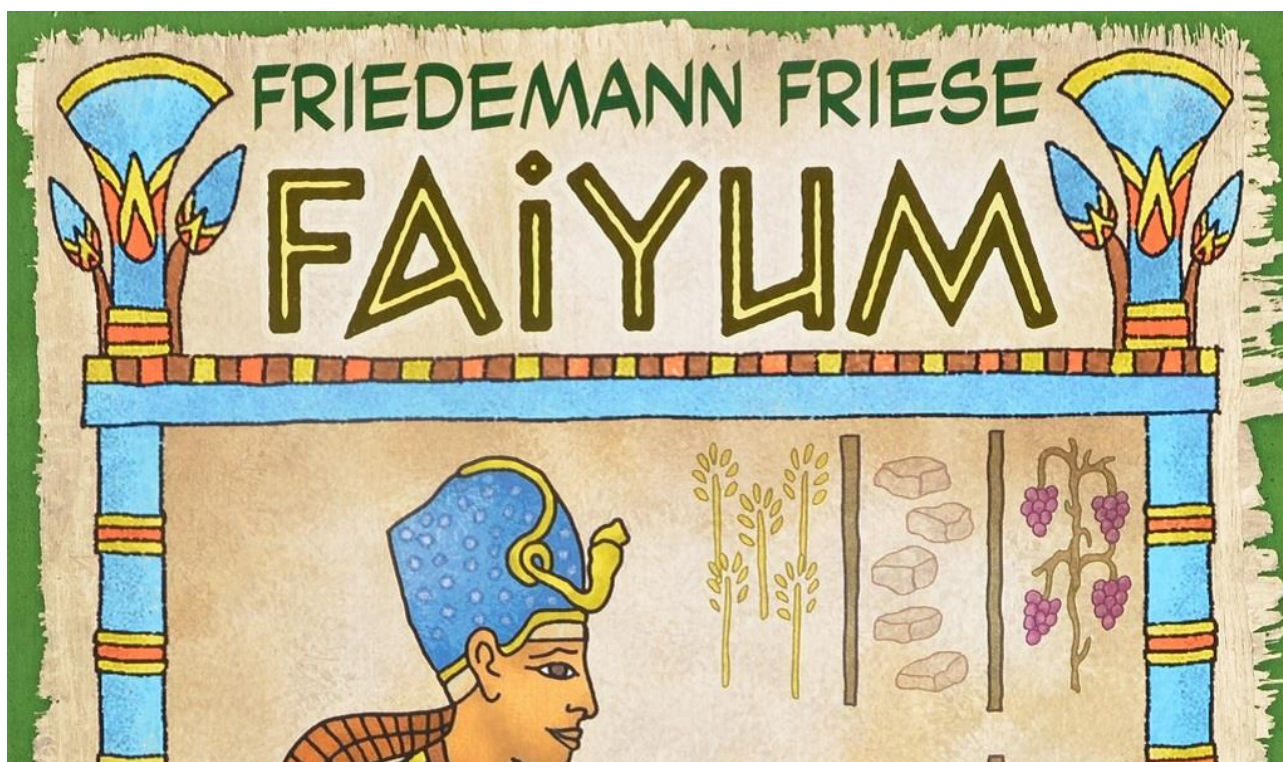


FAIYUM

Un grande piano di bonifica del Faraone Amenemhet III



Introduzione

Friedemann Friese è conosciuto nel nostro “Piccolo Mondo” soprattutto per Power Grid (“Alta Tensione” in italiano) e le sue estensioni: così quando si è sparsa la voce che nel suo prossimo gioco aveva ripreso la stessa meccanica del “mercato” ci siamo precipitati ad acquistare **Faiyum** non appena è stato pubblicato... ed effettivamente abbiamo trovato quanto anticipato, accoppiato però ad un meccanismo di gioco delle carte chiaramente ispirato a quello di Concordia (di Mac Gerdts).

Purtroppo il nostro amico “dai capelli verdi” non ha perso la cattiva abitudine di pubblicare dei giochi dalla grafica davvero al limite del decente (per i tempi moderni) ed anche **Faiyum** (dedicato a 1-5 giocatori da 12 anni in su esperti e disponibili ad investire 120-150 minuti del loro tempo) non fa eccezione.



Foto 1 – I Componenti.

Il “Faiyum”, per i più curiosi, era una regione situata all’interno del Delta del Nilo, paludosa e piena di coccodrilli: circa 4.000 anni fa il Faraone Amenmhet III° decise di bonificare quest’area e fece costruire un canale di scolo per far defluire le acque stagnanti, inviando in seguito centinaia di coloni a lavorare la terra per produrre soprattutto grano e vino.

Unboxing

La scatola di **Faiyum** ha lo stesso formato della maggior parte dei giochi di Friese (e della sua casa editrice, la 2F-Spiele) e contiene una discreta quantità di materiali, partendo proprio dal tabellone che riproduce la zona da bonificare, sulla quale è stata sovrapposta una griglia di esagoni: essi servono a facilitare la posa dei lavoratori, la costruzione delle strade e dei villaggi, ecc.



Foto 2 – Il tabellone di Faiyum: come potete vedere la 2F-Spiele non si è certo sprecata nella scelta grafica...

Nella foto qui sopra sono facilmente riconoscibili cinque diversi tipi di territorio: gli esagoni gialli rappresentano le zone in cui coltivare il grano; i rosa servono per l'uva; i grigi rappresentano il territorio senza paludi da cui sarà possibile estrarre pietra per le costruzioni; i marroni sono gli spazi su cui si costruiranno aree "artigianali"; il rosso indica l'area del primo insediamento (colonia). Sulla sinistra del tabellone vediamo otto caselle dedicate al "mercato" delle carte (ma solo le prime quattro, quelle più in basso nella foto, sono disponibili per l'acquisto), mentre al centro vediamo il tracciato dei Punti Prestigio che servono a determinare il vincitore.

Abbiamo poi un mazzo di 106 carte (il vero "cuore" di **Faiyum**) con 25 di "base" (5 set uguali di 5 carte, uno per giocatore), 53 carte numerate (con soli numeri "pari"), e 13 colorate di giallo che costituiscono le carte di fine partite (come vedremo nella descrizione). Infine ci sono alcune carte riassuntive o per il gioco in solitario e decine di "risorse" di legno colorato (uva, grano, pietra, pesci, coccodrilli, lavoratori, colonie, città, strade, ecc.) e di tessere "denaro" (valore 1-5-10).

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver mescolato accuratamente il mazzo delle carte (tenendo da parte quelle gialle) se ne posano 8 in tavola, mettendole in ordine numerico dalla più bassa (prima casella del tabellone) alla più alta (ottava casella).



Foto 3 – Il tavolo pronto per una partita con cinque giocatori.

Dopo aver mescolato accuratamente il mazzo delle carte (tenendo da parte quelle gialle) se ne posano 8 in tavola, mettendole in ordine numerico dalla più bassa (prima casella del tabellone) alla più alta (ottava casella).

Come abbiamo anticipato, solo le prime quattro saranno però disponibili per l'acquisto e su ognuna di esse viene posata una tessera "Sconto -1" (rossa) che permetterà di acquistarle pagandole una moneta in meno di quanto indicato sotto alla sua casella (i prezzi variano da 3 a 7 monete).

Si mette poi un cocodrillo su ognuna delle caselle rosa e gialle (ad indicare che si tratta ancora di zone paludose NON bonificate), un disco rosso (colonia) sull'esagono rosso ed un ponte (barretta marrone) a cavallo del fiume, nella parte bassa del tabellone.

Ogni giocatore riceve un set con le 5 carte "Base", un sommario e 3-5 monete (a seconda della sua posizione nel turno). Ora è davvero tutto pronto per iniziare la partita!

Il Gioco

La sequenza di gioco di **Faiyum** è semplicissima, dato che ogni giocatore può effettuare una sola azione scegliendo fra:

- (1) – Giocare una carta su una "pila davanti a sé ed eseguire la relativa azione (come a Concordia);
- (2) – Comprare una carta dal mercato (come a Power Grid, ma senza asta);
- (3) – Effettuare la fase di "Amministrazione" per recuperare le sue carte;

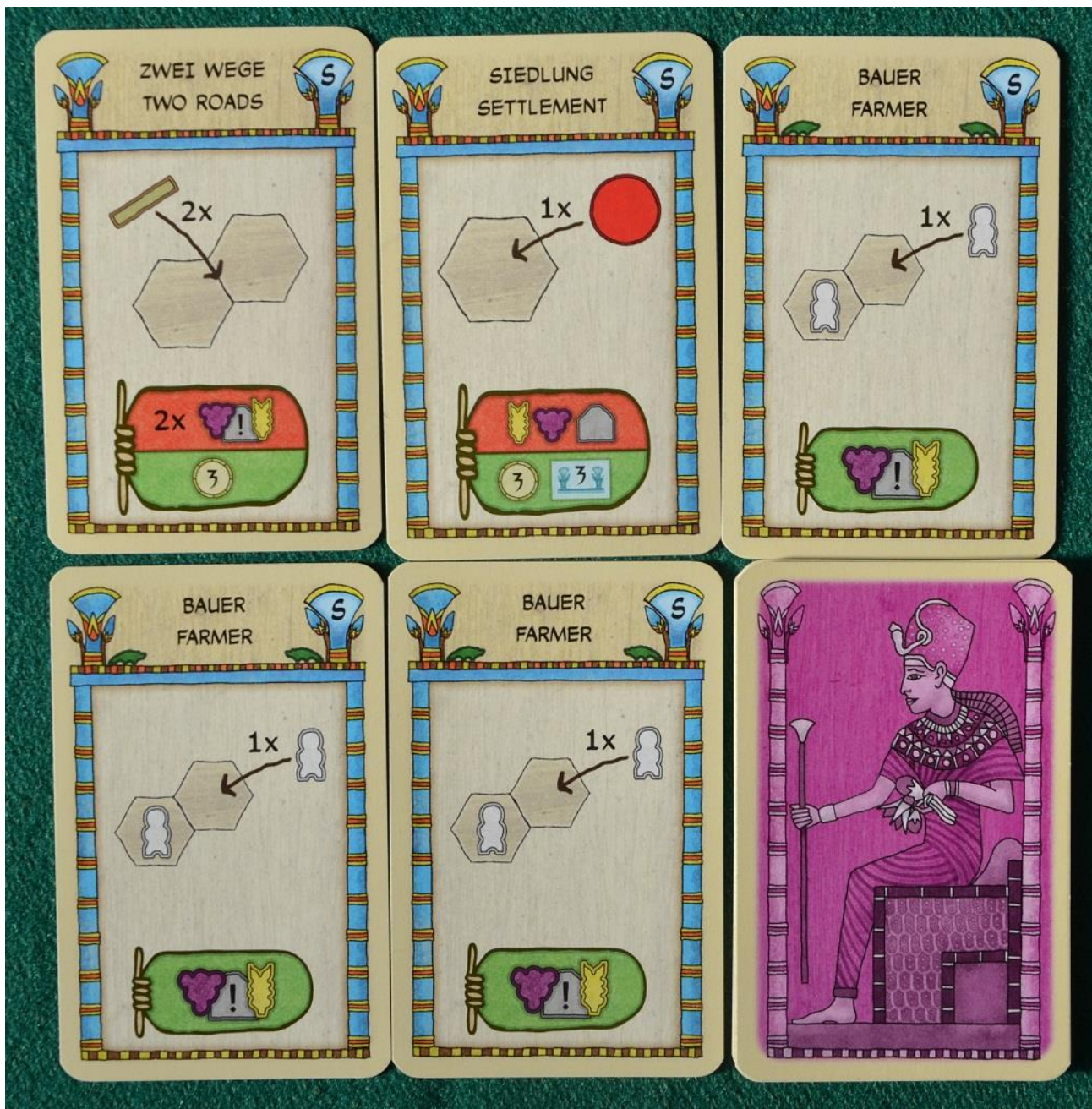


Foto 4 – Le carte iniziali dei giocatori.

Come abbiamo anticipato tutti i giocatori partono con cinque carte "base" (le vedete nella Foto 4 qui sopra), ma tutte hanno poi la stessa "struttura": un numero in alto a destra (per le carte iniziali c'è una "S" di Start), un nome, un'immagine che rappresenta l'azione consentita, un costo (icone su fondo rosso, ma non in tutte le carte) e un "beneficio" (icone su fondo verde).

Le due carte in basso nella foto, per esempio, rappresentano dei contadini o degli operai che fanno guadagnare al giocatore una risorsa in base al colore dell'esagono in cui vengono posati (uva su esagoni rosa, grano su quelli gialli e roccia su quelli grigi). Se poi l'esagono scelto contiene un coccodrillo il giocatore lo elimina e, oltre alla risorsa, incassa una moneta. Da notare che questi "lavoratori" devono essere posati in esagoni adiacenti ad un altro lavoratore già in campo (ricordate questa regola negli esempi che seguiranno).

La carta in alto a sinistra dice invece che si possono posare sul tabellone due strade, pagando per ognuna di esse una risorsa corrispondente ad uno dei terreni collegati (esse vengono infatti costruite

su un lato di esagono): in cambio si otterranno 3 Punti Prestigio (PP). La carta in alto al centro indica invece che si può costruire una nuova colonia (disco rosso) da posare ad almeno due esagoni di distanza da una già esistente, e comunque su un terreno già bonificato (cioè senza coccodrilli).

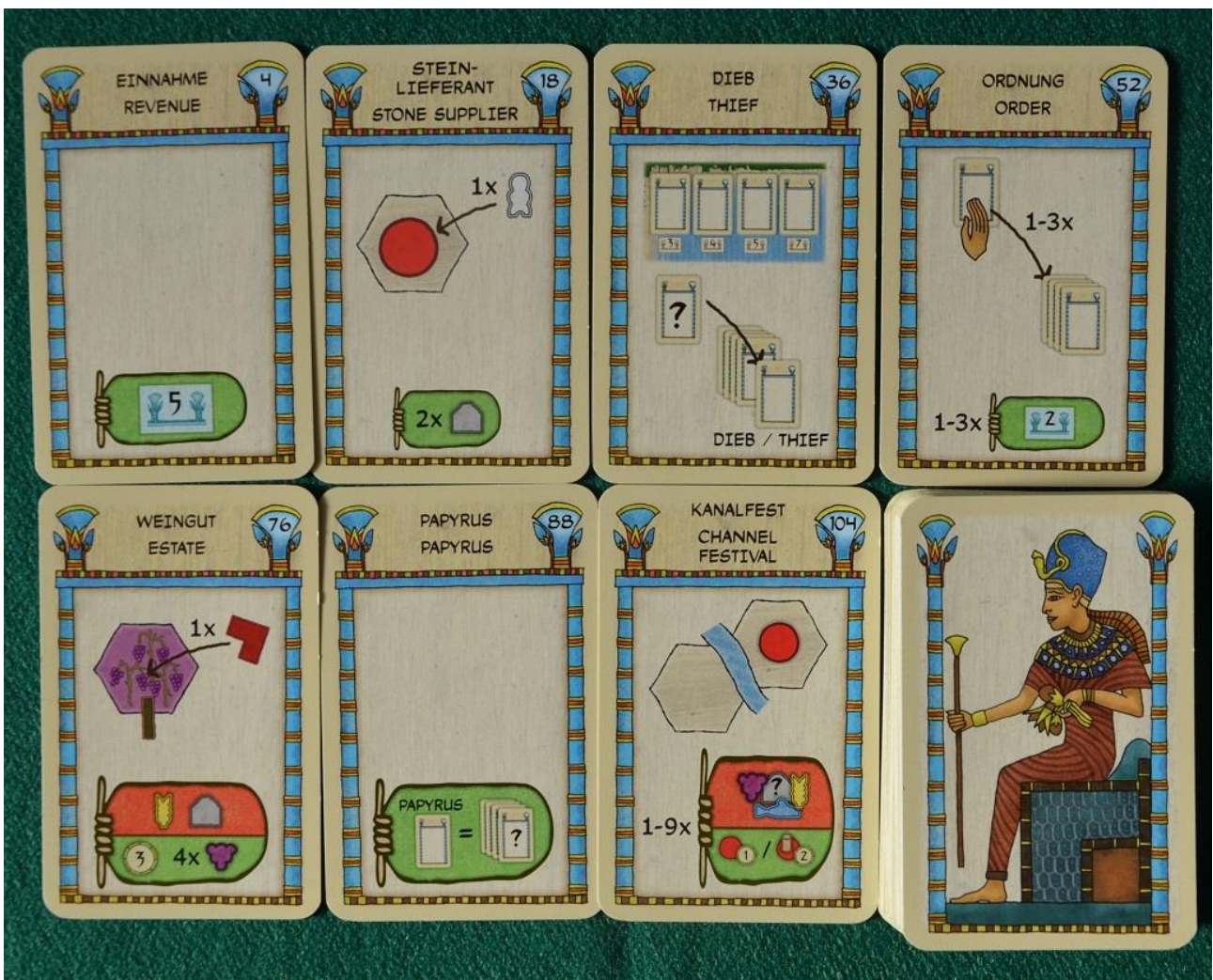


Foto 5 – Un esempio di carte "standard".

La Foto 5 ci mostra qualche esempio di carte standard: come vedete hanno tutte e soltanto dei numeri "pari" perché l'autore si è riservato la possibilità di pubblicare in seguito qualche espansione usando i dispari. In ogni caso più il numero è alto e maggiore è il "bonus" offerto dalla carta, ma è anche più alta la probabilità che quella carta non arrivi tanto presto sul mercato.

Ogni volta che viene acquistata una carta, infatti, viene subito rimpiazzata da un'altra del mazzo che deve essere posizionata in ordine numerico, spostando eventualmente quelle già sul tabellone. Così se sul tavolo ci sono 4, 35 e 88 e si pesca la 24, essa verrà posta al secondo posto, spostando la 35 e la 88 verso destra.

Molte delle carte "standard" di **Faiyum** rappresentano azioni più potenti di quelle "base" (con "guadagni" in soldi e PP via via crescenti) e quindi permettono di mettere da parte quelle più vecchie in modo da snellire il proprio gioco.

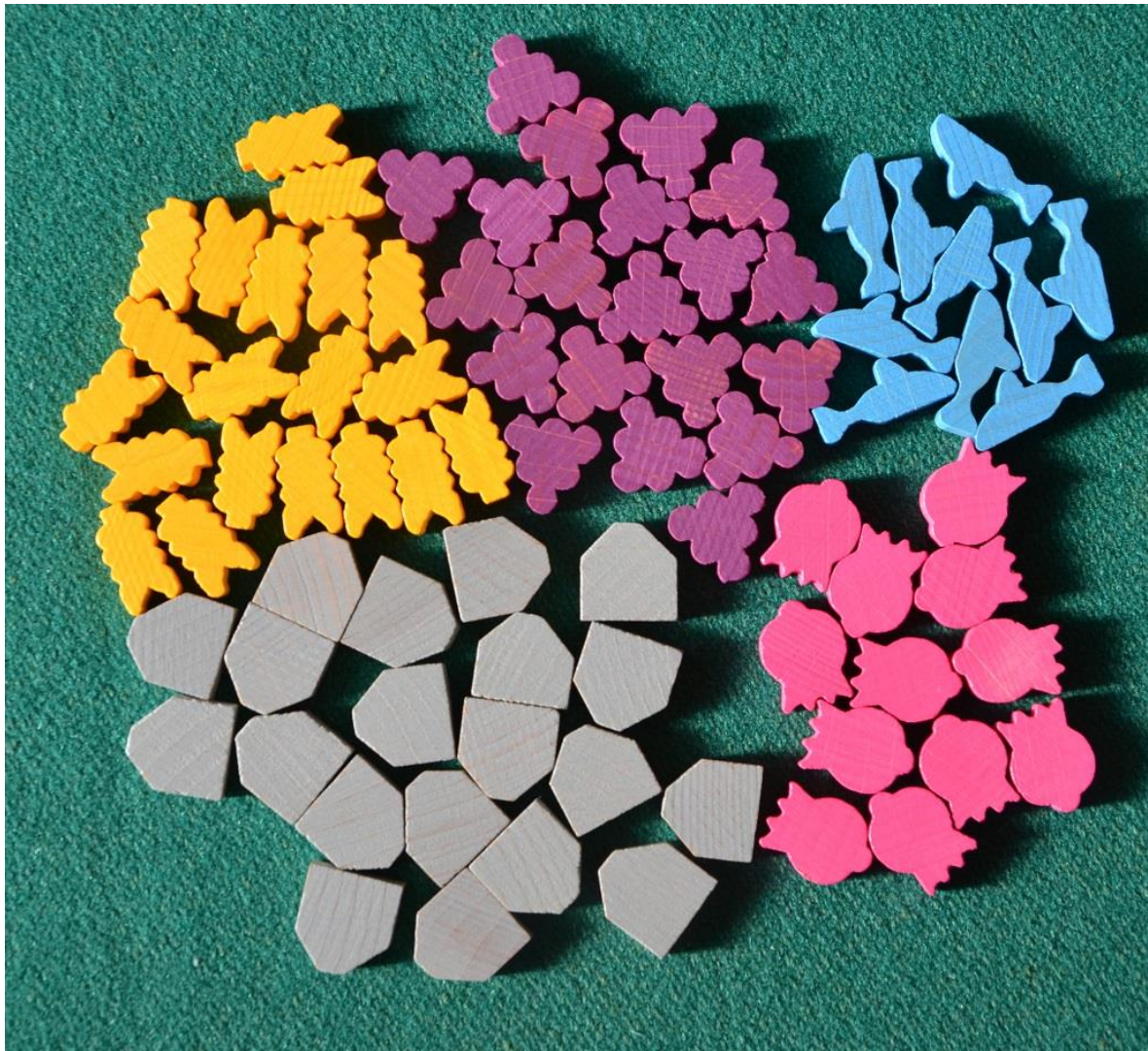


Foto 6 – Le risorse disponibili: da notare che le “rose” ed i “pesci” si ottengono soltanto con certe carte. Le prime funzionano come veri e propri Jolly, mentre i secondi servono per attivare carte importanti.

In generale nella prima parte della partita bisogna assicurarsi una piccola riserva di risorse e denaro (andando quindi a mettere i lavoratori sugli esagoni con un coccodrillo) per poter poi acquistare carte più potenti. Si passa quindi alla posa di nuovi insediamenti (per ottenere PP o altre risorse) ed alla costruzione di strade per collegarli: ogni nuovo collegamento infatti, oltre ai PP indicati sulla carta, aggiunge 1 PP extra

Quando un giocatore non ha più carte in mano (oppure quando ritiene che sia il momento di ristabilire una mano più potente) arriva il momento di effettuare la “Fase Amministrativa” di **Faiyum**, da eseguire nel seguente ordine:

- (1) – Incassare 3 monete (se non si hanno più carte in mano) oppure 3 monete meno il numero di carte in mano;
- (2) – Rimuovere 0-2 lavoratori dal tabellone, incassando una moneta per ciascuno di essi;
- (3) – Prendere “gratuitamente” fino a tre carte dalla pila degli scarti, pescandole però nell’ordine esatto in cui si trovano e senza saltarne nessuna;

(4) – Prendere altre carte dalla pila degli scarti, pagando una moneta per ciascuna di esse.



Foto 7 – I tre tipi di tessere “Moneta” e le tessere “Sconto” (rosse).

A questo punto si interviene anche nel riquadro degli acquisti: per prima cosa si rimuovono 1-2 carte (in base al numero dei partecipanti) scegliendo quelle col valore più basso; poi si piazza una tessera “Sconto” su ognuna delle carte rimaste; infine si pescano 1-2 carte dal mazzo (per rimpiazzare quelle eliminate) e si posano al loro posto (ricordando sempre che devono seguire l’ordine numerico, eventualmente spostando quelle di valore più alto).

La partita riprende allora con il giocatore successivo e si procede in questo modo fino a che non si esaurisce il mazzo delle carte standard. Ed è a questo punto che entrano in gioco le carte gialle (il cui mazzetto era stato opportunamente preparato ad inizio partita, sempre in base al numero dei giocatori).

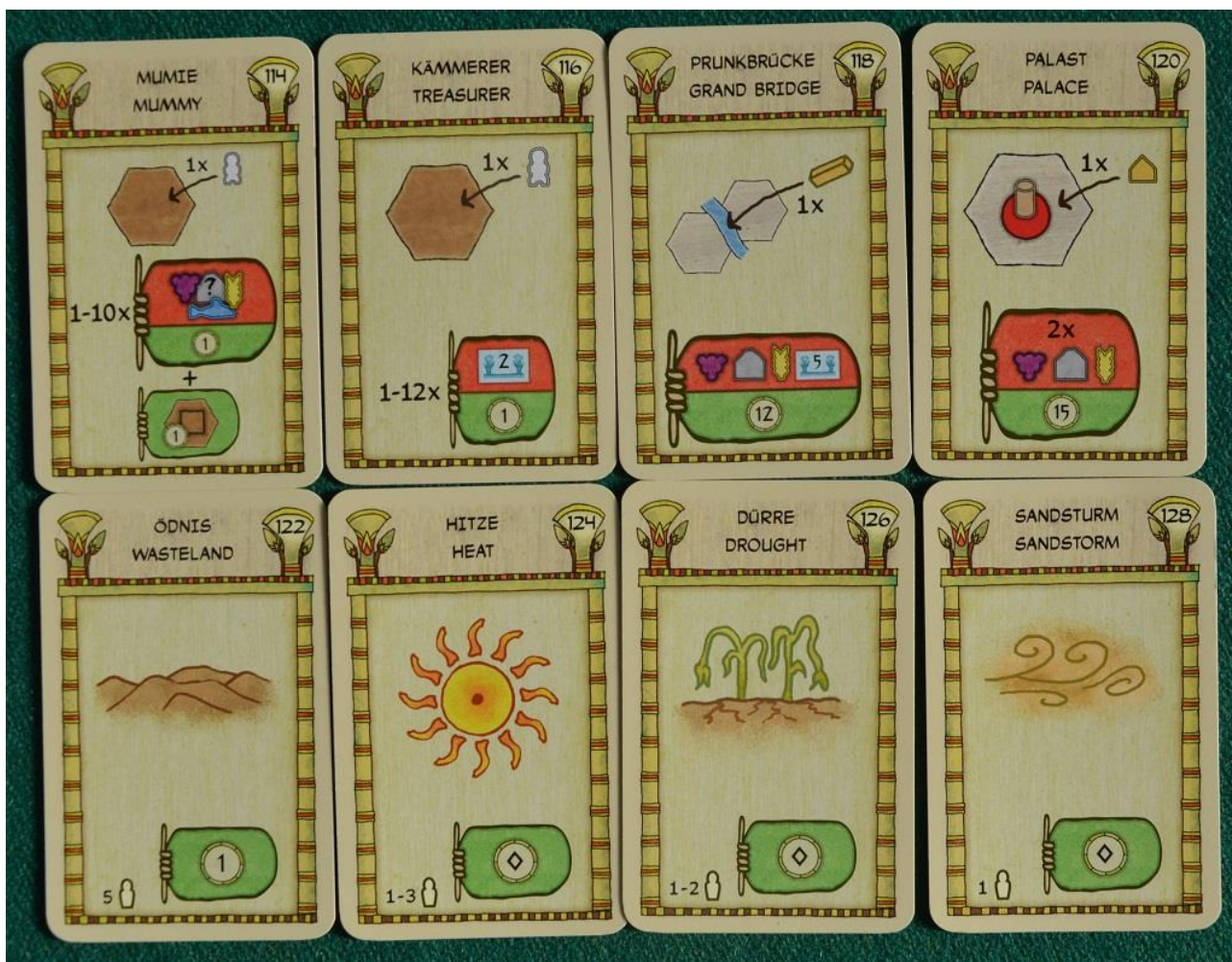


Foto 8 – Le carte “gialle” sono di due tipi: “regolari” e “calamità”.

In questo mazzo ci sono due tipi di carte:

- (a) – Quelle “speciali”, che offrono ulteriori vantaggi o azioni (ne vedete alcune nella fila in alto della Foto 8);
- (b) – Le “calamità”, che hanno i numeri più alti e che quindi non passeranno mai nella zona degli acquisti, ma potranno essere acquisite gratuitamente per finire la propria partita ed incassare un certo numero di punti (variabile da 0 a 10 PP). Ne vedete alcune nella fila in basso della Foto 8.

La partita a **Faiyum** continua ora con le stesse modalità ma con una importante modifica: non è più possibile effettuare la “Fase Amministrativa”.

Si eseguono regolarmente le solite azioni o si comprano carte per sfruttare tutte le risorse e/o le combinazioni della propria mano, ma prima o poi non ci sarà più nulla da giocare e bisognerà prendere una carta “calamità”, chiudendo così la propria partita (mentre gli altri andranno avanti ad esaurimento).

Quando tutte le calamità sono state assegnate si dichiara vincitore chi ha il punteggio più alto o, a parità, chi ha più risorse e monete nella sua riserva.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 9 – I segnalini segnapunti dei giocatori.

La prima cosa da tenere a mente è quella di evitare di disperdere il “capitale” (monete e risorse) cercando di comprare tutte le carte che sarà possibile arraffare: quasi certamente a chi agisce in questo modo verrà preclusa ogni possibilità di vittoria, salvo casi estremamente “fortunati”. Per vincere a **Faiyum** (o più semplicemente per godersi al meglio il gioco) occorre infatti adattare la propria strategia agli acquisti iniziali e continuare poi sulla strada intrapresa, limitandosi ad acquistare le carte che, in un modo o nell’altro, possono aiutare ad accelerare i guadagni.

Così all’inizio un’ottima idea potrebbe essere quella di acquistare le carte 8-10-14-16-18 che raddoppiano il raccolto (e quindi permettono di eliminare dal gioco attivo quelle “base” dello stesso tipo), mentre le 66-68-70 lo fanno addirittura triplicare; chi prende invece le carte 2-42 riceve 1-2 rose che, come abbiamo già accennato sono dei veri e propri “Jolly” e possono dunque sostituire qualunque tipo di risorsa, dando a chi ha queste carte la possibilità di acquisire in seguito carte importanti; poi ci sono 44-46-48 che in cambio di 2 risorse fanno guadagnare 3 PP e 3 risorse uguali, una combinazione davvero ottimale, soprattutto se combinata con altre carte in mano che richiedono proprio “quella” risorsa per dare PP o altri vantaggi; ecc.



Foto 10 - Le monete del gioco.

Come in tutti giochi di questo tipo, anche in **Faiyum** il denaro è molto importante, soprattutto quando arriva il momento di acquistare una carta fondamentale per il vostro gioco e per la quale sarete costretti a sborsare più soldi del previsto onde evitare che possa essere presa dagli avversari. Accumulare una piccola scorta con i cocodrilli certamente non basta, quindi bisogna riuscire ad ottenere qualche carta che dia un po' di monete: la 12, per esempio, permette di eliminare definitivamente una delle proprie carte in cambio di 3 monete ed è perfetta, dopo i primi turni, per togliere dal mazzo carte "base" quando si hanno quelli "potenziate"; con la 34 si possono sacrificare 1-3 PP per ottenere 4-12 monete, ed è eccellente se possiamo riguadagnare con altre carte i PP spesi; la 60 e la 62 fanno guadagnare monete eliminando dei lavoratori dal tabellone; la 98, la 100 e la 102 (fornaio, vignaiolo e muratore) in cambio di 1 risorsa danno 2 PP e 5 monete; ecc.

Infine tenete bene d'occhio le carte che offrono sostanziosi aumenti di PP, soprattutto se aggiungono anche qualche risorsa o un po' di denaro, come le tre appena viste oppure come la 32, per esempio, che è forte se in combo con la 42 (o la 2) perché fa guadagnare 3-6 PP in cambio di 1-2 rose; la 40 e l'84 assegnano 5-6 PP e 2 monete se si costruisce una città; 74-76-78 offrono 3 PP e 4 risorse in cambio di due risorse diverse; la 94 (banchetto) in cambio di risorse e soldi assegna 8 PP; ecc.

Ma soprattutto non dimenticate di controllare regolarmente il mazzo delle carte ancora disponibili quando si avvicina la fine: quando sta per esaurirsi è bene quindi effettuare la fase Amministrativa e recuperare il maggior numero di carte dalla pila degli scarti.



Foto 11 – La scatola di Faiyum.

Da quanto abbiamo detto sopra si deduce che è davvero importante “costruirsi” una mano che permetta di giocare in “combo”: uso “A” per ottenere risorse che spendo con “B” per piazzare lavoratori o edifici ed ottenere infine con “C” un bel gruzzolo di PP (e/o di soldi). Poi riprendo in mano le carte con l’azione Amministrativa e ricomincio il gioco. Facile a dirsi, ovviamente, ma un po’ più complicato a farsi, non solo perché le carte necessarie potrebbero apparire molto tardi, ma anche e soprattutto perché la “concorrenza” starà sempre all’erta e cercherà di non lasciarvi prendere carte importanti senza tentare azioni di disturbo.

Purtroppo non abbiamo ancora provato il gioco in solitario, soprattutto perché ad ogni richiesta di giocatori abbiamo potuto riempire sempre il tavolo, segno del “consenso” che ha saputo suscitare.

Non possiamo quindi fare alcun commento su questa modalità anche se, come abbiamo già detto varie volte, siamo abbastanza “contrari” a giocare da soli quando ci sono tanti amici disponibili.

Tuttavia la maggior parte delle case editrici ormai chiedono ai loro autori di includere nelle regole un capitolo sul gioco in solitario, segno che si tratta di una cosa molto apprezzata.

Commento finale

Faiyum è un ottimo gioco di strategia e Friese ha saputo utilizzare con intelligenza meccaniche esistenti per creare qualcosa di diverso e dinamico. La regola sul “mercato” è molto simile a quello di Power Grid (di cui era davvero il punto cruciale) e anche in questo caso si tratta di una fase importantissima e che genera la maggior parte delle scelte di ogni turno (mi “accontento” e prendo X prima che me lo porti via qualcun altro o aspetto il prossimo turno sperando che nel frattempo sia “scesa” anche “Y” fra le prime quattro?).

Tuttavia è nel gioco delle carte che **Faiyum** si distacca nettamente dal predecessore: chi conosce “Concordia” troverà parecchie similitudini, a partire proprio dall’esecuzione dell’azione indicata sulla carta per arrivare al recupero delle carte in mano prelevandole dai propri scarti. Ma anche qui Friese ha aggiunto quel “quid” che rende il gioco diverso, costringendo i partecipanti a fare delle scelte sul come e sul quando calare ogni carta e soprattutto in che ordine, cosa importantissima nella successiva fase di recupero (Amministrazione): a differenza di Concordia qui infatti solo le prime tre carte dello scarto possono essere riprese in mano “automaticamente”, mentre le altre si devono pagare.

In definitiva si tratta di un ottimo gioco, a parere nostro e degli amici che lo hanno testato: se poi la grafica fosse un po’ più consona... avrebbe voti ancora più alti.