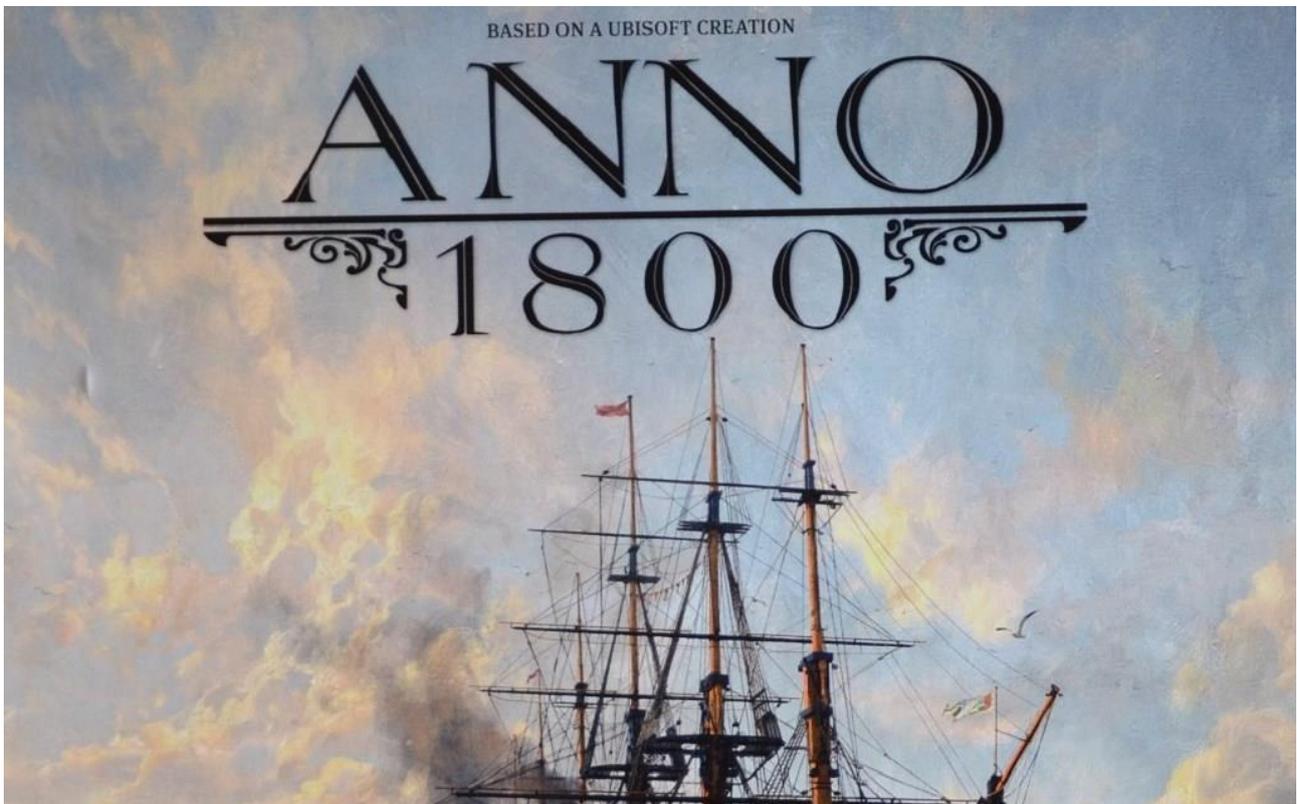


ANNO 1800

Sviluppo industriale e commerciale della vostra isola... dal monitor al tavolo



Introduzione

“Anno” è il nome dato ad una serie di videogames pubblicati da Ubisoft a partire dal 1998: purtroppo chi scrive non è un appassionato e quindi non ha la minima idea di come siano stati realizzati né di come funzioni l’interfaccia, per cui nella recensione che segue non troverete alcun riferimento o confronto con il gioco “informatico”.

Forte del successo ottenuto, il nome **Anno 1800** è stato comunque confermato anche al gioco da tavolo della Kosmos (pubblicato in Italia da Giochi Uniti) e firmato da un “grande” del nostro piccolo mondo ludico: Martin Wallace, autore di tanti piccoli capolavori (Age of Steam, Pochi acri di neve, Princes of the Renaissance, Brass, ecc.). Il videogame omonimo fu pubblicato nel 2019 e il gioco da tavolo uscì l’anno successivo: dedicato a giocatori esperti e con una durata di circa 120 minuti (in quattro) sfrutta la grafica e gli obiettivi del “fratello” informatico ma, secondo quanto dichiarato da lui stesso, Wallace non ha neppure tentato l’impossibile compito di “copiarlo”.

Il risultato è un gioco di ampio respiro in cui i partecipanti entrano nella parte di imprenditori di una grande isola che cercano la... rivoluzione industriale ed il commercio con il Vecchio ed il Nuovo Mondo per arricchirsi il più possibile, portando nel contempo anche benessere e prosperità alla popolazione. Mettendo da parte ogni giustificazione tematica, qui di seguito abbiamo provato a darvi un’idea delle meccaniche utilizzate e qualche consiglio per le prime partite.

Unboxing

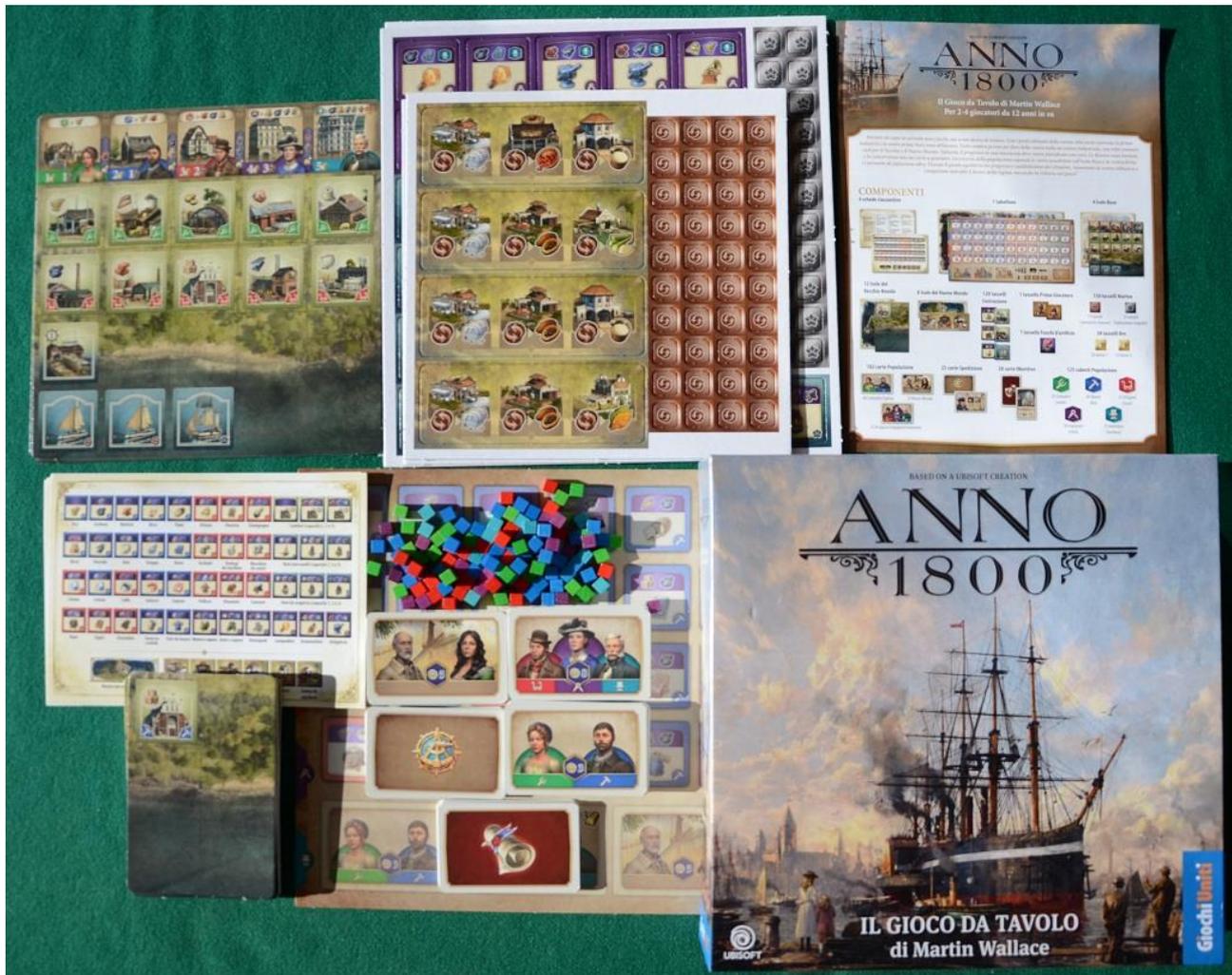


Foto 1 – I componenti.

Nel momento in cui si prende in mano la scatola di **Anno 1800** ci si rende conto che si tratta di qualcosa “di peso”, ed infatti dopo aver tolto il coperchio possiamo verificare che l’interno è ben riempito, con sei fustelle di grande formato e spessore consistente, da cui dovremo estrarre decine di tessere, mentre tutto il resto è composto da mazzi di carte (144 in totale) e cubetti “Lavoratore” (125 in cinque colori).

Serve un’oretta per estrarre tessere e segnalini dalle fustelle, per cui vi suggeriamo di fare questo lavoro con calma, utilizzando un buon cutter per evitare di rovinare i componenti di cartone. Ancora più importante è invece la necessità di dividere i componenti riponendoli in sacchetti “per tipo”: Cantieri navali, Navi, Industrie blu, rosse, viola, gettoni “commercio” ed “esplorazione”, tessere “Oro”, ecc. Questo vi semplificherà enormemente la vita al momento del setup.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Esempio di un tavolo preparato per quattro giocatori.

La preparazione del tavolo per una partita ad **Anno 1800** è un'operazione abbastanza laboriosa, per questo vi consigliamo di farlo prima che arrivino gli amici, in modo da entrare subito nel vivo del gioco. Come potete vedere nella foto 2 si tratta di riempire il tabellone con coppie di tessere Industria (blu, verde e viola) e di aggiungere poi i “Cantieri Navali” e le “Navi”: tutto in spazi ben precisi perché la posizione sul tabellone facilita in seguito il gioco e guida le scelte.

Sempre sul tabellone trovano posto le carte “Popolazione”, “Nuovo Mondo” ed “Esplorazione” (di cui parleremo fra poco), mentre al di sopra verranno posizionate cinque carte “Obiettivo” (prese a caso da un mazzo di 20) e le tessere “ampliamento”.

Avrete probabilmente notato nella foto che abbiamo usato un tavolo piuttosto grande, ma vi anticipiamo che in realtà la superficie occupata dai giocatori a fine partita sarà il doppio di quella che vedete, per cui tenetevi un certo spazio “di riserva”.



Foto 3 – La plancia dei giocatori è divisa in tre zone: in alto i vari tipi di lavoratore, al centro la parte centrale dell’isola con le fattorie e le industrie di base, in basso la costa ed il porto.

I giocatori di **Anno 1800** ricevono una grande plancia quadrata che rappresenta la loro “Isola”: su di essa è stata sovrapposta una griglia di 5x5 quadrati, con la fila più in alto che serve per ospitare i lavoratori (contadini, operai, artigiani, ingegneri e Investitori, ognuno in una diversa abitazione); la seconda fila mostra invece delle case coloniche con diverse produzioni (legno, grano, patate, maiali e lana); sulla terza ci sono le prime aziende artigianali dell’isola (per ottenere carbone, mattoni, merci varie, trafilati metallici e stoffa per velature); la quarta ci mostra la costa con un cantiere navale già operativo; la quinta invece rappresenta il mare con tre navi ancorate (due mercantili ed una per l’esplorazione).

I materiali sono tutti di ottima fattura e se i giocatori fanno un po’ di attenzione a non spostare le pile quando prelevano le tessere dal tabellone non ci saranno problemi neppure nel loro uso.

Il Gioco

Prima di iniziare la partita i giocatori ricevono i seguenti materiali: 4 contadini (cubetti verdi), 3 operai (blu), 2 artigiani (rossi), 7 carte Contadino/Operaio (verde/blu), 2 carte Artigiano (rosso/viola/azzurro), due gettoni “Commercio” (uno per nave) ed uno “Esplorazione” (per la terza nave).



Foto 4 - Ecco come si presenta la postazione di un giocatore ad inizio partita.

In **Anno 1800** non ci sono segnalini per le risorse: quando un giocatore ha bisogno di “qualcosa” deve mandare i suoi lavoratori su alcune caselle libere delle tessere in suo possesso (tenendo però conto del fatto che ogni tessera ha solo 2 postazioni per i lavoratori) ed “immediatamente” usare quello che produce per effettuare un acquisto. Se, per esempio, vogliamo acquistare una tessera “Pane”, dovremo usare un cubetto verde sulla fattoria che produce “Grano” ed uno rosso sulla casella “Carbone” della nostra plancia; per creare un’azienda produttrice di “Salsicce” dovremo mandare un lavoratore verde sull’azienda agricola che alleva “Suini” ed uno rosso su quella del “Carbone”; ecc.

A turno i giocatori eseguono una delle seguenti azioni:

(1) – **Costruzione**: i lavoratori (cubetti) ancora disponibili vengono piazzati sulle tessere che producono le risorse necessarie all’acquisto, poi la nuova tessera verrà posizionata in una casella libera della plancia personale e girata sul lato “produzione”;



Foto 5 – Esempio di carte Popolazione verde/blu per Contadini e Operai.

(2) – Giocare Carte Popolazione: ognuna di esse può essere posta in tavola “pagando” le risorse disegnate nella parte alta: il giocatore prende allora quanto indicato al centro e poi mette da parte la carta perché gli darà dei Punti Vittoria (PV) a fine partita (3PV per le carte verdi/blu e 8 PV per rosso/viola/azzurro, molto più difficili da realizzare). Così la prima carta in alto a sinistra della Foto 5, per esempio, costerà un vestito ed un barattolo alimentare e darà in cambio un cubetto ingegnere (e 3 PV a fine partita);

(3) – Cambiare carte: se il giocatore non è soddisfatto delle carte che ha ricevuto può scartarne fino a tre (mettendole sotto i relativi mazzi popolazione) e pescarne altrettante;

(4) – Ingaggiare nuovi Lavoratori: pagando le risorse appropriate si possono ottenere nuovi cubetti e per ognuno di essi si riceve anche una carta Popolazione del colore giusto (verde/blu oppure rosso/viola/azzurro);

(5) – Promuovere i propri Lavoratori: pagando le risorse appropriate i giocatori possono fare avanzare 1-3 cubetti, trasformando i colori di quelli “promossi”: se, per esempio si spostano 2 verdi ed un blu di una casella si otterranno 2 blu ed un rosso, ecc.;



Foto 6 – Le plance Vecchio Mondo, ognuna con un suo Bonus.

(6) – Prendere una plancia “Isola del Vecchio Mondo”: ognuna di esse fornisce quattro nuove caselle di terra, due di costa e due di mare, oltre ad un bonus (lavoratori, navi, carte “Spedizione”, ecc.): la prima plancia acquistata costa solo 1 gettone “Esplorazione” e quindi può essere presa fin dall’inizio, ma quelle successive costano 2-3-4 gettoni e potranno quindi essere acquistate solo costruendo nuove navi da esplorazione;

(7) – Prendere una plancia “Isola del Nuovo Mondo”: ognuna di esse fornisce tre diverse piantagioni “esotiche” (caffè, canna da zucchero, tabacco, gomma, ecc.) e può essere utilizzata solo dal suo possessore. Inoltre con ogni plancia si prendono anche tre carte Personaggi del Nuovo Mondo che, come le altre, se soddisfatte assegnano un bonus immediato (e 5 PV a fine partita);

(8) – Prendere carte Spedizione: Spendendo 2 gettoni “Esplorazione” si possono acquistare 1-3 carte di questo tipo, ognuna delle quali mostra un animale (da consegnare agli zoo) e un oggetto antico (per i musei): a fine partita i giocatori guadagnano 1-3 PV extra “coprendo” ogni icona con un cubetto del colore indicato.



Foto 7 – Esempio di carte Spedizione.

(9) – Giornata di festa: Con questa azione il giocatore rinuncia a giocare per quel turno ma riporta tutti i suoi lavoratori nelle rispettive case ed i gettoni “Commercio” ed “Esplorazione” sulle navi.

Piano piano i giocatori di **Anno 1800** acquistano nuove tessere i cui prodotti serviranno per fare ulteriori acquisti, sempre più complessi e redditizi: alcuni dei più importanti richiedono anche il “sacrificio” temporaneo di qualche cubetto viola (ingegneri) o azzurro (imprenditori) per dare in cambio il... top del mercato.



Foto 8 – Esempio di tessere Industria Viola, le più importanti.

La partita termina quando un giocatore gioca la sua ultima carta Popolazione, guadagnandosi una tessera bonus “Fuochi di Artificio” che vale 7 PV: si arriva comunque a fine turno e se ne esegue un altro (l’ultimo), poi si passa al conteggio dei punti. Per prima cosa si sommano i PV di tutte le carte Popolazione, sapendo che quelle verdi/blu valgono 3 PV e quelle rosso/viola/azzurro 8 PV: a queste si aggiungono i 5 PV di tutte le carte Nuovo Mondo risolte e delle carte Spedizione (ma solo per le icone coperte da un cubetto del colore appropriato); infine si guadagna 1 PV ogni tre gettoni “Oro” posseduti.



Foto 9 – Esempio di carte “Obiettivo”.

Infine bisogna esaminare le carte “Obiettivo”, confrontandole con quanto costruito da ogni giocatore. In ogni partita possono essercene di due tipi:

(A) – carte con fondo più chiaro (come la prima in alto a sinistra nella Foto 9): esse permettono un’azione specifica durante la partita, ma non danno alcun PV alla fine. Nel nostro esempio il Sig. Aarhant permette di scambiare un cubetto azzurro (Imprenditore) per ottenere 5 tessere Oro.

(B) – Carte con fondo beige: tutte mostrano delle condizioni per assegnare un numero di PV che può anche essere notevole: per esempio Miss. Bente Jorgensen (in alto a destra nella foto) regala ben 18 PV a chi ha costruito una sola plancia supplementare del Vecchio Mondo (compenso ben meritato per aver giocato con poche caselle extra); Il Museo (carta in basso al centro della foto) aggiunge 1 PV al valore di tutti i manufatti sulle carte “Spedizione”; Cald Leonard von Malching (in alto al centro) regala 6 PV per ognuna delle quattro piantagioni indicate (che si trovano nelle isole del Nuovo Mondo); ecc.

Un paio di Esempi

Prima di passare a qualche commento finale su **Anno 1800** abbiamo pensato di fare un paio di esempi per meglio chiarire come funziona il gioco.



Foto 10 – Costruzione di una nave esploratrice di livello 2.

Cominciamo cercando di costruire un veliero di Livello 2 che è quasi sempre indispensabile per acquisire plance supplementari o comprare carte “Spedizione”. Le regole ci dicono che bisogna avere precedentemente acquisito un Cantiere Navale di Livello 2 (tessera in basso a sinistra): quest’ultimo a sua volta necessita di un lavoratore sulla fabbrica di mattoni (rosso), uno in segheria (verde o rosso a seconda della disponibilità) ed un ingegnere (viola).

Le altre icone sulla parte alta della tessera ci dicono che per “varare” questo vascello occorrono un lavoratore sulla fabbrica di vele (piazzare un cubetto rosso sulla fabbrica), uno in segheria (verde), un cannone e un ingegnere (cubetto viola). Il cannone (tessera in alto a sinistra) a sua volta necessita di “merci” (cubetto rosso), acciaio (rosso) e un ingegnere.

E’ stata dura, ma a questo punto abbiamo finalmente tutto il necessario e possiamo piazzare la nave sulla nostra plancia insieme alle due tessere “Esplorazione” che vedete a destra.



Foto 11 – Esempio sul come ottenere punti con le carte “Obiettivo”.

Vediamo ora come sia possibile soddisfare una carta “Obiettivo”: nell’esempio della Foto 11 si tratta di Edvard Gode, il quale assegna 6 PV a chi costruisce un grammofono, un velocipede o un’auto a vapore. Anche in questo caso servono delle tessere “preliminari” per arrivare a quelle richieste dal buon Edvard, ed in particolare l’ottone (lavoratore rosso su “Merci” e “Carbone”) ed un motore a vapore (rosso su ottone e acciaio, più un imprenditore). Per velocipede ed auto inoltre serve anche della gomma che si trova soltanto sulle isole del Nuovo Mondo (tessera in basso nella foto, terza icona). Da notare che per sfruttare la gomma bisogna spendere un gettone “Commercio”, come indicato sull’isola.

Qualche considerazione e suggerimento

Ci auguriamo che a questo punto le cose siano abbastanza chiare, ma non spaventatevi: basta una partita di prova ad **Anno 1800** per imparare le regole e poi ci vogliono costanza e fantasia per studiare ad ogni partita nuove strategie.



Foto 12 – La postazione di un Giocatore al termine della partita. Notare le tre plance del Vecchio Mondo e le due del Nuovo che hanno permesso di sviluppare nuove industrie.

Avendo fatto parecchie partite e con diversi tavoli, pensiamo possa essere utile condividere con voi qualche riflessione.

Quasi tutti i giocatori sono d'accordo che serva rapidamente almeno un cantiere di Livello 2 per ottenere un veliero da Esplorazione (e le relative tessere), quindi nei primi 5-6 turni bisognerebbe concentrarsi su tutto quanto serve per la sua costruzione. Non è però sempre necessario comprare tutte le industrie del caso se un "concorrente" l'ha già fatto: nel gioco infatti è possibile usare una risorsa posseduta da un avversario pagando 1-2-3 gettoni Commercio (a seconda del colore della fabbrica): l'avversario riceverà un gettone "Oro" come compenso.

L'oro viene usato soprattutto per "recuperare" dei cubetti già piazzati in qualche fabbrica, facendoli tornare a casa e potendo quindi riutilizzarli: il costo varia da 1 Oro per i contadini a 5 per gli imprenditori, quindi spesso conviene accumulare quei gettoni (come pagamento o come bonus delle carte) per usarli in un momento cruciale.



Foto 13 – Esempio di Tessere Industria Blu.

Avrete sicuramente notato che la plancia personale di **Anno 1800** non contiene industrie blu, ma solo fattorie (verdi) o fabbricati artigianali (rossi): è quindi consigliabile, all’inizio, procurarsene qualcuna blu, magari scegliendone una o due che possano rimpiazzare quelle rosse e vi consentano di impiegare fin da subito i vostri operai (cubetti blu) che altrimenti sarebbero inutilizzabili (per esempio potreste sovrapporre alla fabbrica di mattoni rossa quella blu che vedete in basso nella Foto 13).

In seguito sarà sempre possibile occupare una casella già utilizzata con nuove tessere, rimettendo sul tabellone quelle esistenti: non esitate a farlo se capite che alcune caselle ormai non servono più a nulla, perché è più importante avere sempre almeno un paio di caselle vuote nella vostra postazione per eventuali costruzioni urgenti.

In generale l’acquisto delle tessere è molto condizionato dalle carte che avete ricevuto: cercate di memorizzare quali sono le risorse che compaiono su più carte e puntate decisamente al loro acquisto. Se poi scoprite di avere carte poco interessanti non esitate ad “investire” un turno per cambiarne tre con quelle della riserva... incrociando le dita perché vi arrivi qualcosa di meglio.



Foto 14 – Esempio di carte del Nuovo Mondo.

Quando si acquisisce una plancia “Isola del Nuovo Mondo” si ricevono anche 3 carte “Popolazione del Nuovo Mondo”: esaminatene bene e cercate di capire se possano essere costruite rapidamente (magari utilizzando anche una tessera degli avversari) perché spesso i loro bonus sono interessanti, ma anche perché ognuna di esse vale 5 PV, quindi sarebbe un peccato arrivare in fondo ed averle... dimenticate nella riserva.

Altra considerazione che spesso non si fa alla prima partita di **Anno 1800** è un esame molto attento degli obiettivi: essi infatti potrebbero esservi utili per indirizzarvi durante la seconda parte del gioco, ma spesso per realizzarli servono risorse che occorre acquisire nei primi 10 turni, a meno che non si disponga di parecchi gettoni “Commercio” per sfruttare le tessere degli avversari.

Commento finale



Foto 15 – La scatola di Anno 1800.

Confesso che dopo avere letto le regole e preparato il tavolo per la prima partita ho avuto seri dubbi sul fatto che il gioco mi sarebbe piaciuto: temevo fosse uno dei soliti titoli che si basano esclusivamente sulle “combinazioni” di carte o tessere e che personalmente non amo troppo. Dopo la prima partita però i miei dubbi si sono dissolti ed ho cominciato ad apprezzare il lavoro fatto da Wallace. Dopo la seconda tutto si è chiarito ed abbiamo così cominciato a pensare a come sperimentare nuove strategie, messe poi in atto nelle partite successive (le considerazioni le abbiamo fatte più sopra).

Quindi il nostro “voto” per **Anno 1800** è piuttosto alto: il gioco è sempre interessante, mai banale e soprattutto mai ripetitivo: anche chi ritiene di avere scoperto una “strategia” vincente” durante una partita si ritrova spesso ad arrancare nella successiva perché gli avversari, a loro volta, stanno sperimentando qualcosa di diverso. Purtroppo il gioco non è per tutti, non tanto per il regolamento (che si insegna e si impara in una ventina di minuti ed è piuttosto chiaro) quanto perché serve ad ogni turno una buona analisi della situazione per fare la scelta più opportuna “in quel momento”.

Il gioco è comunque destinato ad un pubblico di appassionati, che potranno godersi appieno la sua elevata longevità.