

SANTA MARIA

Là dove nessuna caravella è mai giunta prima!



Introduzione

In questo articolo vogliamo descrivervi il gioco **Santa Maria** (pubblicato dai norvegesi della Aporta Games ed edito in Italia da “Dal Tenda”), per 1-4 giocatori di età da 12 anni in su e per una durata media di 60-90 minuti (a seconda del numero di giocatori e della loro conoscenza del gioco).

Si tratta di un “gestionale” di complessità media, la cui caratteristica principale è l’uso di 24 dadi D6 per eseguire delle azioni: è ambientato nell’epoca della colonizzazione spagnola del 16° e 17° secolo (ricordiamo infatti che la Santa Maria era una delle tre caravelle di Colombo!) e se pure questa ambientazione non ha alcuna influenza pratica sullo svolgimento delle partite, tuttavia serve a giustificare l’accattivante grafica “fumettistica” utilizzata (con quei personaggi dal busto imponente su due gambette striminzite).

Quando abbiamo accennato ai 24 dadi abbiamo visto più d’un lettore sobbalzare, ma non si deve pensare che il gioco sia basato esclusivamente sulla “fortuna” e che magari si tratti di un’altra versione di un classico sistema “stop o ancora”. In realtà, come vedremo, questa sarebbe un’impressione sbagliata.



Componenti.

Unboxing

Santa Maria arriva sui nostri tavoli in una “classica” scatola quadrata in perfetto stile Kosmos e contiene un buon numero di componenti a partire dal tabellone (275x275 mm) e dalle quattro plance per i giocatori (200x275 mm), tutti stampati su cartone robusto. Dei 24 dadi D6 (12 bianchi e 12 blu) abbiamo già parlato, mentre per il resto si distinguono 34 tessere quadrate (38x38 mm) per le “spedizioni” via mare; 6 tessere “vescovo” e 10 “studioso” (delle stesse dimensioni); 15 tessere “territorio” con una forma “ad L”, 15 rettangolari e 3 quadrate; 60 segnalini di legno colorato per le risorse (12 ciascuna per legno, spezie, grano, pietre preziose ed oro); monete di valore 1 e 3; gettoni “Felicità” da 1-3-10-30-100 (si tratta in pratica dei Punti Vittoria, PF nel gioco, che i giocatori accumuleranno durante la partita e a cui aggiungeranno quelli ottenuti durante il calcolo finale).

Ciascuno riceve infine 3 dischetti di legno colorato e 6 tessere “Monaco” dello stesso colore. I materiali sono tutti robusti e di facile utilizzo: durante i test non abbiamo mai avuto problemi durante le manipolazioni né la necessità di utilizzare componenti extra.

Preparazione (Set-Up)

Preparare una partita di Santa Maria richiede solo una decina di minuti, se avrete avuto l’acortezza di tenere in sacchetti separati i vari componenti, o quasi il doppio se sarete costretti a recuperare uno ad uno tutti i componenti. Dopo aver steso il tabellone al centro del tavolo si devono posizionare i seguenti elementi (per facilitare la comprensione fate riferimento alla foto che segue).



Set-Up. Da notare che tutti i dadi bianchi sono già stati tirati ed assegnati e che ogni giocatore ha già lanciato il dado blu iniziale. Ognuno ha anche in riserva due segnalini “legno”.

Si estraggono a caso tre tessere ”vescovo” e si piazzano nelle apposite caselle in alto a destra del tabellone, rimettendo nella scatola le rimanenti. Ognuna di esse indica un bonus diverso per il raggiungimento di certi “obiettivi” prima della fine della partita (ne parleremo più avanti).

- a. in alto a sinistra si posizionano tre tessere “studioso” (mettendo via le altre).
- b. a destra del tabellone si piazzano 5 tessere “espansione” rettangolari (da due caselle) e 5 ad “L” (da tre caselle): le altre si lasciano sul tavolo, coperte, e verranno usate nei turni successivi.
- c. a sinistra si posano le quattro tessere “spedizione iniziale” (quelle con i vascelli dalle vele rosse) e si tengono le altre 30 in riserva.
- d. si lanciano i 12 dadi bianchi e si posizionano nella parte bassa del tabellone, sotto ai numeri corrispondenti.



La plancia dei giocatori: da notare sull'estrema destra il "porto" con i suoi moli, a sinistra ci sono i magazzini per le materie prime, il denaro e i punti felicità, ed infine la "griglia" centrale che è il vero cuore del gioco.

Ogni giocatore riceve due segnalini "legno", un dado blu ed una plancia personale per la quale ci sembra importante spendere qualche parola in più: infatti è proprio qui che si costruisce il gioco (e non sul tabellone, il quale in pratica serve come segnapunti e come riserva).

La griglia di 6x6 caselle quadrate rappresenta in realtà l'isola (o la provincia, fate un po' voi) che è stata assegnata ai coloni dal Re e che dobbiamo fare prosperare. Il territorio "esplorato" è quello disegnato sulla griglia, ma in seguito potremo effettuare esplorazioni più approfondite (comprando tessere aggiuntive ed aggiungendole alla griglia) che ci faranno conoscere nuovi luoghi e quindi nuove opportunità.

A destra della griglia sono stampate delle caselle "deposito" per le risorse che acquisiremo (max 3 per tipo) e un promemoria del costo di acquisto (valido solo per grano e legno, al prezzo di 3 monete) e di vendita (UNA moneta per grano e legno, DUE per le altre).

Sull'estrema destra infine ci sono quattro "moli" a fianco dei quali metteremo i galeoni acquisiti durante la partita, i quali ci daranno dei bonus al termine di ogni turno: per esempio se avremo DUE navi nel molo in alto riceveremo $2 \times 2 = 4$ monete; se avremo una nave sulla seconda fila il nostro marcatore avanzerà di una casella sulla pista dell'Esplorazione; ecc. Vedremo più avanti come ottenere questi vascelli ma... vi anticipo subito che non ci sono pirati in giro, quindi una volta acquisiti nessuno li potrà abbordare per portarceli via.



Il tabellone di Santa Maria serve soprattutto a marcare la progressione dei giocatori.

Due parole infine anche sul tabellone di Santa Maria. Come dicevamo più sopra il suo compito principale è quello di gestire la progressione dei giocatori sulle due piste principali: quella della “Religione” (colorata in rosa, con le due mani giunte) e quella della “Esplorazione” (pista grigia con il soldato spagnolo).

Inoltre nel villaggio (in basso a destra) saranno in attesa i dischetti da usare per determinare l’ordine di gioco del turno successivo (ed il bonus che ogni giocatore riceverà al momento in cui dichiarerà il faticoso “passo” mettendo il suo dischetto in una delle cinque caselle a destra del villaggio).

Finalmente tutto è pronto e possiamo dare il via alla partita, non senza aver fatto prima un’ulteriore precisazione: le note che seguono sono riferite ad una partita a quattro.

Il Gioco

All'inizio di ogni turno il Primo Giocatore lancia i dadi bianchi (3 per partecipante), li divide per valore e li piazza sotto i rispettivi numeri stampati sulla parte bassa del tabellone. Essi sono a disposizione di tutti fino ad un massimo di TRE per giocatore. Poi tutti lanciano il loro dado blu iniziale (ma in seguito potranno acquisirne altri due, per un totale di TRE dadi a testa) e lo piazzano nella rispettiva casella a sinistra della propria plancia.

Quattro sono le opzioni disponibili ed ognuno deve sceglierne una fra:

1. Espandere la propria colonia acquistando una tessera fra le 10 disponibili (5 doppie che costano 2 legno e 5 triple, al costo di 2 legno ed 1 grano) per poi aggiungerla alla propria plancia, facendo attenzione a non coprire le caselle prestampate. Le caselle aggiuntive permettono di avere a disposizione un maggior numero di azioni e quindi una migliore flessibilità.
2. Eseguire una singola azione sulla propria plancia: si sceglie una casella, si esegue l'azione relativa e la si copre con delle monete. La prima casella attivata costa UNA moneta, la seconda DUE, la terza TRE, ecc.
3. Attivare una riga/colonna intera usando un dado: il giocatore sceglie uno dei dadi bianchi, lo posa sulla casella corrispondente (in alto nella plancia) e poi lo fa scorrere verso il basso attivando tutte le caselle "azione" disponibili (cioè quelle non già coperte da monete o altri dadi) e fermandosi su quella più in basso. In alternativa può usare uno dei suoi dadi blu spostandolo da sinistra verso destra, attivando anche in questo caso tutte le caselle disponibili e fermandosi sull'ultima.
4. Passare e ritirarsi dal gioco per quel turno: in questo caso il giocatore deve prendere dal villaggio il dischetto del suo colore per posarlo su una delle cinque caselle "ordine del turno" (alla destra del tabellone principale) ed ottenere subito il relativo bonus.



Le caselle "azione": le plance non hanno tutte la stessa disposizione sulla facciata "A" perché ognuna ha almeno un paio di caselle diverse dalle altre.

Come si vede niente di particolarmente complesso ma, come avevamo anticipato, il cuore del gioco è costituito proprio dalle azioni sulla plancia, quindi proviamo a dare loro un'occhiata più da vicino, facendo riferimento alla foto qui sotto e procedendo dalla prima casella in alto a sinistra per finire all'ultima in basso a destra:

- il Galeone serve ad eseguire un'azione "trasporto": il giocatore paga le risorse indicate su una delle quattro tessere disponibili e la sposta sul molo con lo stesso simbolo alla destra della sua plancia (soldi con soldi, conquistador con conquistador, ecc.).
- Gemma – Il giocatore prende una "gemma" dalla riserva e la mette nel suo magazzino (ricordando sempre che si possono avere max 3 risorse dello stesso tipo: tutte quelle extra però non si buttano via perché si trasformano in monete).
- Legno e Preghiera: Il giocatore riceve una risorsa "legno" ed avanza di una casella sul percorso della Religione (con la possibilità di avanzare di una casella extra a turno spendendo una risorsa grano).
- Grano e Conquistador – Il giocatore riceve una risorsa "grano" ed avanza di una casella sulla pista delle Esplorazioni.
- Grano e Spezie – Incassare un segnalino per tipo.
- Legno e Conquistador - Incassare un legno ed avanzare di una casella nella pista delle Esplorazioni.
- Legno – Incassare un legno.
- Preghiera - Avanzare di una casella sulla pista della Religione.

Da quanto sopra si deduce che la scelta dei dadi non dovrebbe mai essere "casuale" e, di conseguenza, spesso è bene scegliere per primi i dadi bianchi, prendendo magari quelli che permettano di sfruttare le caselle con due risorse piuttosto che accontentarsi di quanto lasceranno gli avversari.



Alcune delle tessere Espansione da aggiungere alla propria plancia.

E questo spiega anche perché sia così importante cercare fin dall'inizio di aggiungere nuovi terreni alla propria plancia: essi infatti aggiungono uno o due caselle utili e, di conseguenza, fanno aumentare progressivamente il numero di azioni possibili.

Il gioco procede in questo modo, con un'azione per giocatore ad ogni "giro", finché tutti i partecipanti non decidono di "passare": naturalmente se qualcuno "passa" gli altri possono continuare a sfruttare le loro azioni. A fine turno ogni giocatore "incassa" i bonus relativi alle navi che ha nei suoi moli: due monete per ogni tessera sul primo molo, una casella Esplorazione per quelle sul secondo, una casella Religione sul terzo e un Punto Felicità (PF) sul quarto.



Le risorse del gioco ed i dischetti segnapunti.

Poi si verifica chi è più avanti nella pista delle Esplorazioni e gli si assegna un bonus in PF (variabile ad ogni turno): un premio inferiore viene assegnato anche al secondo ed al terzo, dopodiché i segnalini vengono riportati tutti nella casella iniziale della pista.

Infine si eliminano le tessere Espansione eventualmente rimaste e ne vengono stese altre 10 nuove (5 doppie e 5 triple). Il nuovo "Primo Giocatore" sarà colui che avrà messo il suo dischetto nella casella più in alto della colonna "ordine del turno".

Al termine del terzo (ed ultimo) turno si procede con il solito conteggio e poi si aggiungono i bonus relativi alle tessere "Vescovo" e quelli delle navi nei propri moli, quindi si trasformano in PF le risorse e le monete ancora sulla plancia. Infine si sommano i "coloni" che compaiono nelle caselle di tutte le file orizzontali e verticali COMPLETE. Chi ottiene il maggior numero di PF viene dichiarato vincitore.

Quanto sopra è l'essenza del gioco: abbiamo volontariamente ommesso molti dettagli per evitare di appesantire la lettura, augurandoci di essere riusciti a chiarire sufficientemente il funzionamento di Santa Maria. Qui di seguito invece proveremo a chiarire meglio alcuni punti che, a nostro avviso, vale la pena di spiegare a chi sia veramente interessato al gioco.



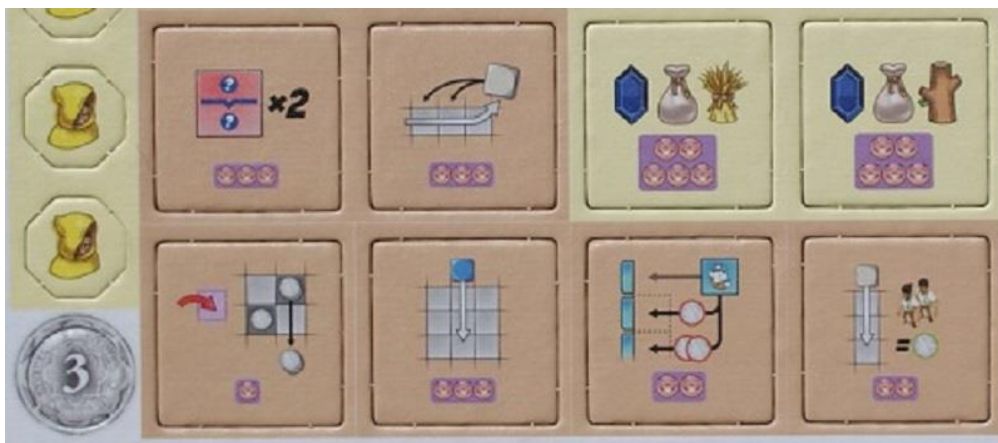
I dadi del gioco.

Qualche altro dettaglio e le considerazioni finali

Come abbiamo visto in precedenza è piuttosto importante avere sempre le risorse “giuste” a disposizione per l’acquisto delle Espansioni territoriali oppure delle navi più ricche: per questo il regolamento prevede che i giocatori possano sempre convertire le monete in grano o legno (al costo di 3 monete per risorsa) oppure le risorse in monete (1 moneta per grano e legno, 2 per le altre). Queste conversioni vengono chiamate “Azioni Gratuite” perché possono essere fatte indipendentemente dalle altre.

Nel caso che il nostro borsello cominciasse ad essere pericolosamente vuoto non dobbiamo dimenticare che alcuni territori, se attivati, assegnano 2-3 monete e che le risorse ricevute OLTRE il massimo consentito che è possibile tenere nel magazzino (tre) vengono trasformate immediatamente in 1-2 monete.

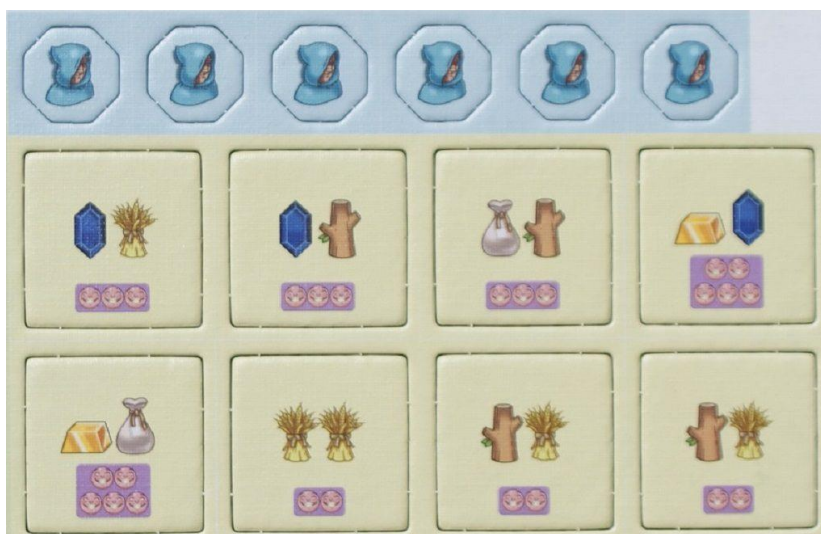
Sulla pista della Religione sono indicate alcune caselle (la 3a, 5a, 7a, 10a, ecc.) che, se raggiunte, permettono non solo di inviare dei monaci del proprio colore a supporto delle tessere “Vescovo” (per ottenere PF extra a fine partita) e/o “Studiato” (per avere dei bonus durante la partita), ma anche di ottenere un secondo ed un terzo dado blu da usare fino al termine della partita. Si avanza in questa pista utilizzando le caselle “preghiera”, con la possibilità di muovere di una casella extra a turno usando una risorsa grano: quindi è sempre consigliabile tenere almeno un grano nella propria riserva, se possibile. I dischetti dei giocatori sulla pista “Religione” non vengono mai riportati indietro.



Alcune tessere “studioso” che indicano i bonus durante la partita se un monaco viene inviato sopra di esse. Sulla sinistra si vedono un paio di monaci gialli. In alto a destra due interessanti tessere “trasporto” che, in cambio di 3 risorse daranno alla fine ben 5 PF.

La pista delle Esplorazioni ha invece uno scopo diverso: anche qui si ottiene un bonus (una risorsa ORO) al raggiungimento di alcune caselle (3a, 5a e 8a) ma soprattutto si ricevono dei PF extra alla fine di ogni turno se si è nelle prime tre posizioni (l’ammontare esatto dipende dal numero dei giocatori e dal turno, come indicato dall’apposita tabella). I dischetti dei giocatori vengono però riportati a zero al termine di ogni turno

Ovviamente è importante cercare di acquistare il prima possibile delle tessere “Espansione”, non solo perché aggiungono caselle “azione” alla plancia personale, ma anche e soprattutto perché avere maggiori icone sulla plancia permette di eseguire più di una volta le azioni più remunerative. I dadi infatti si fermano sulla casella più lontana e se saremo stati bravi a piazzare al centro della griglia le azioni doppie, per esempio, potremo usarle almeno un paio di volte prima di coprirle. Non dimenticate poi che con 6 monete si possono utilizzare tre diverse azioni (1 moneta per la prima, 2 per la seconda e 3 per la terza). Infatti spesso capita di avere qualche azione interessante NON allineata con le altre e quindi difficilmente attivabile con un nuovo dado: qualche moneta da parte è fondamentale per aggiungere risorse o per spedire un galeone extra. A volte invece si potrebbero usare le monete per ottenere rapidamente alcune risorse ed utilizzarle subito per acquistare una tessera importante (anche per evitare che un avversario vi porti via il terreno desiderato o una nave molto remunerativa): in seguito si sfrutteranno i dadi.



Alcuni esempi di “carichi”: come si vede più le risorse sono di pregio e maggiori sono i PF che le tessere assegnano a fine partita.

Accumulare delle navi da trasporto (anche di valore medio basso) permette poi a fine turno di guadagnare dei bonus in monete, PF o avanzamenti sulle piste: spesso proprio grazie alle navi accumulate i giocatori riescono ad ottenere delle risorse in “oro” ed il primo posto nell’Esplorazione (ed i relativi punti vittoria), oppure riescono a piazzare un nuovo monaco grazie all’avanzamento nella pista della Religione.

In definitiva ci sentiamo di affermare che Santa Maria è abbastanza accessibile a tutti ma la sua grafica conviviale ed allegra nasconde comunque un gioco gestionale che, pur non assorbendo tutte le energie mentali dei partecipanti, tuttavia necessita di una buona concentrazione e di una discreta programmazione.

Una volta imparato il gioco (e quindi dopo le prime 3-4 partite) vi consigliamo di utilizzare sempre la regola dei “Municipi” che permette di partire tutti con la stessa plancia (quella del lato B). L’unica differenza è che ad inizio partita vengono formate aleatoriamente delle coppie di tessere: la prima è un “Municipio” (cioè una tessera terreno da due caselle) e la seconda uno “Studioso” (che darà il suo beneficio solo al giocatore che lo avrà scelto). Prima di partire, e in ordine inverso di turno, ognuno deve scegliere una coppia di tessere. Il gioco non si complica affatto ma diventa sicuramente più interessante.

Prima di chiudere una piccola postilla: per i giocatori già esperti è possibile applicare anche una variante, spiegata brevemente alla fine del regolamento, che consiglia di mettere in “comune” tutti i dadi blu (quelli del set-up e quelli guadagnati in seguito) per consentire un gioco meno casuale. I giocatori potranno dunque scegliere liberamente i loro dadi, come succede per i bianchi, ma in numero (1-2-3) che dipende sempre dalla loro posizione sulla Pista della Religione.

Infine desideriamo segnalarvi che al termine del libretto ci sono delle (brevissime) regole per giocare “in solitario”: cambia il set-up ma il sistema di gioco è sempre lo stesso, e naturalmente lo scopo è quello di superare il punteggio fatto precedentemente. Questa opportunità non ci ha particolarmente entusiasmato perché amiamo confrontarci soprattutto con gli amici, ma era giusto farvela notare.

Santa Maria è un buon gioco, creato su basi solide, giocabile a piacere (perché ogni volta le configurazioni possono variare) e che può essere spiegato abbastanza rapidamente perché non ci sono regole particolarmente ostiche. Nei nostri test abbiamo avuto allo stesso tavolo giocatori esperti insieme ad altri novizi e tutti si sono divertiti anche se i primi, ovviamente, hanno avuto inizialmente un po’ di vantaggio. Nonostante sia stato provato in varie configurazioni e con diversi partecipanti, crediamo che la versione a quattro sia quella migliore. L’età indicata sulla scatola, 12 anni o più, ci trova perfettamente d’accordo: a nostro avviso il gioco potrebbe essere insegnato anche a ragazzi di 10 anni, ma solo se è disponibile un adulto un po’ esperto che possa aiutarli nelle prime fasi della partita. Consigliato.



La scatola del gioco

Si ringrazia [Dal Tenda](#) per aver reso disponibile una copia di valutazione del gioco.