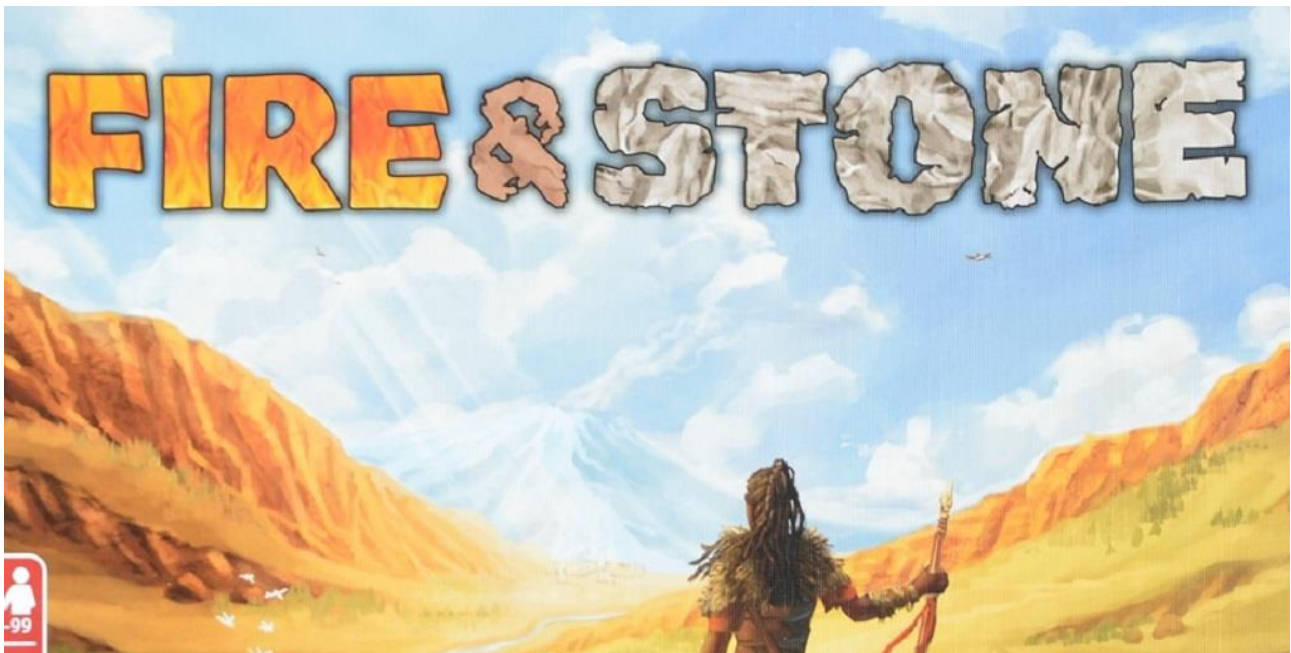


FIRE & STONE

Gli uomini dell'età della pietra si espandono nel Mondo.



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 11/12/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Quando a Modena PLAY 2024 abbiamo notato il nome dell'autore di questo gioco non ci abbiamo pensato due volte e lo abbiamo acquistato al volo: Klaus-Jurgen Wrede è infatti noto in tutto il mondo per avere inventato Carcassonne (e molte delle sue espansioni) ed aver vinto con esso lo Spiel des Jahres nel 2001.

Questo [Fire & Stone](#) (ambientato nella Preistoria della Terra) non raggiunge i livelli del fratello maggiore, anche se resta un buon gioco per partite in famiglia o con giocatori occasionali: è stato ideato per 2-4 partecipanti (da 10 anni in su) e una durata di 45-60 minuti. È distribuito in Italia da [Ghenos Games](#).

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Aperto la scatola di **Fire & Stone** scopriamo, oltre al tabellone, un centinaio di segnalini di legno colorato (capanne dei giocatori e cibo), un mazzo di carte (63x89 mm), 5 carte obiettivo (43x63 mm), 14 carte “Punteggio” (43x63 mm) e due fustelle con le plance dei giocatori da cui estrarre tutte le tessere e i gettoni necessari al gioco.

I componenti sono di buona fattura, con una grafica piacevole, e li abbiamo utilizzati nei nostri test senza alcun problema particolare, salvo forse le tesserine cibo da inserire nell’apposito slot sulla plancia, che devono essere parzialmente corrette per evitare di incastrarle a forza e rovinarle quando devo essere estratte.

Particolare curiosità ha suscitato il tabellone del gioco: vista l’ambientazione (siamo ancora all’età della Pietra) le terre emerse non sono infatti come le conosciamo oggi.



Foto 2 – Il tabellone di Fire & Stone.

Wrede ha voluto che tutti i continenti della Terra fossero ancora uniti fra loro e ha diviso il territorio in tre fasce: (A) Africa/Europa; (B) Asia/Nord Ovest Americano; (C) Nord Est americano/Sud America. Ogni fascia è suddivisa in territori, e ognuno di essi ha una casella ben evidenziata.

Preparazione (Set-Up)

All'inizio di ogni partita a **Fire & Stone** tutte le tessere Scoperta vengono infatti posizionate (coperte) nelle caselle del tabellone, dividendole in base al livello (I-II-III) per far sì che in ogni fascia del tabellone ci sia un certo "equilibrio". Sulla parte bassa del tabellone vediamo anche 8 caselle tonde su ognuna delle quali si metteranno, impilati, tre gettoni "Animale" (il cui uso sarà spiegato più avanti).

Si prende poi, a caso, una carta "Caverna" e si piazza (coperta) nell'apposito spazio sul tabellone: quando viene scoperta la tessera Caverna (che si trova nella seconda fascia) essa verrà attivata per dare dei Bonus ai giocatori.



Foto 3 – Tavolo “apparecchiato” per una partita a tre.

Il mazzo delle carte “Invenzione” viene mescolato e piazzato a lato del tabellone, scoprendo le prime tre in modo che siano visibili a tutti.

I giocatori ricevono una plancia individuale con 1-2 tessere Raccolto di partenza da posizionare in uno dei due magazzini. Tutti ricevono anche una carta sommario, una carta “Tribù”, 20 capanne, 3 Esploratori e 1 Pietra. Uno degli Esploratori viene messo in riserva sul tabellone, mentre il secondo serve per il conteggio dei Punti Vittoria (PV) e il terzo farà effettivamente... il suo mestiere, esplorando la Terra a partire dal sud dell’Africa.

Non resta che mettere accanto al tavolo i segnalini “Cibo”, le tessere “Sacco” e dividere le carte “Punti Vittoria” nei quattro livelli previsti (I-II-III-IV), impilandole poi con il livello più alto (IV) in cima. Finalmente siamo pronti a giocare.

Il Gioco

A **Fire & Stone** si eseguono due tipi di “mossa”: Movimento e Azione. Il giocatore di turno può per prima cosa muovere il suo esploratore di 1-2 aree: se nella casella di arrivo c’è una tessera “Scoperta” ancora a faccia in giù la gira e esegue quanto indicato:

(1) Foresta: in questo caso prende i tre gettoni “animale” della prima casella libera in fondo al tabellone, ne sceglie uno e rimette i due rimasti sull’area in cui si trova il suo esploratore. Se altri esploratori arrivano successivamente su quella casella potranno scegliere uno dei gettoni rimasti, fino ad esaurimento. Sul retro degli Animali sono indicati sempre uno o più Cibi e/o Sacchi.



Foto 4 – I gettoni Animale mostrano quanto cibo e/o sacchi essi garantiscono se ... cucinati.

(2) Fuoco: ci sono 3 caselle fuoco pre-stampate sulla mappa (vedere Foto 2) ed altre vengono attivate rovesciando le tessere Scoperta. Chi lo fa guadagna subito 1 Punto Vittoria (PV), poi può “cucinare” un qualsiasi numero di animali in suo possesso, scartando i gettoni e incamerando quanto indicato. Notate che i segnalini cibo devono essere tutti stivati su un Sacco: ad inizio partita tutti hanno solo 2 caselle “Sacco” a disposizione (già stampati sulla plancia), ma altri si otterranno con le carte o andando... a caccia. Chi arriva in seguito su quella casella può ovviamente cucinare i suoi animali ma senza guadagnare PV.

(3) Raccolto: ci sono quattro tipi di frutta e verdura da raccogliere sul territorio, mele, noci, ortaggi e funghi. Chi trova una di queste tessere la trasferisce sulla sua plancia in uno dei due “magazzini” di sua proprietà: se ci sono già altri “frutti” uguali copre una casella della stessa colonna, ma se sono diversi deve iniziare a riempire una colonna oppure scartare le tessere di un magazzino e ricominciare la raccolta. La foto 5 qui sotto ci mostra che quel giocatore ha già raccolto 2 Sacchi

extra (in basso a sinistra nella plancia) e poi li ha riempiti tutti e quattro con un Cibo. Notare anche che ha due gettoni Animale in riserva, una tessera “Ortaggi” sul primo magazzino e 4 carte Invenzione a sinistra.



Foto 5 – La postazione di un giocatore durante la partita.

(4) – Capanna: queste tessere scandiscono il tempo e, contemporaneamente, indicano dove verranno costruiti i primi insediamenti umani.

Quando un giocatore scopre una di esse posiziona su quel territorio, gratuitamente, una delle sue capanne: la tessera scoperta viene invece messa su un apposito tracciato nella parte alta del tabellone.

Quando viene scoperta la terza tessera i giocatori sono autorizzati ad esplorare anche le seconda fascia della mappa (Asia/America di Nord-Ovest); alla quinta potranno prendere il secondo Esploratore (quello messo da parte ad inizio partita) e utilizzarlo per raddoppiare movimenti e scoperte; con la nona saranno autorizzate le esplorazioni anche sulla terza fascia; l'undicesima fa scattare le operazioni di fine partita.

(5) – Deposito Segreto: chi la scopre riceve 1 Sacco e 1 Cibo e scarta la tessera.

Indipendentemente dalle tessere Capanna, una volta che un nuovo insediamento umano è stato avviato, tutti i giocatori potranno recarsi in quell'area e costruire una capanna del loro colore, sapendo che il costo (in cibo) è uguale al numero di segnalini già esistenti: se c'è una sola capanna, per esempio, il costo sarà di 1 Cibo; con due ci vorranno 2 cibi, ecc.

Avere la maggioranza di capanne del proprio colore nei villaggi darà dei PV extra alla fine di ogni partita a **Fire & Stone**.



Foto 6 – Esempio di Carte Invenzione.

Abbiamo detto più sopra che le tessere “Frutta e Verdura” raccolte devono essere posizionate in uno dei due magazzini della propria plancia. Se esse coprono la seconda o terza casella di questi magazzini, il giocatore può prendere una delle tre carte Invenzione scoperte accanto al tabellone, ognuna di esse garantisce un bonus speciale a chi la sceglie.

Se guardiamo alla Foto 6, per esempio, vediamo che la carta in alto a sinistra (Canniccio e Fango) permette di avere lo sconto di 1 Cibo per costruire nuove capanne in un insediamento già esistente; la carta alla sua destra (Pesca) regala 2 segnalini Cibo e permette di incassare 1 Cibo extra ogni

volta che se ne ottiene accanto ad un lago; la terza (Arco e Frecce) regala 2 Cibi subito e 1 Cibo extra ogni volta che si cattura un Animale.

Infine ci sono carte con vantaggi diversi: Navigazione (movimenti via mare sulle “rotte” stampate sulla mappa che normalmente sono vietate); Sacco (aggiunge due caselle per conservare il cibo); Erborista (aggiunge un terzo magazzino ai due della plancia); Slitta (permette di muovere gli esploratori fino a tre caselle di distanza); ecc.



Foto 7 – Le carte Punti Vittoria.

In alternativa alle Invenzioni le regole di **Fire & Stone** permettono di acquisire una carta “Punteggio (PV)”: se ricordate ne avevamo preparato un mazzetto accanto al tabellone prima di iniziare la partita, mettendo quelle di Livello IV sopra al III, al II e all’I. Chi sceglie questa opzione prende quella in cima al mazzo e la aggiunge alla sua postazione, ma **ATTENZIONE**: le carte PV devono essere posizionate sopra la parte bassa di una carta Invenzione già posseduta, annullando di fatto il suo effetto fino al termine della partita.

Quando la undicesima tessera Capanna viene aggiunta al tracciato la partita volge al termine: gli avversari completano il loro turno e poi se ne esegue un altro (per tutti) e infine si effettua il calcolo del punteggio, sommando i PV delle carte “Punteggio”, 1 PV per ogni capanna costruita sulla mappa, 1 PV per ogni “maggioranza” nei diversi villaggi e aggiungendo eventuali PV dovuti alle carte obiettivo completate.



Foto 8 – Esempio di carte Obiettivo.

Come potete vedere dalla Foto 8 questi obiettivi possono essere raggiunti ottenendo una maggioranza nei villaggi situati in zone specifiche.

Esiste anche una “variante” di **Fire & Stone** che mette in gioco delle carte “Invenzione di Partenza”: se ne piazza in tavola un numero pari a quello dei partecipanti e tutti, partendo dall’ultimo di turno, ne scelgono una prima di iniziare il gioco. Consigliamo questa variante fin dalla seconda partita, perché aiuta i giocatori ad indirizzare la loro tattica in base ai vantaggi che gli garantisce quella carta.

Qualche considerazione e suggerimento

Da quanto sopra avrete sicuramente compreso che **Fire & Stone** non è un gioco complicato o “spacca cervelli”: la parte più interessante è la programmazione delle mosse del proprio esploratore (o dei due, da metà partita in poi) in modo da avere sempre qualcosa di interessante da fare al termine del movimento. Avete già acquisito degli Animali? Dovete allora raggiungere rapidamente un Fuoco e cucinarli per ricavarne Sacchi e Cibo: vi saranno necessari più avanti per costruire nuove capanne.

Ci sono degli Insediamenti vicino al vostro Esploratore? Spostatevi lì sopra e aggiungete una delle vostre capanne al villaggio: per questo avevate accumulato cibo sulla vostra plancia, giusto? E non dimenticate che ogni capanna costruita vi darà 1 PV a fine partita.

Volete aggiungere carte Invenzione alla vostra dotazione? Date la caccia alle tessere “Frutta e Verdura” per coprire il maggior numero di caselle dei vostri magazzini.



Foto 9 – Partita in corso: gli esploratori hanno iniziato a viaggiare nella seconda fascia della mappa.

C'è però anche il “rovescio della medaglia”: se la Dea Fortuna vi volta le spalle troppo a lungo rischiate infatti di non riuscire a realizzare i vostri progetti a **Fire & Stone**.

Se infatti non trovate mai le tessere “Frutta e Verdura” che vi servono per salire di una casella nei vostri magazzini rischiate di non avere mai la carta Invenzione che vi serviva così tanto, oppure raccoglierete una carta PV di basso valore perché quelle buone le hanno già prese gli avversari.

Se non trovate mai una tessera Capanna sarete costretti a rincorrere gli insediamenti degli altri giocatori e a pagare un bel po' di Cibo extra per aggiungere le vostre capanne ai villaggi in formazione. Senza contare il tempo necessario per arrivare a quegli insediamenti, mentre se li aveste fondati voi sarebbe toccato agli altri correre...

Se infine non siete i primi a scoprire una tessera Foresta vi toccheranno gli Animali scartati dagli esploratori che vi hanno preceduto e quindi raramente vedrete dei Sacchi extra da aggiungere alla vostra plancia.



Foto 10 – La scatola di Fire & Stone.

Naturalmente parliamo di casi davvero sfortunati che possono succedere ogni tanto ma che, se non sono equamente distribuiti fra i partecipanti, possono agire da veri “king makers”. Tant’è vero che i giocatori più esperti, dopo la prima partita, hanno preferito non riprovarci.

Commento finale

Fire & Stone ha avuto miglior successo in Famiglia e anche con dei ragazzini di 9-11 anni, i quali non solo hanno capito immediatamente le regole del gioco (compreso l’utilizzo corretto delle carte Invenzione e Punteggio) ma hanno poi giocato molto competitivamente, portando in fondo partite vinte proprio sul filo di lana, magari proprio con qualche maggioranza ottenuta all’ultimo minuto a scapito degli avversari.

In realtà il gioco offre degli ottimi spunti: la fase Esplorazione è sempre un meccanismo amato da tanti e se si fossero differenziate un po’ le tessere Scoperta sul dorso (per distinguere quelle con “Frutta e Verdura” dalle altre) probabilmente il gioco sarebbe stato ancora più strategico.



Foto 11 – Le Tessere Scoperta.

L'utilizzo delle Invenzioni è interessante e il fatto che si possano realizzare PV coprendo i loro bonus è stata un'ottima idea. Si potrebbe magari utilizzare una variante (House Rule) che abbiamo visto ad una convention, dove i giocatori potevano tenere tessere "Frutta e Verdura" non utilizzabili accanto alla loro plancia (invece di scartarle per ottenere cibo) e scambiarne due per una tessera Sacco extra da aggiungere sul relativo Tracciato: questo ridurrebbe l'effetto "sfortuna".

Nel complesso un buon gioco, rivolto a un target piuttosto ampio.