

SANTA MONICA

Come gestire un tratto di spiaggia a Santa Monica, sulle coste della California



Introduzione

Come molti di voi sapranno, per averla vista in qualche film, la cittadina di Santa Monica (circa 90.000 abitanti) è una famosa località turistica californiana a... due passi da Los Angeles: grazie al clima mite, al mare meraviglioso, al suo molo “attrezzato” e alle aree circostanti è diventata la meta di un crescente turismo, e questo **Santa Monica** permette anche a noi giocatori (da 2 a 4, di età superiore o uguale a 12 anni) di andare a visitarla: si tratta in effetti di un gioco della durata di circa 45 minuti che, grazie all’accurato posizionamento delle carte e allo spostamento di alcuni meeple di color pastello (turisti o abitanti del luogo), ci offre un assaggio della vita in quella località.

Edito da AEG, **Santa Monica** è stato localizzato in italiano da Little Rocket Games ed infatti il regolamento, le tessere, le carte sommario e qualche altro dettaglio sono tutti nella nostra lingua: invece le altre carte (vero cuore del gioco) non hanno bisogno di traduzione perché non c’è nessuna scritta, ma solo delle icone facilmente identificabili.

Unboxing



Foto 1 – I Componenti di Santa Monica.

La grande scatola quadrata di **Santa Monica** è in realtà piena soprattutto di... aria: il produttore ha probabilmente scelto questa confezione per dargli maggiore visibilità, ma avrebbe tranquillamente potuto ridurre il volume del 70%. Fortunatamente i giochi non si giudicano dalle loro dimensioni, per cui andiamo subito ad esaminare i contenuti, notando per prima cosa che manca del tutto un tabellone.

I giocatori utilizzano infatti una speciale tessera “di partenza” (che mostra un tratto di spiaggia nella parte alta ed una strada litoranea in basso) e formeranno la loro “area privata” affiancandole delle carte prese da un mazzo di 78 (40 spiaggia e 38 strada).

A completamento troviamo tre tipi di segnalini (dei meeple di legno a colori “pastello” molto tenui che rappresentano “gli abitanti” (blu), i “turisti” (arancioni) e alcuni “VIP” (verdi), qualche altra plancetta, tessere e gettoni, ecc.

Il regolamento (in italiano) è molto ben fatto, e guida perfettamente i nuovi giocatori con un testo ben ordinato e tanti esempi: nelle ultime pagine è stata poi realizzata una vera e propria “guida” per fugare facilmente eventuali dubbi.

Tutti i materiali sono di buona qualità e noi, come sempre, ci limitiamo a consigliarvi di proteggere le carte con bustine trasparenti per preservarle meglio.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo pronto per una partita con quattro giocatori.

Ogni giocatore riceve una tessera “Iniziale” sulla quale sono indicati i “pezzi” da prelevare dalla riserva (turisti, VIP, abitanti o dollari) e, sulla parte alta, l’obiettivo da raggiungere a fine partita con i propri VIP: si tratta in generale di fare passare questi personaggi su carte di un certo tipo, lasciando traccia del loro transito con appositi gettoni.

Al centro del tavolo vengono allineate due file di 4 carte, prese a caso dal mazzo: è importante sottolineare che (salvo qualche eccezione) si potranno prelevare solo le carte della prima fila, le quali saranno sostituite da quelle corrispondenti nella seconda; queste ultime si rimpiazzeranno pescando dal mazzo. Il giocatore ultimo di turno decide infine dove posare due speciali segnalini di legno rosa (“furgone del cibo” e “buongustaio”), scegliendo due diverse carte della prima fila.



Foto 3 – Le speciali tessere “Dollaro di Sabbia”.

Prima di cominciare una partita a **Santa Monica** vengono inoltre messe sul tavolo una tessera “Obiettivo” (serve ad ottenere PV extra a fine gioco) e due tessere “Azione Dollaro di Sabbia” (da prendere a caso fra le quattro nella fotografia qui sopra) che serviranno ad effettuare azioni speciali “a pagamento” durante la partita: credeteci, saranno molto utili. La tessera in basso a sinistra nella foto, per esempio, dietro pagamento di 3 dollari di sabbia permette di prendere una carta dalla seconda fila dell’espositore e di muovere fino a 4 personaggi di una posizione; quella alla sua destra invece fa prendere 2 carte dalla prima fila e spostare poi 1 personaggio di 1 posizione (ma il costo, 4 dollari di sabbia, è piuttosto alto); ecc.

Il Gioco

Lo scopo del gioco è quello di accumulare il maggior numero possibile di Punti Vittoria (PV), i quali possono essere ottenuti in vari modi, a seconda delle combinazioni di carte e della presenza di certi personaggi su alcune di esse. Diamo dunque un’occhiata più da vicino alle carte di **Santa Monica** e scopriamo le loro caratteristiche, cominciando da quelle che mostrano un tratto di spiaggia e le sue “attrezzature”.



Foto 4 – Alcune carte “Spiaggia”.

Ogni carta possiede diverse “caratteristiche”:

- in alto vediamo il “bonus” che essa assegna al suo possessore al momento dell’acquisizione: nuovi personaggi (come i due “residenti” blu delle prima in alto a sinistra), spostamenti (come quella in alto al centro che permette di spostare un personaggio qualsiasi di tre posizioni) e/o denaro (i “dollari di sabbia” sono la moneta corrente). Alcune carte hanno inoltre dei “bonus” extra che possono essere guadagnati solo soddisfacendo certe condizioni;
- Subito sotto vediamo 0-1-2 piccoli simboli, molto importanti per riuscire a soddisfare certe combinazioni (come lo vedremo fra un attimo);
- Al centro c’è un disegno e su una parte di essi è stampato un “ovale” tratteggiato (come nelle due carte in basso, per esempio) che richiede la “presenza” di qualche personaggio per ottenere PV extra;
- Infine nella parte bassa vengono indicate le condizioni per ottenere altri PV.

Così la carta in basso a destra, per esempio, assegna 4 PV se il giocatore è riuscito a portare tre personaggi qualsiasi all'interno dell'ovale; la prima in alto a sinistra assegna 2 PV se saranno presenti 2 personaggi; ecc.



Foto 5 – Alcune carte “Strada Litoranea”.

Le carte con la strada sono molto simili, graficamente, ma contengono delle “combinazioni specifiche” per fare punti:

- Al centro della carta c'è una illustrazione che mostra una passerella di legno al confine con la spiaggia ed un edificio “residenziale” o “turistico”;
- Subito sotto troviamo di nuovo 1-3 simboli dello stesso tipo di quelli visti sulle spiagge;
- In basso invece sono mostrati sia il “bonus” che offre la carta (altri personaggi e/o dollari di sabbia) sia le combinazioni necessarie a fare punti: così la carta in alto a sinistra assegnerà 3 PV al giocatore se a fine partita essa si trova adiacente ad un'altra che abbia il simbolo “onda”; quella in basso a destra assegna invece 6 PV se il giocatore ha una “catena” di almeno quattro carte adiacenti fra loro con il simbolo “residente” (gli occhiali); ecc.

Al suo turno ogni giocatore per prima cosa deve prendere una carta raccogliendola “gratuitamente” dalla prima fila esposta o, se ha abbastanza soldi da spendere per eventuali “azioni dollaro di sabbia”, dalla seconda fila (o da entrambe).

La carta prelevata deve esser immediatamente piazzata nella propria “area” di gioco, mettendola adiacente (ortogonalmente) ad una già esistente o alla tessera “iniziale”: se raffigura una “spiaggia” va posata nella fila in alto, se invece c’è una strada bisogna posarla nella fila sottostante. Poi il giocatore rimpiazza la carta prelevata facendone avanzare una dalla seconda fila (o dal mazzo), in modo che ce ne siano sempre 4+4 esposte.

Chi sceglie una carta della prima fila sulla quale si trova il “furgone del cibo” riceve in più un dollaro di sabbia e sposta subito dopo il furgone in avanti (verso destra) di una carta; se invece usa il “buongustaio” può spostare un suo personaggio di una posizione (e muovere in avanti il buongustaio). Se su una carta sono presenti entrambi i segnalini il giocatore può eseguire le azioni bonus oppure farne una sola ma per due volte.



Foto 6 – Alcune delle Tessere Iniziali: notare in alto che tutte offrono 1 PV per ogni carta visitata che ha le caratteristiche descritte.

I personaggi di **Santa Monica** possono muoversi nell'area del giocatore (tessera iniziale e carte acquisite) di tanti spazi "carta" quant'è il numero del bonus che hanno ottenuto: muovere i personaggi permette di ottenere PV extra riempiendo gli "ovali" sulla spiaggia o transitando con i propri VIP sulle carte che hanno il "simbolino" indicato dalla tessera Iniziale. Così, per fare un esempio, quella al centro della foto assegnerà 1 PV per ogni spiaggia visitata dal VIP (verde) del giocatore, mentre quella di destra darà punti solo a quelli che visiteranno una carta "strada" con i simboli del "turismo" (arancione) e del "commercio" (viola).

La partita finisce quando un giocatore acquisisce la sua quattordicesima carta (quindi escludendo la tessera iniziale): si termina il turno regolarmente e si calcolano i punti. Chi ha il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 7 – La postazione di un giocatore durante la partita: notate le caratteristiche da soddisfare per fare punti.

La fotografia qui sopra, fatta durante una partita a **Santa Monica**, ci mostra in effetti come si possono calcolare i punti: in basso a sinistra il giocatore guadagna 2 PV perché c'è una carta "residente" (blu) accanto ad un edificio che richiede questa adiacenza; la prima carta in alto, a destra della tessera, assegna 2 PV per la presenza di un turista nella zona degli aquiloni, mentre la seconda carta assegna 3 PV per la presenza di tre personaggi sotto gli ombrelloni: la seconda richiesta dell'edificio in basso (quello al centro) è stata esaudita perché c'è una carta con "dollaro di sabbia" in adiacenza (2 PV), mentre la prima non vale nulla (nessuna "onda" nelle adiacenze); in compenso il VIP ha camminato su tre carte "buone" (la tessera richiedeva commercio e turismo) e quindi guadagna 3 PV.

Da questo esempio si deduce che per fare punti bisogna ... prepararsi per tempo: al momento di scegliere una carta è dunque necessario guardare non solo al bonus immediato che essa elargisce (e

talvolta è assolutamente necessario prenderla proprio per questo) ma anche alle condizioni che permettano di fare ulteriori punti a fine partita: se, per esempio, avete acquisito una carta “catena” che richiede un minimo di 4 carte con lo stesso simbolo, per prima cosa guardate se ce ne sono altre nell’espositore (ed allora probabilmente vale la pena di tentare) oppure se è forse meglio fare qualcosa di diverso.

Le carte che richiedono un’adiacenza sono generalmente più facili (anche se danno meno punti) e quindi conviene prenderle quasi sempre, soprattutto se il bonus immediato è interessante. Non “farcite” la vostra spiaggia di carte con l’ovale se non avete abbastanza personaggi a disposizione oppure se alcuni di essi sono molto lontani dal loro punto di partenza: sareste infatti costretti ad andare poi a caccia delle carte con il “movimento” e perdereste davvero troppo tempo.



Foto 8 – I segnalini “dollaro di sabbia” da spendere per le Azioni speciali.

Tentate, se possibile, di accumulare un po’ di “dollari di sabbia” fin dalle prime mosse, soprattutto se le carte scelte hanno delle combinazioni interessanti: con quei dollari infatti potrete sfruttare le tessere “Azione Dollaro di Sabbia” che vi permetteranno di acquisire qualche carta importante prima che venga spostata sulla prima fila, col rischio di essere poi presa da un avversario.



Foto 9 – Le tessere “Obiettivo”.

E non dimenticate di dare un’occhiata anche alla tessera “Obiettivo” pescata ad inizio partita: ognuna di esse offre infatti TRE possibilità di fare punti extra e con un pizzico di attenzione normalmente si è in grado di soddisfarne almeno un paio.

Commento finale

Le partite a **Santa Monica** sono abbastanza veloci da permettere una rivincita immediata o di passare anche ad un altro titolo in seconda serata: tuttavia serve una certa attenzione (come in tutti i giochi di “combinazioni”) per non lasciarsi sfuggire l’opportunità di acquisire una carta importante per il proprio gioco o di portarne via una ad un avversario.



Foto 10 – La scatola del gioco.

Abbiamo provato il gioco su vari tavoli e con diversi tipi di giocatori: nonostante sulla scatola sia stampata un' idoneità per giocatori da 14 anni in su, noi abbiamo ottenuto ottimi risultati anche con ragazzini di 12 anni (da qui la nostra valutazione) che sono entrati perfettamente in partita subito dopo avere capito il meccanismo dei punti e del movimento dei personaggi, grazie anche a qualche esempio pratico fatto prima del gioco.

Tuttavia è corretto affermare che le partite sono più “sentite” (ed apprezzate) da giocatori abituati alle combinazioni di carte, i quali nei nostri test hanno sempre avuto un atteggiamento molto competitivo, soprattutto al momento di dare la “caccia” alle carte migliori o nel saper lasciare gli spazi giusti nella loro “area” per aggiungerne in seguito altre e completare obiettivi più ambiziosi.

Un gioco divertente adatto a tutti.