.

Qualche considerazione di carattere generale.

Carcassonne Star Wars è stato chiaramente ideato per sfruttare al meglio la popolarità dei film di George Lucas ed allungare la serie dei giochi dedicati a questo sistema di posa tessere, tuttavia bisogna riconoscere che le novità introdotte (ed in particolare le battaglie) sono state sufficienti a rinnovare il piacere del gioco.

Ovviamente le tattiche restano più o meno le stesse del “capostipite”, ma qui i “pareggi” (su strade e pianeti) non si risolvono in maniera pacifica, quindi preparatevi ad un gioco più aggressivo: in particolare tenete sempre d’occhio gli “scudetti” della vostra fazione e cercate di intervenire in quei luoghi perché avrete il vantaggio di lanciare un dado extra.

Anche il vostro meeple “grosso” acquista un extra-valore: la sua presenza in un conflitto infatti vi permette di lanciare 2 dadi anziché uno soltanto, e se vi troverete in un luogo con il vostro scudo i dadi saranno addirittura tre, quindi riservate il vostro “gigante” per le battaglie e coinvolgetelo solo quando avrete bisogno di guadagnare il controllo (e i PV) di un luogo importante.

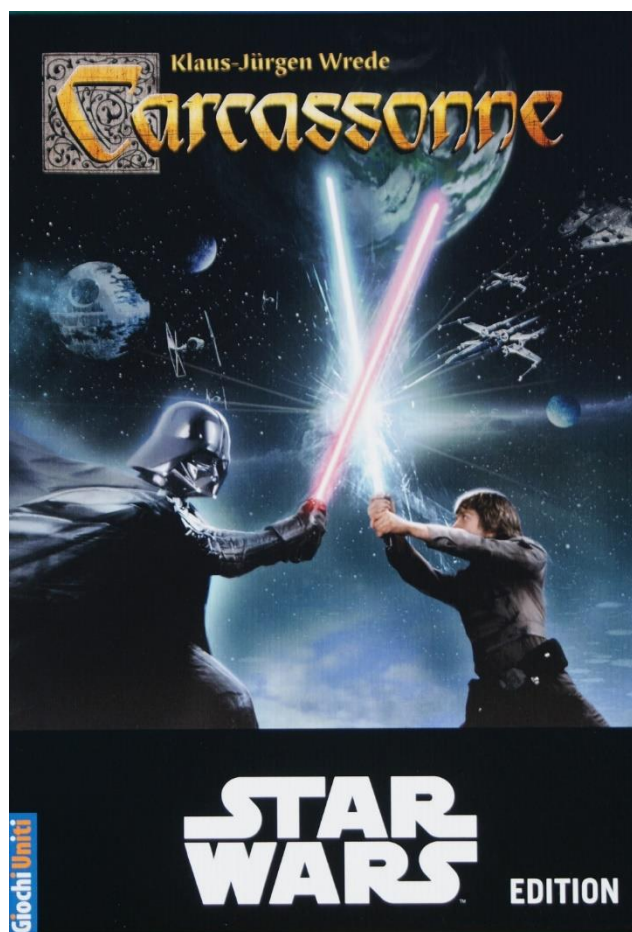


Foto 8 – La scatola di Carcassonne Star Wars.

Per tutto il resto valgono le abituali “consegne” del gioco base. Vi consigliamo caldamente, come anticipato, di usare in tutti i vostri “Carcassonne” la variante suggerita dallo stesso autore (Klaus-Jürgen Wrede) che prevede di scegliere al vostro turno una tessera fra TRE sempre visibili sul tavolo (sostituendola poi da un’altra presa a caso dalla riserva).

Commento finale

Parlando della saga di Star Wars non poteva mancare una piccola “chicca”: le regole di **Carcassonne Star Wars** infatti si concludono con una variante per giocare in quattro con due squadre. Essa è stata chiamata (guarda caso) “Che la forza sia con voi”.

La prima squadra sarà ovviamente quella dell’Alleanza dei Ribelli e giocherà con i meeple rossi e verdi, mentre la seconda (Impero) userà i neri e i bianchi.

Il punteggio di ogni squadra sarà unico e sommerà i PV ottenuti dai due partners: i meeple alleati non combatteranno mai fra loro, ma tutto il resto è invariato.

La serie di “Carcassonne” ha ormai venduto milioni di scatole in tutto il mondo e troviamo tavoli in ogni convention o raduno di giocatori: le sue “armi” vincenti sono le regole, estremamente semplici

da imparare, e la possibilità di decidere dove e come piazzare le proprie tessere sul tavolo in modo da massimizzare il punteggio.

Possono partecipare ragazzini di 7-8 anni, genitori e nonni, quindi è diventato un “beniamino” anche in famiglia, così il buon Wrede è costretto a inventarsi nuove varianti e qualche regola speciale per ogni espansione che mette sul mercato, cosa che pensiamo non gli dispiaccia affatto, visto che il suo salvadanaio continua a riempirsi!

Non ci resta che aspettare per vedere cos’altro ci proporrà, cosa che non mancheremo di segnalare a tutti i lettori.