

## TYBOR IL COSTRUTTORE

Bentornati nella cittadina di Longsdale



### Introduzione

**Tybor the Builder** (**Tybor il costruttore**) è il seguito della saga di Longsdale iniziato con il gioco [“Oh my Goods”](#) (alias [“Royal Goods”](#), alias [“Le mie merci”](#)) e proseguito con le espansioni [“Escape to Canyon Brook”](#) e [“Longsdale in Revolt”](#). **Tybor the Builder** è un gioco di carte edito dal Museo Austriaco del Gioco (e successivamente da Mayfair Games) e progettato per 2-4 giocatori, ma con la possibilità di ampliarlo a 4-8 acquistando un secondo mazzo di carte. È adatto ai più giovani, da 10 anni in su, ed alle famiglie e dura mediamente una trentina di minuti o poco più.

Come era già successo per i suoi predecessori la grafica di Klemens Franz è talmente allegra e simpatica che mette subito voglia di fare una partita: la meccanica utilizzata può essere spiegata in pochi minuti e quindi si può passare subito alla ... pratica. Non c'è nulla di troppo ostico nelle regole e nella meccanica, tuttavia una partita di prova è sempre consigliata per prendere confidenza con le (poche) icone e soprattutto per capire come funziona il punteggio finale.



I component.

## Unboxing

Apriamo la scatola di **Tybor the builder** (100x130x20 mm) troviamo un **mazzo di 116 carte** (dimensioni standard: 59x91 mm) divise in 5 tipi:

- i. 40 carte Edificio (stampate avanti e dietro)
- ii. 59 carte “Personaggio” (9 contadine, 11 operai, 12 soldati, 10 capitani, 5 preti e 12 mercanti)
- iii. 8 carte “Capitolo” (che tracciano anche la storia di Longsdale)
- iv. 4 carte “Scenario” (stampate su entrambi i lati)
- v. 4 Carte “Obiettivo Segreto” (con un riassunto delle fasi di gioco sul fronte ed un obiettivo sul retro)

Fanno parte della confezione anche una carta “Primo Giocatore” e **4 carte “scenario”** in tedesco (per chi acquista la confezione multilingue). Le carte sono robuste e resistenti ai liquidi, ma come sempre consigliamo di proteggerle con bustine trasparenti perché si dovranno manipolare lungamente.



Le Carte

“Scenario”.

### Preparazione (Set-Up)

La prima cosa da fare in **Tybor the builder** è preparare lo scenario della partita: nella foto qui sopra abbiamo utilizzato tutti e quattro gli scenari disponibili per mostrare la sequenza completa: in realtà c'è solo una carta per ognuno dei quattro scenari ed ha due valori su ogni lato corrispondenti alle quattro fasi della partita. In particolare in alto a sinistra vediamo il numero della fase (I-II-III-IV) e, al centro, il costo degli edifici piccoli (valore di sinistra: 3 nel primo turno, poi 4-5-6) e grandi (valore di destra: 7-8-9-10).

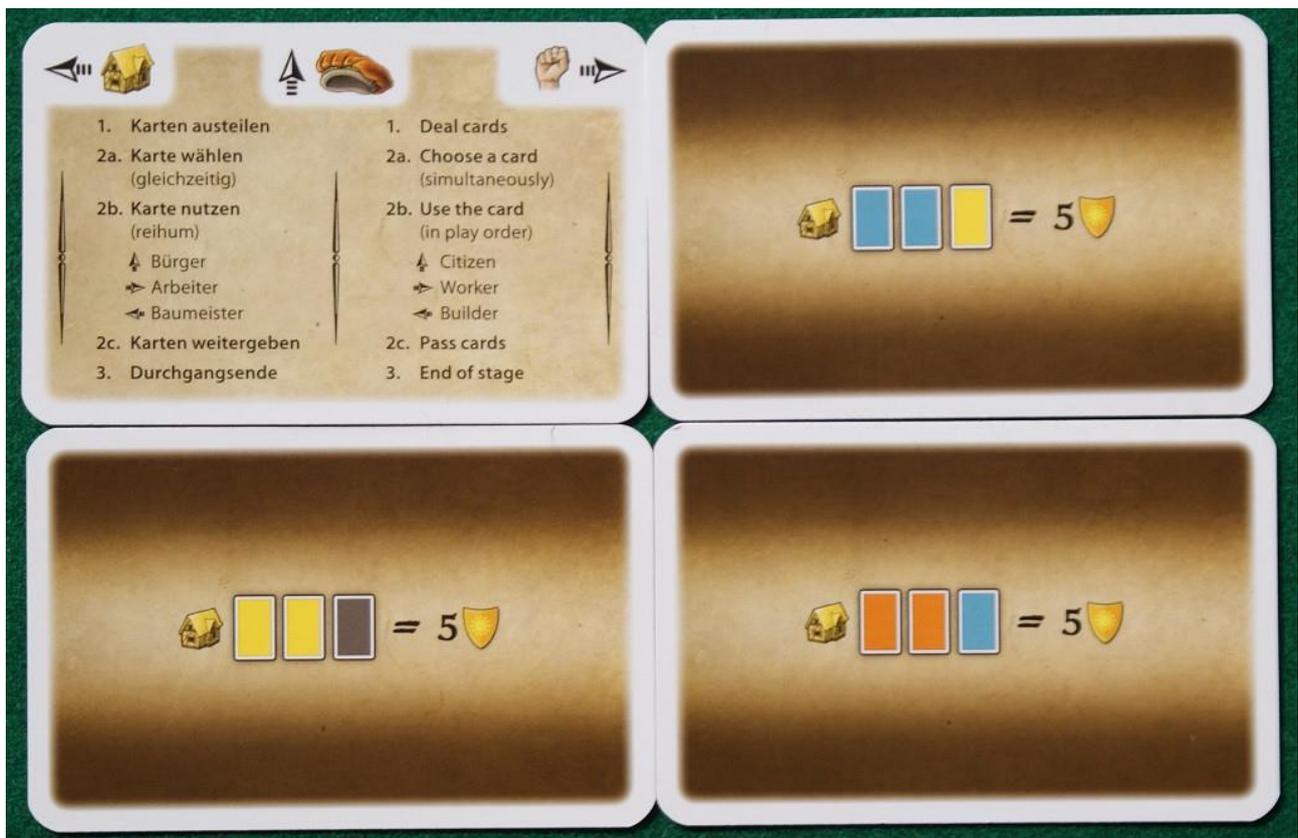
Nella “pergamena” aperta subito sotto notiamo spesso una clessidra (o un altro simbolo) che ci dice quale bonus avranno i giocatori al termine della fase se soddisfano le richieste indicate. La prima carta a sinistra, per esempio, ci dice che al termine della “fase I” i giocatori riceveranno 7 carte (invece di cinque) e che si giocherà in senso orario; l’ultima a destra ci dice invece che al termine della “fase IV” i giocatori con 7 edifici otterranno 2 PV extra; ecc.



Carte Capitolo.

A questo punto bisogna scegliere un “Capitolo”: ci sono 8 carte disponibili, numerate da I a VIII, ed ognuna di esse narra un pezzettino della storia di Longsdale: dal punto di vista ludico questa “storia” non ha nessuna importanza, ma si tratta di una curiosità in più per ambientare meglio il gioco. Quello che invece ci interessa è il disegno in basso di ogni carta il quale indica il bonus che i giocatori otterranno a fine partita se avranno soddisfatto le condizioni indicate. Così, per esempio, la prima carta in alto a sinistra ci dice che chi ha un numero di cittadini inferiore o uguale agli edifici costruiti otterrà 5 PV; la prima in basso a sinistra invece ci dice che se si hanno almeno 3 cittadini che mostrano i simboli indicati (timone o borsa di denaro) si riceveranno 5 PV; ecc.

Ogni giocatore riceve a questo punto una carta “Obiettivo segreto”: sul fronte della carta è indicato un riassunto delle fasi di gioco, mentre sul retro ci sono tre carte colorate: per ogni combinazione di 3 carte di quei colori il giocatore riceverà 5 PV.



Le carte “Obiettivo segreto”.

Infine si piazzano al centro del tavolo 2 carte edificio per ogni giocatore più 2 carte extra fisse (quindi 6 carte se si gioca in due o 10 se ci sono quattro giocatori). Da notare che se in tavola non è uscita almeno una carta di ogni colore se ne devono pescare “x” dal mazzo finché non appare il colore mancante, e tutte quelle pescate restano a disposizione per quel turno.

Si sceglie il Primo Giocatore e si può quindi cominciare dalla “Fase I” dello scenario scelto.

## Il Gioco

Una partita di **Tybor the Builder** consiste di **4 diverse fasi**: all’inizio di ogni fase vengono distribuite ai partecipanti 5 carte “personaggio”, salvo diverse prescrizioni dello scenario in corso.



Le carte dei Personaggi.

Nel mazzo di **59 personaggi** ci sono sei diversi tipi come potete vedere nella foto qui sopra, nell'ordine da sinistra a destra e dall'alto in basso: Operaio, Contadina, Mercante, Soldato, Capitano e Frate.

Ogni carta, al di là del nome e del disegno, possiede quattro informazioni utili per il gioco:

- Valore di Produzione: il numero in alto a sinistra, vicino al pugno, indica i punti di Forza Lavoro di quel personaggio se viene utilizzato come "Lavoratore"
- Simbolo: il simbolo che si vede sulla sinistra (attrezzi, grano, borsa, spada, timone e croce) servirà per soddisfare alcune combinazioni a fine partita in modo da guadagnare qualche PV extra. Anche otto edifici riportano questi simboli.
- Carte: sempre sul lato sinistro del personaggio appaiono da 0 a 4 diversi colori di carte. Ognuno di essi servirà per ottenere uno sconto (in Forza Lavoro) per l'acquisto di un edificio di quello stesso colore.
- Bonus: sopra il disegno del personaggio tutte le carte hanno un "bonus" che potrà essere guadagnato a fine partita se si soddisfano le condizioni richieste. Così, per esempio, la carta dell'operaio ci dice che chi avrà ottenuto più attrezzi guadagnerà 6 PV (più 2 PV al secondo); il mercante ci fa capire che a fine partita si riceverà 1 PV per OGNI cittadino della nostra città e per ogni set di quattro borse; ecc.



Due dei quattro tipi di edificio.

Le carte edificio sono di quattro colori diversi (ognuno destinato ad un diverso uso, ma questo è ininfluente per il gioco) ed è indispensabile conoscere le informazioni che seguono

- I. Dimensioni delle case: ogni carta è stampata sui due lati: il primo mostra (in alto a sinistra) una casetta “piccola” ed il disegno non è colorato, mentre il secondo (come si vede nella foto qui sopra) mostra la casetta “grande” ed è completamente colorato.
- II. Punti Vittoria: il numero in alto a destra, vicino allo scudetto, indica i PV che quell’edificio garantirà a fine partita al suo possessore: le casette grandi assegnano i PV indicati nella foto, mentre quelle piccole ne danno esattamente 3 in meno.
- III. Bonus: alcune delle carte (ma non tutte) mostrano un bonus supplementare che verrà guadagnato a fine partita se si rispettano le condizioni: nel nostro esempio la prima carta in alto a sinistra assegnerà 3 PV per ogni combinazione di quattro colori diversi; la seconda invece ci dice che se il giocatore ha la maggioranza di carte nere otterrà 3 PV extra; ecc.

I giocatori, a turno, posano una delle loro carte “Personaggio” coperta sul tavolo: poi tutte vengono scoperte contemporaneamente ed ognuno decide come usare la sua. Infine tutte le carte restanti sono passate (coperte) al vicino di sinistra (o di destra se lo dice una condizione specifica dello scenario) e si continua in questo modo fino all'ultima carta. Si controlla se ci sono giocatori che hanno diritto al bonus dello scenario o del Capitolo, poi si ruota la carta scenario sulla successiva fase e si ricomincia tutto da capo.

Al termine della quarta fase la partita ha termine e si passa al controllo dei bonus speciali e degli obiettivi segreti. Il giocatore con più punti vince la partita.

### Qualche considerazione finale



Partita in corso

Il cuore del gioco sta tutto nella scelta delle carte “personaggio”, visto che esse possono essere usate in due modi diversi: (a) come “cittadini (ed allora sono posate sopra alla carta obiettivo, come si vede nella foto, sovrapponendole in modo da mostrare solo il lato sinistro, con i simboli e le carte colorate) oppure (b) come lavoratori (ed allora bisogna metterle a destra della carta obiettivo in modo che mostrino la loro “forza lavoro”). Questa scelta deve essere fatta immediatamente dopo aver scoperto le carte di quel giro e prima di passare il mazzetto al giocatore successivo.

I cittadini verranno usati per avere sconti sull’acquisto degli edifici, in base ai colori che appaiono sulle carte, e per avere dei bonus a fine partita, in base ai simboli raccolti.

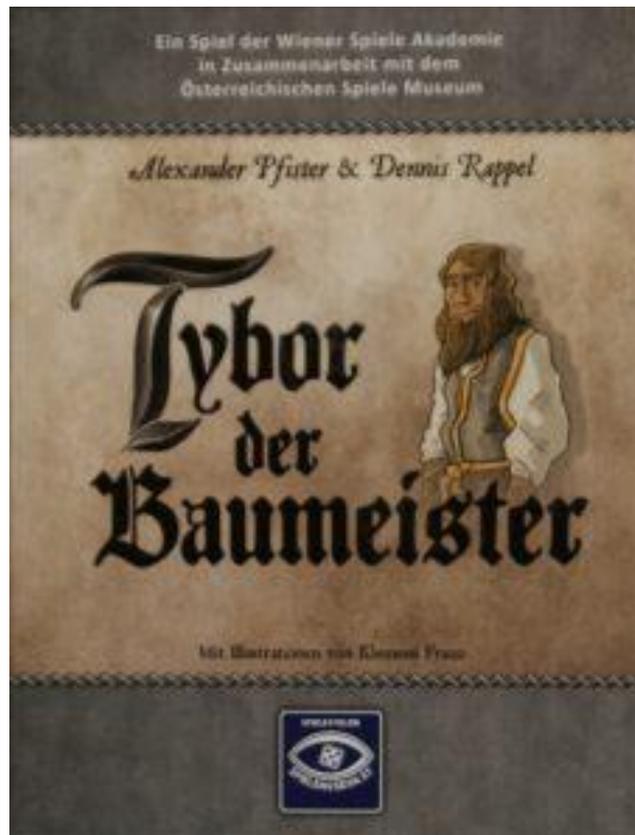
I lavoratori verranno usati invece per costruire degli edifici in base ai costi di quella fase ed al tipo di edificio che ci si può permettere (casa piccola o grande). Ogni edificio costruito deve essere posto a sinistra della carta obiettivo e resterà lì fino al termine della partita.



Le altre carte “edificio”.

Per calcolare il punteggio ogni giocatore dovrà sommare:

- a. i valori indicati su ogni edificio (il numero a sinistra dello scudetto stampato nella parte alta destra di ogni carta)
- b. i punti ottenuti con le “combinazioni” di carte indicate su alcuni degli edifici: per esempio, per ogni gruppo di quattro carte di colore differente si ottengono 3 PV; chi ha il numero più alto di un certo colore guadagna 3 PV; ogni coppia di carte di un certo colore assegna 2 PV; ecc.
- c. i punti ottenuti con combinazioni di simboli sui “cittadini”: per esempio, ogni tre simboli “grano” si guadagnano 3 PV; chi ha la maggioranza delle croci ottiene 5 PV; chi ha più attrezzi prende 6 PV (ed il secondo classificato riceve 2 PV); ogni 4 spade si guadagnano 8 PV; ecc.
- d. I punti ottenuti soddisfacendo le condizioni indicate sulle carte “scenario” e capitolo”: per esempio, se si ha un numero di cittadini uguale o inferiore agli edifici costruiti si ottengono 5 PV; ogni 4 edifici “grandi” si guadagnano 2 PV; se il totale della forza lavoro rimasta è di almeno 10 punti si guadagnano 10 PV; ecc.
- e. I punti ottenuti con l’obiettivo segreto: ogni combinazione di tre carte del colore indicato assegna infatti 5 PV.



La scatola del gioco

**Tybor The Builder** merita di essere inserito nella ludoteca di tutti i giocatori perché può essere utilizzato per “mettere a tavola” chiunque abbia almeno qualche nozione di briscola o scopa: questo significa che nessuno avrà problemi ad impararlo e la sua durata è davvero contenuta, quindi potrebbe diventare una “gentile richiesta” in più di un’occasione.

"Si ringrazia [OSTERREICHISCHES SPIELE MUSEUM](http://www.osm.at) (OSM=Museo Austriaco del Gioco) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione".