

WENDAKE

Canoe, Squaw e castori in salsa ... Eurogame!



Introduzione

Oggi vogliamo parlarvi di Wendake dell'editore Placentia Games, per 1-4 giocatori dell'età di 14 anni o più. Durata: 90-120 minuti

Correva l'anno 1754. Nel Nord America i coloni francesi ed alcune tribù di nativi avevano stipulato un'alleanza anti-Inghilterra. L'obiettivo comune era quello di eliminare gli insediamenti britannici nella fascia di territorio che oggi andrebbe dall'Est del Canada alla Louisiana. La risposta inglese fu il pronto invio delle truppe regolari ed il conflitto (noto a Londra come Guerra Franco-Indiana) proseguì fino alla sconfitta francese e alla pace stipulata a Parigi nel 1763. Una curiosità: fu il primo conflitto "ufficialmente" noto per l'uso, da parte degli inglesi, di armi batteriologiche: coperte infettate dal vaiolo distribuite ai nativi per fiaccarne la resistenza.

Ma cosa c'entra questa guerra con un gioco di gestione risorse? O, se vogliamo metterla in termini più storici, come vivevano le popolazioni dei nativi in quel periodo? Wendake prova a dare una risposta a questa domanda e ci trasporta dunque nella terra degli Uroni attorno all'anno 1754. La sorridente Squaw sul coperchio della scatola è il primo indizio che la guerra in questo gioco ha un'importanza veramente marginale. Lo scopo principale di Wendake è infatti lo sviluppo economico delle tribù dell'epoca e la loro necessità di allargare i territori di caccia.

Chi sta dunque cercando un wargame, magari di livello "introduttivo", può abbandonare questa recensione e leggere quella di [1754 The French and Indian War](#). Per tutti gli altri, andiamo ad aprire la scatola di Wendake.



I componenti di Wendake.

Unboxing

Wendake è stato finanziato su Kickstarter e, come tutti i progetti di "crowd funding" di successo, è stato realizzato con una certa opulenza di materiali e grafica.

Il tabellone viene creato all'inizio di ogni partita usando tre plance: due vengono scelte (fra le quattro disponibili) in base al numero dei partecipanti e mostrano il territorio dei Grandi Laghi e i villaggi dei nativi, mentre la terza servirà a tenere conto dell'ordine di turno, delle tessere "tartaruga", delle carte "maschera", ecc.

Tutte sono stampate da entrambi i lati per permettere diverse combinazioni. Ci sono poi quattro plance per i giocatori ricavate da due strati di cartone incollati insieme, uno dei quali è sagomato per creare degli "incavi" per inserire le tessere "azione", i marcatori e le pedine unità in riserva. Quattro sono pure le tabelle riassuntive e le strisce di cartone per le piste dei punteggi.

Il resto dei componenti è costituito da materiali "classici" per questo tipo di giochi:

- segnalini di legno colorato per i giocatori (guerrieri, canoe, ecc.);
- segnalini di legno per le risorse (fagioli, mais, zucche, pesci e pelli),
- tessere quadrate (da sfustellare) per le azioni di base (9 per giocatore, nei loro colori) e per quelle avanzate (17 di livello 1 ed altrettante di livello 2);
- tessere "progresso";
- plancia e mazzo di carte "maschere";
- gettoni per "Squaw" e "Cacciatore" nei colori dei giocatori;
- materiale vario: tessere "tartaruga" e "castoro", carte "maschera"; ecc.

Il regolamento è presentato in maniera impeccabile, con tante foto, disegni ed esempi: una volta fatte un paio di partite per imparare la meccanica diventa praticamente inutile perché tutto è indicato sulle tessere e nelle schede riassuntive. L'impressione iniziale quindi è più che buona, ma siccome una rondine non fa primavera neppure nella regione dei Grandi Laghi, procediamo con la nostra disanima.

Preparazione (Set-Up)

Il set-up di Wendake, pur non essendo molto complicato, è abbastanza laborioso: si parte formando il tabellone in base al numero dei partecipanti. Nella foto sottostante vedete un esempio di partita a quattro giocatori: sono state scelte le due plance che hanno quattro capanne negli angoli (infatti gli Uroni, ed in generale tutta la nazione irochese, non vivevano nelle tende ma in grosse capanne di legno e paglia).



Composizione del tabellone per giocare in quattro.

Poi bisogna aggiungere -incastrandole- le apposite placchette lunghe e strette dei quattro tracciati per il punteggio (Maschera, Militare, Economia e Rituale). A questo punto si installa anche la plancia “Maschere” a lato del tabellone, con il relativo mazzo di carte e le tessere tartaruga (da dividere per tipo e per valore e da impilare nelle rispettive postazioni). In seguito si devono predisporre tutte le tessere “progresso” su tre file, in modo che siano chiaramente visibili a tutti i giocatori, e le prime sei tessere Azione di “livello 1”.

Ad ogni tribù inoltre corrisponde un bonus speciale per il suo possessore. Per questa ragione vengono assegnate ai giocatori in modo casuale utilizzando un apposito mazzetto di carte. Questa operazione determina anche quante risorse verranno aggiunte alla dotazione iniziale, comunque

piuttosto ricca: 9 tessere azione, 7 donne, 7 cacciatori, 7 guerrieri, 5 canoe, 4 indicatori di azione a forma cilindrica e 5 dischetti per i segnapunti.

Ognuno piazza una canoa sui laghi (dove vuole, dato che il luogo non ha importanza), 5 guerrieri nel proprio accampamento, accompagnati da 5 tasselli squaw e 5 cacciatori (impilati sulle aree di produzione), poi mette un dischetto in ognuna delle tracce punteggio ed il quinto nell'area "maschere". I pezzi restanti sono tenuti in riserva.



Come appare il tabellone dopo il set-up.

Le plance individuali di Wendake saltano all'occhio. Nella parte centrale, sono "scavate" per poter accogliere le 9 tessere "Azione" di "base" (quelle del proprio colore). Queste formano dunque una griglia 3x3 con la tessera "Fuoco Sacro" al centro. Nei quattro cerchietti a sinistra della plancia troveranno posto i cilindretti di legno colorato da usare per marcare le azioni man mano che verranno scelte ed eseguite.

Nella parte destra della plancia è invece raffigurata una delle grandi capanne della tribù, all'interno della quale troveranno posto inizialmente 2 guerrieri, 2 donne e 2 cacciatori, oltre alle 4 canoe rimaste in riserva.

Ecco come appare la plancia individuale dopo il set-up:



La plancia individuale all'inizio della partita. Da notare che donne e cacciatori sono rovesciati ad indicare che non sono stati ancora attivati.

Tutto è finalmente pronto e possiamo dare inizio alla partita.

Il gioco

Al suo turno ogni giocatore può effettuare un'azione sulla sua plancia o usare il quarto cilindretto per cambiare ordine di turno: quest'ultima azione si esegue semplicemente mettendo il cilindretto sulla prima posizione libera dell'apposita pista che si trova sulla plancia delle "maschere". Questo significa, in teoria, che il primo giocatore potrebbe essere sempre lo stesso per tutta la partita, se la sua prima mossa in ogni turno è proprio quella di... restare primo.

Gli altri tre cilindretti troveranno posto sulla plancia personale: non c'è nessun obbligo per la scelta della prima azione, ma le due successive devono per forza essere sulla stessa riga, colonna o diagonale delle altre: questo significa che con il secondo cilindretto si decide la "direzione" e con il terzo si occupa per forza l'unica tessera ancora possibile per chiudere il "tris".

Le icone stampate sulle tessere indicano esattamente le azioni possibili: nella foto sottostante, per esempio, possiamo riconoscere:



Le tessere azione del giocatore VERDE (sulla destra alcune tessere per le azioni "avanzate").

1. la prima tessera verde in alto a sinistra permette di fare due azioni: la prima ci dice che ogni spazio "cacciatore" occupato da una tessera produce un castoro; la seconda invece permette di muovere un guerriero di 1 spazio;
2. la tessera in alto al centro permette di trasformare i castori in ... pelli e successivamente di muovere un guerriero di 1 spazio;
3. la tessera in alto a destra fa pescare 1 pesce per ogni canoa che si trova già nei laghi e subito dopo lancia un'azione militare (di cui parleremo fra poco);
4. la successiva, a sinistra della fila centrale, fa produrre l'ortaggio indicato sulla mappa in ogni casella occupata da una delle proprie Squaw;
5. la quinta fa muovere di 3 spazi in ogni combinazione (un guerriero di 3, uno di 2 ed uno di 1 oppure tre di 1);
6. la sesta fa eseguire un'azione "maschera" (vedere più avanti);
7. la settima fa eseguire un'azione "commercio";
8. l'ottava permette di prendere una canoa dalla riserva per metterla su un lago;
9. il Fuoco Sacro infine permette di attivare una qualsiasi tessera della plancia che non faccia parte del tris.

Solo i guerrieri possono muoversi da un'area ad un'altra adiacente (con l'esclusione dei villaggi concorrenti) ma senza mai attraversare i laghi. Arrivati a destinazione essi possono assumere due "pose":

- a. "sdraiati": sono gli "avamposti" e devono per forza essere posizionati su una casella di caccia o di coltivazione e potranno essere "scambiati" successivamente con i cacciatori o

con le squaw del proprio villaggio: in tal caso la zona produttiva riceverà una tessera del tipo adeguato ed il guerriero verrà rimesso all'interno del villaggio.

- b. "In piedi": le sentinelle invece rimangono all'interno del territorio per proteggere fratelli e sorelle da eventuali attacchi nemici.

Inizialmente non sarà difficile trovare un accordo con i vicini per spartirsi pacificamente le aree ancora disabitate, ma andando avanti gli spazi si stringono, aumentano gli attriti e con essi i combattimenti. Il possesso di alcune aree coltivate risulta di importanza "strategica: senza le risorse giuste non si possono comprare le carte Progresso, obiettivo principale del gioco e non si raccolgono neppure le tessere tartaruga più forti.



Un esempio di partita in corso.

Se dei guerrieri entrano in un'area occupata da un avversario si innesca un conflitto che funziona in maniera molto semplice: per eliminare eventuali sentinelle basta toglierle insieme ad un ugual numero dei propri guerrieri. Tutti i pezzi eliminati vanno a finire nella casa lunga (riserva) della plancia individuale e potranno essere recuperati in seguito. Dopo aver tolto di mezzo le sentinelle si può passare alle zone produttive: se sono difese da un "avamposto" si procede allo stesso modo (1 contro 1 e tutti a casa), se invece ci sono cacciatori o squaw i rispettivi tasselli vengono spediti nella riserva e sostituiti da uno dei guerrieri attaccanti che si trasforma immediatamente in un avamposto che, a fine mossa, può essere a sua volta sostituito da una delle tessere amiche.

Facendo un'azione militare è possibile guadagnare delle tessere "tartaruga" (esposte nella plancia delle maschere) in base al numero di "pezzi" che si hanno in gioco: 3-4-5 Squaw oppure 3-4-5 Cacciatori o 3-4-5 Canoe. Ogni tartaruga a fine partita permette di fare avanzare uno dei segnalini

sui tracciati del punteggio. Inoltre, alla fine del raid, il giocatore guadagna 1 punto militare per ogni territorio dove ha la maggioranza di guerrieri.

Facendo un'azione Maschera si pesca una carta dal relativo mazzo. A questo punto si può giocare una combinazione (coppia, doppia coppia, tris, poker, ecc.) utilizzando tutte le carte in proprio possesso.



Le carte “maschera” sono di quattro tipi e devono essere combinate fra loro per ottenere dei punti sul tracciato delle maschere.

Si marca la combinazione scelta con il proprio dischetto (ad impedire che possa essere fatta da un avversario in quello stesso turno) e si riceve un congruo ammontare di punti per avanzare sul tracciato delle maschere.

Facendo infine un'azione “Commercio” è possibile effettuare una o più delle seguenti azioni:

1. Effettuare un Baratto (scambiando tante risorse con altre della banca quante sono le canoe già messe in gioco): dopo il baratto però si deve pescare una carta “maschera” e se appare il simbolo del “vaiolo” (un teschio) uno dei propri nativi si ammala e deve essere riportato nella casa lunga della plancia individuale.
2. Acquistare una tessera “progresso”: basta pagare il numero di merci richiesto (pelli, pesci e vegetali) per prendere una delle tessere in esposizione le quali, oltre a dare bonus specifici, fanno anche avanzare i segnalini sulle piste del punteggio.
3. Acquistare da 1 a 5 punti sul tracciato dell'economia, spendendo da 1 a 5 risorse diverse.

Terminata la fase delle azioni si passa a quella di “ripristino”. Tutte le tessere che sono state utilizzate per le azioni vengono girate sul retro a mostrare la faccia “rituale”. Poi tutti i giocatori fanno scivolare verso il basso le tessere della loro plancia: in questo modo le tre della riga inferiore vengono momentaneamente espulse e si crea una fila vuota nella parte alta. In ordine di turno i giocatori possono ora scegliere una delle tessere “azione” del livello più avanzato in SOSTITUZIONE di una delle tre appena espulse. Poi le tre tessere vengono mescolate e rimesse sulla parte alta della plancia con la faccia normale in alto.

In Wendake è basilare muovere al posto giusto ed al momento giusto quindi ci sentiamo di consigliare, quando si scelgono le nuove tessere “potenziate”, di cercarne in primo luogo qualcuna di quelle che, oltre alle azioni di cui abbiamo bisogno, abbia possibilmente almeno un “passo” per il movimento.

Se nel turno successivo il giocatore sceglierà una delle tessere girate ancora sulla faccia “rituale” può immediatamente “sanare” due dei suoi nativi (guerrieri, Cacciatori o Squaw) spostandoli dalla

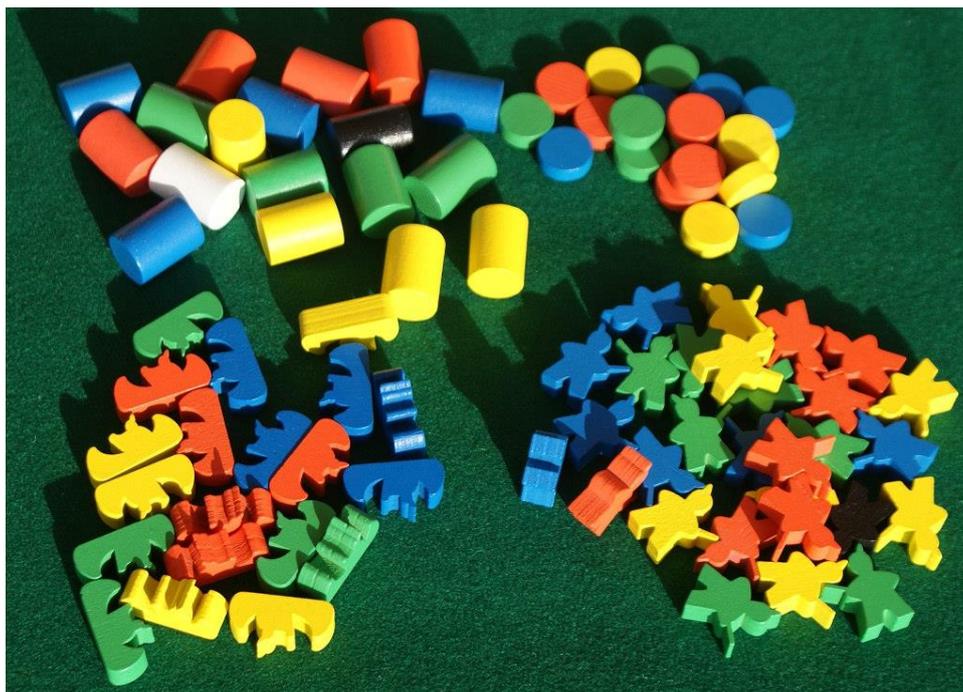
casa lunga all'accampamento, guadagnando inoltre tanti punti sulla pista del rituale quanti sono i nativi in minor numero all'interno dell'accampamento (squaw, cacciatori o guerrieri). Così, per fare un esempio, se abbiamo 3 squaw, 2 cacciatori e 4 guerrieri guadagniamo 2 PV "rituale".



Le piste dei punteggi: la prima in alto è quella del commercio, la seconda è relativa alle azioni militari, mentre le ultime due sono, rispettivamente, quella del rituale e delle maschere. Notare che le piste sono abbinare due a due.

La partita termina alla fine del settimo anno (turno): a questo punto i giocatori rivelano le tessere tartaruga guadagnate durante la partita e modificano di conseguenza la posizione dei loro segnalini. Poi, per ogni coppia di tracciati, si prende il punteggio del segnalino più in basso, si sommano i due valori e chi ha il totale più alto vince la partita e senz'altro riceverà il copricapo di penne d'aquila che contraddistingue il capo tribù.

Durante i nostri primi test al termine del conteggio dei punti della prima partita di Wendake i giocatori si sono spesso guardati in faccia quasi chiedendosi come fosse possibile che dopo due ore di impegno non avessero potuto fare di meglio. In effetti è bene chiarire subito che la prima partita deve servire a tutti solo per imparare la meccanica del gioco e per capire come si fanno effettivamente i punti. La competizione arriverà con la seconda partita e con le successive.



Tutti i segnalini di legno colorato in dotazione ai giocatori.

Vediamo allora, prima di chiudere questa chiacchierata, un riassunto di alcuni concetti fondamentali di Wendake.

- Al termine della partita per ogni coppia di azioni nelle plance lunghe sotto al tabellone si prende in esame solo il segnalino col valore PIU' BASSO. Quindi durante il gioco bisognerà cercare di mantenere i due segnalini di ogni coppia più o meno allo stesso livello.
- Per avanzare nella pista MILITARE bisogna prima cercare di avere delle maggioranze di guerrieri nel più gran numero di territori possibile.
- Per avanzare nella pista dell'ECONOMIA bisogna effettuare azioni Commercio, ed in particolare scambiare 1-5 risorse con altrettanti punti.
- Per spostarsi sulla pista dei RITUALI occorre effettuare quel tipo di azione preparandola bene (cercando cioè di tenere lo stesso numero di squaw, cacciatori e guerrieri all'interno del villaggio): non è una cattiva idea sfruttarla a fondo nei primi turni (quando molti segnalini sono ancora nel villaggio) e magari trascurarla un po' in seguito.
- Per avanzare sulla pista delle MASCHERE basta accumulare un buon numero di carte, sfruttando anche la possibilità di raccogliere la prima del mazzo degli scarti. E soprattutto ricordare che quando si gioca una "combinazione" le carte non vengono scartate, ma restano bloccate per il resto del turno. Alle fine ritornano TUTTE in mano e potranno essere di nuovo usate nel turno successivo.

Inoltre non si deve dimenticare il ruolo delle tessere TARTARUGA: sul retro di ognuna di esse c'è infatti un bonus per fare avanzare il proprio segnalino in una (o due) delle quattro piste, ma poiché non si può avere più di una tessera per tipo (quindi al massimo se ne potranno raccogliere 9 in una partita) è bene controllare se si sono già raggiunti i requisiti per raccogliercle o se dobbiamo effettuare le necessarie azioni. Se, per esempio, ci manca ancora la tessera delle quattro Squaw e ne abbiamo solo tre in campo dovremo cercare di cacciarne una nemica e sostituirla con la nostra. Spesso dunque si dà vita a dei conflitti "tribali" per occupare zone produttive con il solo scopo di prendere una tartaruga di valore più alto. Non meditate vendetta per il fatto di esser stati aggrediti e neppure cercate di difendere con le unghie e coi denti una zona che ormai avete già sfruttato e non vi darà nulla di più: sono questi gli errori più frequenti che si fanno nelle prime partite e che spesso danneggiano entrambi gli avversari. In altre parole, e per essere più chiari, se avete già ottenuto le tartarughe per 3-4-5 Cacciatori non avete più alcun interesse a difendere i vostri territori di caccia: meglio cercare di accordarsi con il vicino lasciandogli via libera in cambio, per esempio, di una zona di coltivazione che ancora vi manca.



Alcune tessere progresso.

Infine ci sono le tessere **PROGRESSO**: come abbiamo visto, si possono collezionare con l'azione "commercio" ma non devono essere scelte soltanto in base al bonus che offrono perché i simboli sulla parte alta della tessera servono ad avere punti. Per esempio la tessera in alto a sinistra nella foto qui a fianco offre come bonus la possibilità di mantenere un avamposto sul territorio, (invece di riportarlo al villaggio in cambio di una tessera cacciatore o squaw) trasformandolo di nuovo in Sentinella. Si tratta di una possibilità interessante, tuttavia le icone nella parte alta ci dicono che quella tessera non solo fa avanzare di due caselle l'indicatore della pista economica (icona di sinistra), ma sposta di due caselle anche quello militare (a destra). Ci interessano entrambi? Allora è un'ottima scelta. Altrimenti meglio vedere se c'è ancora qualcosa di meglio.

La tessera in alto a destra ci permette di pescare due carte Maschera, anziché una soltanto, e poi scegliere quella che si vuole tenere. Però permette anche di avanzare di 1 casella sul percorso dell'economia (a sinistra) e di una su quello delle maschere (icona a destra). E così via per tutte le altre

Nelle fasi finali della partita è necessario dunque tenere d'occhio le quattro piste del punteggio e verificare se e cosa potremmo modificare con le tartarughe già acquisite; se ancora ci manca qualcosa cercheremo di eseguire le azioni necessarie a riportare in pareggio qualche indice.

Qualche considerazione finale

Come si vede Wendake non è un gioco proprio per tutti perché ci sono sempre parecchie scelte da fare. Posare un segnalino sulla plancia individuale per scegliere un'azione non è dunque una cosa così scontata: forse all'inizio della partita ci si può prendere un po' di libertà, ma in seguito ogni azione deve avere uno scopo. Questo livello di complessità (da considerare "medio" per un gioco di questo genere) potrebbe allontanare ovviamente alcuni giocatori saltuari dal tavolo ma Wendake è stato creato pensando soprattutto agli esperti.

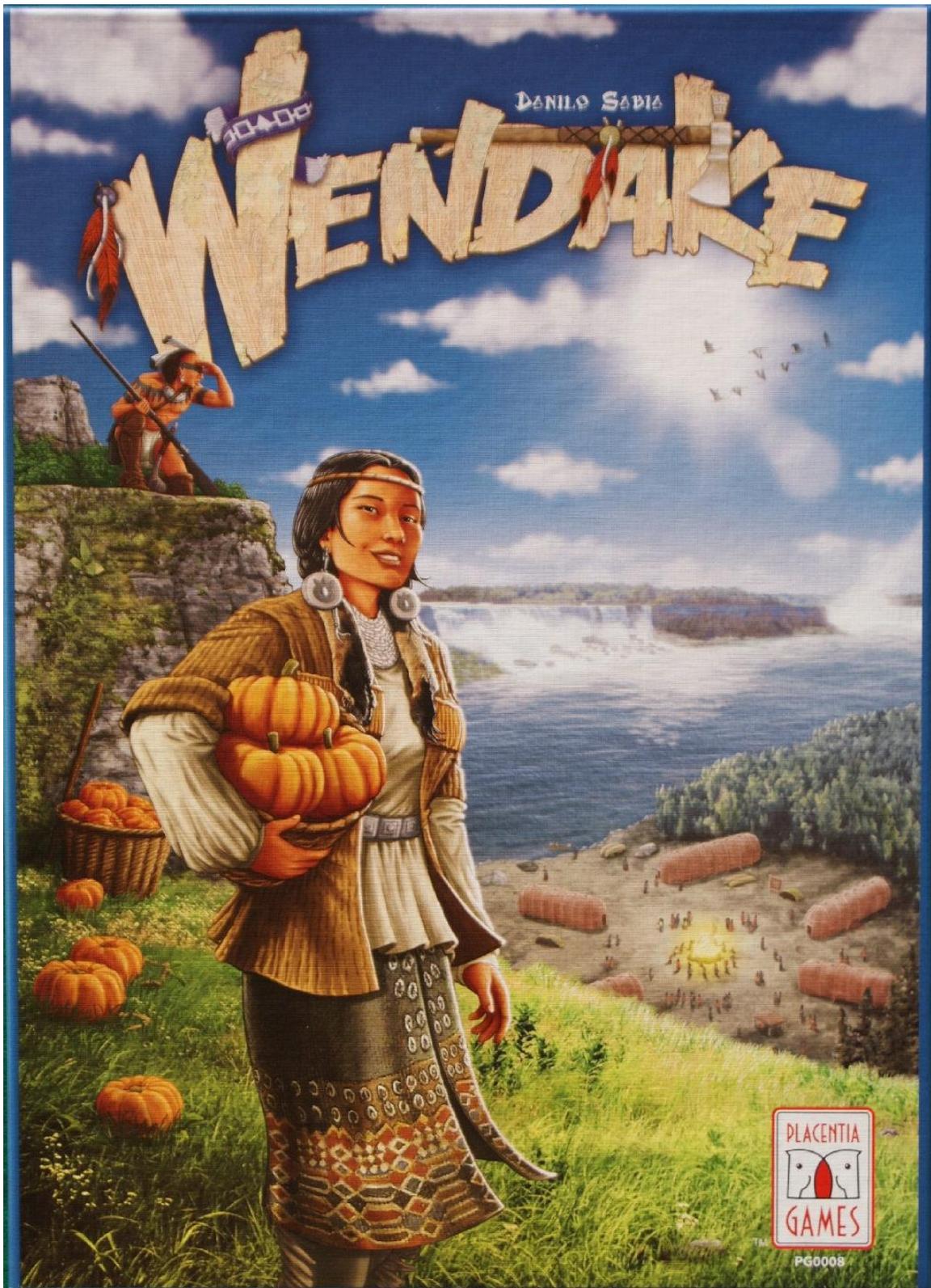
E la Francia e l'Inghilterra cosa centrano in tutto ciò? Effettivamente il loro è un ruolo davvero marginale: se, durante la partita, un giocatore acquisisce una tessera "progresso" con le due bandiere (inglese e francese) può decidere con quale nazione allearsi: Francia o Inghilterra. Sul tabellone ci sono delle aeree su cui è stata stampata una delle due bandiere e che possono aiutare il giocatore negli scontri con gli avversari. Se, per esempio, un giocatore alleato dei Francesi controlla un'area con la bandiera francese è come se avesse una Sentinella in più in quel territorio quando viene attaccato.

Prima di chiudere accenniamo al fatto che Wendake può essere giocato anche in solitario: le regole sono contenute in un libretto multilingue insieme ad alcuni cenni storici. In pratica si deve affrontare un giocatore "fantasma" scegliendo il grado di difficoltà ed utilizzando tre carte speciali. Ad ogni turno si pesca una carta "maschera" e la si mette sotto ad una delle speciali per eseguire l'azione corrispondente al tipo di maschera estratto per tutte e tre le carte.

Le azioni del "fantasma" sono ovviamente le stesse disponibili per il giocatore "umano" ma il "dove" debbano essere eseguite viene dettato dal sistema. Non è facile battere il fantasma già al livello "medio" ed è molto difficile riuscirci al livello "alto".

Tuttavia se disponete di un'adeguata compagnia di amici perché giocare in solitario? Giusto nei casi in cui, come è successo allo scrivente, gli spazzaneve non hanno pulito la strada durante la solita crisi invernale e quindi è stato costretto a restare due giorni chiuso in casa e, purtroppo, castori da cacciare sui torrenti innevati non ce ne sono dalle mie parti!

Si ringrazia Placentia Games per avere messo una copia di valutazione del gioco.



La scatola del gioco.