

AQUATICA

Gran subbuglio nel profondo degli abissi oceanici



Introduzione

La scelta grafica della scatola e dei componenti di **Aquatica** (della casa editrice russa Cosmodrome Games, distribuito in versione italiana da Cranio Creations) è davvero indovinata e costituisce un punto forte per invitare al tavolo 1-4 giocatori (di età superiore o uguale a 12 anni): le partite possono durare da 40 a 60 minuti, in base all'abilità dei giocatori nel procurarsi le carte più interessanti e ad un aiutino della "fortuna".

Una delle nostre partite "test" addirittura è terminata dopo appena 30 minuti, quando un giocatore è riuscito a realizzare tre obiettivi in un solo turno, giocando abilmente le combo delle sue carte territorio.

Ciò premesso il gioco non è difficile e dopo una partita di prova anche le icone utilizzate diventeranno chiare a tutti, quindi ci si potrà preoccupare esclusivamente della strategia di base e sul come raggiungere gli obiettivi in fretta. Il tutto, ripeto, all'interno di una ambientazione molto appropriata, per lo meno secondo i nostri gusti.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Aquatica.

Si vede chiaramente che il confezionamento di **Aquatica** è stato studiato con una grande attenzione ai dettagli e ne è scaturito un lavoro eccellente. Un termoformato (azzurro naturalmente) accoglie tutti i componenti e tiene ogni cosa al suo posto: carte e pedine nelle loro vaschette, plance dei giocatori nel loro incastro, libretto delle regole che si sovrappone ad esse ma con un alloggiamento proprio e, su tutto, il tabellone che si inserisce perfettamente nella cornice superiore. Davvero complimenti!

Le carte sono di due tipi: 56 rappresentano i “Territori” sottomarini e sono di formato più piccolo (50x88 mm) mentre le altre raffigurano i “Personaggi” (in formato 63x89 mm) e sono divise in due gruppi, come vedremo fra un attimo. Le quattro plance per i giocatori sono state realizzate con del cartone multi-strato per permettere di inserire le carte “Territorio” in 5 apposite fessure e farle poi scivolare verso l’alto man mano che vengono utilizzate.



Foto 2 – I segnalini delle “Manta Selvage” di plastica colorata.

Infine ci sono 39 miniature di pesci “Manta”, realizzate in plastica e stampate da entrambi i lati: da una parte ci sono dei simboli colorati (per indicare se la manta appartiene ad un giocatore in particolare o è di quelle “selvage”) e dall’altro ci sono delle icone che spiegano quali azioni supplementari possono essere effettuate utilizzandole.

Come già anticipato, la componentistica ci ha davvero lasciati a bocca aperta ed è anche perfettamente funzionale: l’unico neo riguarda il Regolamento che, a nostro avviso, pur essendo estremamente ben curato, tuttavia avrebbe dovuto comprendere anche una descrizione più dettagliata delle azioni di ogni Personaggio, perché le indicazioni stampate sulle carte a volte non sono proprio chiare.

Ci permettiamo inoltre di consigliarvi di proteggere le carte con bustine trasparenti perché il loro uso è davvero intenso, e saranno manipolate più volte.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo preparato per quattro giocatori.

Per giocare ad **Aquatica** occorre un tavolo di dimensioni adeguate: il tabellone infatti è abbastanza grande, così come le plance dei giocatori, ed un po' di spazio extra servirà anche per lo stoccaggio delle carte usate e dei tesori acquisiti.

In compenso la preparazione del gioco è davvero rapida: tabellone a centro tavola; una plancia ad ogni partecipante (insieme a 6 carte “Iniziali” e a 4 Mante “Addestrate”); scorta delle Mante selvagge ben visibili accanto al tabellone. Poi si mescolano le carte “Territorio” e se ne mettono 6 in tavola (nelle apposite caselle), facendo altrettanto con le carte “Personaggio (anche qui 6 in tavola, scoperte). Alla fine il tavolo assomiglierà un po' a quello che vedete nella Foto 3 qui sopra.

Facciamo una piccola sosta per parlare proprio delle carte “Iniziali”.



Foto 4 - Le carte iniziali.

Ognuno ne riceve 6 (i mazzetti sono tutti uguali, con la sola differenza del simbolo in alto a destra che cambia da giocatore a giocatore) e si utilizzano esattamente come in Concordia (e non è la prima volta che questa meccanica la ritroviamo in giochi diversi dall'originale): si posa una carta in tavola (formando un mazzetto degli scarti di cui resta visibile solo quella più in alto), si esegue l'azione indicata e, quando lo si ritiene utile o necessario, si riprendono tutte in mano. Andiamo dunque a vedere le azioni possibili:

- (1) – Agente delle Acque Profonde: serve ad ingaggiare un nuovo personaggio dalla fila in basso del tabellone, pagandolo da 0 a 5 monete che bisogna avere già sulle carte Territorio acquisite oppure utilizzando le “Mante” ancora disponibili;
- (2) – Veggente dei Mari: permette di far “Salire” di 2 spazi le carte territorio possedute (vedremo fra poco come) oppure di mettere in deposito due “Tesori”;
- (3) – Signore dei Mari: aggiunge 1 moneta d'oro alle disponibilità del giocatore e gli permette di acquistare un territorio;

- (4) – Cavalluccio Marino: appena giocata permette di cambiare le carte Territorio (con un’azione “Esplorazione”) e poi aggiunge un “Punto Conquista” (icona tridente) per conquistare un Territorio;
- (5) – Legionario: con lui si utilizza la... forza bruta aggiungendo 3 “Punti Conquista” per impadronirsi di un territorio;
- (6) – Matrona: fa riprendere in mano tutte le carte giocate (come il “Tribuno” del già citato Concordia) e fa tornare attive tutte le Mante del giocatore

Il Gioco



Foto 5 – Alcune carte “Personaggio dell’Oceano” che possono essere acquisite durante la partita.

Giocando ad **Aquatica** ogni giocatore, nel suo turno, DEVE eseguire un’azione “Principale” giocando una delle sue carte e seguendo tutte le indicazioni stampate su di essa, se possibile, attivando tutti gli effetti descritti. Poi PUO’ completare il suo turno con delle azioni aggiuntive. Guardiamo allora la Foto 5 e facciamo qualche esempio, supponendo che quei “personaggi” siano già stati acquisiti dai giocatori:

- (a) – La “Ricerca” (in alto a sinistra) permette di effettuare sulla propria plancia tre spostamenti di carte verso l’alto, mentre gli avversari ne possono fare 1 a loro volta;
- (b) – Lo squalo “Meg” (in alto a destra) fornisce 3 punti Conquista al suo possessore e gli permette di conquistare un territorio: inoltre tutti gli avversari devono scartare una delle loro carte Personaggio (in effetti Meg è molto forte!!!);
- (c) – Il “Granchio Diplomatico” (in basso a sinistra) è invece molto più flessibile perché offre una moneta ma lascia poi la libertà di ingaggiare un altro Personaggio o di acquistare un territorio.



Foto 6 – La plancia di un giocatore durante una partita.

Nonostante l’aiuto “concreto” dei Personaggi (soldi o punti conquista) sarebbe molto difficile collezionare i territori più “costosi” di **Aquatica**, ed è qui che intervengono gli “effetti aggiuntivi” delle carte Territorio e delle Mante. Facciamo ancora una volta riferimento ad una immagine (Foto 6) per chiarire meglio come funziona questo meccanismo. Come vedete il giocatore ha già inserito nella sua plancia quattro carte territorio ed alcune sono già risalite di qualche passo: le icone visibili ed utilizzabili al momento sono dunque 1 Punto Conquista dalla prima carta, 3-2-2- monete dalle altre carte.

Supponiamo allora che il giocatore abbia utilizzato la carta “Granchio Diplomatico” che abbiamo visto più sopra e che voglia prendere un territorio del costo di 5 monete o di 6 punti conquista. Non avendo altri punti Conquista a disposizione il giocatore sfrutterà la moneta del Diplomatico e le 2+2 monete delle carte di destra: prenderà il nuovo territorio e lo farà scivolare nella quinta fessura della sua plancia. Le due carte utilizzate salgono di una casella verso l’alto ed entrambe si ritrovano ora con una casella vuota nello spazio “operativo” (quindi sono inutilizzabili, al momento).



Foto 7 – Tutte le miniature “Manta” dei giocatori.

Le mante si usano esattamente allo stesso modo, come supporto per acquisire un territorio o per sfruttare gli effetti... speciali. Già, perché sia con le caselle operative delle carte che con alcune Mante è possibile utilizzare alcuni bonus:

- Far salire le carte territorio sulla plancia di X caselle (da dividere a piacere su uno o più territori);
- Far salire una carta territorio fino in cima in una sola mossa (molto interessante se si ha un terreno con troppe caselle vuote);
- Ricevere gratuitamente una Manta selvatica di un certo tipo (da cercare fra quelle disponibili sul tavolo);
- Accumulare carte “Tesoro”: ogni “Territorio”, oltre alle caselle degli effetti e ai costi per la conquista o l’acquisto, possiede infatti due ulteriori caratteristiche, stampate nella parte bassa della

carta (vedere la Foto 8 più sotto). L'icona di destra indica a che categoria di terreno appartiene (e questo può essere utile per ottenere degli sconti sull'acquisto) mentre quella di sinistra indica il suo valore in Punti Vittoria (PV). Usando una icona "Forziere" è possibile trasferire una carta territorio arrivata in alto nel Tesoro del giocatore (sono le carte in alto a sinistra della Foto 6).

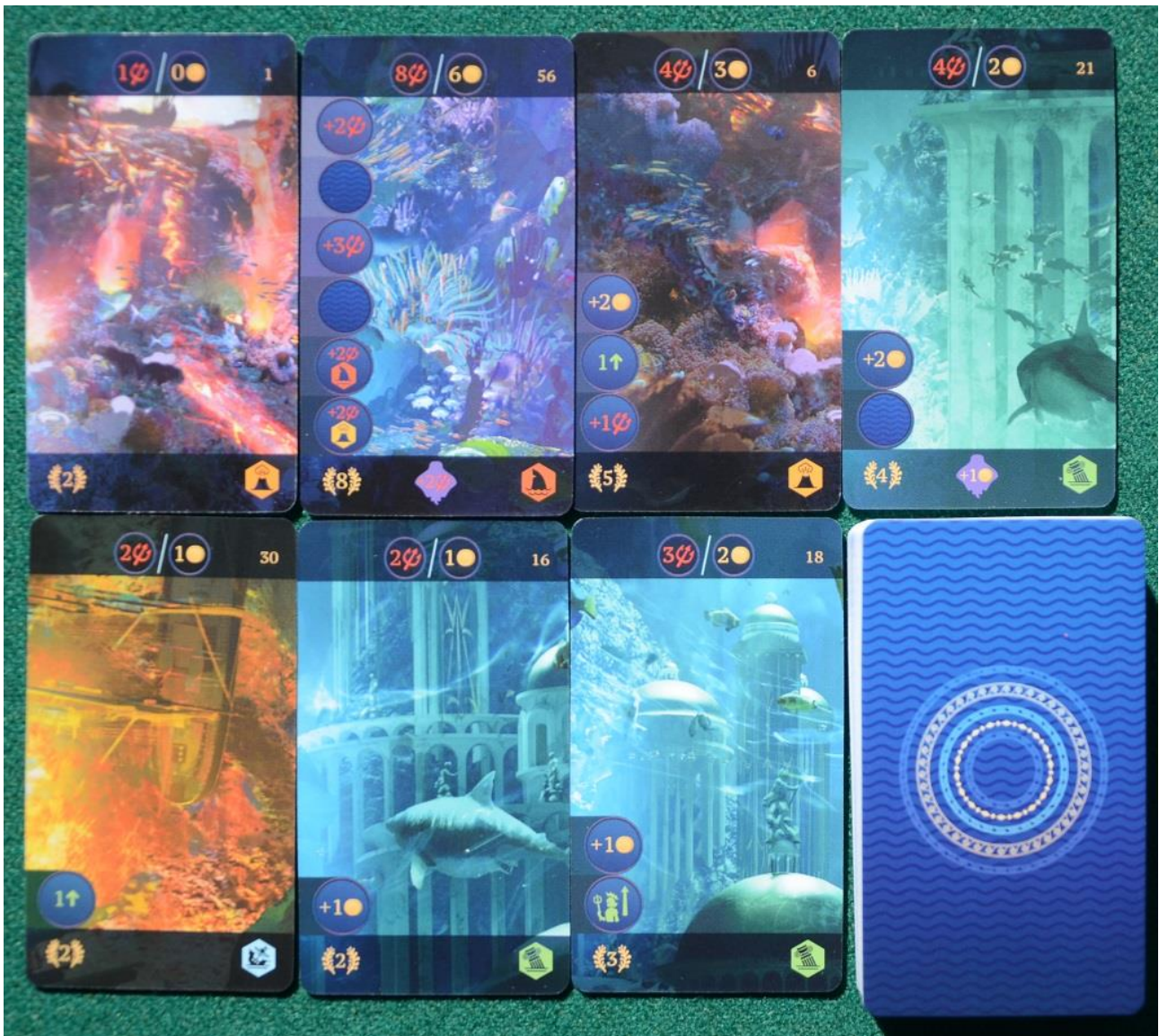


Foto 8 – Alcune carte Territorio.

Si procede in questo modo, turno dopo turno, acquisendo nuovi personaggi e nuovi Territori, facendoli salire sulla propria plancia per trasformarli poi in Tesoro e liberare così il più rapidamente possibile alcune postazioni al cui interno si potranno poi inserire nuove carte.

Durante una partita ad **Acquatica** i giocatori non dovrebbero però mai dimenticare che esistono anche degli "obiettivi": quattro di essi sono stampati sul tabellone e vengono generalmente utilizzati per le prime partite, ma nella scatola ce ne sono anche altri cinque (stampati su dischetti da defustellare) che possono essere sostituiti a quelli di base per variare le partite. E sono proprio gli obiettivi che normalmente guidano i giocatori durante tutta la partita, in primo luogo perché aiutano ad indirizzarli verso le carte più necessarie, ed in secondo perché offrono davvero tanti PV.

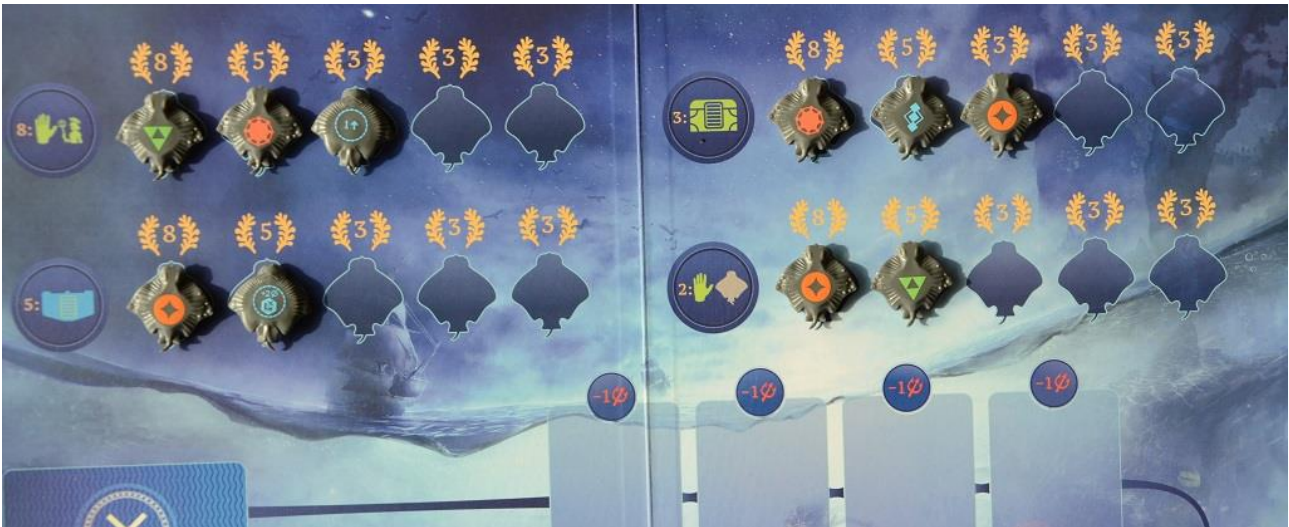


Foto 8 – La zona degli obiettivi sul tabellone durante una partita.

Diamo dunque un'occhiata a quelli di “base”:

- (1) – Il primo in alto a sinistra ci dice che nel momento in cui un giocatore riesce ad avere in mano 8 carte “Personaggio” può spostare una delle sue Mante in questo tracciato per fare 8-5-3-3 PV extra (a seconda del suo piazzamento);
- (2) – Il secondo (in alto a destra) assegna gli stessi PV ai giocatori che riescono ad accumulare le prime tre carte “Tesoro”;
- (3) – Il terzo (in basso a sinistra) fa la stessa cosa con chi si trova ad avere contemporaneamente 5 carte territorio negli appositi spazi della sua plancia;
- (4) – L'ultimo infine premia chi ottiene due Mante Selvatiche.

La partita di **Aquatica** può terminare in tre diversi modi:

- (a) – Se un giocatore ha posato una delle sue mante su tutti e quattro gli obiettivi;
- (b) – Se il mazzo delle carte “Personaggio” si esaurisce;
- (c) – Se il mazzo delle carte “Territorio” si esaurisce.

In tutti i casi si guadagnano PV per le carte Personaggio ancora in mano (1 PV per ognuna di esse), i PV ottenuti sui tracciati degli Obiettivi e la somma dei PV delle carte Tesoro. Chi ottiene il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

I personaggi di base sono utili per i primi turni, soprattutto per acquistare altri personaggi più potenti o più flessibili e carte Territorio che diano gli effetti giusti (per esempio monete se si vogliono reclutare ulteriori Personaggi, Punti Conquista se si vogliono portare a casa altri territori, ecc.). Con 2-3 territori già nella vostra plancia le cose cominceranno decisamente a migliorare perché, se avete scelto quelle giuste, potrete finalmente contare sui loro effetti, senza dimenticare che con la quinta carta si soddisfa già un obiettivo.



Foto 10 – I gettoni degli Obiettivi alternativi.

Con 2-3 Personaggi extra nel vostro mazzo invece potrete puntare ad un rapido recupero nella parte mediana del gioco e, naturalmente, all’Obiettivo delle 8 carte: vale sempre la pena di spendere qualche moneta in più per “Meg”, per esempio, perché non solo vi offre 3 punti Conquista (come il Legionario) ma obbliga gli avversari a scartare uno dei loro Personaggi, magari scombinando un po’ il programma già previsto; “L’Arraffone” diventa interessante se avete soldi e/o punti Conquista disponibili sulle carte territorio già conquistate, perché vi permette di costruire DUE territori in un solo turno (e sarete dunque i principali candidati per i PV del terzo obiettivo); La “Ricerca” può essere molto utile nella fase più cruciale del gioco perché vi permette ben TRE risalite delle carte Territorio nella vostra plancia; ecc. Naturalmente la scelta delle carte da acquistare dipende moltissimo dalla situazione dei giocatori nel corso della partita, che potrebbe orientarli verso uno o l’altro degli obiettivi.



Foto 11 – Le carte “Re”.

Le regole prevedono anche una modalità “avanzata” che introduce i gettoni “Obiettivo” alternativi (Foto 10) o l’uso delle carte “Re” (le vedete nella Foto 11 qui sopra): ognuna di queste ultime ha una caratteristica speciale che potrà essere usata una sola volta nella partita ma che potrebbe essere davvero molto utile se giocata al momento giusto.

Non manca naturalmente neppure una paginetta di regole per giocare **Aquatica** “in solitario”, una caratteristica che ormai viene richiesta praticamente a tutti gli autori che vogliono cercare un editore per le loro opere.

Infine una “curiosità” che si trova raramente nei libretti delle regole: due pagine di F.A.Q con alcune domande e risposte su alcuni punti delle regole che evidentemente sono stati attentamente dibattuti in sede di play-test. Mi sembra che sia stata un’ottima idea perché ci fa capire che, tutto sommato, qualche paragrafo non era proprio del tutto chiaro, quindi gli autori hanno voluto renderlo più comprensibile.

Commento finale



Foto 12 – La scatola di Aquatica.

Il gioco è piaciuto sia a noi che dovevamo fare dei test per poi scriverne la recensione e sia agli amici che hanno accettato di provarlo in diverse occasioni: cerchiamo sempre di fare le nostre partite su tavoli diversi e con giocatori di diverso “livello” di esperienza, tentando comunque di formare nella maggior parte dei casi dei gruppi “bilanciati” (esperti con esperti, occasionali con occasionali, ecc.) ma con qualche prova anche con gruppi “misti” per capire quanto la maggiore o minore esperienza delle persone possa influenzare le partite.

Aquatica è stato molto ben accolto praticamente da tutti ed anzi alcuni giocatori ci hanno richiesto poi il “bis”: non abbiamo neppure notato “sbilanciamenti” sensibili nei tavoli con giocatori di diversa esperienza, ma è chiaro che quando si giocava con chi aveva già provato questo gioco (e quindi conosceva la “potenza” di certi Personaggi o l’importanza di alcuni territori) un po’ di differenza è saltata fuori.

In conclusione ci sentiamo di affermare che ha meritato un buon voto (grazie anche alla presentazione grafica, un fattore sempre più importante in questo periodo) e che sicuramente farà divertire chi lo acquisterà.

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