

TRANSGALACTICA

Esploriamo e sfruttiamo i Pianeti della Galassia



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 01/12/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Come ormai tutti sappiamo Daniele Tascini ha il vezzo di intitolare tutti i suoi giochi con una parola che inizia con “T”, come il suo cognome, e naturalmente *Transgalactica* non sfugge a questa regola: edita da **Devir** e dedicato a 2-5 giocatori di 14 anni o più, l’ultima opera dell’autore marchigiano ci trasporta nello Spazio, un’ambientazione sempre più sfruttata (insieme a quelle che coinvolgono animali antropomorfi) per sfuggire ai “pericoli” del ... politicamente corretto che stanno ormai contaminando il nostro piccolo mondo.

Dopo la prima partita abbiamo discusso a lungo sugli errori fatti e su cosa avremmo potuto invece realizzare con un maggiore attenzione, ma tutti in quel momento pensavamo che questa non fosse la migliore opera di Tascini: tuttavia, dopo qualche partita, ci siamo resi conto che il gioco propone diverse strategie e che in effetti vale la pena di esplorarle (è proprio il caso di dirlo) tutte.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Transgalactica sono numerosi e ben fatti. Notate i tre fogli di adesivi in alto a sinistra.

La scatola di **Transgalactica** è davvero ben riempita e preparare i componenti per la prima partita è davvero un piacere per gli occhi; all'interno ci sono anche tre fogli di adesivi che i giocatori possono applicare su tutti gli elementi di legno colorato per abbellirli: noi però abbiamo deciso che eravamo troppo pigri per dedicarci a questo lavoro da certosini, quindi ci scusiamo con Devir e con i lettori se le nostre foto mostrano i pezzi “al naturale”... ma lo faremo più avanti perché, effettivamente, l'estetica cambia.

Ogni giocatore riceve un set di segnalini del colore scelto insieme ad una plancia personale in cartone multistrato, sulla quale sono stati ricavati degli slot per ricevere segnalini e tessere.

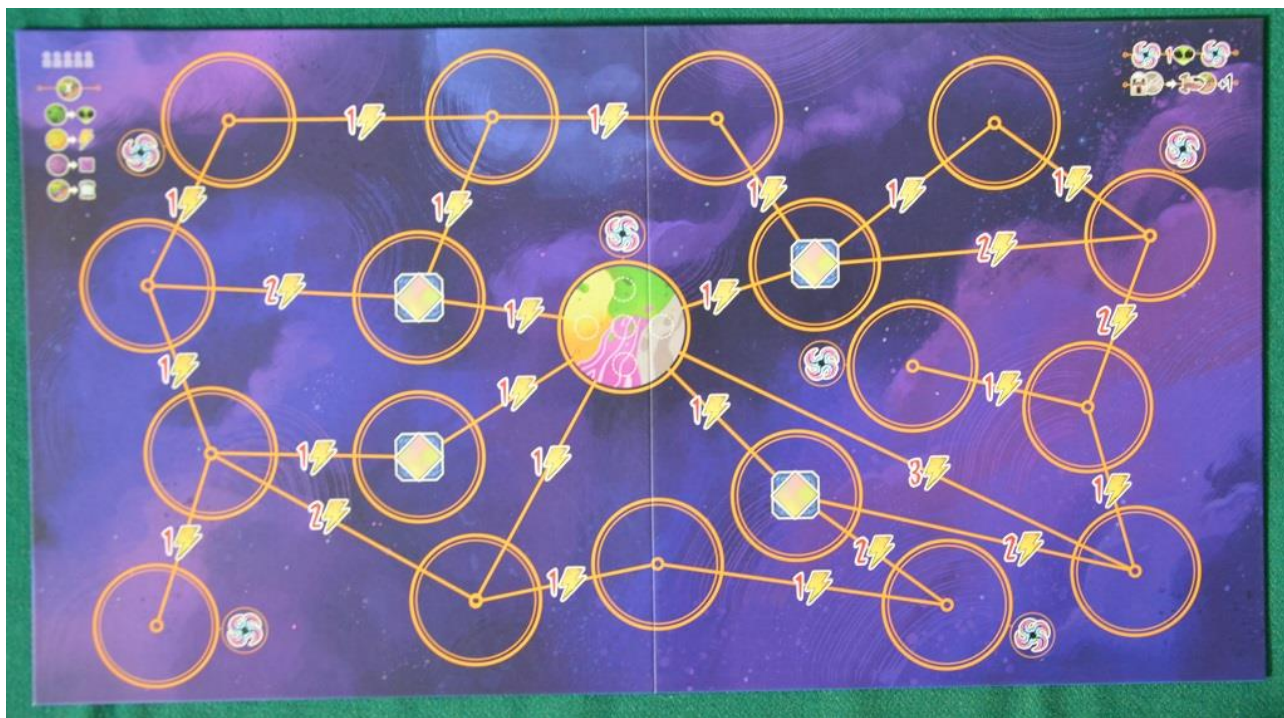


Foto 2 – Il secondo tabellone è chiamato “Mappa Galattica”.

Il tabellone è “double face”: il lato “A” viene utilizzato per giocare in quattro, il lato “B” quando si è solo in tre: c’è poi un tabellone più piccolo (una mappa galattica) sempre a doppia faccia, che si usa per partite in due o in cinque: basta sovrapporlo alla mappa stampata sul tabellone principale. Tenete a mente questo particolare prima di iniziare a piazzare i componenti perché gli “accoppiamenti” cambiano in base al numero dei partecipanti.

Dalle fustelle bisogna staccare i 20 dischi che rappresentano altrettanti Pianeti della Galassia e tutte le altre tessere necessarie al gioco. Infine ci sono 5 mazzetti di carte: Ricchezza, Obiettivi, Tecnologie, Missioni e Decreti Galattici.

I componenti sono tutti di buona qualità e non occorre, a nostro avviso, imbustare le carte perché non se ne farà un uso eccessivo.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a quattro: in primo piano le carte e le tessere che dovranno essere scelte prima di iniziare a giocare.

La preparazione del tavolo di **Transgalactica** richiede un po' di tempo, quindi cercate di prepararlo per tempo e prima che arrivino i vostri amici. Per prima cosa bisogna posizionare il tabellone e l'eventuale mappa aggiuntiva usando la faccia giusta per il numero dei partecipanti (lo so, lo so, questa è una cosa ovvia, ma noi siamo riusciti comunque a sbagliare ugualmente, la prima volta, e siamo stati costretti a rifare il setup...).

Sul tabellone dovranno essere piazzati tutti i pianeti (sulla mappa galattica), le carte Tecnologia, Missione, Decreto (nelle relative caselle), le tessere Bonus (sui diversi tracciati) e i segnalini dei giocatori: l'astronave e un Avamposto sul pianeta centrale e un marcatore in ognuno dei tracciati delle Azioni.



Foto 4 – Come si presenta la plancia personale all’inizio di una partita.

Gli altri segnalini vengono sistemati direttamente sulle plance personali, negli appositi slots: i due Comandanti sono al centro della plancia insieme ad un membro dell’equipaggio; gli altri cinque, per il momento, sono ibernati nelle camere criogeniche; sotto ci sono i sei segnalini “avamposto”.

Sulla sinistra vediamo anche quattro tracciati: il primo serve alle tessere “Minerale” che verranno raccolte; il secondo ci indica il livello “Politico” raggiunto (che condiziona la raccolta da tutti i tracciati); il terzo serve a contenere i gettoni Pirata e le tessere “Profitto”; l’ultimo è per i segnalini “Tecnologia”.



Foto 5 – Carte Ricchezza e Tessere Abilità.

Prima di iniziare una partita a **Trangalactica** tutti i giocatori ricevono due carte “Obiettivo” e devono scegliere la dotazione iniziale e il tipo di abilità che utilizzeranno per la propria fazione. A questo scopo vengono preparate (casualmente) tante coppie di carte “Ricchezza” quanti sono i partecipanti e un ugual numero di tessere “Abilità”.

Dopo aver sorteggiato l’ordine di gioco iniziale (e posizionati i relativi marcatori nel tracciato delle “Priorità” sul tabellone) in ordine inverso di turno i giocatori scelgono una coppia di carte oppure una tessera Abilità: poi l’ordine si inverte e tutti scelgono il secondo set (chi aveva scelto le carte prende una tessera e viceversa).

Tutti incamerano quanto indicato sulle carte (risorse e/o avanzamenti in qualche tracciato) e posizionano la tessera Abilità nello slot in alto a destra della loro plancia, incassando quanto indicato (o sfruttando il bonus quando si realizzano le condizioni).

E ora, come indicano le regole è ora di... accendere i motori e iniziare a giocare.

Il Gioco



Foto 6 – Le astronavi sono pronte a lasciare le loro basi iniziali in una partita a tre.

La meccanica di base scelta dall'autore per il suo **Transgalactica** è il “Piazzamento Lavoratori”, ma con alcune variazioni sullo schema usuale. Ecco allora la sequenza di gioco:

- (1) – Fase dei Profitti: i giocatori incassano risorse (o altro) in base alle tessere che hanno acquisito (quelle che riportano il simbolo di una “manina”) e ai pianeti che hanno colonizzato con i loro avamposti: i pianeti gialli forniscono un'energia, i verdi un Alieno e i rossi un minerale.
- (2) – Fase delle Azioni: i giocatori, in ordine di Priorità, spostano Comandanti ed Equipaggi sulle apposite caselle del tabellone (Primarie e Secondarie) ed eseguono l'azione scelta.
- (3) – Fase di Mantenimento in cui si ricevono Punti Vittoria (PV), si stabilisce il nuovo ordine di turno sul tracciato delle Priorità e si recuperano tutti i segnalini del proprio colore.



Foto 7 – La dotazione iniziale di un giocatore dopo avere applicato gli adesivi.

Come abbiamo anticipato ogni giocatore parte con due Comandanti e un membro dell'equipaggio pronti ad agire: essi verranno inviati, uno alla volta, sulle 8 aree "Azione" del tabellone. Ogni area è divisa in due parti: a sinistra (Azione Primaria) possono essere posizionati solo i Comandanti (uno per casella al massimo), mentre a destra (Azioni Secondarie) c'è spazio per più segnalini (Comandanti e/o Equipaggi).

Il giocatore di turno (in base al tracciato delle Priorità) sceglie un'azione e posa uno dei suoi Comandanti sulla casella di sinistra, pagando, ove richiesto, un certo numero di Risorse: dopo che ha eseguito l'azione tutti gli altri giocatori hanno l'opportunità di seguirlo (un po' come si fa a Puerto Rico), posando uno dei loro segnalini sulla casella di destra per poter eseguire la stessa azione, pagando un prezzo che solitamente è un po' più alto.

Una volta completata questa fase quell'area non è più utilizzabile fino al turno successivo, con una sola eccezione: chi sceglie la casella "Jolly" può scegliere un'azione già attivata precedentemente.



Foto 8 – L'azione Esplorazione permette di raggiungere e colonizzare altri pianeti.

La prima azione di **Transgalactica** è ovviamente l'**Esplorazione**: la casella Primaria permette a chi l'ha scelta di muovere la sua astronave, lungo uno dei percorsi galattici, pagando il costo del viaggio con risorse Energia, per andare in orbita su un pianeta vicino (vedere la Foto 7 qui sopra).

Prima o dopo il movimento il giocatore può anche posizionare un suo Avamposto sul pianeta di partenza o su quello di arrivo, pagando lo sbarco (se indicato) con risorse o un Equipaggio. I giocatori che “seguono” questa azione (utilizzando quindi la casella Secondaria) possono fare una sola delle due cose: muovere o colonizzare.

Notare che i Pianeti hanno un numero limitato di caselle per gli avamposti (solitamente uno o due) e chi arriva prima in molti casi “spende meno”.

Avere un avamposto sui pianeti significa poterne sfruttare le risorse nella fase dei profitti: alcuni pianeti (di colore grigio) sono chiamati “Minerari” e chi vi posa un avamposto può poi sfruttarli con un'apposita azione per ricevere quanto indicato (risorse, bonus o azioni speciali).



Foto 9 – Le tessere Minerarie (a destra).

Il primo giocatore ad utilizzare l'azione **Mineraria** prende la tessera che è sempre esposta in questa casella all'inizio di ogni round e la posiziona nella corrispondente casella sulla plancia personale: ad ogni successiva Fase dei Profitti il giocatore incasserà quanto indicato sulla tessera. Si esegue poi l'azione vera e propria, ottenendo i bonus dei Pianeti Minerari in cui si ha un avamposto e delle tessere possedute sulla plancia.

Chi “segue” fa altrettanto ma ovviamente non guadagna la tessera.

Con l'azione **Commerciale** si sbloccano progressivamente le caselle del tracciato Commerciale sulla plancia personale: se una di esse contiene un segnalino “Tecnologia” lo si trasferisce nella stiva, mentre se c'è una tessera “Profitto” si incassa quanto indicato e la si fa slittare nella colonna a sinistra per futuri incassi. Il costo è di 2 risorse a scelta fra Minerale e/o Aliena.

Chi “segue” fa le stesse operazioni ma paga 2 risorse Minerali e 1 Aliena.



Foto 10 – I tracciati “Militare” (rosso, a sinistra) e “Produzione (giallo, a destra).

Scegliendo di agire sulla casella **Militare** (tracciato rosso nella Foto 10) il giocatore avanza di una casella sul relativo tracciato e incassa eventuali tessere Bonus (blu o rosse) che incontra sul suo cammino. Per avanzare bisogna però rispettare il requisito di Tecnologia richiesto sotto la casella in cui si vuol muovere e pagare 1 risorsa Energia e 1 Credito (o 2 energie).

Chi “segue” fa la stessa cosa, pagando però 2 Energie e 1 Credito.

Quando si sceglie la casella **Produzione** (a destra nella Foto 10) il segnalino si sposta di uno spazio e il livello raggiunto permette di recuperare altrettante risorse dai pianeti su cui si hanno degli Avamposti (1 Energia da quelli gialli, 1 Minerale da quelli rossi, 1 Alieno da quelli verdi).

Chi segue deve scegliere una sola delle due cosa: avanzare sul tracciato o incassare risorse.



Foto 11 – Il Tracciato della Tecnologia” e, subito sotto, le carte relative.

Scegliendo l’azione **Tecnologia** i giocatori avanzano di 2 caselle sul corrispondente tracciato oppure avanzano di una sola casella ma possono mettere uno dei loro segnalini Tecnologia (ricordate? sono quelli che si trovano nella stiva) su una carta a scelta, purché sia disponibile, in base al livello raggiunto: Così il giocatore nero della Foto 11, per esempio, può posizionare un segnalino su una carta a sua scelta di livello 1 o 2 (numero dei pallini blu stampati in alto a destra nelle carte).

Chi “segue” può avanzare di una sola casella oppure mettere un segnalino Tecnologia su una carta.

L'azione **Politica** è piuttosto importante: chi la sceglie infatti può spostare il suo segnalino di 2 caselle sul corrispondente tracciato della plancia personale e potrà così attivare, durante la fase dei Profitti, tutti i bonus a destra o a sinistra di del livello raggiunto nelle altre colonne. In alternativa può avanzare di una sola casella e prendere una delle “carte Missione” in base alla casella raggiunta: la carta viene messa in uno dei due appositi spazi in basso a destra nella plancia personale.



Foto 12 – Le carte “Missione”.

Quando, nel corso della partita, il giocatore sarà in grado di soddisfare la richiesta potrà pagare il costo indicato (in alto a sinistra) per ricevere il bonus di destra. Così la prima carta in alto a sinistra nella Foto 12 qui sopra indica una missione “commerciale” e richiede che il giocatore raggiunga il Livello 1 sul tracciato Commerciale e abbia un avamposto su un pianeta minerario: una volta soddisfatti questi requisiti pagherà 2 risorse minerali e otterrà 3 PV e un avanzamento sul tracciato della Produzione.

Chi “segue” avanza di una casella oppure prende una carta.

Resta infine l'azione “**Jolly**” (chiamata “Omni” nel regolamento): chi sceglie la principale deve pagare 1 Credito (o una risorsa Aliena) per eseguire una qualsiasi altra azione principale, anche se è già stata precedentemente scelta da qualcun altro, e naturalmente dovrà pagarne il costo, se indicato.

Chi “segue” fa la stessa cosa, e allo stesso costo, ma esegue una qualsiasi azione secondaria.



Foto 13 – La postazione di un giocatore a fine partita: notate le tessere minerarie nel primo tracciato (a sinistra), il livello politico (seconda colonna), quello dei Profitti (con 2 tessere e un gettone Pirata e, l'ultimo, della Tecnologia.

La partita a **Transgalactica** termina dopo il 5° round di gioco: i giocatori mostrano una delle loro carte Obiettivo (se raggiunto) e incassano i relativi PV, poi ricevono 1 PV extra ogni tre risorse nella loro stiva e 1 PV per ogni Credito conservato. Chi ottiene il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

Transgalactica è un classico eurogame in salsa “tasciniana”: grande libertà di scelta per quanto riguarda la strategia e le azioni da utilizzare (e bisogna applicarne diverse in varie partite, per godersi totalmente il gioco) e una miriade di “collegamenti” fra l’azione scelta e le sue conseguenze.

In generale noi abbiamo cercato di spostare i nostri segnalini rapidamente su un paio di tracciati con caselle o tessere bonus che generano nuovi membri dell’Equipaggio, in modo da avere più possibilità a disposizione, e soprattutto “seguire” più spesso un Capitano avversario nelle azioni più importanti.

Tuttavia averne troppi in gioco significa rinunciare ai bonus che essi garantiscono nella Fase dei Profitti (3 PV, 2 PV e 1 risorsa a scelta), quindi bruciatene tranquillamente 1 o 2 per scendere su altrettanti Pianeti che hanno come costo... il sacrificio di un membro dell’equipaggio oppure per salire ad uno scranno del Senato Galattico (cosa possibile solo raggiungendo certi requisiti).



Foto 14 – La scatola di Transgalactica.

Create un avamposto su un pianeta Minerario appena possibile: non solo guadagnerete più risorse con l'azione Mineraria, ma potrete muovere la vostra astronave di un tratto in più per ogni pianeta grigio conquistato e potrete così raggiungere più rapidamente gli obiettivi lontani.

Alcuni Pianeti possiedono anche un simbolo “wormhole” che permette di trasferire la propria astronave, con un solo balzo, ad un altro di quei simboli: sfruttateli.

In generale è bene esaminare a fondo la disposizione dei Pianeti sulla mappa galattica PRIMA di scegliere le vostre carte “Tesoro iniziale”: così potrete programmare nella vostra testa il percorso iniziale della vostra astronave e decidere di conseguenza quali risorse andare a prendere.

Non trascurate né le tessere Minerarie né quelle Bonus: queste ultime, una volta ottenute, possono essere collezionate accanto alla plancia personale e utilizzate al momento giusto, a volte sono davvero di grande aiuto, soprattutto se vi manca... una risorsa per ottenere un certo obiettivo.

Le Minerarie invece aggiungono risorse extra al vostro “bottino” nella fase dei Profitti.



Foto 15 – Esempio di carte Tecnologia.

Avanzare sul tracciato della Tecnologia vi permette di sbloccare altri percorsi (per esempio la Produzione), ma spesso il livello raggiunto è anche una condizione fondamentale per certe missioni o altri tipi di carte, quindi non trascuratele: come abbiamo spiegato queste carte sono valide per tutti perché non si prendono in mano, ma si deposita su di esse un segnalino “Tecnologia”.

Di conseguenza cercate di arrivare a fine partita con alcuni di questi segnalini ancora nella stiva perché significa che avete raggiunto importanti spesso importanti.

Impossibile descrivere tutti i possibili usi di ogni elemento, quindi la raccomandazione principale resta quella di guardare bene ogni elemento (pianeti, carte, bonus sui tracciati, ecc.) prima ancora di iniziare a giocare. Inoltre durante la partita non cambiate strategia... al volo, ma seguite il più possibile quella che avevate programmato per evitare di disperdere le vostre energie.

Commento finale

A noi **Transgalactica** è piaciuto: ci sono talmente tante possibilità e libertà di azione (condizionata ovviamente dagli obiettivi che si vogliono raggiungere) che le partite passano senza accorgersene, nonostante durino più di due ore (tempo che può scendere di 15-20 minuti in base all'esperienza dei partecipanti), al punto che abbiamo quasi sempre rinunciato alla sosta “bibita con snack” perché non volevamo interrompere il gioco.

L'ambientazione “fantascientifica” non ha in realtà molta importanza (anche se può influenzare un po' la decisione iniziale, specialmente per chi, come noi, non ama molto il genere SF): il gioco infatti poteva avere come sfondo il Medioevo, Roma antica o quant'altro, ma almeno stavolta abbiamo evitato gli animali antropomorfi, e, credeteci, per noi questa è una gran cosa...



Foto 16 – Zzztk kwzzttwkka, Krzzkjrwwx.

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

PS: ci comunicano dalla regia che la traduzione della didascalia sulla foto 16 è rimasta nel linguaggio originale in Zzokrniano: il traduttore universale in dotazione a tutte le astronavi ci può aiutare, quindi ecco cosa sta dicendo il sottufficiale Kzzzrttw al suo superiore: "Aye Aye Sir, welcome to your new space ship!". Un ulteriore passaggio nel traduttore ed ecco come suonerebbe in italiano: "Comandi Signore, e benvenuto sulla sua nuova astronave".

Lo spaziorporto sullo sfondo vi aiuterà a capire a quale razzo si riferisce.