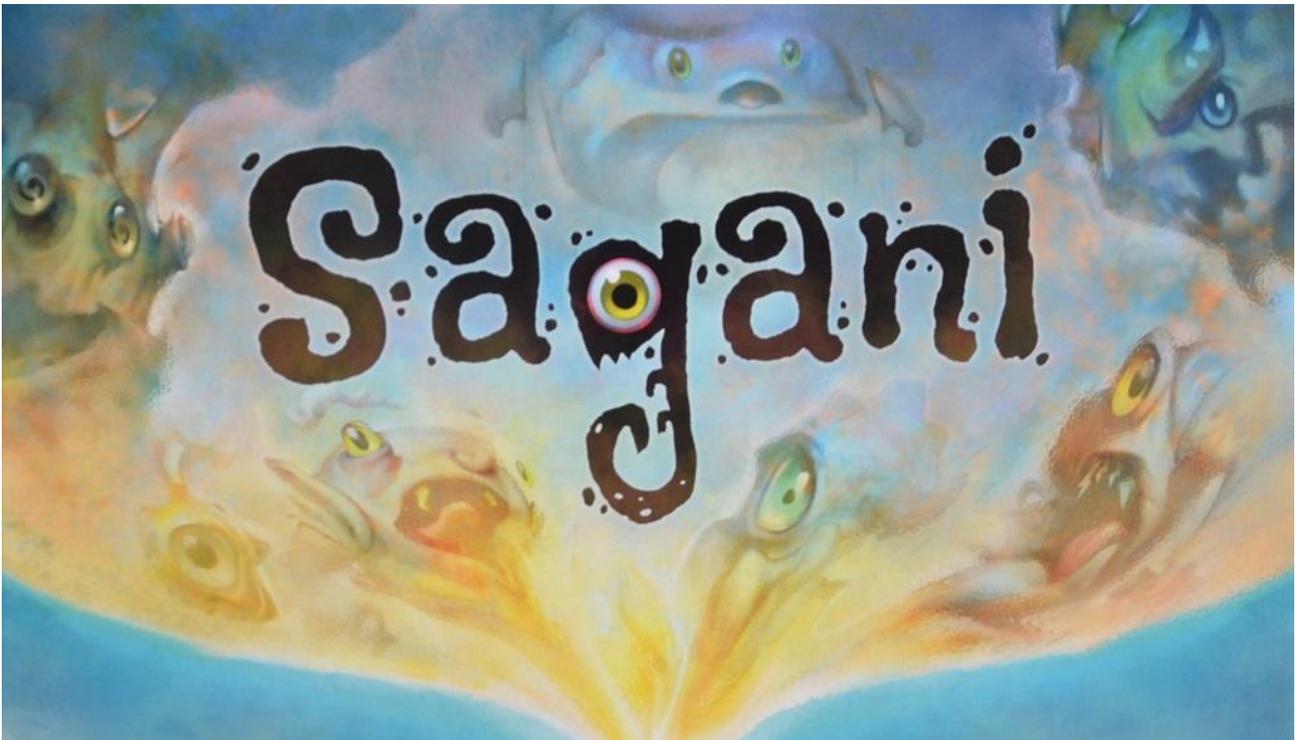


# SAGANI

Cerchiamo di liberare gli spiritelli “Elementali” di Paracelso



## Introduzione

Fu il medico-filosofo-naturista Philippus von Hohenheim (più noto con il soprannome che lui stesso si scelse, “Paracelso”) che per primo espose la teoria degli “elementali”, ovvero degli spiriti della natura che, a suo parere, sono alla base delle trasformazioni e dei cambiamenti della materia.

Paracelso li chiamò **Sagani** e questo è anche il nome del gioco di cui parleremo in questa recensione, ideato dall’onnipresente Uwe Rosenberg per la nuova ditta Skellig Games (e distribuito in Italia da Giochix.it) e destinato a 1-4 giocatori di 8 o più anni.

Si parlerà naturalmente di questi spiriti “elementali” (terra, acqua, aria e fuoco) ma il sistema scelto da Rosenberg potrebbe adattarsi in realtà a qualsiasi altro argomento: le “meccaniche” usate sono però un po’ diverse dalle sue solite, a riprova della sua costante ricerca di qualcosa di nuovo da offrire ai giocatori.

Ancora una volta la durata delle partite è piuttosto contenuta (circa 45 minuti in quattro) e questo ci dice che il gioco è stato pensato per avere la più ampia utenza possibile.

# Unboxing



Foto 1 – I componenti di Sagani.

Anche in questo nuovo “opus” Rosenberg ha rinunciato ad utilizzare un tabellone, anche se in realtà esiste una plancia quadrata da usare per segnare i Punti Vittoria (PV) guadagnati dai giocatori: il resto della componentistica è composto da 72 tessere quadrate (52x52 mm) da de-fustellare e da un centinaio di dischetti di legno colorato (25 per ogni colore e per giocatore).

I materiali di **Sagani** sono tutti di buona qualità, con le tessere ricavate da cartone robusto e i “classici” dischetti di legno colorato che troviamo ormai in quasi tutti i nostri giochi. Procuratevi dunque un po’ di sacchetti per tenere tutto in ordine ed evitare “mescoloni” all’interno della scatola.

## Preparazione (Set-Up)

Preparare la tavola per una partita è un’operazione semplice e che richiede solo pochi minuti, soprattutto se avete tenuto tutti i componenti ben ordinati nei sacchetti.



Foto 2 – Tavolo preparato per giocare in quattro.

Ogni giocatore sceglie un colore (bianco, grigio, nero e marrone) e prende i relativi 24 dischetti di legno (chiamati “Suono” nel regolamento), poi piazza il suo marcatore sulla casella “0” della plancia segnapunti. I 10 dischetti rossi (chiamati “Cacofonia”) vengono tenuti separati a fianco della plancia: il loro uso verrà descritto più avanti. Si mescolano le tessere a faccia in giù per creare tre pile separate: ogni tessera mostra sulla faccia anteriore un vaso che contiene gli spiritelli di terra (verdi), di acqua (blu), di aria (bianchi) e di fuoco (rossi), mentre sulla faccia posteriore si vedono lo spirito liberato dalla sua “prigione” ed i Punti Vittoria (PV) da lui procurati.

Si prendono infine le prime cinque tessere e si espongono a faccia in su al centro del tavolo, a portata di tutti, poi si decide chi sarà il Primo Giocatore, ed a lui verrà affidata un’apposita tessera.

## Il Gioco



Foto 3 – I quattro tipi di tessere del gioco.

Poiché il cuore di **Sagani** è costituito dalla corretta posa delle tessere nella propria Area, aiutiamoci con la foto qui sopra per guardarle un po' più da vicino. Sulla faccia anteriore di ogni tessera, oltre all'immagine di un vaso sul quale è riportato in piccolo il punteggio che essa darà se viene liberato lo spirito (1-2-6-10 PV), vediamo da una a quattro “freccette” colorate che puntano in diverse direzioni, ed è proprio su di esse che si basa il gioco.

Al suo turno ogni giocatore prende una delle cinque tessere in esposizione e la posa nella sua “area” ruotandola a piacere in modo che le freccette puntino nella direzione da lui voluta: poi prende tanti dischetti dalla sua riserva quante sono le freccette e le impila al centro della tessera. Infine controlla se una o più freccette puntano (ortogonalmente o in diagonale) verso altre che hanno lo stesso colore e, in caso positivo, ognuna di queste freccette viene coperta da un dischetto preso dalla pila. Stessa cosa se

tessere già in campo ora hanno delle frecce che puntano ed hanno lo stesso colore nuova: quelle frecce devono essere coperte da un dischetto.

Se tutti i dischetti di una tessera vengono utilizzati significa che siamo riusciti a liberare lo “Spirito” e che il vaso è stato aperto: si recuperano i dischetti (rimettendoli nella propria riserva) e si rovescia la tessera a mostrare lo “spirito” liberato e i punti guadagnati.



Foto 4 – Esempio di postazione durante una partita: i dischetti sono stati lasciati sul posto e/o spostati solo per la foto, in modo da mostrare il colore delle frecce sottostanti.

Guardiamo allora alla fotografia qui sopra, presa durante le prime fasi di una partita a **Sagani**, ed usiamola come esempio per notare:

- Che la tessera blu da 3 PV, in basso, ha soddisfatto la richiesta (le frecce infatti puntano su una bianca ed una verde) per cui deve essere “girata” ed il giocatore incassa i 3 PV e recupera i due dischetti;

- Che anche la prima tessera verde in basso ha soddisfatto la richiesta (la freccia rosa e la verde infatti puntano su tessere di quel colore) per cui il giocatore fa altri 3 PV e recupera 2 dischetti;
- Che nessuna delle frecce della tessera rossa al centro punta in una direzione “giusta” e quindi il giocatore, per poterla soddisfare, dovrà dare la caccia a tessere blu, bianche e verdi;

Poiché le tessere prelevate dal tavolo non vengono subito ripristinate arriva il momento in cui ne resta disponibile una sola: il giocatore di turno deve allora decidere se utilizzarla o scartarla e prenderne un'altra da una delle tre pile. Essendo tutte a faccia in giù il giocatore vede chiaramente il colore ed è anche in grado di capire quante frecce ha anche se non è in grado di conoscerne il colore. La tessera scelta viene aggiunta alla propria area come al solito.



Foto 5 – Il tabellone segnapunti: nella parte alta si vedono chiaramente le posizioni per le prime quattro tessere scartate.

La tessera scartata va invece inserita in una delle quattro postazioni appositamente ricavate nella parte alta del tabellone, come mostra la fotografia qui sopra. Quando tutte e quattro sono state occupate il gioco si ferma per qualche istante (situazione chiamata “intermezzo” nelle regole) e, a turno, i giocatori possono prenderne una a loro scelta, a cominciare da chi in quel momento ha il minor numero di PV. Se tutti “passano” le quattro tessere vengono scartate e si ricomincia a giocare girando nuovamente 5 tessere.

Man mano che il gioco procede ognuno allarga la sua area e segna i punti guadagnati per la liberazione dei vari “spiriti”.

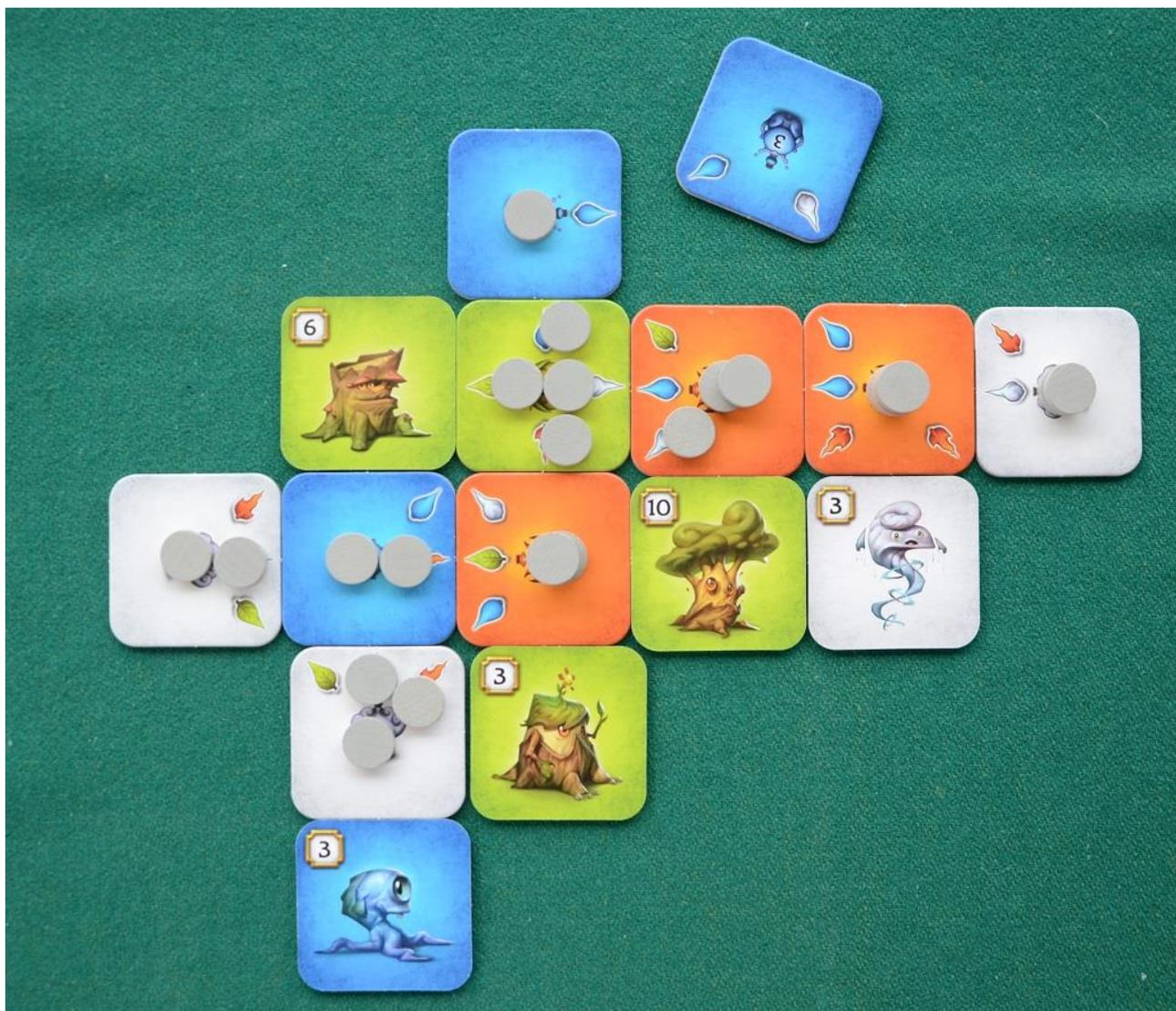


Foto 6 – La situazione di un giocatore quando si avvicina la fine della partita: notate la tessera blu in alto a destra che sta per essere inserita. Più al centro uno spirito vede da 10 PV è stato completato ed il giocatore deve recuperare i quattro dischetti.

Quando uno dei concorrenti arriva al punteggio stabilito (45 PV se si gioca in quattro, 60 in tre e 75 in due) la partita si conclude con l’ultimo di turno, poi si proclama vincitore chi ha il totale più alto.

## Qualche considerazione e suggerimento

La cosa più importante da tener sempre presente giocando a **Sagani** è che i dischetti personali sono in numero limitato e se uno li finisce è costretto a prendere quelli rossi (chiamati dischi della

“Cacofonia”) che costeranno 2 PV di penalità ciascuno. Considerando che le tessere “intermedie” hanno 3-6 punti, chiuderne qualcuna con 2-3 dischi rossi non è assolutamente consigliato. Dunque bisogna saper dosare le proprie scelte, alternando tessere importanti (6-10 PV) a quelle più facili da chiudere (1-3- PV) per disporre sempre di almeno 5-6 dischetti in riserva.



Foto 7 – I dischetti rossi, chiamati “cacofonia”.

Posare le tessere sul tavolo significa osservare due principi di base:

- (1) – Se si tratta di tessere da 6-10 PV almeno un paio di frecce dovrebbero essere “coperte” immediatamente (sfruttando quelle già in tavola);
- (2) – Se si tratta di tessere da 1-3 PV sarebbe bene che venissero chiuse al momento della posa (quelle con una freccia) o al massimo nel turno successivo per le altre: a volte questo non sarà possibile perché non ci sono le tessere del colore giusto o dovremmo usarle per chiuderne una più importante, ma in ogni caso prima di scegliere fate un po’ di “prove” (mentali o fisiche) per vedere come “girare” il pezzo scelto per massimizzarne gli effetti.

La disposizione delle tessere sul tavolo deve essere sempre ragionata e razionale, in modo da allargare il proprio gioco in maniera armonica, lasciando parecchie possibilità di “incastro” per le successive pose: inutile dunque ammassare tessere dello stesso colore nella stessa zona perché le possibilità di scelta si riducono poi drasticamente.



Foto 8 – Esempio di tessere di “terra”, verdi e di “fuoco”, rosse.

Una cosa che i neofiti spesso dimenticano nelle primissime partite a **Sagani** è che quel che conta è la “direzione” delle frecce: non è importante che ci sia (o che venga posata) una tessera del colore richiesto “adiacente” a quella che vogliamo chiudere: è sufficiente che ogni freccia raggiunga una tessera lontana quanto si vuole, attraversando anche zone del tavolo senza tessere.

Vorremmo fare un accenno al “Gioco in solitario”: le regole di “base” sono semplicissime, con il giocatore che pesca fino a 25 tessere, una dopo l’altra, e le inserisce nel suo “gioco” cercando di raggiungere i 75 PV. Esiste però anche un gioco avanzato, molto più impegnativo (come difficoltà e tempo da impiegare) dove si utilizzano tutte le tessere: le prime cinque da 1 PV e/o 3 PV devono però essere scartate di fianco al mazzo e saranno piazzate solo quando tutte le altre sono esaurite, dando dei punti bonus.

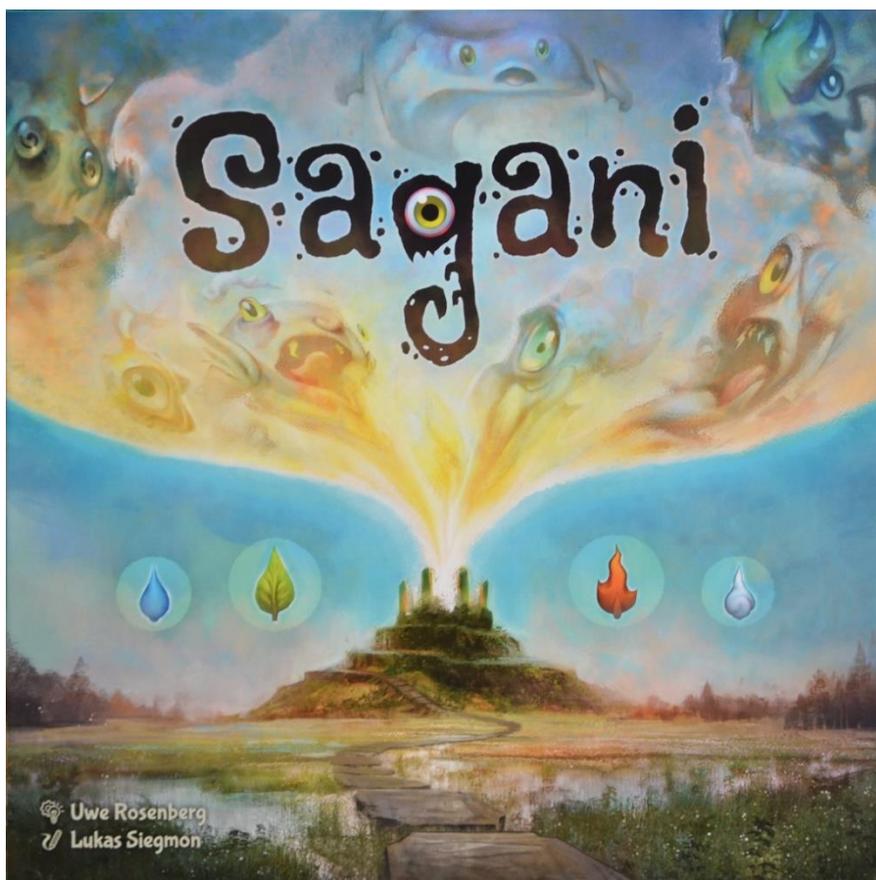


Foto 9 – La scatola di Sagani.

## Commento finale

**Sagani** è un gioco abbastanza semplice e rapido da poter essere praticato davvero con tutti e spendendo pochissimi minuti per le spiegazioni, dato che è molto intuitivo con quelle frecce colorate. Tuttavia non è da sottovalutare, soprattutto fra giocatori abituali, perché solo giocando molto attentamente si potranno raggiungere dei punteggi interessanti. Pur essendo originale, nella sua peculiare meccanica, non abbiamo potuto non notare una qualche affinità col recente Nova Luna dello stesso autore, che abbiamo già recensito ([link](#)). Entrambi sono giochi di posizionamento tessere riusciti, divertenti e piuttosto immediati.

Data l'aleatorietà dell'uscita delle tessere non sarà mai possibile pensare ad un qualsiasi tipo di strategia, ma occorrerà un buon "occhio" ma soprattutto nessuna fretta: quindi provate pure le tessere rimaste a disposizione per trovare la posizione migliore in base al numero ed al colore delle frecce: poi se non trovate la soluzione perfetta... accontentatevi!

L'unico "difetto" a cui possiamo accennare è la difficoltà di far competere allo stesso tavolo persone già esperte e neofiti: Un "occhio" bene allenato infatti vede subito le opportunità di ogni nuova tessera e, anche nei momenti di crisi, riesce a trovare la soluzione "meno peggio", mantenendo sempre una sufficiente scorta di gettoni.

Quindi lo... scontro con giocatori alle prime armi sarebbe impari (anche perché i neofiti tendono a usare troppi gettoni all'inizio trovandosi poi spiazzati quando servirebbero veramente). Il gioco è una specie di "puzzle" divertente ed è piaciuto a quasi tutte le nostre... cavie.