

KARVI

Tutti i Vichinghi a bordo del Drakar: si parte per un raid!



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 . Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Il tema dei raid vichinghi nel Nord dell'Europa ha sempre affascinato gli autori di giochi, ma il fatto che Tjong Torgeir (l'autore di questo *Karvi*) sia un norvegese di Bergen, quindi un discendente dei feroci "Uomini del Nord", rende il gioco più stuzzicante.

Noi abbiamo provato la versione italiana del gioco, edita da [Devir](#) e dedicata a 2-4 giocatori di 14 anni o più (i 12 indicati sulla scatola ci sembrano un po'... pochi) pronti a solcare i mari del Nord e ad impegnarsi nel commercio o effettuare raid.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Karvi.

Dopo aver aperto la scatola di **Karvi** possiamo estrarre le 12 fustelle, sulle quali si trova la maggior parte dei componenti del gioco: le plance dei giocatori, quelle per il tracciato delle Azioni, decine di tessere, gettoni e monete di cui parleremo meglio nel corso della recensione.

A completare la componentistica ci sono 90 carte (formato 44x67 mm), 8 dadi colorati (2 per verde, blu, arancione e viola) e una manciata abbondante di segnalini di legno colorato per i giocatori.

Ci sono poi 7 fustelle di cartoncino leggero da piegare per formare delle scatoline, che verranno usate per riporre la maggior parte dei componenti: un'ottima idea che ci piacerebbe vedere anche in altri giochi.

Completano il tutto 3 regolamenti di 24 pagine (in italiano, spagnolo e portoghese), tutti a colori: le prime 16 spiegano le regole (con qualche “perla”, tipo una frase in spagnolo sul testo italiano, ecc.), mentre le ultime 8 spiegano i simboli adottati e illustrano le azioni possibili con carte e Rune.



Foto 2 – Primo piano dei Drakar dopo il montaggio.

La cosa che ci ha colpito di più è stata ... la costruzione delle quattro navi vichinghe che dovranno solcare il Mare del Nord per tutta la partita: esse sono infatti composte da una base (da piegare), un supporto (per tenere la nave... in linea di galleggiamento) e da tre tessere ovali che daranno forma alla chiglia.

Un lavoretto che vi porterà via una quindicina di minuti ma che vi regalerà quattro “segnalini” in 3D davvero ben fatti e belli da vedere: come mostra la foto 2 qui sopra, ognuno di essi ha un “albero maestro” al centro che servirà per raccogliere le provviste per il viaggio. Un piccolo “tocco” che ci ha fatto alzare di un punto il voto sulla componentistica.

E poiché una delle scatoline serve proprio a contenere le navi, vi consigliamo di fissare i componenti della chiglia con qualche goccia di colla rapida, così i pezzi non si muoveranno mai più.

I materiali di **Karvi** sono tutti di buona fattura, robusti quanto basta e con illustrazioni molto ben realizzate e ambientate. Per quanto riguarda le carte il loro uso non sarà così intenso (solitamente si prendono e si usano quasi subito) quindi potrete risparmiarvi un po' di bustine trasparenti.

Preparazione (Set-Up)



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

Prendetevi una mezz'oretta prima dell'inizio della partita per preparare il tavolo, dato che: dovremo mettere il tabellone al centro (con il lato giusto per il numero dei partecipanti) e riempirlo di tessere Commercio (gialle) e Razzia (rosse) sulle relative caselle; poi si completa la plancia Villaggio con le apposite tessere "Azione", da aggiungere ad incastro, in modo da formare un percorso ad anello; ogni giocatore deve preparare la sua plancia con i relativi segnalini colorati, due dadi, 6 tessere "Prua-Vela-Poppa" (ne riparliamo fra poco) e 3 Rune.

Tenete da parte le risorse (Argento, Pelli e Oro), i Guerrieri (tessere di valore da "1" a "6") e i gettoni Provvista, e formate una riserva che sia a portata di mano di tutti.

Infine preparate il mazzo delle carte Commercio (gialle), coprendo le prime tre; e tre pile separate di carte "Perfezionamento" (Vela, Elmo e Birra).

I giocatori posizionano le loro navi sul porto di partenza e la partita a **Karvi** può cominciare.

Il Gioco



Foto 4 – Le carte “Sommarario” (in alto) e due carte “Risorsa iniziale” in seconda fila.

Per prima cosa ogni giocatore pesca una delle cinque carte “Risorsa Iniziale” che indica quante risorse ha ad inizio partita, che valore in Birra viene dato ai suoi dadi, ecc. La carta in basso a sinistra, per esempio, si usa nel gioco con 2-3 partecipanti e assegna al suo possessore 3 Argento, 3 Pelli, 1 Oro, 1 carta Elmo e 2 Provviste, mentre i suoi dadi entreranno in gioco con un valore di “2

Birre”. La carta in basso a destra si usa invece nel gioco a quattro e mostra infatti un solo dado (con 4 Birre): però assegna 4 Argento, 2 Oro, 1 Pelle, 1 Carta Perfezionamento “Birra” e 2 Provviste.

I dadi sono i... lavoratori di **Karvi**: essi vengono posizionati inizialmente sulla tessera di partenza e si sposteranno in seguito su un percorso circolare attorno alla plancia Villaggio fino a ritornare a una nuova tessera (di sosta). A muovere è sempre il giocatore con il dado più indietro, che potrà spostare del numero di caselle che vuole: è quindi possibile che un dado faccia anche più azioni consecutive prima di passare davanti agli altri (chi ha giocato a *Glen More* conosce il sistema).



Foto 5 – La plancia Villaggio e le tessere Azione in una partita a tre: notare che i giocatori hanno a disposizione due dadi a testa.

La mossa principale (obbligatoria) è lo spostamento del dado: a seconda della casella scelta il giocatore spende 0-1-2-3 punti Birra (modificando di conseguenza il valore del dado) e poi esegue la relativa azione:

- (a) guadagnare risorse o guerrieri;
- (b) aumentare il valore dei propri dadi prendendo punti Birra;
- (c) aumentare le Provviste per la nave;
- (d) raccogliere entrate (risorse e punti forza per i propri guerrieri);
- (e) prendere carte Perfezionamento dai mazzetti della riserva;
- (f) acquistare tessere Prua, Vela o Poppa (per ottenere dei bonus istantanei o permanenti);
- (g) commerciare o razzare.

Prima o dopo lo spostamento del dado i giocatori hanno la possibilità di effettuare alcune azioni supplementari:

- (1) spostare la loro nave per raggiungere le diverse località del Mare del Nord sul tabellone principale;
- (2) giocare una o più carte Perfezionamento;

(3) scartare coppie di carte Perfezionamento per ottenere un oro;

(4) scambiare i lingotti d'oro con altre risorse (Pelle, Argento, Provvista) o aumentare il numero di birre sui propri dadi: l'oro è dunque una specie di Jolly.



Foto 6 – Il tabellone con il Mare del Nord e tutti i possibili obiettivi per commerciare (tessere gialle) o per razziare (tessere rosse).

Navigare con la propria nave sulle diverse “rotte” del mare del Nord è la più importante azione supplementare di **Karvi**. Sul tabellone ci sono diverse destinazioni: porti commerciali (dove si sceglie una delle tessere gialle che vi sono impilate), territori di razzia (soprattutto nelle isole britanniche, dove invece si sceglie una delle tessere rosse), postazioni per i propri Avamposti Commerciali (che fanno guadagnare PV immediati e maggiori risorse in seguito) o per le Torri di Guardia. Due caselle infine (in alto a sinistra e a destra) ci forniscono delle Rune Speciali con un bonus immediato e PV extra per fine partita.

Per spostarsi da una casella all'altra lungo una delle rotte tracciate sul tabellone le navi devono spendere un gettone Provvista, quindi i loro movimenti dipendono da quante riescono a procurarsene, impilandole sull'albero maestro (fino a un massimo di 6).

Una volta raggiunto il porto di loro scelta possono:

- (a) recuperare una tessera da mettere (provvisoriamente) accanto alla propria plancia;
- (b) recuperare una Runa Speciale da posizionare in uno dei tre spazi sulla plancia;
- (c) posare un Avamposto su una delle apposite caselle, incassando i PV indicati);

(d) posare una Torre su una delle apposite caselle, incassando i PV.



Foto 7 – La postazione di un giocatore nella parte iniziale della partita.

Se il giocatore sposta il dado su una casella Commercio o Razzia può inserire sulla plancia personale una delle tessere che ha precedentemente raccolto durante la navigazione: basta pagare le monete e/o pelli indicate (Commercio) e incassare carte Commercio e PV. In alternativa è possibile inserire delle tessere Razzia se si ha già sulla propria nave un numero di Guerrieri pari o superiori a quelli richiesti dalla tessera: in cambio si ricevono risorse, birre, carte e PV, ma anche qualche “ferita” in combattimento (ogni ferita fa girare sul retro un guerriero e, alla seconda, lo elimina).

Una volta coperta la casella (come nell’esempio della Foto 7 qui sopra) il giocatore attiva il bonus indicato in basso: birra o risorse (Commercio), oppure Provviste e aumento della forza dei guerrieri (Razzia). In questo modo quando il suo dado si fermerà su una casella Birra il giocatore potrà aumentare di 3-4-5 punti il valore del dado, mentre su una casella Provviste aggiungerà 3-4-5 dischetti sulla sua nave.



Foto 8 – Tutti i tipi di tessere Commercio (gialle) e Razzia (rosse).

Una partita a **Karvi** dura 3 rounds (giocando in 3 sul lato A della mappa) o 4 rounds (in quattro, sul lato B) e ogni round si completa quando tutti i dadi sono ritornati nell'area di sosta del Villaggio: il primo che arriva sceglie su quale casella posizionarsi (e ne incassa il bonus o esegue l'azione indicata) e gli altri fanno la stessa cosa man mano che completano il loro "giro".

Dopo l'ultimo round si conteggiano i PV, sommando:

- 1 PV per ogni Punto Forza dei Guerrieri;
- n PV delle Pietre Runiche (base o speciali);

- n x n PV per il Commercio (numero di tessere sulla plancia... al quadrato);
- 1 PV per ogni simbolo birra sui dadi;
- 1 PV ogni due Provviste rimaste sulla nave;
- 1 PV ogni due risorse nella propria riserva;
- 1 PV ogni lingotto d'oro;
- 1 PV ogni due carte Perfezionamento rimaste in mano.

Chi ottiene il totale più alto vince la partita.

Qualche considerazione e suggerimento

Nella descrizione di **Karvi** abbiamo omesso di proposito molti dettagli per non appesantire troppo il testo: i lettori che si sono fatti un'idea del gioco sufficientemente chiara possono dunque passare subito al commento finale, mentre qui di seguito entreremo un po' più nel dettaglio su alcuni importanti aspetti.



Foto 9 – Esempio di Pietre Runiche: in alto quelle base e in basso quelle speciali.

Cominciamo allora con le Pietre Runiche: ne riceviamo tre ad inizio partita ed una possiamo posarla gratis su una delle tre caselle della nostra plancia. Le Pietre sono a tutti gli effetti degli “obiettivi” di fine partita e danno un certo numero di PV se vengono soddisfatte. La prima in alto a sinistra, per esempio, assegna 10 PV se il giocatore ha collezionato almeno 5 carte Commercio, ma il premio sale a 20 PV se ne ha 7 o più; la terza offre 10 PV se sono stati costruiti 2 delle tre Torri, ma sale a 22 PV se tutte e tre sono sulla mappa; ecc.

Le Pietre Runiche Speciali possono essere raccolte solo in due postazioni sulla mappa e sono gratuite, ma danno subito un bonus, mentre a fine partita offrono qualche PV extra: la prima in basso a sinistra, per esempio, assegna 1 PV per ogni carta Commercio; la seconda 2 PV per ogni tessera Razzia costruita sulla plancia; ecc.

Per avere maggiori possibilità di vincere la partita è necessario riuscire a completare almeno due Pietre Base, incassando mediamente dai 25 ai 30 PV, e aggiungere possibilmente qualche altro PV con una Speciale.



Foto 10 – Esempio di Carte Commercio.

Le carte Commercio di **Karvi** si acquisiscono soprattutto costruendo le tessere Commercio sulla propria plancia. Ognuna di esse offre ai giocatori vari bonus da incassare immediatamente: la prima in alto a sinistra nella foto, per esempio, fornisce 1 Oro e 2 Pelli; la seconda 2 Argento e fa aumentare di 1 punto la Forza di un guerriero; la prima in basso a sinistra regala 1 Oro e fa prendere una carta Perfezionamento Elmo; quella al centro regala una carta Perfezionamento a scelta e aumenta un dado di 1 Birra; ecc.

Ci sono sempre tre carte Commercio disponibili sul tavolo, quindi è bene programmare un'azione Commercio (per installare una tessera gialla sulla propria plancia) quando fra le carte ce n'è una che può essere di grande utilità. E non dimenticate mai che più tessere Commercio metterete sulla plancia più bonus incasserete e... più PV farete a fine partita.

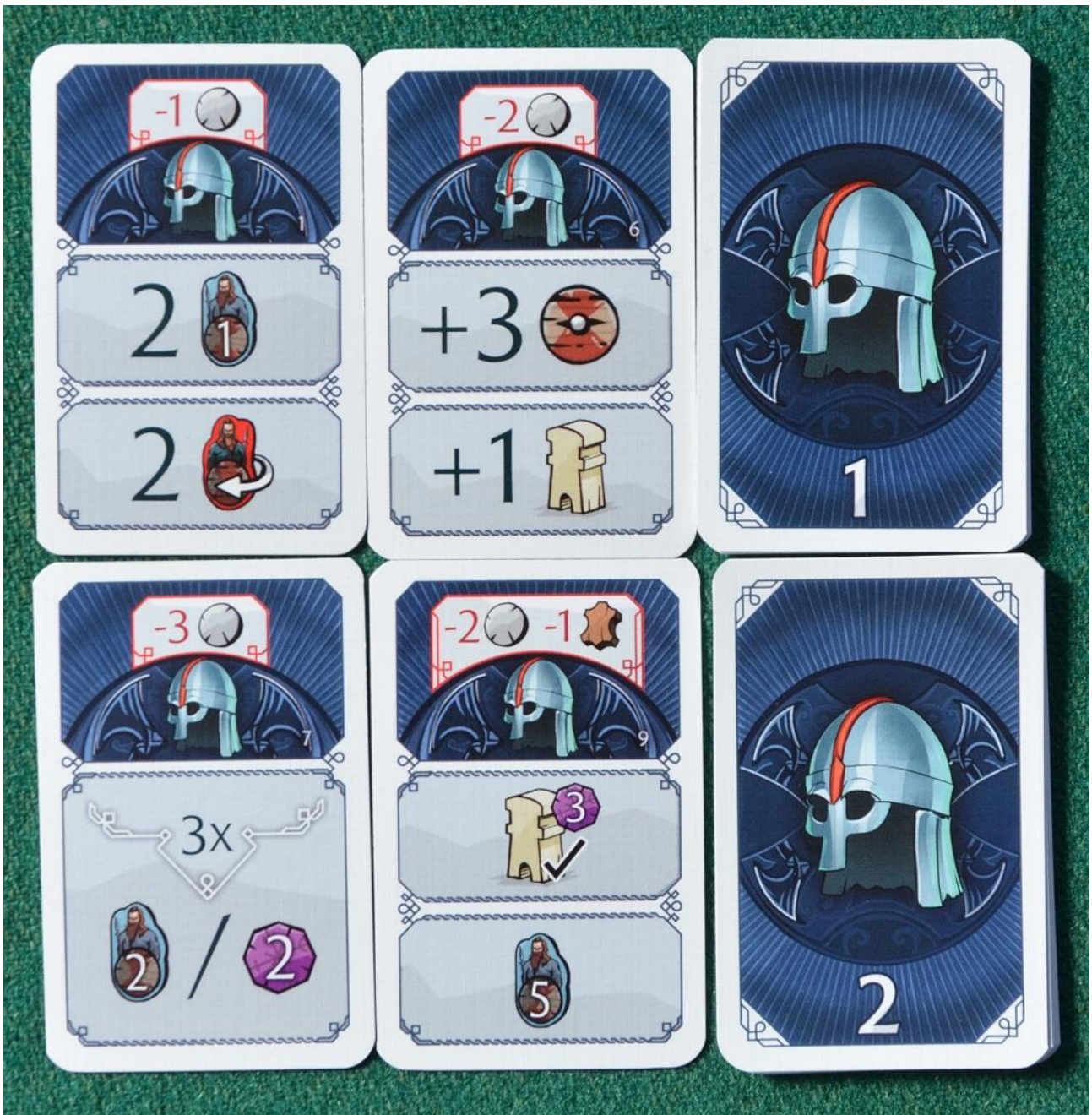


Foto 11 – Esempio di carte Perfezionamento Elmo.

Come abbiamo già anticipato, ci sono tre tipi di carte Perfezionamento, ed ogni mazzetto ha carte di Livello “1” (da usare per prime) e di Livello “2”: queste ultime hanno effetti più potenti ma entrano in gioco quando quelle da “1” sono esaurite.

Tutte le carte offrono 1 o 2 scelte: così, nell’esempio della Foto 11, la prima in alto a sinistra permette di prendere 2 nuovi guerrieri di valore “1” oppure di sanare due guerrieri “feriti” (quando si costruiscono tessere Razzia sulla propria plancia); la seconda fa crescere i propri guerrieri di 3 punti forza (per esempio sostituendo un guerriero di valore “2 con uno da “5”); la prima in basso a sinistra permette di scegliere fino a 3 volte una delle due opzioni (prendere un guerriero da “2” oppure 2 PV); ecc.

Ogni carta Perfezionamento ha un costo in Argento e/o Pelli da pagare per poterla giocare: tutte si acquisiscono mettendo un dado sull’azione Perfezionamento del villaggio e si tengono in mano, senza mostrarle agli avversari, ma si devono pagare al momento del loro utilizzo.

Le carte “Vela” si usano in maniera simile, ma i loro bonus sono soprattutto Provviste extra o punti movimento gratuiti. Le carte Birra infine offrono punti Birra con cui modificare il valore dei vostri dadi oppure spostamenti gratuiti (all’indietro) sul circuito delle Azioni, cosa molto utile se vogliamo ripetere un’azione importante.



Foto 12 – I Guerrieri di livello 1-2-3.

I Guerrieri a **Karvi** sono utili soprattutto per tre motivi:

- (1) – perché servono a costruire sulla plancia le tessere Razzia;
- (2) – perché a fine partita assegnano PV pari alla loro Forza;
- (3) – perché permettono di occupare caselle di mare spingendo via una nave avversaria che ha forza totale inferiore.

Si acquisiscono in vari modi (arrivando con il dado su apposite caselle del circuito delle azioni oppure giocando delle carte) e ci sono poi vari modi per potenziarle (carte Elmo, costruzione tessere Razzia, ecc.): ogni potenziamento permette di sostituire la tessera di un certo valore con una più forte (fino a un massimo di “6”).

Le immagini dei Guerrieri non hanno alcuna importanza, ma valgono solo i Punti che ognuno di esso mostra. Ogni tessera è stampata sul retro con uno sfondo di colore “rosso”, ad indicare che quel guerriero è stato ferito in combattimento: questo avviene, lo ricordiamo, quando una tessera Razzia viene costruita sulla plancia personale. I feriti mantengono tuttavia il loro valore nominale, ma rischiano di essere eliminati se subiscono un secondo colpo, quindi bisogna cercare di “guarirli” con apposite azioni (per esempio usando alcune carte Elmo, ecc.).

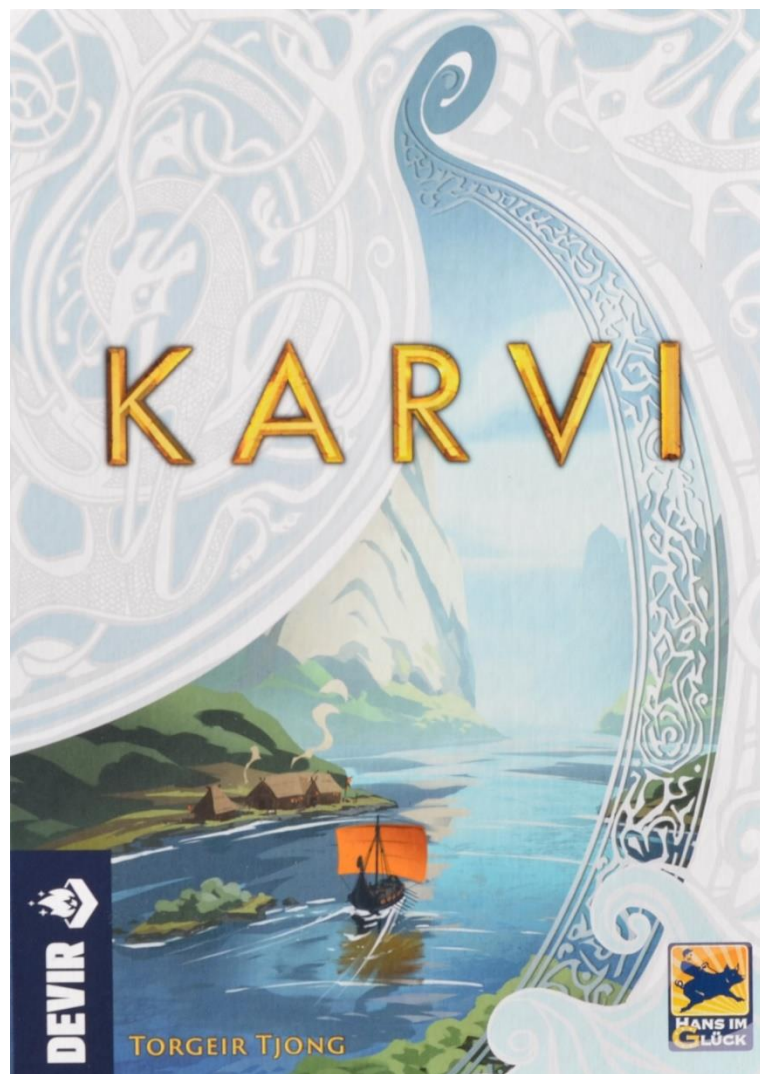


Foto 13 – La scatola di Karvi.

Infine ci sono le risorse: Oro, Argento e Pelli. Cercate di non rimanere mai senza e se siete costretti a spenderne tante fatelo quando il vostro dado ha poi la possibilità di spostarsi su una casella che ne offre delle nuove. Senza soldi e senza pelli è impossibile risolvere le carte Commercio e Perfezionamento, installare tessere Prua, Vela e Poppa sulla vostra plancia, ecc.

L'Oro poi è davvero importante perché funziona come un Jolly e può aiutarvi in un momento difficile: per esempio se vi manca 1 Provvista per arrivare ad un porto; oppure se il vostro dado è arrivato a zero e dovete spostarlo su una casella indispensabile che costa 1 Birra; se vi manca una sola risorsa per risolvere una tessera Commercio di cui avete bisogno subito; ecc.

Commento finale

Karvi è piaciuto a noi scribacchini e a quasi tutti i giocatori che hanno partecipato ai nostri test: solo alcuni hanno espresso la loro riserva sulla durata del gioco, visto che effettivamente una partita dura non meno di due ore (in tre) e mediamente 150 minuti in quattro, a cui bisogna aggiungere una mezzoretta per spiegare le regole.

Però ne vale la pena, anche perché si ha davvero una grande libertà di azione, sia nello spostamento dei dadi Birra (ma fate attenzione e prevedere per tempo se una casella, vitale per voi, può essere occupata da un avversario, lasciandovi a secco), sia nella navigazione del vostro Drakar fra un porto e l'altro a caccia di bottino o di scambi commerciali.

Le regole non sono complicate e il libretto contiene in appendice tutte le informazioni sulle carte e le tessere per chi avesse bisogno di qualche chiarimento.

Chi poi fosse interessato a stamparsi una tabella riassuntiva come promemoria per le partite successive può trovarla sul sito Big Cream, [a questo link](#).

*"Si ringrazia la ditta **DEVIR** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*