

LEGACY OF YU

Costruire canali per evitare le inondazioni del Fiume Giallo in Cina



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 13/01/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Il titolo del gioco, **L'eredità di Yu**, fa riferimento a “Yu il Grande”, funzionario della Dinastia Xia, in Cina, il quale riprese il lavoro assegnato dall'imperatore Yao al padre per risolvere il grave problema delle inondazioni del Fiume Giallo che provocavano enormi danni all'economia e alla popolazione.

La soluzione trovata da Yu fu una serie di canali che deviassero gran parte della piena verso campi o corsi d'acqua più piccoli, limitando i danni. Un po' come le casse d'espansione che si utilizzano oggi in Italia.

L'eredità di Yu è uno degli ultimi “lavori” del Neozelandese Shem Phillips (che abbiamo già avuto modo di apprezzare soprattutto *per le sue trilogie*) ed è distribuito in Italia da **Chur Games**: si tratta di un gioco “in solitario” della durata di circa 60 minuti, ma è stato ideato per eseguire delle vere e proprie “campagne”, legando i risultati di una partita a quella successiva grazie all'utilizzo di speciali carte “Storia”, come vedremo più avanti.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **L’eredità di Yu** è nel “vecchio” formato della Garphil Games (più piccolo), e riesce a stento a contenere tutti i componenti, una volta che sono stati staccati dalle fustelle: ci sono infatti circa 150 carte (il vero cuore del gioco), una sessantina di segnalini di legno colorato, un libretto “Storia” (da utilizzare alla maniera dei librogame quando ci viene richiesto da certe carte) e un piccolo tabellone rettangolare che servirà a gestire carte e risorse.

I materiali sono tutti di buona qualità e probabilmente l’unica accortezza, se utilizzerete molto il gioco per eseguire delle “campagne”, potrebbe essere quella di imbustare le carte di maggior uso, lasciando le 71 carte “Storia” senza protezione, visto che verranno utilizzate molto poco.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tutto è pronto per iniziare una partita.

La preparazione del tavolo di L'eredità di Yu è abbastanza elaborata: se è la prima volta che giocate verificate per prima cosa che il mazzo delle carte "Storia" sia in ordine crescente (da 1 a 69 più due carte di inizio e fine) in modo facilitare le ricerche durante la partita.

Poi bisogna mescolare le 30 carte "Cittadino", prendendone 10 per l'utilizzo personale e mettendone altre 6 in esposizione nella parte alta del tabellone: si prepara poi il mazzo delle 16 carte "Barbaro", mettendo la prima a destra dei Cittadini, nel settimo spazio dell'espositore.

Prepariamo in seguito i due mazzetti (Vittoria e Sconfitta) mettendoli accanto al tabellone: da essi pescheremo il... verdetto finale a fine partita.

Ora si può passare all'allestimento del tabellone: preleviamo a caso 6 carte "Canale" dai rispettivi mazzetti e copriamo le corrispondenti caselle al centro del tabellone, poi estraiamo 4 carte "Capanna" per riempire le caselle della parte inferiore destra del tabellone, come si vede nella foto qui sotto.



Foto 3 – Dettaglio del Tabellone dopo il setup.

È venuto il momento di sistemare i segnalini: quello blu (Alluvione) va messo sulla prima casella del Canale; quello rosso (Chiatta) viene invece deposto sulla prima carta Canale; le tre casette arancioni (Fattorie) e le quattro viola (Depositi) trovano posto in basso a destra nel tabellone; le quattro blu (Capanne) sugli spazi stampati sul dorso delle carte “Capanna”.

OK, ora è tutto a posto e possiamo iniziare la partita.

Il Gioco

La meccanica utilizzata per **L'eredità di Yu** è un misto di “Piazzamento Lavoratori” e “Deck Building”. Il vero cuore del gioco è costituito dalle carte, e fra esse le più importanti sono i Cittadini, per cui soffermiamoci un istante per dare un'occhiata più approfondita:



Foto 4 – Esempio di carte Cittadino.

Ognuna di esse, oltre ad una bellissima immagine dei personaggi (sono tutti diversi) contiene 4 informazioni:

- una ricompensa (in alto a sinistra, su sfondo marrone) quando viene giocata sulla pila delle carte usate, nell'area del giocatore;
- una ricompensa (sfondo rosso) da aggiungere alla prima se la carta viene spostata dalla propria mano alla pila generale degli scarti;
- una risorsa speciale (fondo bianco) da utilizzare solo se richiesto dal libro "Storia";

- una ricompensa di inizio turno (in basso) se la carta è stata posizionata sotto al tabellone (come vedremo).

Ciò premesso vediamo la sequenza di gioco di **L'eredità di Yu**:

(a) raccolta delle risorse: si effettua ad inizio turno, e una parte di esse è fissa (sono stampate nella parte bassa sinistra del tabellone): 4 carte Cittadino dal proprio mazzo, 1 lavoratore bianco, 1 conchiglia e 1 sacchetto di provviste. Altre possono arrivare dalle carte messe sotto al tabellone (fino ad un massimo di 5 se tutte le capanne sono state costruite) o dalla costruzione dei Depositi;

(b) azioni: sono possibili diversi tipi di azione (come vedremo) e il giocatore può eseguirle sfruttando le 4 carte che riceve nella fase (a) oppure utilizzando le risorse a sua disposizione;



Foto 5 – Esempio di carte Barbaro.

(c) attacchi dei Barbari: se il giocatore non ne ha eliminato la minaccia, i barbari agiscono in questa fase e causano delle penalità. Da una rapida occhiata alle carte della Foto 5 è possibile notare che:

1. ogni carta può essere eliminata scartando 3 Lavoratori di colore diverso (indicati in alto a sinistra), ottenendo in cambio una ricompensa (in alto a destra),
2. se non è stato eliminato il barbaro costringe il giocatore ad eliminare una o più carte dal suo mazzo personale (mettendole negli scarti generali) o una o più risorse (o lavoratori). Le strisce bianche in basso mostrano alcune penalità.

(d) Aggiornamento delle carte sulla parte alta del tabellone prima dell'inizio del nuovo turno: si aggiungono una o più carte Barbaro e si riempie la fila con dei Cittadini.

Per quanto riguarda le AZIONI disponibili ad ogni turno, ecco le diverse possibilità offerte da **L'eredità di Yu**:

(1) Usare i Cittadini: si giocano le carte in mano, scartandole nella pila delle usate per ottenere le risorse col fondo marrone, oppure scartandole nella pila generale per avere le risorse marroni e rosse. In alternativa si possono mettere sotto al tabellone, aumentando così le risorse iniziali di ogni turno.

(2) Reclutamento: pagando le provviste indicate sul tabellone (subito sotto la carta scelta) è possibile aggiungere un Cittadino al proprio mazzo (mettendolo nella pila delle carte usate) oppure scartarlo per incassarne il bonus (marrone).



Foto 6 – Partita in corso: sono state già costruite le prime due carte Canale e una Capanna: due Avamposti (viola) hanno liberato un lavoratore rosso e uno blu.

(3) Costruzione del Canale: pagando un certo numero di lavoratori e conchiglie (una sola volta per round) è possibile togliere la prima carta canale disponibile, incassando un bonus ma spostando una

delle proprie carte nella pila generale degli scarti (questa è un'azione “negativa” perché riduce il mazzo delle carte disponibili).

(4) Costruire Edifici: anche in questo caso si devono pagare Lavoratori e risorse (come indicato nell'area prescelta) liberando i relativi segnalini, da posizionare sulle caselle libere del Canale (una all'inizio della partita, poi 1 o 2 extra per ogni carta costruita): ogni edificio spostato assegna un bonus immediato (Risorse o Lavoratori). Da notare che togliendo le carte Capanna non solo si ottiene una ricompensa (stampata sul retro della carta) ma si liberano delle caselle bonus che potranno essere attivate in seguito con un qualsiasi Lavoratore: il secondo vantaggio di questa azione è che tutti i lavoratori impiegati nelle capanne non si “spendono” e quindi tornano disponibili all'inizio del round successivo.

(5) Attaccare i Barbari: pagando le provviste indicate sul tabellone (subito sotto la carta scelta) è possibile eliminare un Barbaro: per farlo si scartano dei Lavoratori del colore indicato, ma si ottiene in cambio il bonus stampato a destra della carta eliminata.



Foto 7 – Un esempio di “minaccia” da parte dei Barbari: tre carte sono già in campo.

I danni che possono procurare i Barbari durante una partita a **L'eredità di Yu** non sono così gravi (se si può pagare la ricompensa alternativa): se queste carte non vengono eliminate c'è però il rischio che diventino troppe e riducano così il numero dei Cittadini disponibili: gli spazi in alto sul tabellone infatti sono solo 7 e se tre di essi (come nell'esempio della Foto 7 qui sopra) sono occupati dai Barbari ne restano solo 4 per i Cittadini. Senza contare che se a fine round ci sono 7 Barbari in gioco... la partita è persa.

Per eliminare la minaccia basta... pagare: nel nostro esempio, se vogliamo attaccare il Barbaro di sinistra dovremo pagare innanzitutto 2 Provviste (come indicato sul tabellone subito sotto la carta) e



Foto 9 – Esempio di carte Vittoria (in alto) e Sconfitta (in basso).

Senza entrare nei dettagli (per non rovinarvi il piacere della scoperta) sappiate che, in generale, vincendo una partita sarete costretti ad aggiungere nuove carte Barbaro (o di altro tipo) per complicarvi un po' di più la vita nella partita successiva.

Se invece avrete perso dovrete consultare la pagina indicata sulla carta. In alto (se la sconfitta è stata causata dall'Alluvione) o in basso (negli altri due casi): solitamente vi verranno “regalate” alcune carte positive per darvi un aiutino.

Tutto il resto viene mantenuto come nel gioco di partenza e il setup è invariato. Una “Campagna” termina se il giocatore riesce a guadagnare la carta Vittoria Oro oppure se è costretto a prendere quella della Sconfitta Oro.

Qualche considerazione e suggerimento

L'eredità di Yu è un gioco che richiede costante attenzione a tutti i parametri: costruire il Canale significa dover scartare alcuni dei propri Cittadini, quindi è indispensabile reclutarne altri al più presto in modo da avere sempre un paio di round a disposizione prima che il mazzo si esaurisca di nuovo (quando non ci sono più carte si rimescola il mazzo di quelle usate).



Foto 10 – Panoramica del tavolo al termine di una partita... vinta.

Ricordate che il segnalino dell'Alluvione si sposta di una casella ogni volta che il mazzo di pesca finisce, quindi pensate a rimpolpare per tempo i vostri scarti andando ad ingaggiare il maggior numero possibile di Cittadini.

Normalmente possiamo permetterci di avere 2-3 Barbari sul tabellone senza la necessità impellente di eliminarli, e questo perché è più economico, per un turno o due, perdere un Lavoratore o una risorsa piuttosto che pagare troppi lavoratori. Ma non sottovalutate queste carte perché dal momento in cui poserete la quarta non solo il costo per eliminarle diventerà troppo elevato, ma vedrete anche assottigliarsi pericolosamente il numero dei Cittadini disponibili. Quindi il consiglio è di eliminare il più rapidamente possibile tutti i Barbari, ma se proprio non ne avete la possibilità non lasciatene vivi più di 1-2 al massimo.



Foto 11 – La Scatola di L’eredità di Yu.

Se verrete sconfitti al primo tentativo non prendetela troppo: servono almeno 2-3 partite di prova per riuscire a capire come “barcamenarsi” fra le varie possibilità che **L’eredità di Yu** ci mette a disposizione in ogni turno. Una volta però “presa la mano” le partite si faranno sempre più interessanti e combattute e tornerete molto spesso al tavolo da gioco per cercare di migliorare il risultato precedente.

Commento finale

Chi scrive non è un grande appassionato dei giochi “in solitario”, quindi sono pochi i titoli che abbiamo utilizzato più volte in questa modalità, anche se ormai molti dei giochi più recenti includono una speciale versione per questo tipo di gioco, spesso affiancandola con materiali specifici: ma **L’eredità di Yu** ci è piaciuta al punto da farci passare una intera settimana senza mancare l’appuntamento con una partitina serale.

Il gioco non è troppo complicato, una volta digerite le regole, e utilizza decisioni logiche: anche la sua durata è contenuta (al massimo un’oretta), ma soprattutto coinvolge molto chi lo prova, sfidandolo a provare strategie diverse ad ogni partita. La grafica utilizzata aiuta molto ad entrare nell’ambientazione e le figure sulle carte sono davvero notevoli.

Quindi... SI, vale la pena di provarlo.

Per semplificare la consultazione delle azioni abbiamo creato anche in questo caso qualche tabella riassuntiva che, dopo aver letto attentamente le regole originali, abbiamo poi usato in seguito per tutte le partite senza ulteriori consultazioni. Chi fosse interessato può trovarle sul sito Big Cream [a questo link](#).