

VIANDANTI A SUD DEL TIGRI

Cartografi e astronomi partono da Bagdad per esplorare il territorio circostante



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 25/02/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

I giochi della **Garphill Games** sono tutti di ottimo livello, hanno una grafica particolare che li distingue da tutti gli altri (dovuta ai pennelli di Mihajlo Dimitrievski) e fanno quasi tutti parte di una “trilogia”. Dopo quella del “North Sea” (Shipwrights, Raiders e Explorers) e del “West Kingdoms” (Architects, Paladins e Viscounts) ecco arrivare l’ultima “fatica” della super-collaudata coppia Phillips/Macdonald: **South Tigris Trilogy**, di cui **Viandanti a Sud del Tigri** è il primo volume, uscito in inglese nel 2022 e distribuito in Italia nel 2023 da [Fever Games](http://www.fevergames.it) (come tutti gli altri della Garphill). Il gioco è stato pensato per 1-4 partecipanti (da 14 anni in su) e ha una durata media (dopo avere imparato le regole) di 90-120 minuti.

È ambientato nell’area a sud del fiume Tigri (in una regione che tutti conosciamo come Mesopotamia) ed è abbastanza impegnativo ma di indubbia soddisfazione perché nessuno si annoia né si sentirà tagliato fuori, visto che tutti saranno sempre molto impegnati a realizzare le loro azioni e a studiare le prossime. Le prime partite però possono arrivare anche a tre ore, dovendo imparare le regole e capire l’utilizzo delle numerose icone utilizzate.

Nella recensione che segue cercheremo di riassumerne le regole principali, senza entrare troppo nei dettagli per non annoiarvi, e aggiungeremo i nostri commenti

Unboxing



Foto 1 – I componenti di “Viandanti a Sud de Tigri”.

Le dimensioni adottate per la nuova scatola di **Viandanti a Sud del Tigri** sono leggermente più abbondanti rispetto a tutte quelle usate precedentemente da Garphill, ma la cosa si è resa necessaria non tanto per l'abbondanza dei componenti, quanto per la presenza di un “termoformato” di plastica gialla che aiuterà a riporre tutto in ordine (anche se noi continueremo a consigliarvi di mettere i vari elementi in sacchettiini trasparenti per facilitare il setup).

All'interno troviamo tre plance di cartone robusto (stampate su entrambi i lati) da accostare fra loro (a piacere) per formare ogni volta un diverso tabellone: ci sono poi altre quattro plance di cartone sagomato per i giocatori; quattro fustelle con tutte le tessere e i gettoni da staccare, alcuni mazzi di carte, una manciata di segnalini di legno e quattro serie di dadi “D6” di plastica colorata. Tutti i componenti sono di buona qualità e svolgono il loro compito senza alcun problema.



Foto 02 – Dadi e segnalini dei giocatori.

Il libretto delle regole (in italiano grazie alla traduzione di Fever Games) è, come sempre, molto ben areato e pieno di disegni ed esempi. Purtroppo, e questa è la nostra opinione, è anche il peggiore regolamento che abbiamo mai visto stampare da Garphill, e la cosa ci ha stupito molto.

Infatti le regole non sono così “lineari” come dovrebbe sempre essere in giochi di questo impegno, e nelle primissime partite ci ritroveremo troppo spesso a sfogliare avanti e indietro il regolamento per spiegare il gioco o trovare una risposta a qualche dubbio.

Vorremmo però sottolineare che dopo un paio di partite difficilmente torneremo a consultare le regole, quindi... portate pazienza e sappiate che questa fatica sarà più che compensata dal piacere del gioco.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Panoramica di un tavolo allestito per una partita a quattro.

Assicuratevi di avere a disposizione un tavolo abbastanza grande per **Viandanti a Sud del Tigri** perché ci sarà bisogno di parecchio spazio sopra e sotto il tabellone e da entrambi i lati delle plance individuali, quindi fate in modo che i partecipanti siano abbastanza distanziati fra loro.

Componiamo il tabellone, corrediamolo di carte nella parte superiore e inferiore (proprio questa è la caratteristica della nuova serie “South Tigris”) e di tessere (Diario e Miglioramento).

Poi distribuiamo plance e segnalini Influenza ai giocatori (posizionando gli altri segnalini sul tabellone all’inizio dei diversi tracciati) insieme a un paio di “Lavoratori”, qualche moneta e due o più sacchetti di tessere Provvista (a seconda dell’ordine del turno).

Vi consigliamo inoltre di fare per tutti una fotocopia dell’ultima pagina delle regole perché la tabella riassuntiva delle icone utilizzate vi sarà molto utile durante la partita.

Prima di addentrarci nel gioco dobbiamo però dare un'occhiata al tabellone, dato che è il cuore del gioco.



Foto 4 – Il tabellone dopo il setup, pronto per l'inizio della partita.

Come mostra la foto, la maggior parte del tabellone è occupata da un “percorso” formato da “pezzi di mappa” (le caselle color beige) separate fra loro da righe: al confine fra una casella e la successiva sono stampate delle “macchie” che hanno delle icone all'interno.

I giocatori muoveranno i loro dischetti (li vedete a sinistra) sempre da sinistra a destra, nella direzione dei minareti, ma potranno passare da una casella alla successiva solo possedendo nel proprio “gioco” le risorse indicate.

Sulla destra del tabellone ci sono tre Minareti (un'altra costante della serie) sui quali poseremo i nostri segnalini Influenza che ci aiuteranno in seguito sia per aumentare il punteggio che nella risoluzione di certi avanzamenti.

Come vedete in basso a sinistra sono state scoperte quattro carte Terra, alla loro destra ci sono altrettante carte Acqua, in alto a destra vedete quattro carte Cielo, mentre a sinistra sono stati scoperti quattro personaggi. Le carte a destra del tabellone ve le spiegheremo più avanti

Il Gioco



Foto 5 - La postazione dei giocatori ad inizio partita.

La foto qui sopra ci mostra la plancia dei giocatori dopo il setup di **Viandanti a Sud del Tigri**: in basso vediamo la città di Baghdad con, a destra, una porzione del fiume Tigri, mentre a sinistra abbiamo la terraferma e, in alto, il cielo stellato. Questi tre sono proprio gli elementi di base del gioco e, nel corso della partita, dovremo ampliare la nostra conoscenza esplorando i territori confinanti, cioè aggiungendo carte Acqua (a destra) e Terra (a sinistra) e mappando il Cielo sopra di noi.

La griglia quadrata sulla parte superiore della plancia servirà ad aggiungere “conoscenza” al nostro viaggiatore (sotto forma di tessere da raccogliere e posizionare nella griglia) in modo che possa poi sfruttarle al meglio (utilizzando i simboli collezionati).

In basso, al centro, vediamo anche 6 quadretti di colore bianco (con o senza icone dentro): sono le caselle per le Azioni sulle quali poseremo i nostri dadi



Foto 6 – Esempio di carte “Terra”.

Durante il gioco noi collezioneremo un certo numero di carte per poterne sfruttare il bonus (nella parte bassa di ognuna di esse, come si vede nella foto) e soprattutto per utilizzarne la icona di base (quella in alto a sinistra in ogni carta). Queste carte verranno messe accanto alla plancia (a sinistra quella di Terra e a destra quelle di Acqua) mentre il Cielo sarà aggiunto SOPRA le carte delle due file in basso (come è naturale che sia in un qualsiasi paesaggio, che è proprio quello che otterremo durante la partita).



Foto 7 – Esempio di carte di “Acqua”.

Le carte Acqua sono molto simili alle precedenti, ma sulla destra mostrano anche ulteriori risorse e quattro barrette marroni: accostando una nuova carta a quella precedente le barrette con un piccolo “fulmine” (ne vedete una nella carta in alto a sinistra sulla foto) faranno prendere al giocatore la risorsa corrispondente.

Ma la caratteristica più importante di entrambi i tipi è la casella quadrata di colore bianco che molte di esse mostrano nella fascia marrone in basso: essa permette infatti di eseguire un’azione se il giocatore può dimostrare di avere già collezionato le icone stampate all’interno della casella.

Tutti cominciano la partita a **Viandanti a Sud del Tigri** con 3 dadi del colore scelto, 20 segnalini Influenza, 2 lavoratori (uno bianco e uno azzurro), 2-3 Provviste, 3-4 Monete e posizioneranno un segnalino Influenza su 1-2 Minareti: altri due dadi di ogni colore sono messi provvisoriamente da parte e verranno recuperati man mano che i giocatori avanzeranno nel loro viaggio sul tabellone.



Foto 8 – Tessere Miglioramento: saranno acquistate durante la partita per essere poi piazzate sulla griglia della plancia personale e offrire così ulteriori icone.

Una partita a **Viandanti a Sud del Tigri** è composta da più round e continua fino a che il dischetto di un giocatore non raggiunge una casella dell'ultima colonna del percorso sul tabellone, facendo scattare il turno finale per tutti.

La sequenza di gioco di ogni round è la seguente:

- (1) – tutti lanciano i loro dadi e li dispongono accanto alla plancia,
- (2) – a giro tutti posano un dado su una delle caselle “Azione” (quadrati bianchi sulla plancia o su una carta) ed eseguiranno quanto indicato a fianco della casella. Se essa è senza disegni si può usare un dado qualunque, ma se c'è una icona è necessario utilizzare un dado il cui valore abbia una corrispondenza (sulla griglia della plancia personale) con il simbolo necessario. Inizialmente saranno disponibili solo un cammello (per i dadi di valore “1”) e un telescopio (dadi da “6”), ma

durante la partita i giocatori acquisteranno o riceveranno delle tessere Miglioramento (singole o doppie) e potranno sfruttare molti più simboli (come evidenziato dalla Foto 9 qui sotto).



Foto 9 – La griglia di un giocatore verso la fine della partita.

(3) – Al loro turno, e in alternativa al dado, i giocatori possono anche utilizzare un lavoratore, posandolo su una carta a loro accessibile (quelle di Terra e Influenza per i lavoratori “bianchi” e quelle di Acqua e Influenza per i “blu”) ed eseguire l’azione associata a quella posizione (che è stampata sul bordo del tabellone). Da notare che esistono anche dei lavoratori “verdi” sulla mappa, ma vengono presi solo avanzando sul percorso centrale: essi sono una specie di Jolly e possono essere messi su qualsiasi carta (Cielo escluse).

(4) – Riposare: un giocatore sceglie questa azione se non ha più né dadi né lavoratori o se preferisce recuperare i suoi dadi per impiegarli diversamente. Oltre al recupero il giocatore può attivare tutti gli effetti speciali delle carte Cittadino già in suo possesso.

Agendo con dadi e lavoratori i giocatori si procurano sempre più carte aggiungendo quelle di Terra al lato sinistro della plancia, quelle di Acqua sul lato destro e mettendo il Cielo sopra alle due precedenti:



Foto 10 – Esempio di carte “Cielo”

Queste ultime mostrano alcuni fenomeni “celesti”: Sole, Luna, Pianeti, Comete e Stelle e servono praticamente a fare dei PV extra se vengono rispettate le condizioni richieste nella fascia in alto di ogni carta. Inoltre la loro acquisizione permette di sfruttare istantaneamente un’azione speciale (le vedete sulla destra, sotto al piccolo fulmine) che può aggiungere Influenza a carte o Minareti, permettere di recuperare e rilanciare un dado già usato, ecc.

I “lavoratori” di **Viandanti a Sud del Tigri** non appartengono a nessun giocatore: finché vengono tenuti nella riserva personale possono essere usati solo dal giocatore che li ha in carico, ma una volta messi su una carta accanto al tabellone chiunque può prenderli scegliendo proprio quella carta.

È arrivato il momento di parlare delle carte Ispirazione, cioè quelle a destra del tabellone che avevamo trascurato finora: chi le prende deve accoppiarle subito a una carta “Cielo” ed esse, se soddisfatte, ne raddoppieranno il punteggio. Possono anche essere usate dai lavoratori di ogni colore per le azioni stampate sul bordo del tabellone, come le altre.

Man mano che la partita procede i segnalini dei giocatori avanzano sul percorso del tabellone e acquisiscono nuove tessere Miglioramento e i due dadi extra (quelli che avevamo messo da parte all'inizio) con i quali possono eseguire un numero crescente di azioni.



Foto 11 – Il tabellone appena durante la parte finale della partita: nel giro di un paio di turni il dischetto azzurro arriverà in fondo e farà scattare l'ultimo turno.

Il conteggio finale dei Punti Vittoria (PV) a **Viandanti a Sud del Tigri** non è così immediato:

- Per prima cosa bisogna contare il numero dei simboli PRIMARI che appaiono sulle carte Terra (città e panorama) e Acqua (porto e mare). In base al loro numero (2-3-4-5-6-7) i giocatori incasseranno rispettivamente 2-3-5-8-12-16 PV. Inoltre ogni set di quattro simboli primari diversi assegna altri 5 PV, come indicato nella parte alta di ogni plancia.
- Poi si devono conteggiare gli “obiettivi” raggiunti con le carte “Cielo” per le quali sono state soddisfatte le condizioni (eventualmente raddoppiati se abbinate a una carta “Ispirazione”).
- A questi vengono sommati i PV che appaiono sulle tessere Miglioramento inserite nella griglia della plancia personale.
- Infine si aggiungono 3 PV per ogni Minareto (Gilda) in cui si possiede la maggioranza dei segnalini Influenza.



Foto 12 – La postazione di un giocatore a fine partita: notare che ha utilizzato le carte Cielo solo su quelle di Acqua e due di esse sono state rinforzate con le carte Ispirazione. Le tre carte che sporgono in basso sono altrettanti Personaggi acquisiti dal giocatore che ne ha poi sfruttato il bonus.

Chi ottiene il totale più alto vince la partita.

Qualche considerazione e suggerimento

Nelle partite a **Viandanti a Sud del Tigri** per ottenere i vari tipi di carte bisogna spendere Monete o Provviste, quindi cercate di non rimanere mai a secco di queste due risorse e, se possibile, provate ad acquisire dei “Personaggi” che aggiungano qualche risorsa extra quando viene attivata la carta sotto la quale sono stati inseriti (questi bonus li trovate nella parte inferiore di quelle carte).

Prima di iniziare la partita esaminate attentamente il percorso sul tabellone e provate ad immaginare quale cammino effettuare per raggiungere i “bonus” che più vi interessa: una volta scelta la vostra strada dovete procurarvi rapidamente tutti i simboli necessari a passare da una casella alla successiva. Notate che stando all’interno del percorso avrete sempre la possibilità di cambiare strada a metà partita se siete stati costretti a cambiare tattica per cause di forza maggiore.

Date la precedenza a carte che hanno le caselle bianche per le azioni (Terra e Acqua) : quelle con due simboli sono più difficili da eseguire ma danno effetti più importanti, quindi se avete già collezionato abbastanza simboli per poterle usare affrettatevi a prenderle.



Foto 13: La plancia di destra del tabellone mostra la colonna con le caselle di arrivo del percorso ma anche le tre Gilde del gioco (i minareti blu giallo e nero).

Non dimenticate di sfruttare al meglio i segnalini “Influenza” che avete piazzato sui tre Minareti (o Gilde, se preferite): ognuno di essi può essere speso per aiutarvi: quelli del Minareto “blu”, per esempio servono a creare un simbolo Nave quando ne avete bisogno; quelli sul “giallo” vi fanno

modificare di un “pip” il risultato di due dadi (o due volte quello di un solo dado); quelli sul “nero” invece vi faranno fare uno spostamento aggiuntivo ogni volta che vi muoverete sul percorso del tabellone (azioni “calamaio”).

Purtroppo le regole di **Viandanti a Sud del Tigri** dicono che se ne può utilizzare un solo a turno, quindi non sprecateli ma cercate di farlo. Se poi avete dei segnalini influenza su certe carte e qualcuno vuole acquistarle, beh prima dovrà pagare una Moneta o una Provvista a voi visto che in questo gioco non si butta via nulla!!!

Fate anche attenzione alle carte Cielo disponibili e guardate se avete già raggiunto (o quasi) le condizioni richieste da qualcuna di esse: in tal caso cercate di prenderle il prima possibile ma... non scordate che possono essere piazzate solo su carte Terra o Acqua libere, quindi non restate MAI senza 1-2 postazioni pronte sulla parte bassa della vostra plancia (ogni carta può infatti sostenere un solo “Cielo”).



Foto 14 – La scatola di Viandanti a Sud del Tigri.

Subito dopo aver piazzato una carta Cielo date un’occhiata più che attenta anche alle carte Ispirazione disponibili e valutate se potete soddisfare una o più di esse in tempi brevi: se la risposta è SI assicuratevela al più presto e posizionatela sotto una carta Cielo già in gioco, così raddoppierete i suoi punti. Questa cosa è poco sfruttata dai giocatori alle loro primissime partite, ma può portare un gruzzoletto non indifferente

Commento finale

Viandanti a Sud del Tigri è un gioco impegnativo e questo significa che i giocatori saranno sempre super-concentrati, non solo per decidere la migliore “mossa” possibile al loro turno, ma anche (e direi soprattutto) per preparare anche quelle successive, a scanso di sorprese.

Per questo è così importante caricare il più possibile la griglia della plancia con le tessere
Miglioramento: solo così saremo abbastanza “coperti” da qualsiasi valore ottenuto con i dadi.

Servono comunque almeno 3 partite per poter affermare di avere... capito come giocare: la prima vi farà comprendere le regole e le icone più importanti; con la seconda riuscirete a imparare quasi tutti i simboli utilizzati (senza aver più bisogno di ricorrere al regolamento); con la terza, finalmente, comincerete ad impegnarvi seriamente con la vostra prima strategia, così vi gusterete tutto il “sapore” del gioco.

Prima di chiudere una “informazione di servizio”: come spesso facciamo per i giochi più complessi, anche stavolta abbiamo preparate alcune schede riassuntive per facilitare la spiegazione del gioco o come promemoria per le partite successive. Abbiamo anche creato una tabella per segnare in maniera ordinata i Punti Vittoria. Trovate tutto sul sito Big Cream a [questo link](#).