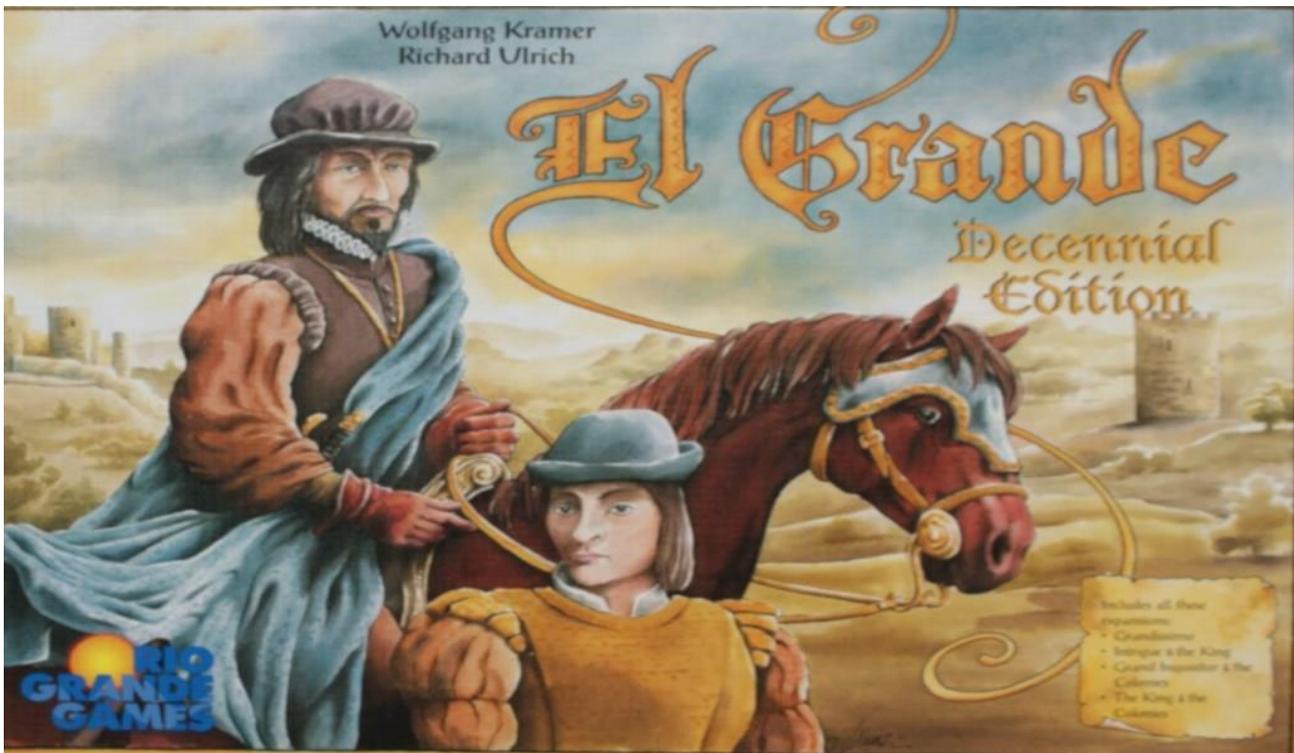


EL GRANDE DECENNIAL

Lotte di potere nella Spagna del 15° secolo



Introduzione

Nel 1995 la ditta tedesca Hans im Gluck pubblicò un gioco un po' particolare (per quei tempi) dal titolo **EL GRANDE**, ideato dall'esperto **Wolfgang Kramer** e da **Richard Ulrich**. Era "vagamente" ispirato alle lotte intestine della Spagna del quindicesimo secolo ed utilizzava un meccanismo di "[maggioranze](#)" che per la prima volta veniva applicato ad un gioco da tavolo.

Il successo fu immediato: El Grande ricevette parecchi premi, fra i quali il famoso pedone rosso dello **Spiel des Jahres** (nel 1996), e naturalmente fu supportato negli anni successivi da parecchie varianti ed espansioni ufficiali ed amatoriali

Nel 2005 il gioco diventò introvabile così la Hans im Gluck decise di ristamparlo e di approfittare dell'occasione per includere nella scatola alcune delle espansioni più riuscite: la recensione che segue è basata proprio su questa nuova edizione, uscita nel 2006, sempre per 2-5 giocatori di età superiore ai 12 anni.



I Componenti.

Unboxing

La scatola di **El Grande Decennial Edition** (che da ora in poi abbrevieremo semplicemente in El Grande) contiene non solo i componenti del gioco base (li vedete nella foto qui sopra), ma anche il necessario per giocare quattro diverse espansioni: **Intrigue & the King**, **Grand Inquisitor & The Colonies**, **Grandissimo** e **The King & The Colonies**. Nella prima parte della nostra recensione parleremo esclusivamente del gioco base, per evitare di fare confusione, ma al termine esamineremo più in dettaglio ogni singola espansione ed i materiali “extra” che essa aggiunge (o sostituisce).



Il tabellone.

Il tabellone riproduce l'intera **penisola Iberica** divisa in **10 aree**, una delle quali però, il Portogallo, non sarà utilizzata. Ci sono poi 9 carte "Regione" (per il set-up) e 45 Carte "Azione" di forma quadrata; 65 carte "Power" (potere) divise in 5 mazzetti di 13 carte (uno per giocatore); 155 cubetti "caballeros" (31 per giocatore); 5 cubetti "Grande" (uno per colore); 5 dischi per gli spostamenti segreti; 1 grosso pedone nero a simboleggiare il Re; 1 "Torre" (il "Castillo") formata da quattro pezzi da assemblare, ecc.

I materiali sono tutti robusti e di ottima fattura e lo stile grafico scelto dall'artista (Doris Matheus, ben noto nel nostro "Piccolo Mondo" per avere illustrato decine di giochi diversi) aiuta moltissimo a entrare nell'ambientazione.

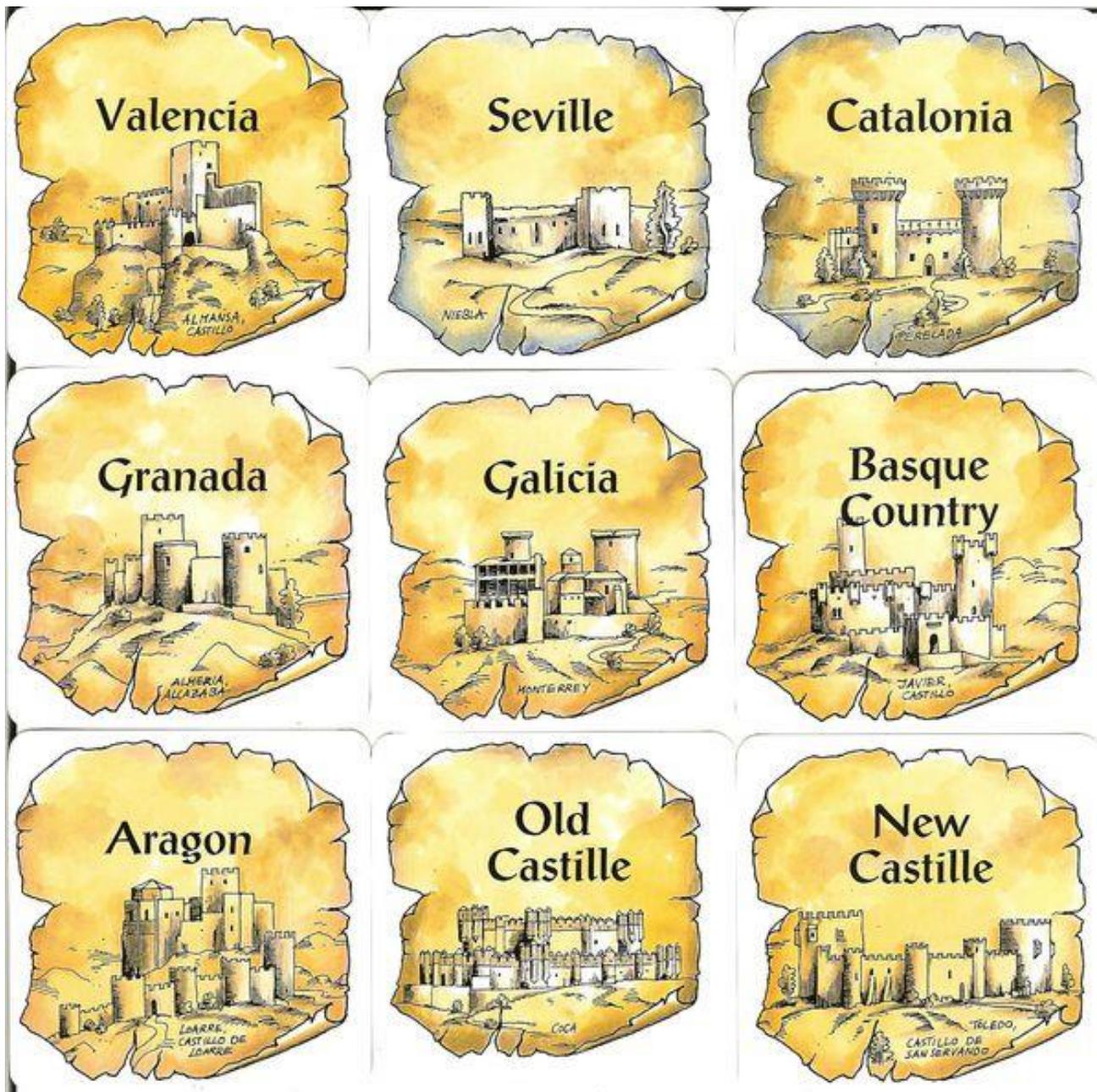


Il tavolo da gioco dopo lo schieramento iniziale. Sulla sinistra si distinguono i mazzetti delle carte “Azione”, mentre in basso a destra si nota il “Castillo” che avrà una certa importanza durante la partita.

Preparazione (Set-Up)

All'inizio di ogni partita di El Grande ogni giocatore sceglie un colore e riceve 1 cubo grande (il leader di quella fazione o, in spagnolo, il “Grande”) e 10 cubetti (che da ora in poi chiameremo “caballeros” perché rappresentano la piccola nobiltà e/o i comandanti militari delle varie province). I giocatori tengono questa dotazione davanti a loro, in uno spazio chiamato “corte” dal regolamento. I caballeros rimanenti vengono tenuti in disparte e costituiscono la riserva del giocatore (che, da ora in poi, chiameremo anche noi, come scritto sul regolamento, “province”). Infine ogni partecipante riceve un mazzetto di 13 carte “Power” e un disco per le “mosse segrete” da utilizzare durante la partita quando richiesto dalle carte azione o nell'assegnazione dei caballeros del castillo.

È venuto il momento di prendere il mazzo delle carte “Regione”, di mischiarlo e di scoprire la prima carta, posando il segnalino del RE sull'area indicata.



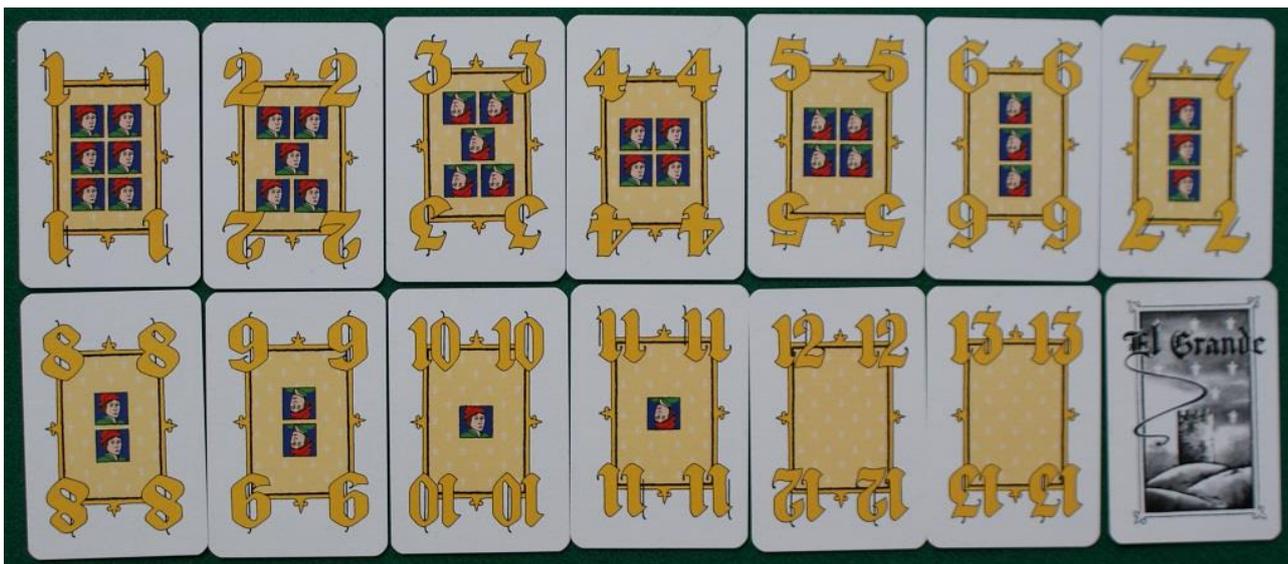
Le carte delle Regioni

Subito dopo ogni giocatore pesca una delle carte rimanenti e piazza il suo Grande e due caballeros nella regione ricevuta. Infine tutti mettono un terzo cubetto sulla casella “zero” della pista dei punteggi (ricavata sul perimetro del tabellone: e proprio questo sistema ancor oggi viene definito come “pista Kramer”). I restanti 7 caballeros sono a disposizione nella “corte” del giocatore all'inizio del primo turno.

Tutte le carte Regione vengono riposte nella scatola e la partita può avere inizio.

Il Gioco

Per il turno d'inizio si sorteggia il Primo Giocatore mentre successivamente il primo a giocare sarà chi ha utilizzato la carta “Power” più bassa nel turno precedente.



Le carte Power. Tutti i giocatori hanno la stessa dotazione: le faccine al centro della carta indicano quanti caballeros verranno aggiunti alla propria corte. I grandi numeri invece servono a definire l'ordine di ogni turno.

In ordine di turno ognuno posa sul tavolo, scoperta, una delle sue carte “Power”, facendo attenzione a non utilizzare un numero già giocato: quando tutte le carte sono in tavola si procede con le azioni partendo dal giocatore che ha messo in tavola la carta più alta ed arrivando, per ultimi, alla più bassa. Ognuno sceglie una delle 5 carte “Azione” scoperte davanti ai relativi mazzetti, sapendo che il mazzetto “V” è costituito da una sola carta, il Re, che sarà presente ad ogni turno.

Queste carte sono composte da tre elementi: una figura al centro che “riassume graficamente” l’azione garantita da quella carta; il testo che spiega più in dettaglio cosa potrà fare il giocatore; il numero di caballeros che il giocatore potrà mettere sul tabellone prelevandoli dalla sua corte (sono rappresentati da uno o più quadretti con la testa di un nobile, stampati in basso a sinistra nella carta).



I mazzetti delle carte Azione di fianco al tabellone.

Facciamo qualche esempio utilizzando la foto qui sopra: chi sceglie la carta del **primo mazzetto** da destra (carta Intrigue) potrà portare in campo un solo caballero, ma potrà anche spostare dalla sua provincia (riserva) altri 2 caballeros per posarli in una regione qualsiasi o, in alternativa, potrà muovere tutti i suoi caballeros da una regione a sua scelta verso le altre adiacenti.

La carta del **mazzetto "IV"** (Grande) permette di portare in campo 4 caballeros e di spostare il proprio Grande dalla regione in cui si trova ad un'altra qualsiasi: viene utilizzata soprattutto per rinforzare una regione sotto attacco e mantenere la maggioranza.

L'unica carta del **mazzetto "V"** (Il Re) è sempre disponibile ad ogni turno (in pratica appena giocata viene rimessa nello spazio in alto ad a fine turno spostata di nuovo in basso): essa consente di portare in campo ben 5 caballeros e di muovere il Re in una qualsiasi regione. Come mossa "difensiva" è molto interessante quando si possiede una maggioranza in una delle regioni "chiave" perché la presenza del Re impedisce altri movimenti da o per quella regione. Come mossa "offensiva" invece si sposta il Re per... levarselo dai piedi ed attaccare una regione che altrimenti sarebbe inviolabile.

Ovviamente le azioni serviranno a rinforzare le proprie truppe nelle regioni dove si vuole mantenere la maggioranza: la posa non è completamente libera perché nuovi caballeros potranno essere aggiunti solo nelle regioni che confinano con quella dove è presente il Re oppure nel Castillo. È responsabilità dei giocatori decidere se inserire i nuovi caballeros prima di eseguire l'azione oppure immediatamente dopo.



Una partita in corso.

Nell'esempio illustrato da questa foto, per esempio, si vede chiaramente il Re in Galicia (regione in alto a sinistra) e quindi le sole Regioni dove si potrà giocare (salvo diverse istruzioni date dalle

carte Azione) sono Basque Country (in alto, bordata di arancione) ed Old Castile (più al centro, bordata di grigio).

Avrete senz'altro già notato sul tabellone quelle caselle, formate da tre quadratini, stampate in ogni regione: servono a ricordare quanti Punti Vittoria (PV) guadagneranno i giocatori se riusciranno ad avere la maggioranza. Così Basque Country, per esempio, assegnerebbe 5 PV al primo classificato, mentre 3 PV andranno al secondo e 1 PV al terzo. Old Castile invece assegnerebbe 6 – 4 – 2 PV. Quindi se questa foto fosse stata scattata alla fine del 3° turno il giocatore rosso avrebbe la maggioranza in entrambe le regioni e riceverebbe 5+6 PV, mentre al giallo andrebbero 4+3 PV ed al verde solo 2 PV.

Questo ci fa capire come a volte sia meglio aggiungere un solo cubetto in una regione per ottenere il punteggio da secondo o terzo giocatore, piuttosto che iniziare una “guerra” a colpi di caballeros in altre regioni. In altre parole meglio provare ad ottenere la maggioranza solo in 1-2 regioni ma senza trascurare di mettere un cubetto, se possibile, in tutte le altre.

Quando tutti hanno eseguito la propria azione si scartano le carte usate (Power ed Azione) e si sposta il segnalino dei turni avanti di una casella.



Il tracciato dei turni: è ben evidenziato l'ordine con cui si dovranno effettuare le verifiche di maggioranza per l'assegnazione dei PV.

Come si vede dalla foto qui sopra il tracciato dei turni è un po' articolato perché, oltre a tener conto del turno corrente, permette di procedere con il calcolo dei PV in maniera ordinata, spostando il cubetto segna turno in sequenza su tutte le caselle

Al termine dei turni 3-6-9 infatti si dovrà eseguire la seguente procedura:

1. tutti i giocatori prendono in mano il loro disco "segreto"
2. si scopre il castillo e si verifica quanti caballeros sono presenti, poi si assegnano 5-3-1 PV ai primi tre. In seguito, e segretamente, i giocatori indicano sul disco il nome di una Regione dove vogliono trasferire i caballeros della torre: tutti i dischi sono rovesciati in contemporanea ed i cubetti vengono spostati dove indicato. Se la Regione scelta è quella con il Re i cubetti ritornano invece nella corte del giocatore.
3. adesso si verificano le maggioranze in tutte le Regioni, partendo dalla Galizia e proseguendo con Basque Country, Aragon, ecc. fino ad arrivare a Valencia. Dopo ogni conteggio il cubetto segnapunti dei giocatori interessati viene mosso sul tracciato dei PV.

Al termine del conteggio del turno n° 9 il gioco finisce e chi ha il maggior numero di PV vince la partita e può aspirare quindi a diventare il prossimo Re di Spagna.

Qualche considerazione finale

Poiché El Grande è un gioco dove bisogna acquisire delle maggioranze in nove diverse regioni, soprattutto nei turni in cui verranno effettuati i conteggi, i giocatori non devono pensare che si tratti di un wargame e quindi ogni "sgarbo" non deve essere subito lavato col sangue! Mai perdere di vista invece l'obiettivo reale, e cioè la necessità di fare il maggior numero possibile di punti: mi hai scacciato dalla regione e la controlli con una maggioranza schiacciante? Bene, allora io mi sposto in un paio di regioni adiacenti e se non posso avere la maggioranza assoluta mi prendo almeno i PV del secondo posto in entrambe. In altre parole pensate ai vostri interessi e ricordate che essere secondi in molte regioni spesso è addirittura più conveniente che vincere solo in un paio di esse.



Presentazione dei materiali "chiave" del gioco

La foto qui sopra vi mostra chiaramente i quattro elementi da tenere in considerazione:



Il Castillo[/caption]

- i. Il RE (nella foto è il pedone nero nella regione Old Castile): la regione in cui si trova Sua Maestà è praticamente intoccabile, quindi spesso è conveniente scegliere la carta azione del Re in uno dei tre turno del conteggio (3-6-9) per muoverlo in una regione dove abbiamo la maggioranza e quindi blindarla da eventuali attacchi nemici (ancora meglio se la regione vale 6-8 PV).
- ii. il Castillo: non dimentichiamo che tutti i caballeros mandati alla Torre non solo permettono di guadagnare qualche punto (5-3-1), ma possono poi essere spostati in un'altra Regione PRIMA di effettuare gli altri conteggi. Se avete quindi una regione in bilico un paio di cubetti extra dal castillo potrebbero renderla sicura.
- iii. Le carte "Power": esse sono tutte "mono-uso" ed una volta giocate non ritornano più in mano (salvo se si entra in possesso di una carta Azione speciale). Quindi bisogna usarle con giudizio e sfruttare quelle più basse possibilmente nei turni 2-5-8 per cercare di essere i primi a giocare nella mano successiva, alla fine della quale ci sarà il calcolo dei Punti Vittoria. Inoltre le carte basse permettono di aggiungere altri caballeros alla vostra corte, e saranno quindi tutti disponibili, nel turno successivo, se sceglierete, per esempio, il Re e la possibilità di posare 5 cubetti in campo.
- iv. Le carte "Azione": sono quelle che permettono di eseguire azioni "fisiche" sul tabellone o "politiche" per interferire con gli altri giocatori. In particolare quelle di livello "I" fanno spostare i caballeros (vostri o nemici) dalle regioni o dalla corte. Quelle del livello "II" interferiscono con gli altri giocatori (per esempio, la prima carta a sinistra nella foto vieta l'uso di una carta azione ad un avversario, quella al centro costringe un avversario a togliere 2 cubetti da una regione per spostarli in un'altra, quella di destra permette di effettuare un calcolo dei punti immediato in una regione a scelta).



Le carte Azione dei mazzetti I e II.

Quelle del livello “III” normalmente permettono di ottenere PV facendo i calcoli in certe regioni (vedere l’esempio nella foto sotto). Quelle di livello “IV” sono un mix delle precedenti, ma con maggiore forza. Nella foto, per esempio, la prima carta a sinistra permette di muovere il vostro “Grande” in una Regione a vostra scelta, quella in mezzo fa recuperare due caballeros, da mettere nella corte, e quella di destra vi farà scegliere una delle due tessere che vedete nella foto per sostituirle al “valore” di una Regione a vostra scelta: ovvio che se volete penalizzare una regione in cui non siete presenti userete la 4-0-0, mentre se state vincendo in un’altra metterete la 8-4-0 (8 PV è infatti il punteggio più alto possibile).



Le carte Azione dei mazzetti III e IV.

El Grande suscitò da subito un grande interesse e praticamente costrinse gli ideatori e l’editore a proporre qualche espansione “ufficiale” (come vedremo più avanti), ma il “popolo” dei giocatori ha

a sua volta inventato decine di varianti, creato dei riassunti delle regole, disegnato plance personalizzate, ecc. Ne vedete un paio delle più utili (a nostro giudizio) nelle foto seguenti

Non ci stancheremo mai di consigliare a tutti i giocatori di tenere una copia di El Grande nella loro collezione: nonostante siano ormai passati più di vent'anni dalla sua pubblicazione noi lo ritiriammo ancora fuori regolarmente per una partita e ci godiamo sia il suo sistema (mirabile) che la relativa "cattiveria" necessaria per cercare di sopravanzare gli altri e vincere. Spesso si creano e si disfano alleanze provvisorie fra i giocatori ed immancabilmente si sprecano i consigli (disinteressati?) sul "cosa" e sul "quando" debba fare un giocatore per il suo bene (???). Il tavolo è quindi sempre molto animato e nessuna partita si può considerare scontata perché non appena uno dei partecipanti prova a prendere il largo (dopo essere riuscito a mettere a segno un paio di colpi importanti) tutti gli altri si alleano per mettergli numerosi bastoni fra le ruote.



La scatola, di El Grande Decennial.

Come abbiamo già anticipato sono uscite parecchie espansioni e varianti, ma solo le migliori furono poi inglobate nella edizione del Decennale e quindi nelle righe che seguono ci limiteremo ad accennare all'uso di quelle poche "elette".

La più interessante, a nostro avviso, è l'espansione **El Grande: Grand Inquisitor & The Colonies**: infatti vengono aggiunti tre territori al tabellone (Francia, Mediterraneo e America) ed una plancia che rappresenta le flotte di velieri da utilizzare per il trasporto di caballeros, merci ed oro da e per le Colonie. Si aggiungono anche due nuovi mazzetti di carte "Azione" (livello VI, composto dalla sola carta "Inquisitore" e livello VII), un pedone nero che rappresenta fisicamente l'Inquisitore e 4 cubetti neri (i suoi caballeros personali).

L'inquisitore ed i suoi cubetti servono a rompere un po' le uova nel paniere degli altri giocatori: quando infatti si calcola il punteggio di quella Regione i cubetti neri contano come un giocatore extra e possono quindi portar via PV. Inoltre la tessera "limite", che viene posizionata su una regione a caso ad inizio partita, riduce il numero di cubetti in quella regione ad appena 6 (se si gioca in 2-3) o a 10 (con 4-5 giocatori).

Le tre Regioni aggiunte ovviamente servono a fare PV extra (sono conteggiate dopo Valencia): la Francia accetta però solo tre cubetti: il primo, l'Ambasciatore, aggiunge +2 PV allo score, il secondo, il Diplomatico, +1 PV. Per andare nelle altre bisogna invece utilizzare la flotta. Le carte del mazzetto VII permettono di acquisire merci o oro (rappresentati da appositi gettoni) che forniscono rispettivamente 4 e 6 PV se riportate in Spagna.

[gallery columns="2" type="columns" ids="28232,28233"]

L'espansione **El Grande: Intrigue & The King** introduce invece una serie di novità che cambiano in parte la meccanica del gioco base. Per prima cosa non si utilizzano più né le carte "Power" né quelle "Azione" perché l'espansione contiene 5 mazzi di 31 carte da gioco "bivalenti" (valgono come Power oppure Azione, a scelta del giocatore).



Le nuove carte.

All'inizio della partita i giocatori devono però sceglierne solo 13 e con quelle giocheranno tutta la partita. Come si vede nella foto la confezione contiene anche una carta "King" da assegnare a chi gioca quella di valore più alto in ogni turno: essa obbliga il suo possessore ad usare l'azione "reale" invece di quella mostrata nella carta giocata.

"Intrigue" invece è assegnata a chi ha giocato il valore più basso, il quale deve eseguire questa azione invece della sua. Di che ragionare ancora di più sia nella formazione del proprio mazzo, e sia

nel gioco della carta ad inizio turno. Chi usa il “Joker” (ne esiste uno per ogni mazzetto) può scegliere un’altra delle sue carte dopo aver visto quello che hanno messo in tavola gli avversari.

L’espansione **El Grande: Grandissimo** aggiunge a sua volta qualche nuovo elemento (li vedete nella foto dei componenti) e soprattutto due mazzetti di carte (livello VI, con 11 carte e livello VII con una sola carta che permette di prendere ed utilizzare uno dei due nuovi personaggi che hanno fatto la loro apparizione: la Regina ed il Buffone di Corte).

Se un giocatore sceglie una delle nuove carte Azione con il simbolo di un veliero prende una delle due apposite tessere “flotta” e può caricarle di caballeros: all'inizio di un qualsiasi turno successivo può sbarcare i suoi cubetti in qualsiasi provincia costiera, Portogallo compreso (che ora fa parte del gioco come decima regione, con valore 5-0-0).



Dettaglio delle carte Azione espansione Grandissimo.

Chi ha scelto la Regina (o il Buffone) può eseguire le loro azioni: prendere un caballero nella propria corte o muoverne uno in una regione vicina al Re (Regina) oppure dare un caballero ad un avversario che dovrà piazzarlo, al suo turno, sul tabellone.

In realtà la scatola El Grande Decennial comprende un quarto scenario: **The King & The Colonies**, ma si tratta di un “mix” dei primi due ed utilizza dunque componenti delle espansioni già viste.

Concludendo: El Grande è davvero un gran gioco che ha perso poco o niente dall'anno della sua uscita ad oggi ed è fortemente consigliato a tutti.