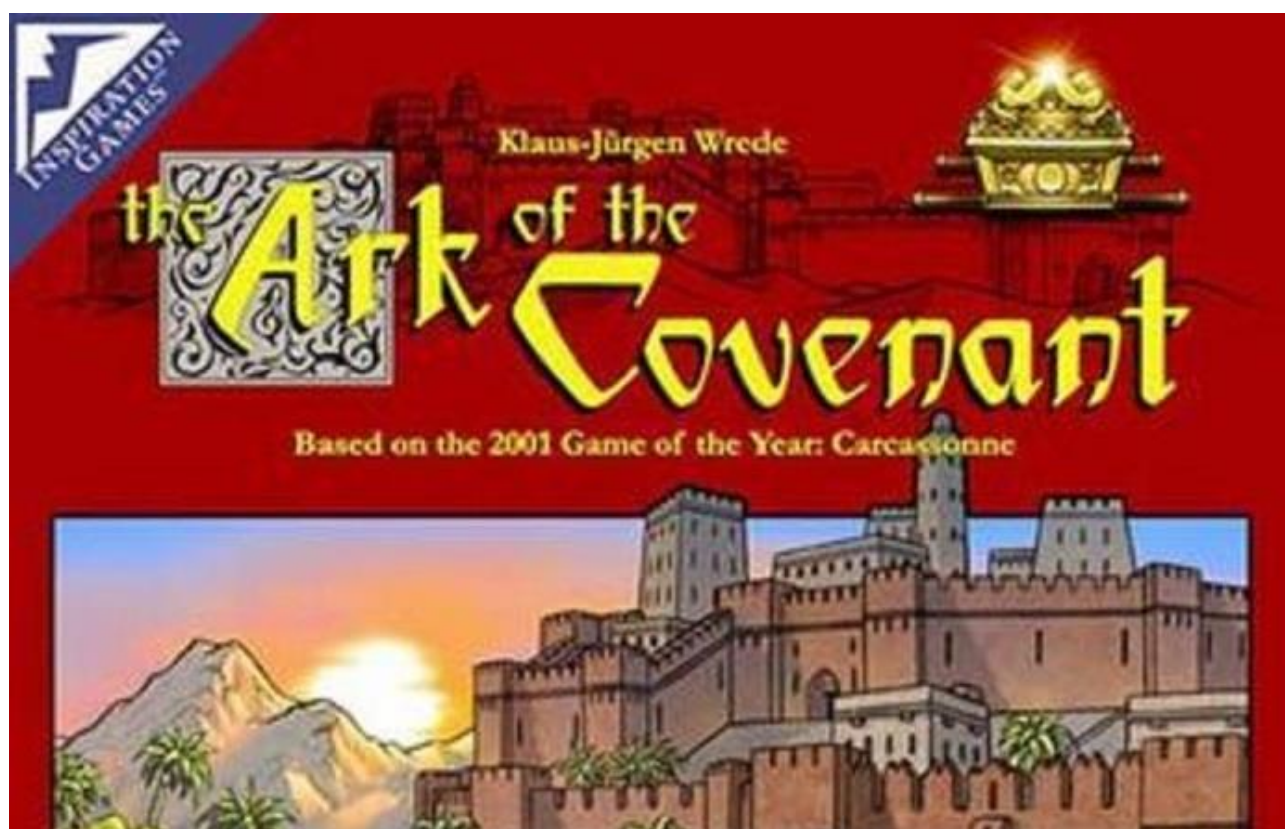


CARCASSONNE “ARK OF COVENANT”

Un gioco della “serie” un po’ fuori dell’ordinario.



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 08/03/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

I “SEMPREVERDI” DI BALENA LUDENS



In questa serie vengono recensiti titoli usciti già da oltre 10 anni ma praticati ancora regolarmente al punto da poter essere considerati ormai dei “classici”.

All’epoca della loro pubblicazione questo sito non esisteva ancora, quindi abbiamo pensato di riproporli un po’ alla volta in modo da integrare l’archivio di Balena Ludens che è basato soprattutto sull’attualità del momento, con la recensione degli ultimi giochi pubblicati.

Introduzione

In un articolo di qualche anno fa facemmo la recensione del gioco **Carcassonne** e 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. Da poco però abbiamo rispolverato alcune scatole che all’epoca avevano stuzzicato un po’ il nostro “interesse” ma che non

erano mai state provate a fondo ed una di esse è **Carcassonne Ark of Covenant** (pubblicato nel 2003), ideato per 2-5 giocatori di 8 anni o più e per una durata di 30-40 minuti.

Si tratta purtroppo di un gioco molto difficile da trovare e col tempo è diventato una vera e propria rarità, quindi se riuscite a mettere le vostre mani sopra una scatola non lasciatevela scappare. Proveremo ad esaminare in questo articolo alcune peculiarità interessanti e specifiche di questo titolo.



Foto 1 – La plancia “Segnapunti” durante una partita.

Carcassonne Ark of Covenant è considerato dalla maggior parte dei giocatori di questa serie come una versione più completa e “matura” dell’originale e, come vedremo fra poco, in effetti si gioca davvero più volentieri.

Anche l’ambientazione è un po’ particolare perché ci trasporta indietro nel tempo all’epoca dell’arrivo degli Ebrei nella Terra Promessa (la Palestina) sotto la guida da Giosué (dopo la morte di Mosé).

Gli ebrei si portavano dietro la famosa “Arca dell’Alleanza” (una cassa di legno coperta da lamine d’oro che conteneva le due tavole di pietra dei 10 comandamenti) ed è proprio essa a dare il titolo al gioco: la si vede brillare al centro del disegno sul coperchio della scatola.

Unboxing



Foto 2 – I Componenti di Ark of Covenant.

All'interno di **Carcassonne Ark of Covenant** troviamo 72 tessere color sabbia del deserto: esse mostrano le classiche strade (affiancate da qualche oasi), sezioni di città e qualche Tempio.

Sul terreno vediamo pascolare greggi di pecore, mentre alcuni lupi stanno in agguato per trasformarle in un succulento pranzetto (vi chiederete cosa c'entri questo con Carcassonne, troverete la risposta più avanti...).

I giocatori ricevono 9 meeples di diverso colore (gialli, verdi rossi, blu e neri) uno dei quali è più grande degli altri e viene chiamato "Profeta" (tanto per restare in tema), mentre i restanti sono ovviamente i suoi "adepti".

Come sempre troviamo la solita plancia per il conteggio dei punti, sulla quale tutti devono posizionare, come marcatore, uno dei loro "Adepti" (Foto 1).

Infine c'è una piccola tessera "Arca dell'Alleanza" da montare su un'apposita basetta di plastica: ed è questa la "novità" più visibile del gioco.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Il tavolo è pronto per iniziare una partita a cinque. Notare sulla destra le tre tessere scoperte, a indicare che si utilizza la variante “Wrede”.

La preparazione di un tavolo di **Carcassonne Ark of Covenant** è, come per tutta la serie, molto veloce: si piazza la tessera iniziale (con terreno, strada e città) al centro del tavolo, si mischiano tutte le altre e si dividono in alcune pile, da cui verranno prelevate durante il gioco. Noi da anni utilizziamo la variante “Wrede” (visto è stato proprio l’autore a suggerirla) che consiste nello scoprire tre tessere sul tavolo da cui attingere durante la partita: in questo modo il fattore “fortuna” viene sufficientemente limitato.

L’Arca viene messa accanto alle tessere, in attesa di essere prelevata e utilizzata. Non resta che sorteggiare il Primo Giocatore (l’autore suggerisce che sia l’ultimo ad avere letto qualche pagina della bibbia, tanto per restare in tema) e iniziare la partita.

Il Gioco

Le regole di base sono le “classiche” di questa serie: il giocatore di turno sceglie una delle tre tessere scoperte e la posiziona in tavola, adiacente ad una di quelle esistenti (o a quella di partenza), facendo attenzione che tutti i lati che toccano altre tessere siano “congruenti” con il paesaggio: sabbia con sabbia, città con città, strada con strada.



Foto 4 – Partita in corso: notate l’Arca dell’Alleanza già in gioco, proprio al centro.

A quel punto deve decidere se concludere il suo turno o se giocare uno dei suoi adepti posizionandolo su un elemento di paesaggio della tessera appena giocata: strada, città, tempio o terreno aperto. Il turno passa poi al giocatore successivo e si continua così fino all’esaurimento delle tessere.

Tutto ciò vi suona familiare? Ed infatti lo è, ma andiamo a vedere in cosa **Carcassonne Ark of Covenant** si diversifica dai fratelli:

(1) I Profeti: come abbiamo anticipato sono rappresentati dai Meeple più grandi (uno per giocatore) e possono essere posati solo su una città, dove cercheranno di spargere la parola di Dio: quando la città viene completata il “Profeta” rimane su di essa fino al termine della partita (non è facile convincere tutti!) ma i Punti Vittoria (PV) ottenuti vengono raddoppiati.

(2) I Templi: Sono trattati in maniera diversa rispetto ai “Monasteri” di Carcassonne: innanzitutto notiamo che da ognuno dei quattro lati della tessera parte una strada e anticipiamo che l’edificio dà punti solo quando le quattro vie d’accesso vengono collegate ad un’altra tessera. Come sempre, si può mettere un seguace sul tempio al momento della posa e altri possono essere posati sulle strade delle quattro tessere adiacenti al tempio: quando sono viene giocata la quarta tessera si contano i seguaci (nel tempio e nelle quattro strade a croce) e chi ha la maggioranza segna 7 PV. Da notare che se una delle quattro strade viene “chiusa” (secondo le solite regole, ma qui di solito è un avversario che cerca di farlo) il seguace su di essa, dopo il conteggio dei PV della strada, viene tolto, facendo così perdere al suo proprietario un punto influenza sul tempio. Si tratta di una regola abbastanza “cattiva”, adatta a partite fra giocatori esperti.



Foto 5 – Dettaglio della tessera di partenza, dei Profeti e dell’Arca dell’Alleanza (da montare sulla sua basetta).

(3) L’Arca dell’alleanza: il primo giocatore a completare una città segna i PV come al solito, poi deve prendere l’Arca e piazzarla su una tessera a sua scelta della città appena terminata. Da quel momento i giocatori, dopo aver posizionato una nuova tessera sul tavolo, hanno un’ulteriore scelta: invece di giocare un seguace possono muovere l’Arca da 1 a 5 tessere su un percorso a piacere (ma senza mai ripassare due volte sulla stessa tessera): ogni meeple incontrato dall’Arca fa guadagnare al suo proprietario 1 PV.

(4) Il Territorio: a fine partita si verifica quanti seguaci si trovano ancora su strade e città in costruzione e si assegnano (come in tutti i giochi della serie) alcuni PV... di consolazione. Restano in tavola solo i meeple che occupano il territorio: contrariamente al gioco originale (dove erano chiamati “contadini” e guadagnavano PV per ogni città adiacente alla loro zona) qui abbiamo a che fare con dei “pastori” e quindi si contano le “pecore” (possibilmente senza addormentarsi): il loro totale indica i PV che deve incassare il giocatore, ma attenzione, ogni “lupo” presente nello stesso territorio elimina una pecora dal conteggio.



Foto 6 – Le tessere di Ark of Covenant, il cui colore fa pensare alla sabbia del deserto.

La partita finisce come sempre quando tutte le tessere sono state piazzate sul tavolo e viene vinta dal giocatore con più PV.

Qualche considerazione di ordine generale

La decisione più importante di **Carcassonne Ark of Covenant**, in base alla nostra esperienza, è quella del piazzamento del nostro “Profeta”: dato che raddoppia il punteggio se il giocatore ha il controllo di quel villaggio, sarebbe bene usarlo per una città di almeno 6-8 tessere, in modo da incassare un buon gruzzoletto.

Il gioco, come abbiamo già accennato, è destinato ad un pubblico più “esperto” e meno familiare: ci sono infatti alcuni “sporchi trucchetti” che possono essere adottati per tarpare un po’ le ali alla concorrenza e che potrebbero non piacere agli altri:

- il raddoppio dei punti in presenza di un Profeta invita infatti a battersi per conquistare la maggioranza in quella città e lasciarlo a bocca asciutta;

- il sistema di punteggio dei Templi implica una dura battaglia: da un lato ci sarà chi, per tentarne la conquista, usa anche mosse in apparenza sfavorevoli (perché regalano qualche PV agli avversari chiudendo le strade) e dall'altro ci sono gli avversari che cercheranno di impedire che un tempio venga conteggiato posando nelle sue vicinanze tessere difficili da accoppiare, in modo che non possa essere "chiuso";
- il movimento dell'Arca può dare qualche PV extra e quindi ognuno cercherà di spostarla lontano dalle aree occupate dai meeples avversari, ma siccome spostarla impedisce di posare nuovi seguaci sul campo è una mossa da ponderare bene;
- infine il punteggio finale dei Territori (sicuramente meno "ricco" del gioco base") invita i giocatori a posare le tessere con le pecore adiacenti ad aree già occupate da un loro "pastore", mettendo il lato con i lupi dalla parte degli avversari.

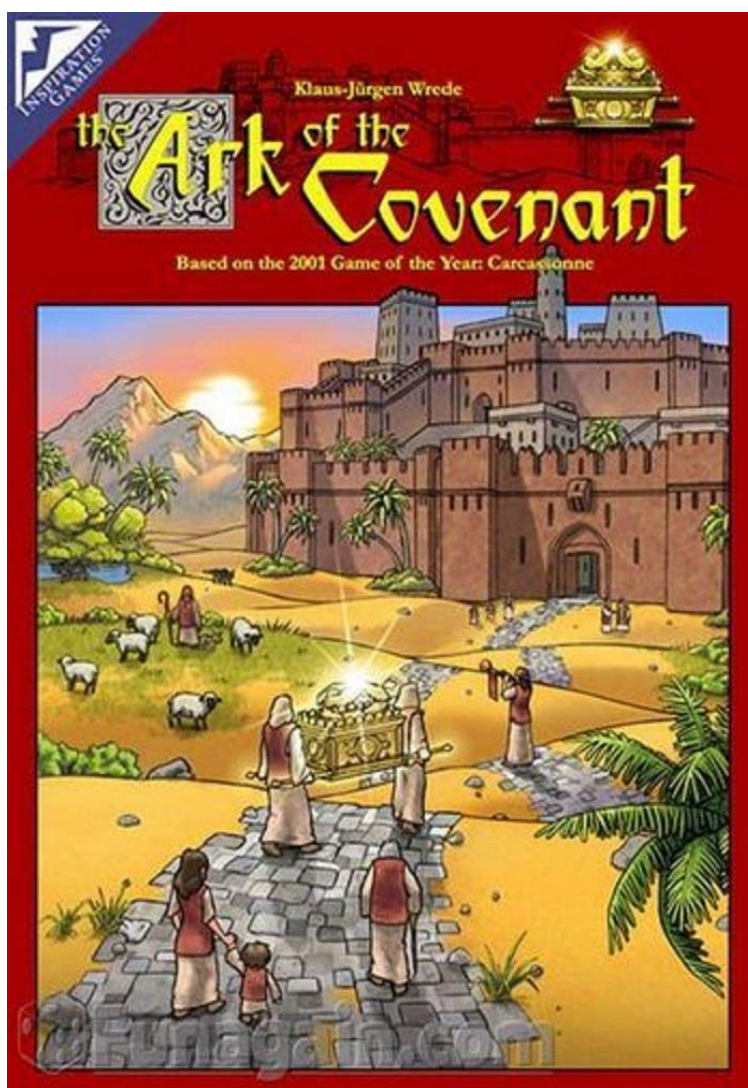


Foto 7 – La scatola di Carcassonne Star Wars.

Detto ciò fa di **Carcassonne Ark of Covenant** un gioco sicuramente più competitivo e con maggiore interazione diretta, e per questo è molto amato dagli "aficionados" della serie.

Commento finale

“Carcassonne” è, con Catan e Ticket to Ride, uno dei “giochi moderni” più affermato ormai in tutto il mondo e ha infatti venduto svariati milioni di scatole del gioco base (soprattutto) e delle **diverse versioni** (di cui trovate su questo sito svariate recensioni).

E, come per gli altri citati, anche in **Carcassonne Ark of Covenant** le ragioni del successo stanno nel regolamento facilmente abbordabile da tutti (ragazzini compresi) e la libertà di piazzamento delle tessere sul tavolo che permette di programmare un po’ il proprio gioco in base agli obiettivi che si vogliono raggiungere.

Se con la scomparsa di Klaus Teuber possiamo temere che la lista delle “nuove espansioni di Catan” sarà rallentata, Klaus-Jurgen Wrede invece sta benissimo, almeno stando a quel che ne sappiamo, per cui possiamo ancora aspettarci qualche nuova sorpresa sia nella serie standard che in quella “Around the world” ([Mari del Sud](#), [Corsa all’Oro](#), Rio delle Amazzoni e [Safari](#)).