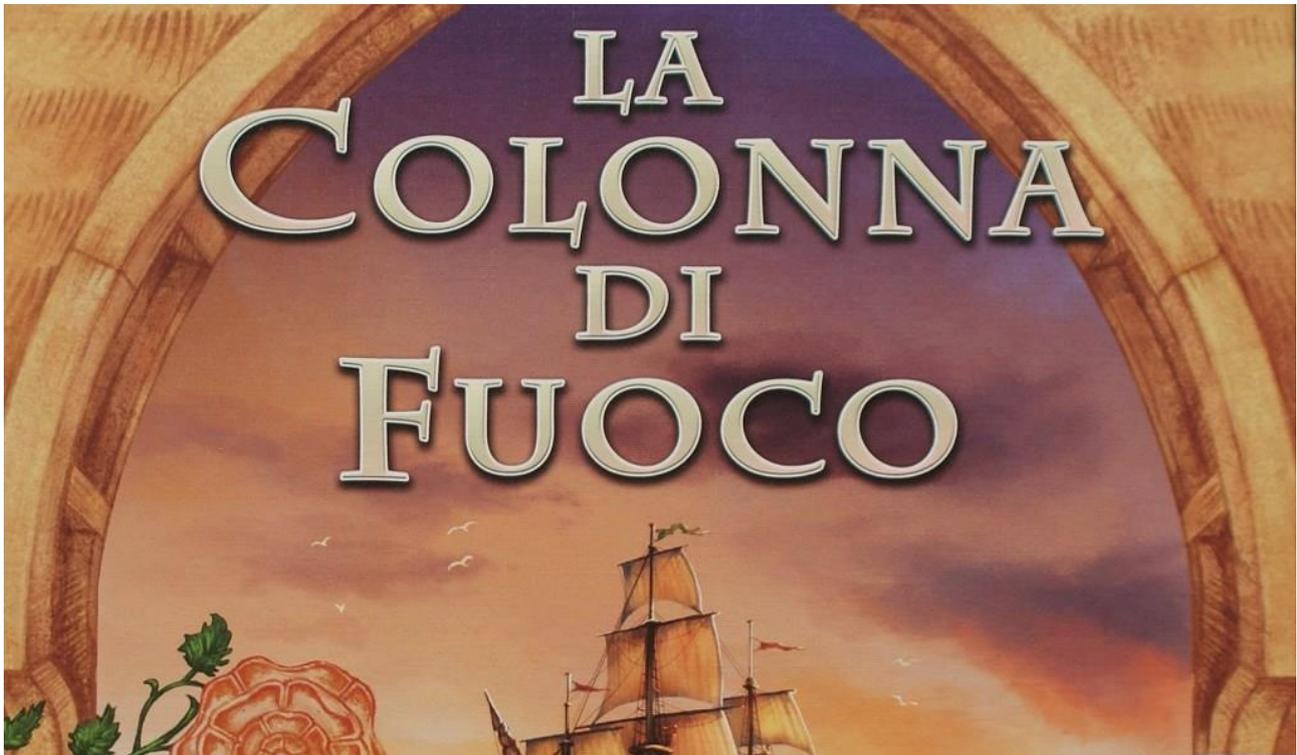


LA COLONNA DI FUOCO

Il commercio durante le guerre di religione



Introduzione

La Colonna di Fuoco è il terzo volume della coppia Rieneck/Menzel dedicato alla collana di libri di “Kingsbridge” dello scrittore Ken Follet. Il primo gioco di questa serie (I Pilastrini della Terra) uscì nel 2006 ed ottenne un lusinghiero successo, mentre il secondo (Mondo senza Fine) fu pubblicato nel 2009 ed ebbe a sua volta una calda accoglienza di pubblico e critica. Ma mentre i primi due titoli erano ambientati nei dintorni della Cattedrale dell’immaginary città di Kingsbridge, questo terzo gioco allarga i suoi orizzonti a Francia, Fiandre e Spagna nel periodo delle guerre di religione fra Cattolici e Protestanti.

Unboxing

Aperto la scatola di La Colonna di Fuoco il primo sguardo va al termoformato ed ai suoi scompartimenti sagomati in modo da comporre una specie di fiore, con un “incasso” all’interno del quale viene inserito, piegato, il tabellone: pratico ed efficiente. Il tabellone è un altro “quadro” dell’eccellente Michael Menzel (forse l’artista più conosciuto nell’ambiente dei giochi da tavolo) e ci mostra in primo piano la solita cattedrale di Kingsbridge ed il villaggio tutt’intorno, ma subito dopo possiamo spostare lo sguardo sulle bianche scogliere di Dover, la Manica, le città di Parigi (con la sua Notre Dame) ed Anversa (con la cattedrale di Nostra Signora) per arrivare, oltre i Pirenei, alla città di Siviglia (e relativa cattedrale) oltre ad un piccolo scorcio dell’Oceano Atlantico. Dal punto di vista “cartografico” avremmo da muovere parecchio “riserve”, ma come tabellone di gioco è davvero molto bello e, soprattutto, pratico per l’uso che se ne farà.

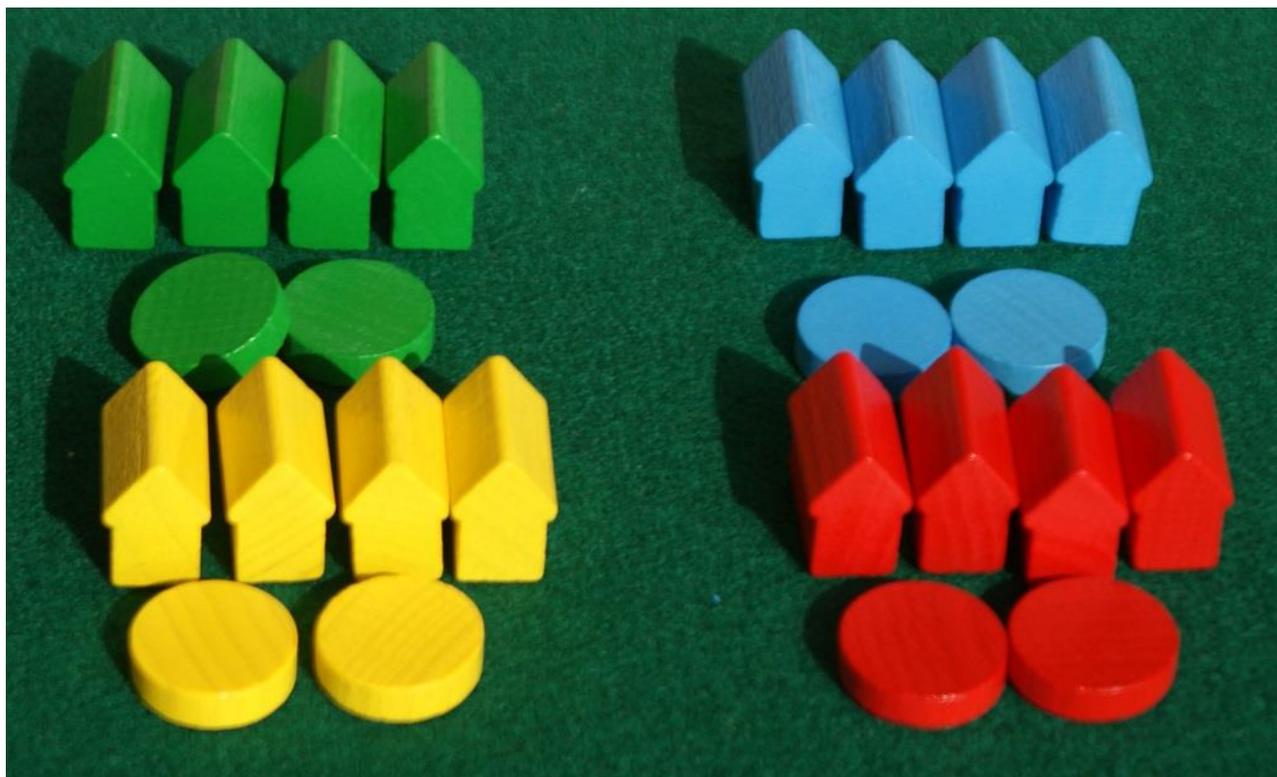
Gli altri materiali sono dei “classici”: 80 carte, 56 tessere di vario tipo, un sacchetto di segnalini, dischetti di legno colorato e 24 dadi in sei colori diversi. Tutto ci sembra più che idoneo all’uso, robusto e di facile manipolazione. E non dimentichiamo il regolamento in italiano.



I Componenti.

Preparazione (Set-Up)

Il set up di La Colonna di Fuoco è piuttosto veloce, soprattutto se si ha avuto l’accortezza di tenere tutti i materiali in sacchetti separati: il tabellone viene posto al centro del tavolo e, a fianco, vanno piazzate le tessere “merci” ed i segnalini di religione (a forma di fiore: viola per i Cattolici, grigi per i Protestanti e legno naturale per i “neutrali”). Ai giocatori vengono assegnati un set completo di 6 dadi (uno per ogni colore), due dischetti (uno per le azioni ed uno per marcare il punteggio), 4 cassette (gli empori), una carta “Religione” ed una “Riassuntiva” (con le azioni del primo Semestre da un lato e del Secondo dall’altro).



I Segnalini di legno colorato per i giocatori.

Vengono poi messi sul tavolo quattro mazzetti di carte “personaggio” che si distinguono fra loro per il colore del dorso: Bianco (Inghilterra), Blu (Francia), Arancione (Fiandre) e Marrone (Spagna).

Ogni carta, come si vede nella foto qui sotto, mostra l’immagine di un personaggio (su uno sfondo del colore del dorso), il suo nome, l’appartenenza religiosa (con un fiore viola, grigio o neutro) ed il “bonus” ad esso associato



Le carte dei Personaggi.

Quattro dei dadi assegnati ai giocatori hanno gli stessi colori delle carte, ma per completare ogni set se ne aggiungono uno Nero (Religione) ed uno Viola (Jolly).

Ogni giocatore pesca a caso una delle quattro carte “Loch Leven” disponibili ad inizio partita. Si tratta del castello scozzese in cui fu imprigionata Maria Stuarda, proprio nel periodo a cui afferisce il romanzo di Follet: in tutta sincerità, ci sfugge il motivo per cui il castello è stato citato in questo gioco. Ad ogni modo, il giocatore rivela la carta appena pescata determinando così la sua religione di origine e ricevendo una tessera scudo ed una merce del tipo indicato sulla carta. Ovviamente la sua carta Religione va ora girata sul lato corrispondente a quello che appare sulla Loch Leven. A questo punto ognuno lancia il suo dado nero e lo mette sopra la carta Religione: esso indica il numero minimo di anni (turni) durante il quale il giocatore deve mantenere la religione iniziale.



Le carte Loch Leven.

Infine ognuno mette uno dei suoi dischetti sulla pista delle azioni (in basso a destra nel tabellone) in corrispondenza della casella indicata sulla sua carta Loch Leven (su ognuna di esse è rappresentato un veliero in quattro diversi colori) e l'altro dischetto sulla casella “2” della pista dei punteggi. Determinato il primo giocatore, la partita può iniziare.

Il Gioco

In La Colonna di Fuoco ogni turno è strutturato in due fasi:

- Primo Semestre, durante il quale si sfruttano i personaggi già ingaggiati;
- Secondo Semestre, dove è possibile acquisire nuove carte personaggio e costruire empori nelle quattro nazioni.



Le carte riassuntive.

Nel Primo Semestre, per prima cosa, bisogna controllare il valore del dado nero della Religione: se è già sceso ad “1” è necessario lanciarlo di nuovo e, prima di posarlo sulla carta, decidere se si vuole continuare a professare quella “fede” oppure se si vuole passare alla religione rivale. La decisione dipende soprattutto dai “conflitti” che verranno presto risolti in una delle quattro capitali: se, per esempio, la maggioranza a Parigi sembra pendere a favore del Cattolicesimo e se si ha in quella città un emporio di alto valore, meglio scegliere la religione cattolica.

Dopo aver eseguito questa operazione si può passare alla verifica delle carte dei personaggi. Vediamo per esempio la “mano” di un giocatore nella foto sottostante.



La “mano” di un giocatore durante una partita, risorse incluse.

Il mercante dei vini (prima carta a sinistra) è arrivato a valore “1” e quindi deve essere scartato SENZA dare alcun bonus al proprietario; il suo vicino (Capitano), permette di scegliere una delle risorse indicate e di aggiungere 3 PV al proprio punteggio, ma il dado deve essere ridotto di un punto e girato quindi sul valore “1”; Francesco di Guisa passa da “3” a “2” e regala una tessera “vantaggio” al giocatore; padre Alonso (ultima carta a destra) passa da “4” a “3” e permette al suo proprietario di piazzare o rimuovere una pedina “religione” da una città. Guardando la foto si nota come ogni carta sia stata corredata di un dado del suo colore, così come imposto dalle regole: l’unica eccezione è il dado viola (lo potete vedere in basso nella foto) che può essere usato al posto di un qualsiasi colore.

Quando tutti i giocatori hanno finito queste operazioni, uno dopo l’altro ed in senso orario, si passa al Secondo Semestre: i giocatori lanciano tutti i dadi “liberi” (cioè quelli che non sono stati ancora posizionati su una carta) e ne scelgono uno. In base a quello scelto si prende il primo personaggio del mazzetto che ha lo stesso colore e lo si aggiunge al proprio gioco, mettendogli il dado sopra (per indicare con il suo valore il numero di turni in cui la carta resterà attiva). Subito dopo si sposta la pedina “religione” indicata su quella carta nella città di appartenenza del personaggio e si aggiunge uno degli empori del proprio colore nella casella con il numero corrispondente al valore del dado. Se la casella è già occupata l’emporio esistente verrà scalato di un posto verso il basso, suscitando eventualmente un effetto “valanga” su eventuali altri segnalini presenti in quella città.

Se, dopo aver prelevato una carta, viene scoperto un EVENTO, tutti devono rispettare quanto indicato. Non è comunque possibile attivare più di un evento a turno: eventuali eventi successivi al primo vengono scartati senza produrre effetti.



La pista delle Azioni.

Prima di terminare il turno il giocatore deve muovere il suo segnalino sulla pista delle azioni (la vedete in dettaglio nella foto qui sopra, in realtà essa è stampata in basso a destra sul tabellone). Si usa dunque uno dei dadi “liberi” rimasti e si sposta il segnalino sulla casella più vicina (in senso orario) che ha il disegno di un dado lo stesso colore, incassando il bonus indicato (risorse, vantaggi, PV, modifiche al valore di un dado, ecc.).

Alcune di queste caselle sono molto importanti perché permettono di vendere le proprie merci ad una delle quattro città: in ognuna di queste ultime è però permessa la vendita di DUE soli tipi di merce, una a valore 4 PV e l'altra a valore 2 PV: naturalmente è necessario avere un emporio nella città scelta, altrimenti non sarà possibile effettuare la vendita.

Prima o poi, durante la partita, succederà che tutte le caselle “religione” di una città vengano riempite con dei segnalini, sia perché è stata scelta una carta personaggio di quella città, sia per l'effetto di bonus dovuto alle carte. Nella foto che segue, per esempio, possiamo vedere quello che è successo a Parigi



Le guerre di religione.

Come si vede ci sono 2 segnalini “cattolico”, uno “protestante” ed uno “neutrale”. I neutrali ovviamente non vengono conteggiati e quindi il cattolico ha la maggioranza nella città e tutti gli empori i cui padroni appartengono alla “religione cattolica” ricevono dei PV. Supponiamo per un momento che il rosso ed il verde siano effettivamente “cattolici” mentre il blu sia attualmente protestante. Il verde riceverà 5 PV, il rosso 3 PV mentre il blu verrà espulso ed il suo emporio reso al giocatore di appartenenza. Da questo esempio si deduce quanto sia importante fare bene attenzione non solo al numero di segnalini religione presenti, ma anche alla “fede” di chi ha già un emporio in zona.

Quando tutti i giocatori hanno effettuato le loro azioni del secondo semestre si ricomincia tutto da capo per il turno successivo. Se un giocatore raggiunge la soglia dei 50 PV la partita ha termine alla fine del secondo semestre. Ognuno calcola i PV extra a cui ha diritto (empori sul tabellone, tasselli protezione, merci invendute, tessere vantaggio, ecc.) e li somma al valore già raggiunto sul tabellone. Chi fa più punti vince la partita e verrà proclamato mercante dell'anno.



Il tabellone durante una partita.

Qualche considerazione finale

Ci sono vari modi per iniziare una partita a La Colonna di Fuoco, ma probabilmente l'approccio migliore è quello di creare in fretta almeno 3 empori (max uno per città, come indicato dal regolamento) e poi cercare di fare Punti Vittoria (PV) vincendo le guerre di religione nelle città occupate.

Senza empori è impossibile vendere le merci in una delle quattro località, e quindi non si potranno incassare i relativi PV: per questo motivo uscire sconfitti da una guerra di religione è una vera iattura anche perché l'emporio viene espulso e bisogna ricominciare tutto da capo. Ne consegue che prendere una carta personaggio solo per occupare una città non è spesso la mossa migliore, soprattutto se il segnalino di religione che porta in dote non si sposa con la vostra strategia.



I segnalini per le guerre di religione.

Inoltre è bene riflettere sul tipo di bonus che ogni personaggio offre: a volte infatti è meglio utilizzare un dado di valore basso (da piazzare, come abbiamo visto, su un personaggio dello stesso colore) per ottenere un servizio “specifico” per 2-3 turni al massimo (ad esempio per aggiungere o togliere un segnalino di religione e vincere così una guerra) prima di liberarsi di quella carta e poterne scegliere una nuova più redditizia apparsa nel frattempo fra quelle a disposizione.

Fare bene attenzione al momento della posa del terzo segnalino religioso in una città: se esso permette di assicurare la vittoria nella futura guerra di religione allora non ci sono problemi, ma se quella mossa rischia di lasciare un risultato incerto e quindi potrebbe farvi perdere la guerra (e quindi i punti e l'emporio) a causa di un “attacco” degli avversari meglio non farlo e scegliere invece un'altra città. Facciamo un esempio partendo dal presupposto che a Kingsbridge ci siano un segnalino protestante ed uno neutrale: se facciamo parte della religione protestante ed aggiungiamo un altro segnalino di quel tipo la vittoria è (quasi) sicura, qualunque sia il quarto segnalino che verrà messo. Ma se aggiungiamo un segnalino cattolico perché apparteniamo a quella fede la sconfitta è quasi certa: i nostri avversari chiuderanno al più presto la città con il secondo segnalino protestante e ... addio emporio e PV!



I dadi.

I dadi in dotazione hanno un duplice scopo: permettere di sfruttare un personaggio più o meno a lungo (a seconda del punteggio utilizzato) o fare avanzare il proprio marcatore sulla pista delle Azioni. Si tratta di operazioni della stessa importanza perché la prima permette di avere una buona riserva di merci o risorse (oppure di qualche azione speciale) mentre la seconda consente soprattutto di guadagnare PV con il commercio oppure di incassare risorse extra. E' quindi importante decidere quale personaggio utilizzare in base anche alla posizione del segnalino sulla pista delle azioni: questo perché il dado messo sul personaggio infatti non potrà ovviamente essere usato poi per eseguire le azioni.

Restare con un solo dado a disposizione è sempre molto rischioso, però se è assolutamente necessario usarne parecchi per il vostro gioco fatelo, ma cercate almeno di tenere da parte il viola (Jolly) che può essere impiegato al posto di uno qualsiasi degli altri colori. È bene precisare a questo punto che i dadi usati sulla pista delle azioni tornano subito al loro proprietario e quindi non vengono immobilizzati come quelli dei personaggi.



Le tessere: a sinistra le risorse, a destra le protezioni ed al centro i "vantaggi", da tenere coperti fino al momento dell'uso.

Infine due parole riguardo agli Eventi: come abbiamo visto, se si prende un personaggio da uno dei quattro mazzetti viene subito scoperta un'altra carta: se questa mostra un evento tutti i giocatori devono sottostare alle penalità indicate. L'unico modo per evitarle è quello di spendere una delle tessere "protezione" (sono quelle a forma di scudo) dalla propria riserva, quindi durante la partita averne un paio di scorta potrebbe essere piuttosto utile per non perdere risorse preziose nel momento sbagliato.

Ci auguriamo di avervi fatto capire che per non andare incontro alla sconfitta La Colonna di Fuoco non deve essere affrontato con troppa leggerezza, ritenendolo erroneamente un semplice gioco di maggioranze. Al contrario, occorre cercare di programmare con un po' di anticipo le proprie mosse, sapere pazientare se non è disponibile la carta giusta, e quindi ricorrere alla pista delle azioni per supplire ad una particolare mancanza. Il gioco possiede inoltre quel pizzico di cattiveria (soprattutto per risolvere a proprio vantaggio le guerre di religione) che serve a mantenere sempre alta la tensione di tutti i giocatori. Il tutto senza caricare i partecipanti con regole troppo lunghe o complesse: riteniamo quindi che sia adatto a tutti i giocatori, anche quelli che hanno solo un minimo di esperienza. Tutto ciò premesso dobbiamo però anche riconoscere che questo terzo "volume" non è all'altezza dei due che lo hanno preceduto: si gioca bene e volentieri ma gli altri erano più profondi.

Si ringrazia [GIOCHI UNITI](#) per avere messo a disposizione una copia di valutazione del gioco.



La scatola del gioco.