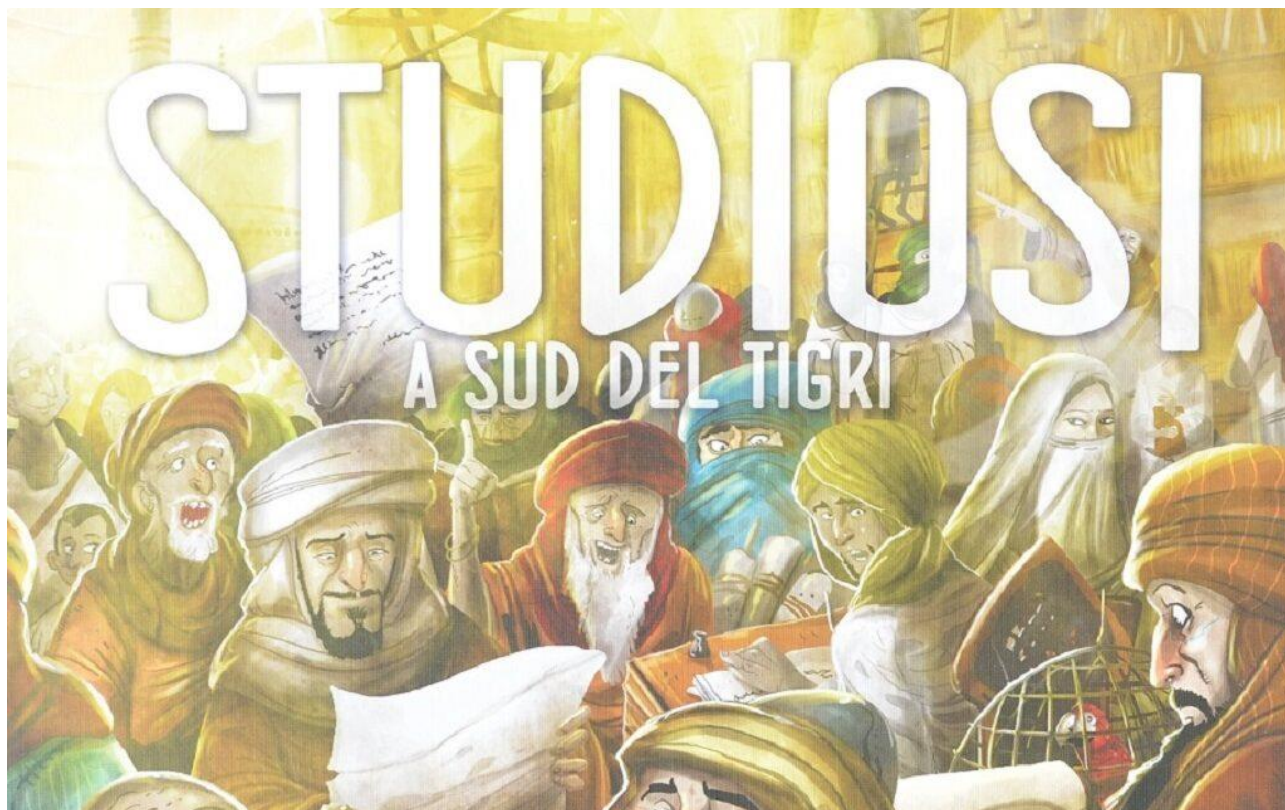


SCHOLARS OF THE SOUTH TIGRIS (STUDIOSI A SUD DEL TIGRI)

La Casa della Conoscenza cerca interpreti per tradurre antiche pergamene.



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 25/03/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

[Studiosi a Sud del Tigri](#) è il secondo volume della cosiddetta “Trilogia del South Tigris” iniziato con Viandanti ([ve lo abbiamo già presentato su Balena Ludens](#)) e che si completerà nel 2024 con “Inventors of the South Tigris”. I giochi della Garphill sono distribuiti in Italia da [Fever Games](#) che provvede anche nel meritorio compito di realizzarne la traduzione nella nostra lingua.

Sono adatti ad un pubblico abbastanza esperto che non si lascia spaventare dalla durata (in quattro le partite possono durare tranquillamente due ore) né dalla necessità di imparare a riconoscere rapidamente le diverse icone.

Studiosi a Sud del Tigri è, a nostro avviso, leggermente migliore del fratello che lo ha preceduto, non solo per la varietà delle situazioni, ma anche per la dinamicità del gioco.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Anche stavolta rimarchiamo che la scatola del nuovo gioco è più grande di quelle delle serie precedenti, esattamente come quella di “Viandanti” e all’interno include un termoformato di plastica gialla per sistemare con cura tutti i componenti.

Troviamo poi un grande tabellone (510x770 mm) diviso in 5 sezioni: quella degli Interpreti disponibili, dei viaggi, i Tracciati della Ricerca, la Casa della Conoscenza e l’area degli Interpreti al lavoro. Ci ritorneremo sopra più in dettaglio più avanti.

Gli altri componenti sono: 4 plancette (pieghevoli) per i Giocatori, alcuni mazzi di carte (formato 54x86 mm per quelle più grandi e 42x66 mm per le altre), poco più di cento segnalini (nei quattro colori dei giocatori: giallo, azzurro, grigio e viola), 50 monete, 35 lingotti d’oro, 56 lavoratori (nei colori bianco, rosso, giallo e blu), un centinaio di dadi “D6” (da 12 mm) con gli stessi colori dei lavoratori e altri 15 dadi di plastica traslucida (verdi arancioni e viola) con funzioni speciali.

I materiali sono buoni e il loro utilizzo non ha mai causato alcun problema durante i nostri test. Però vi consigliamo caldamente di fare 3-4 copie delle ultime tre pagine del regolamento per distribuirle ai partecipanti, così tutti potranno leggere le indicazioni sull’utilizzo delle icone.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Panoramica di un tavolo pronto per iniziare una partita.

Per preparare **Studiosi a Sud del Tigri**, occorre un po' di tempo perché dovremo predisporre un certo numero di componenti: cercate di utilizzare un tavolo abbastanza grande perché servirà un po' di spazio libero attorno al tabellone e anche attorno alle postazioni dei giocatori: questi ultimi ricevono una plancetta pieghevole con 6 caselle "Azione" e uno spazio libero per la carta iniziale, oltre a 20 segnalini "Influenza" (gli stessi che abbiamo visto in "Viandanti"), sei blocchetti di legno colorato (da mettere nello spazio iniziale dei sei tracciati "Ricerca", al centro del tabellone), un dischetto (da posizionare sul tracciato "Viaggi", a sinistra del tabellone) e un sacchetto di stoffa del colore scelto per raccogliere i dadi e ... pescarli durante la partita.



Foto 3 – La postazione di un giocatore prima dell’inizio della partita: sotto alla plancia abbiamo girato tutte le carte Azione di cui parliamo nel testo.

Infine a tutti viene dato un mazzetto di 7 carte “Azione” con le quali i giocatori potranno scegliere cosa fare quando arriva il loro turno: se guardate la parte bassa della plancia potete notare quattro rettangoli marroni e due grigi con delle icone stampate sopra: quelle sono proprio le Azioni a disposizione e verranno attivate mettendo una delle carte sulla casella soprastante.

Torniamo al tabellone per posare gli 8 mazzetti degli “Interpreti” nelle relative caselle stampate in alto, poi si devono riempire le 6 caselle all’interno dell’area “Viaggi” con delle carte Pergamena prese a caso dal mazzo: altre tre carte verranno posate, sempre scoperte, sulle tre caselle della prima riga della casa della Conoscenza (la zona con i tre minareti colorati).

Infine prendiamo 4 carte “Interprete iniziale” per metterle “sotto” nelle caselle del tabellone (in basso) che hanno lo stesso numero progressivo (da 1 a 10).



Foto 4 – Il tabellone al setup: notare i quattro interpreti Iniziali nella parte inferiore del tabellone, sotto i quali sono state posizionate altrettante carte “Risorse iniziali” (che abbiamo girato solo per la fotografia: sul retro c’è la faccia di un personaggio).

Il Gioco

Finalmente possiamo iniziare la nostra partita a **Studioli a Sud del Tigri**: ognuno prende una carta Obiettivo (42x66 mm) e la carta Risorse che ha la stessa “faccia” dell’obiettivo e che si trova sotto uno dei quattro interpreti iniziali (vedere Foto 4). Si incassa quanto indicato (dadi, lavoratori, oro, monete e avanzamento in un tracciato Ricerca) poi si gira e si mette sulla casella più grande della plancia personale: il retro della carta ha infatti un “sommario” dei turni che può essere di aiuto durante la partita.

La carta Obiettivo invece va messa sulla casella di destra della plancia e su di essa trovano posto 2 lavoratori (uno bianco e uno colorato) e un dado “speciale” (quelli traslucidi arancioni, verdi o viola).

Tutti posizionano un segnalino Influenza sull’interprete iniziale che era abbinato alla carta Risorse ricevuta, poi il primo giocatore esegue il suo turno. Sono possibili due opzioni:

- Lavorare
- Riposare

Nel primo caso si deve mettere una carta sulla plancia per eseguire l’azione corrispondente (quella sotto la casella): per passare alla realizzazione occorre però aggiungere anche uno o due dadi e, se necessario uno o più lavoratori. Il valore dei dadi indica la “potenza” dell’azione, mentre i lavoratori servono a far crescere il valore del dado del loro colore (portandolo a “6”) o a cambiarne il colore.

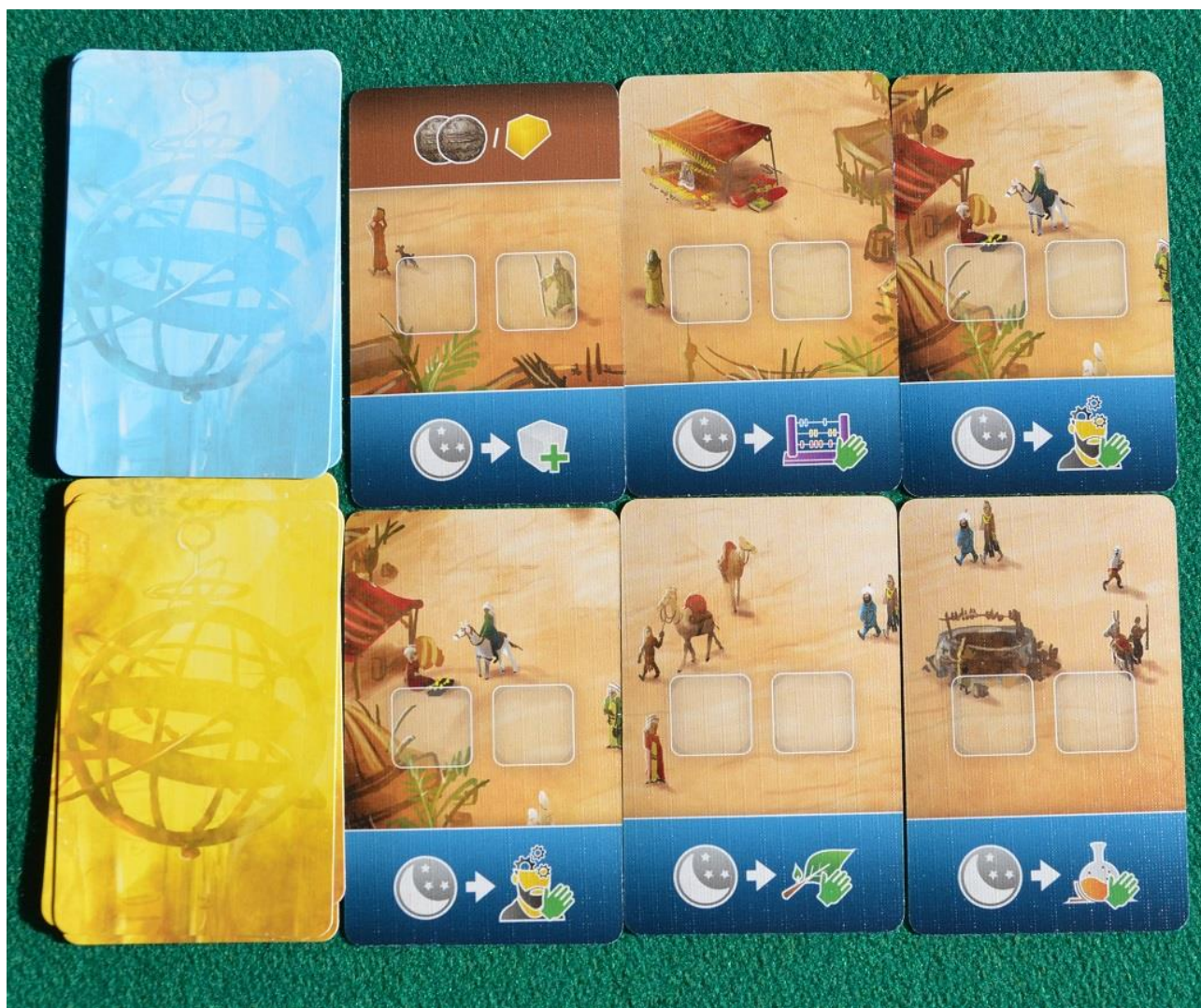


Foto 5 – Esempio di carte Azione: in basso, nella fascia blu, ci sono le azioni da eseguire se si sceglie l’opzione “Riposare”. Notare che tutte hanno spazio per due dadi, mentre alcune danno anche un bonus (come la prima in alto a sinistra) anche se poi penalizzano il giocatore nella fase del Riposo.

L’opzione “Risposare” (fattibile solo se è già stata giocata almeno una carta Azione) permette al giocatore di eseguire tutte quanto indicato sulla parte inferiore delle carte che ha in plancia (evidenziate da una fascia blu). Poi rimette tutti dadi utilizzati in quel turno dentro al sacchetto e riprende in mano le carte Azione dalla plancia. Da notare che una delle carte indica anche quanti dadi si dovranno ripescare dal sacchetto, ma questo valore dipende dalla posizione del nostro segnalino sul tracciato dell’Astronomia (ultimo a destra, con caselle di colore blu).

Le azioni disponibili sono:

- Reclutare nuovi Interpreti (il valore dei dadi decide quanto ampia sarà la scelta) con un incarico “provvisorio” (per ricevere le risorse indicate sulla carta scelta, che verrà subito rimessa sotto al suo mazzetto) o con un “ingaggio definitivo”: in questo caso la carta verrà spostata su una delle caselle libere della parte bassa del tabellone, pagando 0-4 monete a seconda della posizione scelta. Mettere un segnalino Influenza sull’interprete.
- Viaggiare: si usa il valore dei dadi sulla carta Azione per muovere il proprio segnalino. A seconda delle sezioni di percorso superate e/o della casella di arrivo i giocatori potranno

incassare monete o risorse oppure prendere una carta “Pergamena” dal mazzo per metterla nella Casa della Conoscenza (se ci sono spazi liberi)

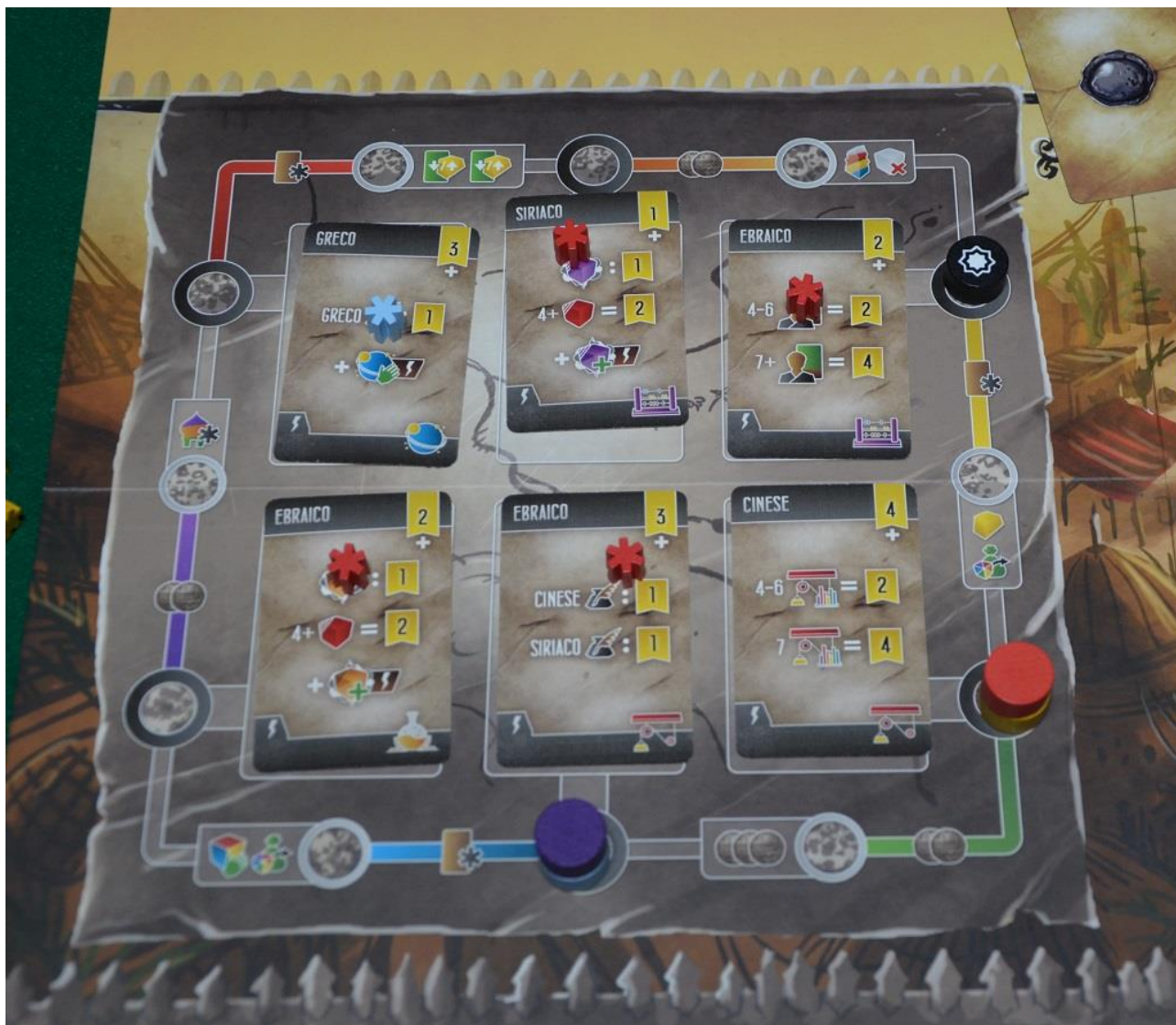


Foto 6 – L’area “Viaggi” del tabellone: i segnalini si muovono in senso orario in base ai punti “dado” utilizzati. Notare che su alcune pergamene ci sono dei segnalini Influenza: chi prende una di quelle carte deve pagare una moneta al proprietario del segnalino.

- Effettuare una ricerca per avanzare di una casella su un tracciato scelto in base al valore e al “colore” dei dadi utilizzati. Salire su questi tracciati permette di ricevere dei bonus immediati (caselle chiare) e altre ricompense (caselle colorate) durante la fase di Riposo. A fine partita si guadagneranno anche da 1 a 7 PV in base alle caselle raggiunte.



Foto 7 – L’area “Ricerca” è al centro del tabellone: le caselle chiare indicano i bonus immediati, mentre quelle scure si utilizzano nella fase riposo.

- Tradurre una pergamena. Questa è l’azione più complessa del gioco. Per realizzarla bisogna scegliere una Pergamena della Casa della Conoscenza, ma per prelevarla è necessario avere un dado del colore del minareto che sovrasta quella colonna (vedere foto 8 qui sotto). Purtroppo quei colori (viola, arancione e verde) sono disponibili in soli due casi:
 - ottenendo un dado traslucido grazie alla propria carta obiettivo (se realizzato) o altre carte in gioco;
 - combinando due dadi colorati per ottenerlo (giallo e rosso danno l’arancione, blu e rosso il viola, giallo e blu il verde).

Ovviamente se non avete i colori necessari potete realizzarli usando dei lavoratori per cambiare quelli dei dadi usati (ad esempio potreste usare un dado rosso ed uno bianco con un lavoratore blu per ottenere il viola, ecc.).



Foto 8 – L’area dei Minareti e della Casa della Conoscenza, con qualche pergamena.

Beh, ve lo avevo detto che era un tantino “complicato” no? Ma per darvi il colpo del KO vi dirò che il nostro lavoro non è finito perché le regole di **Studiosi a Sud del Tigri** prevedono che tutte le pergamene debbano essere tradotte in arabo e, guarda il caso, nessuna di esse è scritta in questa lingua, dunque dovremo ricorrere a uno o più interpreti già Ingaggiati (cioè presenti sulle caselle della parte bassa del tabellone).

Così una pergamena in “sanscrito” dovrà essere prima tradotta in greco o ebraico da un primo interprete, poi un secondo la trascriverà in persiano o siriano e finalmente il terzo potrà presentarcela in arabo: ogni passaggio richiede un Interprete diverso e ogni interprete vuole essere pagato con un lingotto d’oro. Se alla fine ce la facciamo possiamo conservare la pergamena vicino alla nostra plancia.



Foto 9 – Panoramica di un tavolo a tre partecipanti, al termine di una partita.

La partita a **Studiosi a Sud del Tigri** finisce quando si scopre la quarta (e ultima) carta “Califfo” (queste carte vengono inserite nel mazzo all’inizio): si completa il turno in corso, si esegue un ultimo turno e poi... via, tutti a caccia dei PV. Questi ultimi si ottengono in base ai dadi colorati che abbiamo recuperato, agli Interpreti che abbiamo messo sotto la nostra plancia (dopo aver terminato il loro lavoro di traduzione), alla posizione dei marcatori sui tracciati Ricerca, ecc. Chi otterrà il totale più alto sarà proclamato Califfo al posto del Califfo (conoscete tutti il fumetto Iznogoud, vero?) e tutti gli altri dovranno servirlo e riverirlo per il resto della serata.

Qualche considerazione e suggerimento

I giocatori più “incalliti” si saranno resi conto che nella recensione abbiamo omesso parecchi dettagli, importanti per la riuscita del gioco ma non abbastanza da essere elencati per fare sbadigliare la maggior parte dei lettori. E poi dovrete pure leggere anche voi il regolamento, no? E ringraziate gli editori perché questa volta è stato scritto in maniera molto buona (quello di “Viandanti” invece... meglio metterci una pietra sopra!).

Comunque se non vi interessano ulteriori dettagli passate pure ai saluti e saltate a piè pari queste righe di commento.

All'inizio della partita bisogna fare subito alcune considerazioni importanti: la prima riguarda l'Interprete iniziale che abbiamo ricevuto: che lingua è in grado di tradurre? Se la scritta finale è "Arabo" allora è già un primo passo positivo, ma se non lo è dovremo cercare di ingaggiare rapidamente un altro Interprete che possa farlo. Notate che nei primi turni di **Studiosi a Sud del Tigri** la maggior parte delle caselle per gli interpreti (quelle nella parte bassa del tabellone) sarà vuota e alcune di esse sono gratuite o costano una sola moneta, quindi chi prima arriva meglio alloggia!



Foto 10 – Alcuni degli Interpreti iniziali: come vedete ce ne sono abbastanza che passano direttamente da una lingua all'arabo.

Ricordate anche che ogni interprete può essere utilizzato per un massimo di 2-3 traduzioni, poi, raggiunta la quantità di Oro indicata nella casella che lo ospita, passa direttamente al servizio del giocatore che lo aveva ingaggiato per primo (cioè quello che gli aveva messo sopra un segnalino Influenza del suo colore).

La seconda considerazione riguarda la sezione “Viaggi” del tabellone: avete già visto la Foto 6 e le possibili alternative che offre quella sezione, ma è bene notare che ci sono alcune caselle più interessanti delle altre perché assegnano delle monete extra, molto utili nei primi turni (per la verità avere un buon gruzzoletto aiuta per tutta la partita). Viaggiare è inoltre l’azione perfetta per utilizzare i dadi bianchi.

Approfittiamo allora dell’argomento per dire che se volete fare PV extra dovrete eliminare in fretta il maggior numero di dadi bianchi, sostituendoli pian piano con quelli colorati: naturalmente gli autori di **Studiosi a Sud del Tigri** amano farci sudare sempre le proverbiali sette camicie per ogni azione “troppo vantaggiosa”, quindi ci costringono ad aggiungere al sacchetto dei dadi bianchi extra in molte occasioni, mentre per eliminarli bisogna fare i salti mortali



Foto 11 – La plancia di un giocatore a fine partita: il nostro amico è riuscito ad eliminare tutti i dadi bianchi dal suo gioco, ha portato a casa tre Interpreti (li vedete sotto le prime caselle a sinistra della plancia) ed ha tradotto cinque pergamene, incassando i punti indicati su ognuna di esse.

Poco sopra abbiamo nominato rapidamente il discorso delle quattro carte “Califfo”: in realtà esse non servono soltanto a determinare la fine del gioco, ma ogni volta che ne viene scoperta una il gioco si ferma per un paio di minuti e chi ha il controllo di ognuno dei tre minareti può spostare un suo segnalino sulla carta Califfo per ottenere PV o altri bonus: non sono fondamentali, questo è certo, ma aiutano anche quei punticini o quei bonus.

Un gioco che nel titolo ha la parola “Studiosi” ed è ambientato in Mesopotamia non può che avere come base vecchie pergamene e scritti antichi da verificare e riportare alla luce: e infatti una buona fetta dei punti viene fatta salendo sui tracciati Ricerca e traducendo delle Pergamene



Foto 12 – Esempio di carte “pergamena”.

La Foto 12 qui sopra ve ne mostra qualcuna e, come vedete, sono tutte scritte in una lingua diversa: se riuscirete a tradurle in Arabo, sfruttando tutti gli Interpreti che vorrete (ma pagandoli in Oro, naturalmente) porterete a casa queste carte e potrete guadagnare i Punti in alto a destra oltre a quelli indicati al centro al raggiungimento di certi obiettivi.

È chiaro che queste carte, se raccolte nei primi turni, serviranno anche a guidare i vostri “passi” in una direzione ben precisa: così il primo in alto a sinistra vi dice che otterrete 2 PV extra se avrete 2-3 Influenze sul Minareto arancione, che diventeranno 4 PV se ne avrete di più; quello in basso a destra ci assegnerà 2 PV se avremo raggiunto le caselle 4-5-6 del tracciato Ricerca “Chimica”, che diventeranno 4 PV se saremo arrivati in cima; ecc.



Foto 13 – La scatola di Studiosi a Sud del Tigri.

Le regole di **Studiosi a Sud del Tigri** prevedono anche un lungo capitolo (5 pagine) per il gioco in solitario: purtroppo non abbiamo ancora avuto modo di provarlo perché abbiamo sempre preferito avere il tavolo pieno per insegnarlo ad altri giocatori. Ci torneremo sopra non appena le avremo testate a fondo.

Commento finale

Ricordando i problemi di apprendimento di Viandanti eravamo un po' "pensierosi" all'idea di trovarci di fronte ad una situazione simile, ma fortunatamente imparare le regole di **Studiosi a Sud del Tigri** è stato piuttosto agevole: naturalmente anche noi abbiamo pagato il "pedaggio" iniziale (facendo alcuni errori, anche gravi, nella prima partita) ma dopo qualche test ci siamo resi conto che le cose erano piuttosto lineari, in realtà, e che stava soltanto a noi decidere in che direzione marciare in base a quello che avevamo a portata di mano.

Il gioco è competitivo e anche la interattività è alta: per farsi dei dispetti (rubando la carta che sicuramente avrebbe preso un avversario, per esempio) o per contribuire al... benessere comune pagando un Interprete ingaggiato da un altro in modo da riuscire a tradurre la nostra pergamena (ma attenzione, alcune azioni permettono di eliminare dei lingotti d'Oro dai personaggi, indovinate quali toglieremo?).



Foto 14 – La plancia per il gioco in solitario: serviranno anche 6 carte “Intrigo”.

Chi ha giocato ad entrambi i tomi della nuova trilogia ha espresso la sua preferenza per **Studioli a Sud del Tigri** soprattutto per la varietà delle sue azioni, e chi scrive è perfettamente d'accordo: si tratta comunque di un gioco abbastanza complesso e quindi non adatto per partite in famiglia o con dei neofiti: tutti gli altri se lo godranno fino all'ultimo turno.

Ormai per noi è diventata una consuetudine preparare delle tabelle riassuntive dei giochi più complessi, e questa volta non solo abbiamo recidivato, ma ci siamo fatti anche una tabella per segnare i PV a fine partita: se vi interessa potete trovare tutto sul sito Bigcream a [questo link](#). Buon gioco.

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