

DELTA

Esploriamo il delta del fiume Rodano alla ricerca di preziosi cristalli



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 19/02/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

In [Delta](#) giocatori si calano nei panni di scienziati ed esploratori di fine '800 e devono recarsi nella Camargue, una vasta zona ancora selvaggia nel sud della Francia, per visitare la foce del fiume Rodano, con le sue isole ed i suoi canali, alla ricerca di preziosi “cristalli” e per censire la fauna locale.

Il gioco, per 2-4 partecipanti (da 14 anni in su), ha una durata di circa due ore (una volta imparate le regole) ed è stato portato in Italia da [Cranio Creations](#): diciamo subito che ha incontrato il favore di tutti i play-testers che lo hanno provato, grazie al sistema adottato per eseguire le azioni e per la grande varietà di situazioni e di scelte offerte.

Di seguito cercheremo di spiegarvi come funziona Delta e perché ci è piaciuto.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Delta.

Per giocare a **Delta** dovreste procurarvi un tavolo abbastanza grande perché il tabellone è lungo quasi un metro, e i fianchi superiore e inferiore verranno completati con delle carte, mentre le plance dei giocatori, pur essendo abbastanza strette (80x240 mm), verranno a loro volta “allargate” con altre carte.

Oltre al tabellone nella scatola troviamo tre fustelle da cui estrarre tutti i gettoni e le tessere; alcuni mazzi di carte; un certo numero di segnalini di legno colorato (come vedete nella Foto 1); una manciata di cristalli (di plastica viola) e delle deliziose “ampolle” (di plastica rossa).

L’unico “neo” del gioco è dato dai gettoni Esplorazione e Carta (da de-fustellare), che sono troppo piccoli e con colorazioni pastello che si confondono con i colori del tabellone: niente di trascendentale, ovviamente, perché il gioco funziona benissimo anche con i gettoni originali, ma dopo le prime partite noi li abbiamo sostituiti con dischetti di legno colorato, che spiccano meglio, e non abbiamo avuto più problemi.

La zona centrale del tabellone ci mostra il delta del fiume con una serie di isolotti divisi in tre aree, ma per chi ha qualche problema con i colori questa suddivisione non sarebbe perfettamente leggibile se non fossero state aggiunte delle linee tratteggiate che delimitano ogni area.

Il Tabellone è il cuore del gioco e quindi dobbiamo esaminarlo un po' più da vicino.



Foto 2 – Il tabellone.

Esso è diviso in tre sezioni, come abbiamo appena visto:

(a) al centro vediamo l'area delle Esplorazioni, il delta del Rodano, con una serie di isolotti, fra loro collegati da ponti e da rotaie aeree. Quest'area è divisa in tre zone: Salina (a sinistra, colore giallo), Palude (al centro, colore verde chiaro) e Foresta (a destra, verde scuro), e questo avrà importanza nella scelta e nella realizzazione di certi Obiettivi;

(b) a sinistra vediamo il Laboratorio;

(c) a destra invece c'è la Biblioteca.

I materiali di **Delta** sono tutti robusti e di buona fattura e soddisfano perfettamente ogni esigenza del gioco.

Se invece dei gettoni da fustella avessero utilizzato dei dischetti di legno o plastica colorati (come è stato fatto per tutti gli altri segnalini) sarebbe stato il top.

Il gioco, per i soliti motivi delle edizioni multilingua, utilizza parecchie icone e serve qualche turno per imparare a riconoscerle senza più ricorrere al regolamento, ma diventano presto di facile utilizzo.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Panoramica del tavolo pronto per una partita a quattro.

Dopo aver steso il tavolo e piazzato i segnalini dei giocatori nei diversi tracciati (Ingegneria, Turno, Punti Vittoria e Biblioteca) si dividono le carte in mazzetti per le diverse aree del tabellone e in base al turno di gioco, poi si scoprono le prime quattro carte per Personaggi, Animali e Missioni, posizionandole al di sopra delle tre sezioni (come mostra la foto).

Poi si aggiungono le tessere (Libellula, Invenzione e Articolo Scientifico), mentre i giocatori prendono una plancia e mettono tre carte (pescate a caso da un mazzetto “personale” di dieci Personaggi) in altrettante postazioni SOTTO di essa (posizioni che corrispondono alle tre zone del tabellone). Tutti iniziano la partita con le 7 carte restanti in mano.

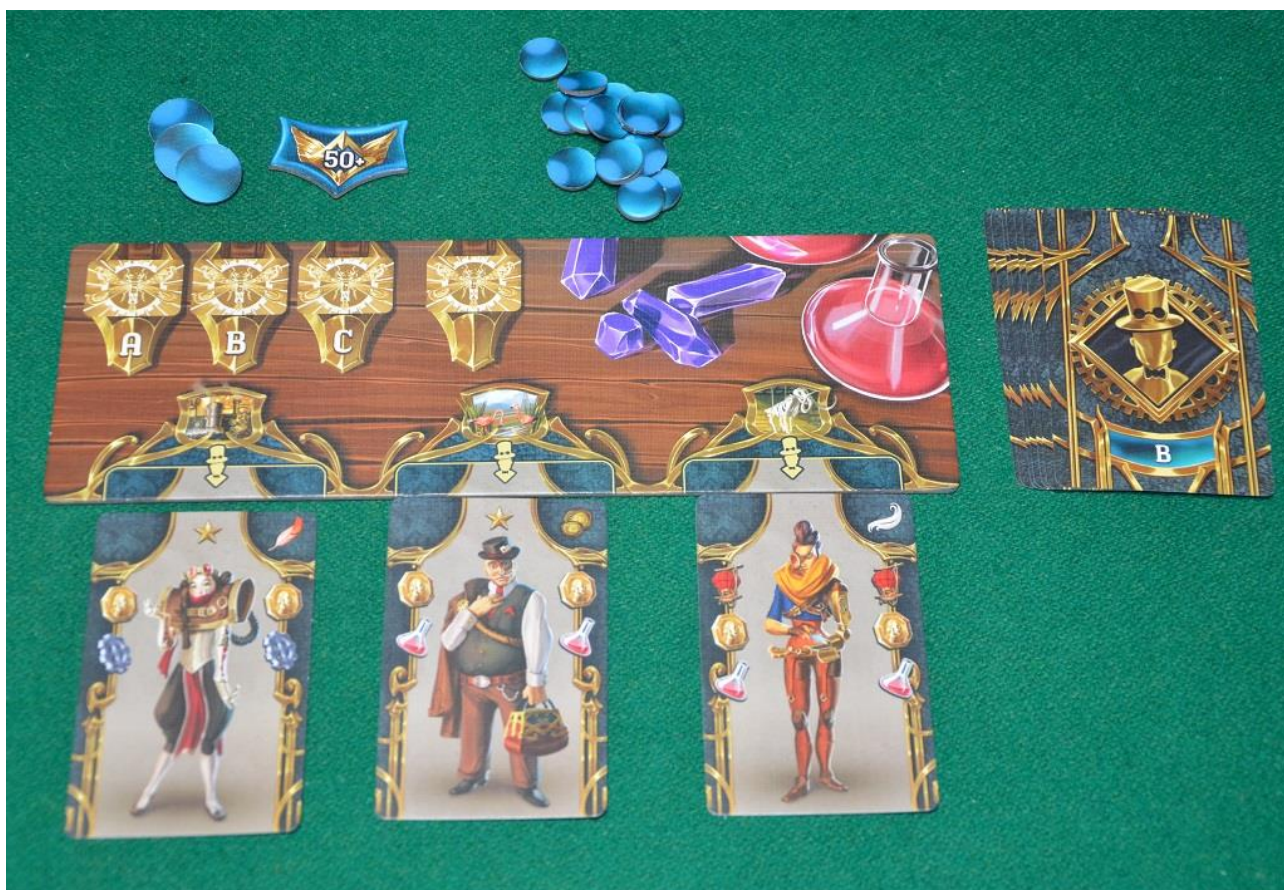


Foto 4 – La postazione di un giocatore ad inizio partita, con le tre carte scartate sotto alla plancia.

Lo scopo dei giocatori a **Delta** è quello di fare più Punti Vittoria (PV) degli avversari esplorando le isole del delta, facendo osservazioni scientifiche sugli animali della Camargue e creando delle Invenzioni utili.

Il Gioco

È venuto il momento di parlare delle carte Personaggio, che sono di due tipi:

- (1) Base: le 10 carte che vengono date ai giocatori ad inizio partita;
- (2) Avanzate: quelle da acquisire durante i primi 5 turni del gioco: esse hanno le stesse caratteristiche di quelle “base” con qualche bonus extra (vedere Foto 5).

Ogni carta mostra un Personaggio della nostra spedizione (i mazzetti di base sono tutti uguali, naturalmente) e quando viene posata in tavola assegna al suo possessore le risorse indicate nel fianco (sono disegnate sui due lati solo come promemoria, ma si prendono una volta sola).



Foto 5 – Esempio di carte Personaggio Avanzato da acquisire durante la partita.

I simbolini in alto a destra (presenti in tutte le carte) indicano invece quali animali possono essere studiati dal personaggio, mentre l'icona in alto a sinistra è presente solo sui personaggi “avanzati” e su uno di base (il Robot): essa indica le azioni “speciali” che possono essere fatte in laboratorio o in biblioteca. Le stelline (0-1-2) indicano infine l’Influenza che quel personaggio esercita sulla zona in cui sarà utilizzato.

Così la dama della foto (in basso, al centro) assegna due avanzamenti sul tracciato Ingegneria, permette di studiare i cavalli (coda bianca) e di ricevere un Finanziamento (icona in alto a sinistra); l’esploratore in alto a destra assegna due cristalli, può studiare i fenicotteri (penna) e fa guadagnare 1 PV extra ad ogni esplorazione (icona in alto a sinistra); ecc.



Foto 6 – I quattro tipi di animali che potremo incontrare nella Camargue: nel riquadro marrone in basso ci sono i bonus che ognuno di essi garantirà al suo possessore.

La sequenza di gioco di Delta è piuttosto lineare:

(A) si determina l'ordine di gioco in base alla posizione del proprio segnalino sul tracciato "Ingegneria": il giocatore più in alto sceglie per primo in che posizione mettere il suo segnalino nell'ordine del turno e incassa il bonus relativo;

(B) in base al nuovo ordine di turno i giocatori, a turno e a giro, piazzano una delle loro carte Personaggio sotto le tre aree del tabellone: una carta per area, partendo dalla casella di sinistra. Subito dopo la posa essi eseguono una o più delle azioni possibili (ordinarie o speciali) relative all'area del piazzamento.

(C) A fine turno i giocatori riprendono in mano tutte le carte di una delle loro tre pile degli scarti e ne acquisiscono delle nuove, scegliendo quelle sopra ad ogni zona in ordine di Influenza (chi ha più stelline sceglie per primo, ecc.) e aggiungendo anche queste alla loro mano. Poi scartano sotto la

plancia le tre carte utilizzate in quel turno: quella di sinistra (Laboratorio) va nella pila di sinistra, ecc.

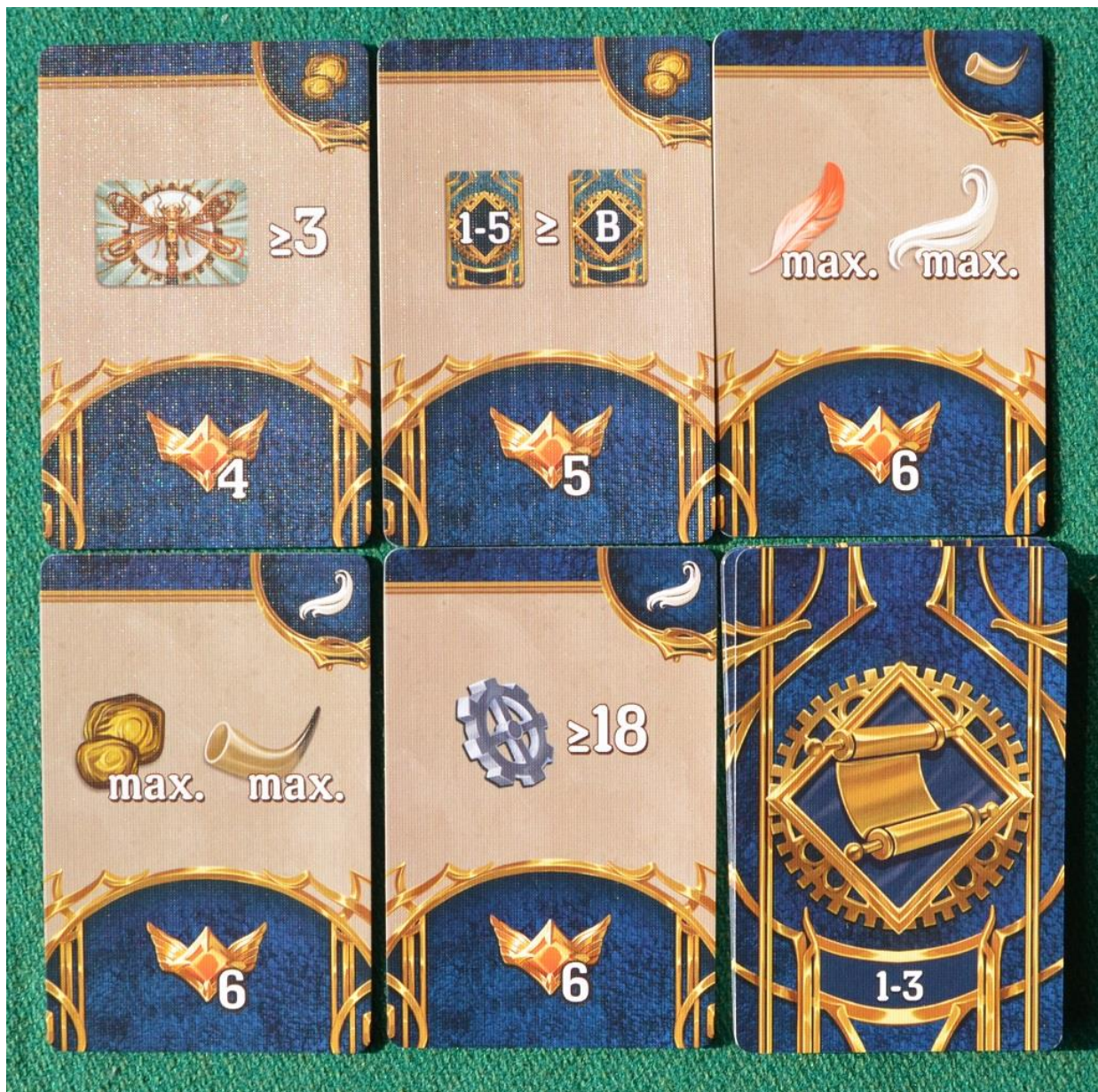


Foto 7 – Esempio di carte Missione: sono quelle posate sopra alla biblioteca e costituiscono dei veri e propri “obiettivi” da realizzare per ottenere i PV indicati.

(D) Si ripristinano ora le carte nelle tre aree sopra al tabellone, pescandole dai relativi mazzi. Nell’ultimo turno si utilizza invece per tutte le zone un mazzetto speciale con carte dai bonus importanti per il conteggio finale.

Non ci resta che dare una rapida occhiata alle azioni possibili nelle tre diverse aree del tabellone di **Delta**. (Nota: nelle foto che seguono potrebbero apparire sia i gettoni originali che i dischetti di legno colorato con cui li abbiamo sostituiti ma che non fanno parte della scatola d’origine). Cominciamo dal “Laboratorio”.



Foto 8 – L'area del Laboratorio, a sinistra del tabellone.

Sulla sinistra vediamo il tracciato “Ingegneria” (con le caselle a forma di ingranaggio): qui si avanza con le icone “Ingranaggio” dei Personaggi utilizzati oppure con le icone “moneta” (che sono un Jolly e che si trasformano in ingranaggi, cristalli o ampolle a seconda della sezione in cui vengono utilizzate). Il personaggio col disco rosso, per esempio, ha fatto salire il suo segnalino di 3 caselle (2 per gli ingranaggi + 1 per la moneta).

Al centro troviamo invece l'ordine del turno: il giocatore più in alto nel tracciato “Ingegneria” sceglie per primo dove piazzare il suo segnalino (triangolare) e incassa la tessera alla destra della casella scelta (ognuna di esse dà un bonus quando viene aggiunto ad una carta).

A destra infine vediamo tre tessere “Invenzione” che si possono acquisire solo se la carta utilizzata ha (in alto a sinistra) l'icona “lampadina” (come il Personaggio con il disco giallo): in questo caso basta “pagare” il numero di ingranaggi richiesto dalla tessera (facendo scendere di altrettante caselle il segnalino “Ingegneria”) per prendere la tessera.



Foto 9 – L’area delle Esplorazioni, al centro del tabellone.

I personaggi schierati nell’area “Esplorazione” di **Delta** permettono di visitare i vari isolotti del fiume: tutti i giocatori ad inizio partita mettono un loro dischetto sulla città in basso e al centro della zona e possono esplorare le isole adiacenti (mettendovi un altro dei loro gettoni) utilizzando i ponti e pagando il numero di Cristalli indicato sulla loro destinazione: in cambio ricevono un numero di PV che aumenta con la distanza dalla città di partenza.

Molte isole possono essere raggiunte solo tramite rotaie aeree, ma per utilizzarle occorre avere giocato una o più carte con il simbolo Dirigibile (un pallone rosso come quello che potete vedere sulle carte con i dischetti giallo e viola nella Foto 8 qui sopra), oltre ai cristalli necessari (che ovviamente aumentano anch’essi allontanandosi dalla città).

I PV guadagnati vengono segnati utilizzando gli appositi segnalini sul tracciato Punteggio che vedete attorno al delta.



Foto 10 - L'area della Biblioteca, sulla destra del tabellone.

Infine abbiamo l'area delle Biblioteca, dove potremo fare tre tipi di azione:

- (a) Studiare gli animali acquisiti (cioè le carte ottenute a fine turno e scelte in base all'influenza): si paga il numero di Ampolle indicato sulla carta Animale e si posa sul tavolo: ogni carta di questo tipo assegna un bonus immediato o uno perenne (che si attiva ad ogni turno) e servirà a conteggiare i punti Conoscenza a fine partita.
- (b) Aumentare la conoscenza su un tipo di animali: in questo caso, dopo aver messo come sempre la carta Personaggio sotto alla zona, è possibile scartare (definitivamente) un'altra carta dalla mano per spostare di una casella il segnalino quadrato relativo alla icona utilizzata. Così se scartiamo una piuma avanziamo sul secondo tracciato, con un corno sul quarto, ecc.
- (c) Pubblicare un articolo scientifico (cioè acquisire una delle tre tessere esposte): per farlo però bisogna aver giocato un personaggio con l'icona del laboratorio (un microscopio) come i primi due da sinistra che intravedete nella foto. Si paga il numero di ampolle indicato sulla tessera (che è da considerare una sorta di obiettivo) e, a fine partita, si incassano i punti indicati.



Foto 11 – La postazione di un giocatore verso la fine della partita: notare sulla destra gli animali acquisiti, insieme alle tessere “invenzione” e alle carte “Missione”.

La partita a **Delta** finisce dopo sesto turno, quando arriva il momento di incassare un buon gruzzoletto di PV in base alla posizione del nostro segnalino sul tracciato Ingegneria (3-6-10-15 PV), al numero di Missioni realizzate, alle tessere Articolo Scientifico e al numero di risorse rimaste sulla nostra plancia (dividendo il totale per 3).

Quanto agli animali il calcolo è un po' più complicato, perché bisogna moltiplicare il numero di quelli posseduti in ognuno dei quattro tipi per il valore raggiunto dal segnalino quadrato nel relativo tracciato. Per fare un esempio (sfruttando sempre la Foto 10), e supponendo che il giocatore rosso abbia 3 tartarughe (valore 4 sul primo tracciato), 2 fenicotteri (valore 1), 1 cavallo (valore 0) e 3 tori (valore 7), il suo totale sarà di: $3 \times 4 + 2 \times 1 + 1 \times 0 + 3 \times 7 = 35$ PV.

Si fa la somma di tutti questi punti e vince chi raggiunge il totale più alto.

Qualche considerazione e suggerimento

Delta è un gioco che permette di realizzare diversi tipi di azioni (si hanno a disposizione 18 mosse, tre per round) e quindi per raggranellare molti punti è bene giocare su più fronti, tuttavia è necessario porsi degli obiettivi fin dall'inizio per indirizzare in seguito le proprie decisioni “tattiche”..



Foto 12 – Le ampolle da usare nel Laboratorio per giocare carte “Animale” o una tessera “Pubblicazione Scientifica”.

In generale l’Esplorazione può assegnare parecchi PV perché se è vero che le zone adiacenti alla città di partenza ne danno solo 2-3, quelle successive aumentano gradualmente fino ad arrivare a 10-11 PV. In media, sfruttando anche le tessere “Invenzione” e altri bonus, si possono posizionare da 6 a 8 dischetti, per un valore “medio” di 30-40 PV. Inoltre alcune missioni richiedono la presenza dei propri dischetti in un certo numero di aree, aggiungendo da 3 a 10 PV al totale.

Un’altra fonte di punti è l’acquisizione degli animali, accompagnata però dall’avanzamento del segnalino quadrato nei relativi tracciati: non cercate però di accumulare troppi tipi diversi e concentratevi piuttosto su paio di essi spingendo fino in fondo ai loro tracciati il vostro segnalino e aumentate il numero delle carte “Animale” con tessere “Invenzione” o con le carte Missione dell’ultimo round. Sarà così possibile raggiungere abbastanza facilmente 30-40 PV.



Foto 14 – La scatola di Delta.

Sfruttate al meglio anche le tessere “Bonus” di **Delta** che si ricevono sul tracciato “Ordine di turno”: si tratta di scegliere quella che potrà servire al meglio nel round che sta per iniziare e, naturalmente, dovrà essere abbinata ad un Personaggio per aiutarlo a massimizzare la sua azione. Se non avete in mano Personaggi con le icone speciali (in alto a sinistra) cercate di prendere il Bonus che vi permetta di farle con un altro personaggio; se avete bisogno di risorse extra prendete il bonus con 2 monete (che potrete trasformare in risorse nella zona scelta), ecc.

Più in generale cercate di utilizzare il primo turno di gioco per vedere cosa succede e quali carte e/o tessere riuscirete ad acquisire: sarà proprio questo “bottino” ad indirizzarvi nei turni successivi.

Commento finale

Possiamo tranquillamente affermare che Delta ci è piaciuto molto: è vero che non c’è nulla di veramente innovativo, ma la meccanica utilizzata è facile da capire e da spiegare e tutte le nostre “cavie” si sono immerse quasi subito nel gioco, forse con qualche rallentamento iniziale dovuto alla necessità di comprendere bene le icone (per questo vi consigliamo di munirvi di più copie delle tabelle riassuntive che si trovano nelle ultime tre pagine del regolamento e distribuirle a tutti i partecipanti).

Poi però la competizione si è sempre fatta più serrata, anche perché l’interazione fra i giocatori è abbastanza alta, non solo nella priorità della posa delle carte Personaggio, ma anche per ottenere il

maggior punteggio Influenza (e scegliere così le carte migliori) o per precedere gli altri in un isolotto (chi arriva dopo deve spendere un cristallo extra).

Come facciamo spesso, anche per Delta abbiamo preparato alcune tabelle riassuntive che potrebbero esservi utili per spiegare il gioco agli amici o come promemoria per le partite successive: le trovate sul sito Big Cream a [questo link](#).

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