

# CIRCADIANS: FIRST LIGHT

Un nuovo pianeta da sfruttare e popoli alieni con cui commerciare



## Introduzione

**Circadians: Prima Alba** è il secondo volume che ha come protagonisti i “Circadiani”, ovvero i più “rinomati esploratori terrestri”, come ci spiega la prefazione al regolamento, che erano già stati protagonisti anche di “Caos e Ordine”.

Questa volta si spostiamo sul pianeta Ryh, e i nostri ordini sono di esplorarlo e prendere contatto con i popoli che lo abitano, con i quali la Terra vuole negoziare per iniziare rapporti di amicizia e libero commercio.

La casa editrice [Chur Games](#) ha pubblicato una versione più completa del gioco originale, intitolandola [Circadians: Prima Alba Big Box](#): essa include i due leaders extra della seconda edizione in inglese, due espansioni (Allies e Specialists) e due carte supplementari con dei Leader 100% italiani (Zachary Smith e Alice Trinari, e se questi nomi vi sembrano familiari... beh, guardate chi sono i responsabili di Chur Games).

**Circadians: Prima Alba** (da ora in poi ci riferiamo sempre alla edizione italiana “Big Box”) è stato ideato per 1-4 giocatori (da 12 anni in su) e ha una durata media di 90-120 minuti.

# Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Circadians: Prima Alba** è piena zeppa di materiali (incluse le espansioni) al punto che, dopo avere staccato i pezzi dalle fustelle, si fa fatica a sistemarli correttamente nelle vaschette del termoformato create probabilmente per il solo gioco base. Noi però abbiamo “osato” tagliare un pezzo di plastica del fondo, facendo così più spazio, e tutto è andato a posto.

La cosa che si nota subito è la mancanza di un vero e proprio tabellone, sostituito da una plancia circolare (il pianeta Ryh), da due plance per le azioni (“Spazioporto” e “Negoziazione”) e da sei grandi tessere quadrate (le “Stazioni”).

I giocatori ricevono una plancia personale (la “Base di Ricerca”), uno schermo di cartoncino (per evitare sguardi indiscreti durante la preparazione delle azioni), un “Escavatore” di plastica colorata, qualche risorsa e tre dadi D6 (ma ce ne sono altri 10 di ogni colore che inizialmente vengono messi in riserva).

Abbiamo anche decine di tessere da defustellare e segnalini di legno colorato per le risorse di cui parleremo in dettaglio al momento giusto. Infine ci sono alcuni mazzetti di carte: Leaders (nel formato 54 x 86 mm), Contratti ed Eventi (43x67 mm). Alcuni componenti supplementari si usano solo nel gioco “In Solitario”, mentre le espansioni aggiungono carte, tessere ed elementi diversi.

I materiali sono tutti robusti e di buona fattura: l'unico neo che abbiamo trovato riguarda il colore dei dadi: i neri e i viola si distinguono un po' a fatica se il tavolo non è illuminato adeguatamente (e soprattutto se i giocatori hanno leggeri problemi di daltonismo).

## Preparazione (Set-Up)



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

Per giocare a **Circadians: Prima Alba**, serve un tavolo abbastanza grande e la preparazione iniziale richiede un po' di tempo, essendo piuttosto elaborata: assicuratevi di arrivare al club almeno un'oretta prima dell'orario stabilito per far trovare tutto pronto ai vostri amici.

Si posiziona per prima cosa il pianeta Ryh sul tavolo, completandolo con alcune risorse (acqua e gemme) nelle caselle indicate; poi si piazzano gli Escavatori dei giocatori proprio al centro. Attorno a Ryh si mettono la plancia Spazioporto (con le carte Evento che segnano i Round del gioco) e le 6 Stazioni, caricando le tessere "Fattoria" sul Laboratorio e le tessere "Navicella" sulla Fonderia.

Si aggiunge in seguito la plancia Negoziazioni con dodici cilindretti grigi negli appositi spazi "Miglioramento" e "Imprevisti", e si completa con le tre tessere "Fazioni Aliene".

I giocatori ricevono 15 risorsa "Acqua", 4 "Alghe" e 2 "Energia", oltre a 4 carte "Contratto": devono scegliere una di queste ultime e passare le altre a sinistra (draft) continuando finché tutti non ne hanno 3.



Foto 3 – Esempio di Carte Leader.

Ognuno riceve anche 3 Leader, ne sceglie uno e scarta gli altri: essi permettono al loro possessore di ottenere un bonus in certe circostanze: Jakob Olander, per esempio, riceve gratis una tessera “Navicella” ogni volta che compra una fattoria (Foto 3); Lysias James considera gli Imprevisti della Plancia Negoziamenti come dei miglioramenti; Naira Sol non paga i costi di viaggio delle navicelle; ecc.

Avere un buon leader aiuta il giocatore a decidere più facilmente la sua strategia iniziale.

## Il Gioco

La sequenza di **Circadians: Prima Alba** è piuttosto semplice:

(1) – Il primo Giocatore scopre una carta “Evento” e legge il suo contenuto, così tutti i giocatori hanno la possibilità di guadagnare qualcosa o “parare” possibili “disgrazie” durante il round. La prima a sinistra della Foto 4 qui sotto, per esempio, mostra un evento negativo (bisogna scartare una delle carte contratto che si hanno in mano per mandare dadi alla plancia Negoziazione), ma la seconda è positiva perché fa risparmiare il costo di viaggio delle navicelle (che normalmente si paga in alghe); ecc.



Foto 4 – Esempio di carte Evento.

(2) – I giocatori lanciano ora i loro dadi “Azione”: tutti partono con tre, ma altri 10 sono nella riserva. Nel corso della partita ci sono azioni che fanno guadagnare dadi mentre altre li fanno perdere (ma a fin di bene): in ogni caso nessuno può mai avere più di 5 dadi in questa fase. Essi vanno posizionati “in segreto” sulla plancia personale, mettendoli sulle navicelle, se vogliamo mandarli in campo ad eseguire azioni, oppure sulle fattorie, se vogliamo produrre risorse.

(3) – Gli schermi vengono tolti e tutti, a turno e a giro, prelevano un dado dalla navicella più a sinistra (pagando il costo indicato in alghe) e lo spostano su una tessera o una plancia, eseguendo la relativa azione (come vedremo fra poco).

(4) – Segue la fase di Produzione, durante la quale i giocatori incassano le risorse indicate sotto al loro Escavatore (sul pianeta) e sotto le loro Fattorie (plancia).

(5) – Infine arriva la fase di “Riposo”: si ritirano i dadi giocati (ad esclusione di quelli sulla Plancia Negoziazione e sul Magazzino che restano sul posto fine al termine della partita) e si verifica che nessuno abbia in mano più di 5 dadi e/o 8 contratti. Il segnalino di Primo Giocatore viene passato a sinistra e si ricomincia.



Foto 5 – La postazione di un giocatore durante la partita: notare che ha posato due dadi sulle navicelle e il terzo su una fattoria.

Le azioni a disposizione dei giocatori di **Circadians: Prima Alba** sono nove, e ve le riassumiamo brevemente qui di seguito:

- (1) Quartier Generale: quest'area si trova sulla plancia Spazioporto e contiene 4 caselle: i dadi posati qui permettono di acquisire immediatamente un nuovo contratto o 5 risorse Acqua, inoltre saranno giocati per primi nel round successivo;
- (2) Magazzino: si trova sempre nello Spazioporto. Per mandare un dado in quest'area bisogna obbligatoriamente risolvere un Contratto. Poi i dadi vengono posizionati, in base al loro valore, in una delle tre file del magazzino e, in cambio, il giocatore riceve uno spostamento a piacere del suo Escavatore, oppure un dado extra dalla riserva, oppure un nuovo contratto. Il Magazzino è importante perché permette di fare i Punti Vittoria (PV) segnati sui contratti che saranno una discreta fetta del totale finale.



Foto 6 – La plancia Spazioporto con le due aree Quartier Generale e Magazzino.

- (3) Mercato: Qui ci sono tre caselle e i giocatori possono fare gli scambi indicati per un numero di volte pari al valore del dado usato.
- (4) Accademia: ci sono tre caselle, e ognuna permette di ottenere 1 o 2 dadi dalla riserva, pagando le risorse indicate.
- (5) Stanza di Controllo: ha quattro caselle e andando qui si potrà spostare l'Escavatore (nella direzione indicata dal valore del dado) pagando 2 Energia o 10 Acqua.
- (6) Laboratorio: qui si acquistano le tessere Fattoria, utilizzando DUE dadi di valore identico e pagando 3 Alghe o 10 Acqua.
- (7) Fonderia: qui ci sono solo due caselle per acquistare nuove navicelle, prendendole dalla colonna relativa al valore del dado utilizzato e pagando 2 Energia o 10 Acqua.
- (8) Miniera: mandando un dado ad una delle tre caselle di questa tessera si possono ottenere 1 o 2 gemme a costi crescenti in Acqua: notare che questo costo viene ridotto del valore del dado utilizzato.



Foto 7 – Le tessere Stazione: Mercato, Accademia, Stanza di Controllo, Laboratorio, Fonderia e Miniera.

(9) Negoziazione: Anche questa è un'azione molto importante per **Circadians: Prima Alba** perché circa un terzo dei PV che i giocatori faranno potrebbe provenire proprio da qui. I dadi inviati a questa plancia però non torneranno più indietro fino al termine della partita, proprio come quelli del Magazzino.

Ci sono tre colonne, ognuna delle quali permette di negoziare con uno dei popoli del pianeta Ryh raffigurati in alto: Leyrien, Zchard e Jayek. I giocatori possono mandare un dado di qualsiasi valore su una colonna a scelta, purché siano in grado di pagare il costo stampato accanto a quella casella: se, per esempio, voglio ottenere 8 PV devo piazzare il dado nella terza casella della seconda colonna e pagare 8 Energia (vedere Foto 8 qui sotto); se voglio 12 PV devo mettere il dado nella quarta casella della terza colonna e pagare 5 gemme; ecc.

Il giocatore può però usufruire del Bonus garantito dalla Fazione che occupa quella colonna. Per continuare il nostro esempio, nel primo caso (8 Energia) il giocatore ha la possibilità di scartare un certo numero di carte contratto e riprenderne altrettante più una di bonus; nel secondo caso (5 gemme) il giocatore può scoprire una delle tessere "Giacimento di Gemme" sul pianeta Ryh per conoscerne il valore in PV.



Foto 8 – La plancia delle Negoziazioni.

Il primo giocatore che utilizza un certo valore del dado riceve inoltre un “Miglioramento”: prende il cilindretto grigio dalla prima riga di sinistra (in corrispondenza del valore del dado usato) e lo sposta in una casella a destra, scegliendo il bonus che preferisce. Quando tutti i cilindretti sono stati spostati significa che non ci sono più bonus.

Se un giocatore utilizza un numero già sfruttato, oppure la somma dei dadi della colonna da lui scelta supera un certo montante, deve pagare una penalità (Imprevisto), prendendo un cilindretto della seconda riga di sinistra e spostandolo a destra per PERDERE quello che sceglierà: un contratto, un dado azione, una gemma, ecc.

La fase della Produzione di **Circadians: Prima Alba** è fondamentale per continuare a sopravvivere e a fare azioni: i giocatori incassano le risorse indicate dalle fattorie che hanno installato sulla loro plancia (due delle quali sono pre-stampate sulla plancia e quindi sono disponibili fin dall’inizio della partita) e quelle che si vedono sotto al loro Escavatore sulla plancia Pianeta.



Foto 9 – Il pianeta Ryh durante una partita a tre.

Vale la pena di soffermarci un istante sullo sfruttamento del Pianeta Ryh, aiutandoci con la foto 9 che vedete qui sopra. Ci sono 37 caselle esagonali, ognuna delle quali offre un certo numero di risorse (in generale Acqua ed Energia, ma anche dadi extra e alghe): a inizio partita su una quindicina di esse vengono aggiunte risorse Acqua o Gemma, a beneficio del primo vi transita sopra.

Durante la fase di Produzione i giocatori ricevono le risorse indicate sotto al loro Escavatore: il Nero della foto, per esempio, riceverà 5 Energia e 2 Alghe; il Blu otterrà 2 Energia e 12 Acqua; l'Arancione 1 gemma e 1 dado extra.

Avrete senz'altro notato le 6 tessere "Giacimento" che sono state posizionate negli appositi incastri sul perimetro del pianeta ad inizio partita: durante i primi sette round del gioco esse assegnano 1 Gemma e 1 Dado, ma nell'ultimo vengono girate e chi ci si trova sopra alla fine del gioco ottiene da 4 a 8 PV.



Foto 10 – Esempio di carte Contratto: il costo per realizzarli è indicato in alto a sinistra.

La partita a **Circadians: Prima Alba** termina con il settimo round, come abbiamo già anticipato, e tutti contano allora i PV accumulati con:

- le carte Contratto (il valore in alto a destra);
- i negoziati eseguiti (valore accanto ai dadi nella plancia);
- gli Escavatori sui giacimenti di gemme del pianeta;
- i punti stampati su fattorie e navicelle e sulle caselle della propria plancia;
- 1 PV per ogni gemma posseduta.

Chi ottiene il totale più alto vince.

## Qualche considerazione e suggerimento

Da quanto vi abbiamo appena raccontato si ricava che **Circadians: Prima Alba** è un titolo abbastanza impegnativo per giocatori esperti: le scelte da fare ad ogni round sono importanti e devono essere quindi studiate attentamente perché una volta piazzati i dadi e tolto lo schermo non si può più cambiare idea e se avete sbagliato i vostri conti rischiate di perdere azioni e tempo.



Foto 11 – La quantità di risorse che le fattorie possono generare dipende dal valore del dado che si utilizza.

Ricordate che per quasi tutte le azioni servono risorse, quindi è importante spostare rapidamente il vostro Escavatore su una casella che vi dia parecchia acqua e tanta energia e bisognerebbe anche acquistare qualche fattoria “automatica” (che fornisce risorse senza bisogno dei dadi) o mandare dadi di valore alto a quelle esistenti. Nell’angolo in basso a sinistra di ogni plancia personale c’è una tabella che indica quante risorse si possono ottenere in base al valore dei dadi utilizzati (vedere anche Foto 11): così un “2” può consegnarvi 4 Acqua o 1 Alga o 1 Energia, mentre un “6” ve ne darebbe, rispettivamente, 8, 4 e 2.

Un’altra cosa importante è ottenere rapidamente due dadi extra, cosa possibile sul Pianeta (in tre caselle adiacenti a quella di partenza e sulle tessere Giacimento) oppure andando sulla Stazione Accademia, o anche mettendo un dado nel Magazzino (seconda riga).

Quando avrete i 5 dadi potrete usarne 1-2 per mandarli in Magazzino (e scoprire qualche Contratto interessante) o alla plancia Negoziazioni: contratti e negoziati sono infatti i due metodi principali per fare PV a **Circadians: Prima Alba**.

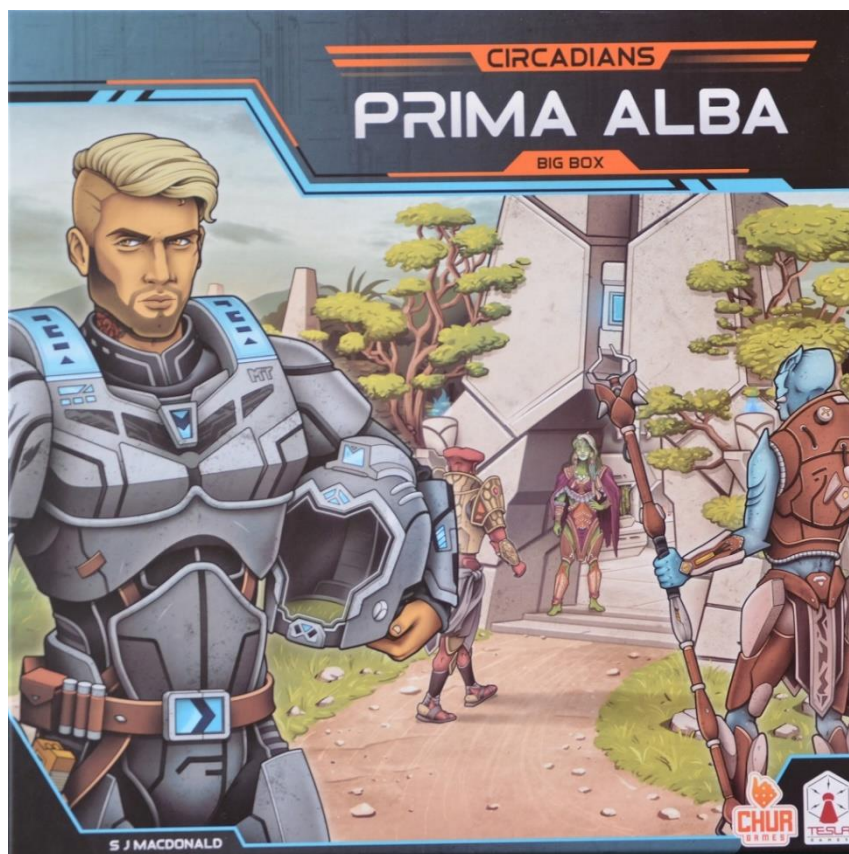


Foto 12 – La scatola di Circadians: Prima Alba.

Scegliete con attenzione le Navicelle da acquistare per sfruttarne il bonus ad ogni turno: alcune di esse, per esempio, vi fanno risparmiare sul costo del viaggio (in Alghe) o riducono le spese in Acqua che farete con quel dado (risparmiando 5 Acqua).

Come fi abbiamo anticipato, l'edizione **Big Box** che abbiamo provato corrisponde alla seconda edizione di Circadians First Light della Garphill (con 2 Leaders nuovi), alla quale Chur Games ha aggiunto due espansioni e due carte extra. Nei nostri test abbiamo usato le carte leader e le tessere di "Alleati" e le due carte Zachary e Alice, ma ancora non abbiamo provato l'espansione più impegnativa (Specialisti).

Il regolamento prevede anche 4 pagine intere per il gioco "In Solitario" che abbiamo provato soltanto una... mezza volta (fermandoci dopo un paio di turni) perché preferiamo decisamente le partite dal vivo con avversari in carne ed ossa. Però ci è sembrato che il sistema funzionasse molto bene e quasi certamente ci riproveremo con più tempo a disposizione.

## Commento finale

Diciamo allora che **Circadians: Prima Alba** ci è piaciuto: lo abbiamo provato inizialmente perché conosciamo molto bene tutti i giochi della Garphill (che abbiamo trovato sempre molto stimolanti e divertenti, nonostante si debba "investire" una discreta quantità di tempo, ma i "cinghialoni" davvero ci piacciono tanto) e pensavamo che anche questo sarebbe stato all'altezza.

E infatti abbiamo concordato con i nostri play-tester che si tratta di un gioco ben concepito e ben realizzato, dove tutti hanno, come al solito, una grande libertà di azione e dove sono possibili strategie diverse (nonostante sia necessario agire con alcuni dadi sulle Negoziazioni e/o sul Magazzino), ma la cosa più importante è che, a fine partita, anche chi è arrivato ultimo o non è mai

riuscito a competere per i primi posti si è comunque divertito ed ha potuto sbizzarrirsi a scegliere strategie diverse dagli altri.

Come facciamo ormai da anni con tutti i giochi più complessi, anche per **Circadians: Prima Alba** abbiamo realizzato delle tabelle riassuntive (in italiano) che permettono di spiegare il gioco più facilmente e più rapidamente (senza il regolamento originale sotto mano) ai nuovi partecipanti. Se vi interessa potete trovarlo, come gli altri, sul sito Big Cream, [a questo link](#).

Qui di seguito troverete invece alcuni chiarimenti che abbiamo deciso di chiedere alla Chur Games durante i primi test e che, forse, possono essere interessanti per chi, come è successo a noi, deve cominciare a studiare e provare il gioco. Alcune domande ora ci sembrano “banali”, ma quando abbiamo iniziato non erano tali, quindi le riportiamo ugualmente per chi deve ancora accostarsi al gioco.

-----  
*"Si ringraziano la ditta [CHUR GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione e Zachary Smith, il titolare, per aver risposto alle nostre domande"*  
-----

## ALCUNI CHIARIMENTI ALLE REGOLE

(Risposte di Zachary Smith)

Non ci sono dei punti veramente “oscuri” nel regolamento di **Circadians: Prima Alba**, ma nel corso dei nostri test qualche giocatore ha sollevato alcuni dubbi sulla interpretazione di alcuni paragrafi, così ci siamo rivolti a Zachary per un chiarimento e teniamo a ringraziarlo ancora una volta non solo per averci aiutato, ma soprattutto per le sue risposte rapidissime: un servizio ai clienti davvero di prima classe.

### Domanda 1 – CONTRATTI

Quando vanno segnati i Punti relativi ai contratti? al momento in cui si giocano quelle carte o solo a fine partita? Le regole (pag. 13) dicono "... *altre danno opportunità di punti vittoria a fine partita...*". Noi quindi avevamo contato i punti solo a fine partita (X PV **PER** ??), ma uno dei nostri playtester ritiene che quel "PER" significata "per quel che si ha in quel momento".

**Risposta 1 - È tutto fine partita, non c'è un tracciato dei punti, quindi non sarebbe possibile tracciare punti durante la partita.**

### Domanda 2 - PLANCIA NEGOZIAZIONI: MIGLIORAMENTI

Nelle nostre partite, fino a ieri, abbiamo considerato che si otteneva un “Miglioramento” per ogni nuovo dado posato in qualsiasi colonna e che, finiti i sei numeri del dado, non ce ne erano più a disposizione. Naturalmente iniziavano gli Imprevisti per eventuali dadi doppi (o totali oltre i limiti indicati) ma ieri sera mi è stata fatta la domanda: "sei sicuro che si debba considerare un dado per tipo in tutta la plancia e non uno per colonna?". Mi sono appellato al paragrafo 3 di pag. 12 che recita "Il primo dado inviato alla Plancia di Negoziazione ti fa ottenere un Miglioramento" e ti

chiedo conferma. Altrimenti perché ci sarebbe un solo miglioramento per ogni singolo valore di dado?

**Risposta 2 - Avete giocato correttamente i “Miglioramenti”. Per ogni nuovo Dado su tutta la Plancia se ne prende uno fino ad esaurimento**

Domanda 3 – PLANCIA NEGOZIAZIONE: IMPREVISTI

Uno dei ragazzi mi ha fatto notare che ci sono solo due cilindretti nei fori "X=X", quindi ritiene dopo che sono stati giocati due dadi con numeri già esistenti quell'imprevisto non si applica più. Sono un po' perplesso su questa interpretazione. Che ne pensi tu? E se finiscono tutti i cilindretti cosa succede a chi "viola" di nuovo le regole? Dadi uguali, somma oltre 15, ecc. Non ci sono ulteriori penalità?

**Risposta 3 - Per gli “Imprevisti”, e per ciascuna colonna, si va a vedere o il totale oppure se hai messo lo stesso numero che già c'era. Quando sono finiti gli imprevisi non ci sono più penalità.**