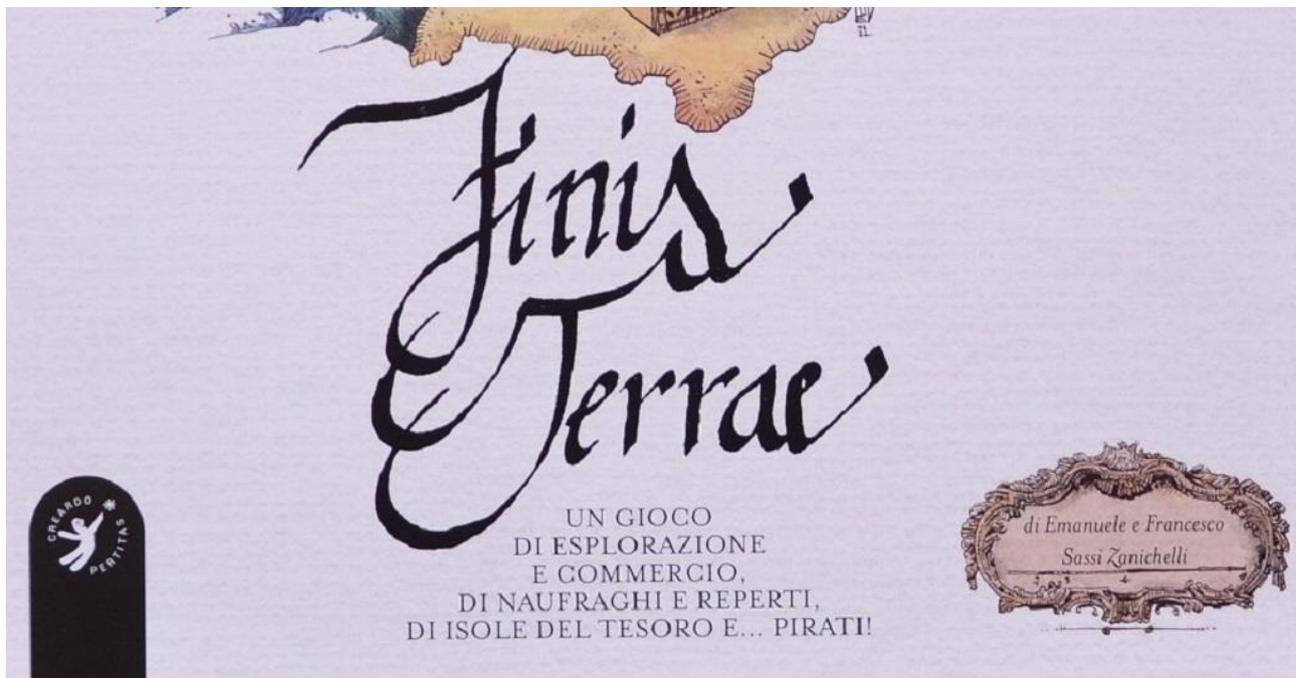


FINIS TERRAE

Commerciamo col nostro galeone fra isole, pirati e tesori



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 31/05/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

[Finis Terrae](#) è un gioco “familiare” prodotto da una nuova ditta, [Creardo](#), cui possono partecipare da 2 a 4 giocatori (età 12 anni o più), e può durare mediamente 90 minuti, forse una quindicina in meno quando si ha acquisito un po’ di esperienza.

È stato chiaramente “ispirato” da Carcassonne (di cui conserva la dimensione delle tessere e l’obbligo di accostarle in maniera che i tipi di terreno adiacenti siano congruenti), ma gli autori hanno poi aggiunto una serie di regole e di componenti tali da modificare nettamente il gioco.

Vogliamo anche sottolineare subito che si tratta di un prodotto completamente “Eco Friendly”, nel senso che tutti i componenti sono stati rigorosamente selezionati per risultare del tutto ecologici: dalle bustine per riporre i vari pezzi (di carta riciclata) ai dadi (di legno o di resina vegetale a base di soia), non c’è neppure un grammo di plastica: un lavoro davvero meritevole.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Finis Terrae.

La scatola di **Finis Terrae** è particolarmente ben riempita: troviamo infatti 70 tessere Territorio quadrate (stile Carcassonne), una plancia “Isola dei Venti” che serve come base di partenza per la mappa da costruire, un’altra plancia “Scambio”, 5 plancette “Nave” per i giocatori e i pirati, tessere varie, un mazzo di carte, una cinquantina di segnalini di legno colorato e quattro dadi, sempre di legno colorato.

I materiali sono robusti e funzionali, ma le tessere Territorio sono un po’ “slavate”, secondo i nostri gusti: il mare ha un colorito grigio chiaro, le terre sono di un verde davvero molto pallido. Questa è un’osservazione dal punto di vista... grafico, dovuta sicuramente alla scelta di non usare prodotti inquinanti, ma ci si abitua rapidamente e durante le partite non ha causato alcun problema.

Le regole sono in un libretto di 24 pagine (formato A5) con parecchie foto ed esempi: una scheda aggiuntiva (da scaricare dal sito di Creardo) ci descrive tutte le tessere e ci offre un sommario sotto forma di “sequenza di gioco”. Noi utilizzeremo per la nostra recensione la versione più attuale del Regolamento (sempre a disposizione sul sito dell’editore).

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Panoramica del tavolo di Finis Terrae pronto per una partita a quattro.

Il setup di **Finis Terrae** è abbastanza veloce: basta sistemare L'isola dei Venti al centro del tavolo, dare una plancetta Nave a tutti i partecipanti, insieme a 20 dobloni (da ripartire fra le stive del galeone e la riserva personale) e ai segnalini del colore scelto (un veliero e 8 dischetti da utilizzare per la costruzione dei porti).

Poi bisogna mettere in tavola la plancia Scambi (con i 4 dadi) e preparare il Galeone Nero dei Pirati: stessa plancetta dei giocatori, ma il carico è più consistente: 15 dobloni nella prima stiva, 10 nella seconda e 5 nella terza.

Le regole dicono di mescolare tutte le tessere Territorio e distribuirle poi in diverse pile a portata di mano di tutti i giocatori: noi vi consigliamo di utilizzare un sacchetto di stoffa, metterle tutte dentro e, dopo una bella mescolata, pescarle al proprio turno.

In base al numero dei giocatori sarà necessario ridurre il numero delle tessere disponibili, scartandone alcune (secondo le istruzioni del regolamento).

Il Gioco



Foto 3 – Le tessere Territorio.

Partiamo allora proprio dalle tessere Territorio: come anticipato nella scatola di **Finis Terrae** ce ne sono 70, divise in vari tipi (li vedete nella Foto 3 qui sopra). La maggioranza rappresenta una porzione di terraferma con più o meno mare attorno: come in Carcassonne la terra può occupare 1-2-3 lati della tessera e durante la partita sarà necessario che i lati adiacenti siano congruenti (terra con terra, mare con mare).

Alcune tessere però sono speciali e specifiche di questo gioco: le scogliere (come la seconda in alto nella foto) impediscono il passaggio delle navi; i relitti (terza tessera in alto) fanno recuperare dei “Reperti sottomarini”; le isole con un “Covo dei Pirati” (ultima tessera in alto a destra) costringono

i giocatori a pagare un... dazio; quelle con un naufrago (terza tessera della seconda fila) permettono di recuperare qualche disgraziato naufrago la cui nave è finita sugli scogli; le isole del Tesoro (quarta tessera della seconda fila) vi permettono di scoprire un forziere pieno d'oro; Fortificazioni e Fari (seconda e terza dell'ultima fila) proteggono dai pirati e dai naufragi.

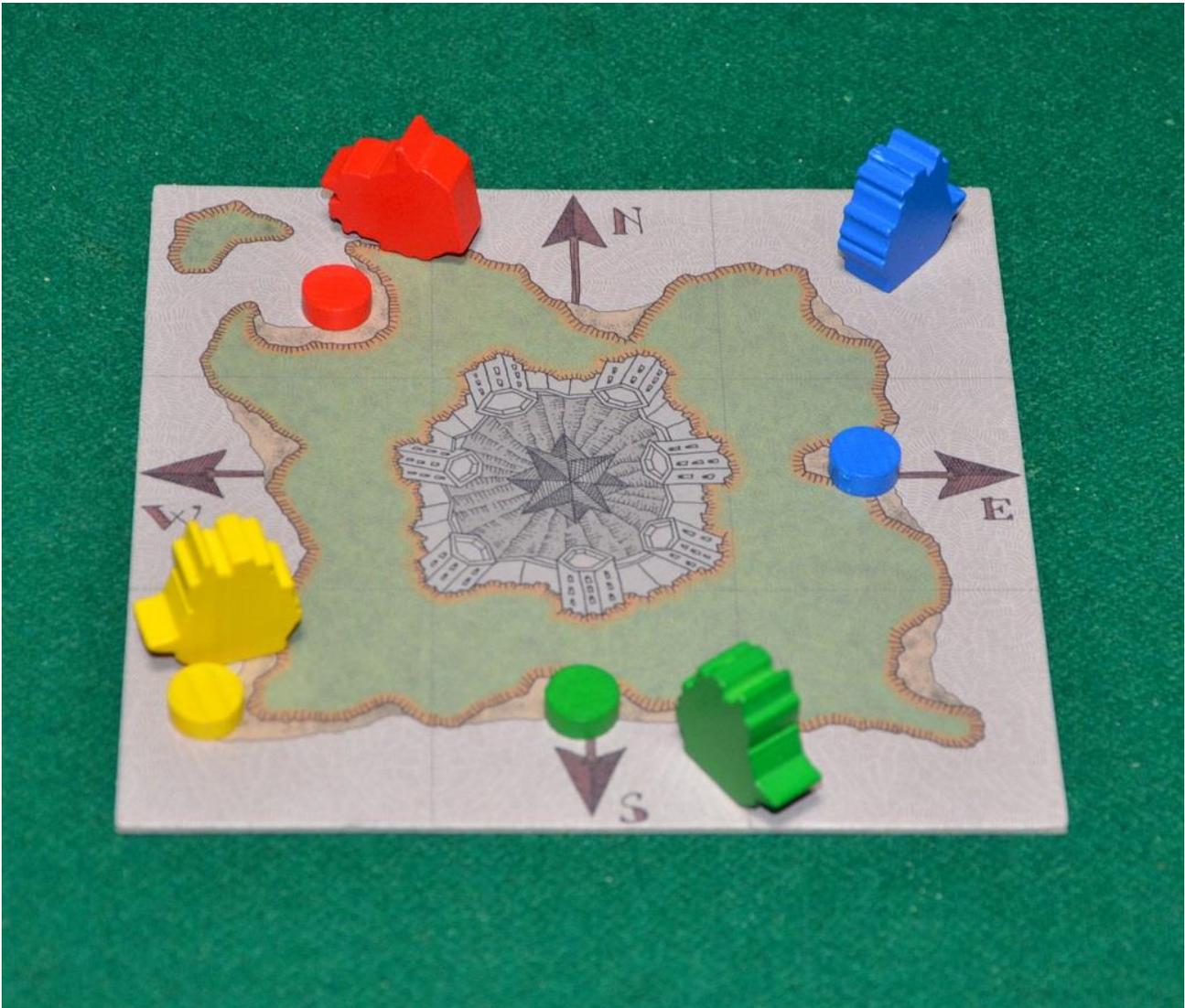


Foto 4 – L'Isola dei Venti è la base di partenza delle nostre esplorazioni: ad inizio partita i giocatori costruiscono un porto per il loro galeone su una spiaggia in ogni lato dell'isola.

Ma andiamo con ordine e cominciamo con la sequenza di gioco di ogni turno:

- fase CARTOGRAFICA: i giocatori pescano 4 tessere dalla riserva e le posizionano in tavola, facendo attenzione che almeno un lato sia adiacente all'Isola dei Venti o a un'altra tessera già in tavola. **NOTA IMPORTANTE:** nessuna tessera può essere piazzata a una distanza maggiore di 4 spazi da una nave o da un porto degli avversari. Questa è una regola originale e condiziona molto il piazzamento;
- fase PREPARATORIA: il primo giocatore lancia un dado rosso e uno bianco per determinare il valore degli "scambi" di quel turno (rosso) e il movimento "comune" (dado bianco): i due dadi restano sulla plancia di Scambio. Si gira poi una delle carte "meteo" per vedere che tempo farà in quel turno (bello, piovoso o tempesta);

- fase di NAVIGAZIONE: a turno i giocatori spostano i loro galeoni sul tabellone, visitano luoghi, costruiscono nuovi porti ed eseguono varie azioni (le vedremo fra un attimo);
- fase di FINE TURNO: si definisce il nuovo Primo Giocatore e si ripete tutta la procedura.



Foto 5 – La plancetta dei giocatori rappresenta le stive del loro galeone: ad inizio partita si possono ripartire i propri dobloni sulla nave (per i commerci futuri) o nella riserva personale (che non può essere attaccata dai pirati).

Il giocatore di turno per prima cosa posiziona sul tavolo le 4 tessere che ha pescato e cerca di metterle in posizioni che poi potrà raggiungere con la sua nave, se il tempo lo permette: nelle giornate di sole le navi muovono due volte, una con il dado “comune” e una lanciando l’altro dado bianco.

Abbiamo già anticipato che a **Finis Terrae** ci sono alcune tessere speciali che richiedono un’attenzione maggiore durante il piazzamento:

- sulle tessere relitto si deve infatti posizionare un “Reperto” (cilindretto rosa);
- sulle isole del tesoro un forziere (segnalino dorato);
- sulle isole con i naufraghi un segnalino grigio (omino che chiede aiuto...).

Chi arriva per primo con la sua nave su una di queste tessere potrà imbarcare quei segnalini purché abbia una o più stive libere: ognuna di queste può contenere risorse di un solo tipo (in numero illimitato) ma ad ogni imbarco bisogna per forza scegliere una nuova stiva, anche se ci sono segnalini uguali in un’altra riempita precedentemente

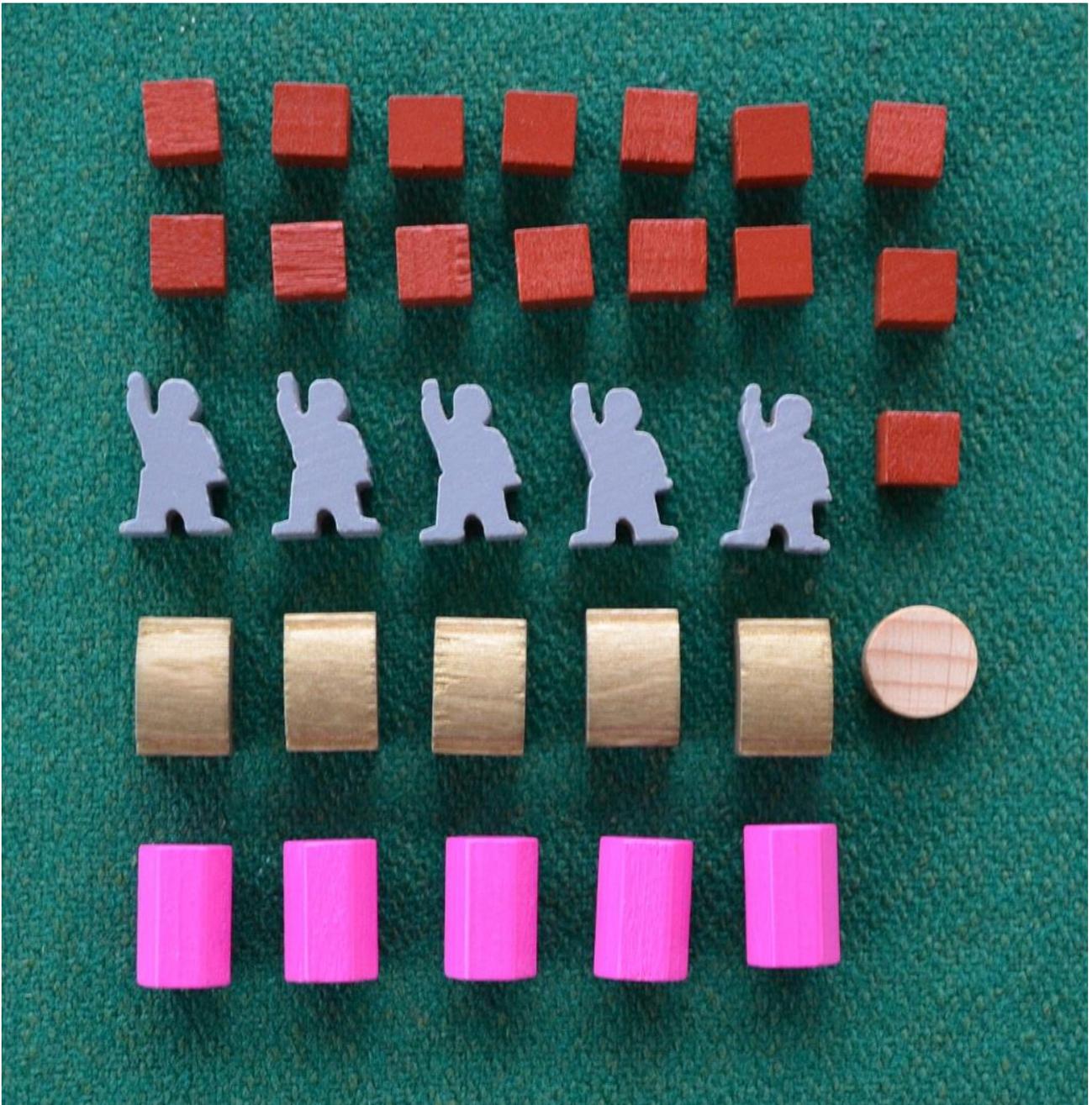


Foto 6 – I segnalini delle diverse “Risorse” disponibili.

L'ultimo tipo di risorsa sono le Spezie (rappresentate dai cubetti marroni che vedete nella foto 6 qui sopra): si possono acquistare 1-2 casse (al prezzo indicato dal gettone “segnaprezzi” sulla plancia Scambi) solo sui porti “amici”, ma possono essere rivendute (al prezzo indicato sulla solita plancia, ma con l'aggiunta di un tiro di dado rosso) solo sui porti degli avversari.

I nostri viaggi per mare però non sono privi di pericoli, perché potremmo essere attaccati dai pirati: il Galeone Nero, come abbiamo anticipato, viene mosso dal giocatore che scopre per ultimo una tessera con un covo dei pirati: quindi sta a lui decidere se e chi attaccare per cercare di rubargli un buon carico o di affondare la sua nave.

Tutti i giocatori possono diventare dei “pirati”: è sufficiente che girino sul lato “bandiera nera” la tessera ricevuta ad inizio partita e, a quel punto, potranno attaccare sia navi commerciali che navi di

altri pirati. Però non potranno più commerciare o fare scambi nei porti perché non saranno i benvenuti.



Foto 7 – La nave del Corsaro Nero e i dadi: quello bianco, di resina vegetale, serve per determinare la direzione delle tempeste.

In caso di battaglia navale i due avversari lanciano due dadi rossi (uno solo con le regole avanzate) e i pirati aggiungono +1 al risultato: chi ottiene il totale più alto vince il combattimento, abborda la nave avversaria e le porta via il contenuto di una stiva. In questo caso il perdente... salva la ghirba e la nave, seppure con una delle stive vuota. Se invece la nave abbordata è vuota i vincitori si arrabbiano molto e colano a picco la nave, che viene riportata al suo porto di base sull'Isola dei Venti.

Sempre parlando di pericoli potremmo anche girare una carta meteo che raffigura una tempesta, e qui le cose si fanno pericolose, perché in quel turno non si effettuano i regolari movimenti, ma si tira un dado speciale a 4 facce e tutte le navi dovranno essere mosse di una tessera nella direzione indicata dal dado (Nord, Est, Sud o Ovest). Sono esenti da questo movimento solo le navi che si trovano in un porto o sulla tessera di un'isola che contiene un faro.

Tutte le altre vengono spostate e se il loro movimento le porta a sbattere su una barriera corallina, la terraferma o le obbliga ad uscire dalla mappa esse naufragano miseramente: il contenuto di una stiva viene lasciato sulla tessera dove è avvenuto il naufragio, mentre il resto torna nella riserva comune, poi la nave è rimessa sul suo porto nell'Isola dei Venti. Oltre al danno... la beffa di dover

anche prendere un gettone “malus” di -3 PV!!! Quindi fate attenzione a dove muovete il vostro galeone, evitando di farlo terminare in una strettoia.

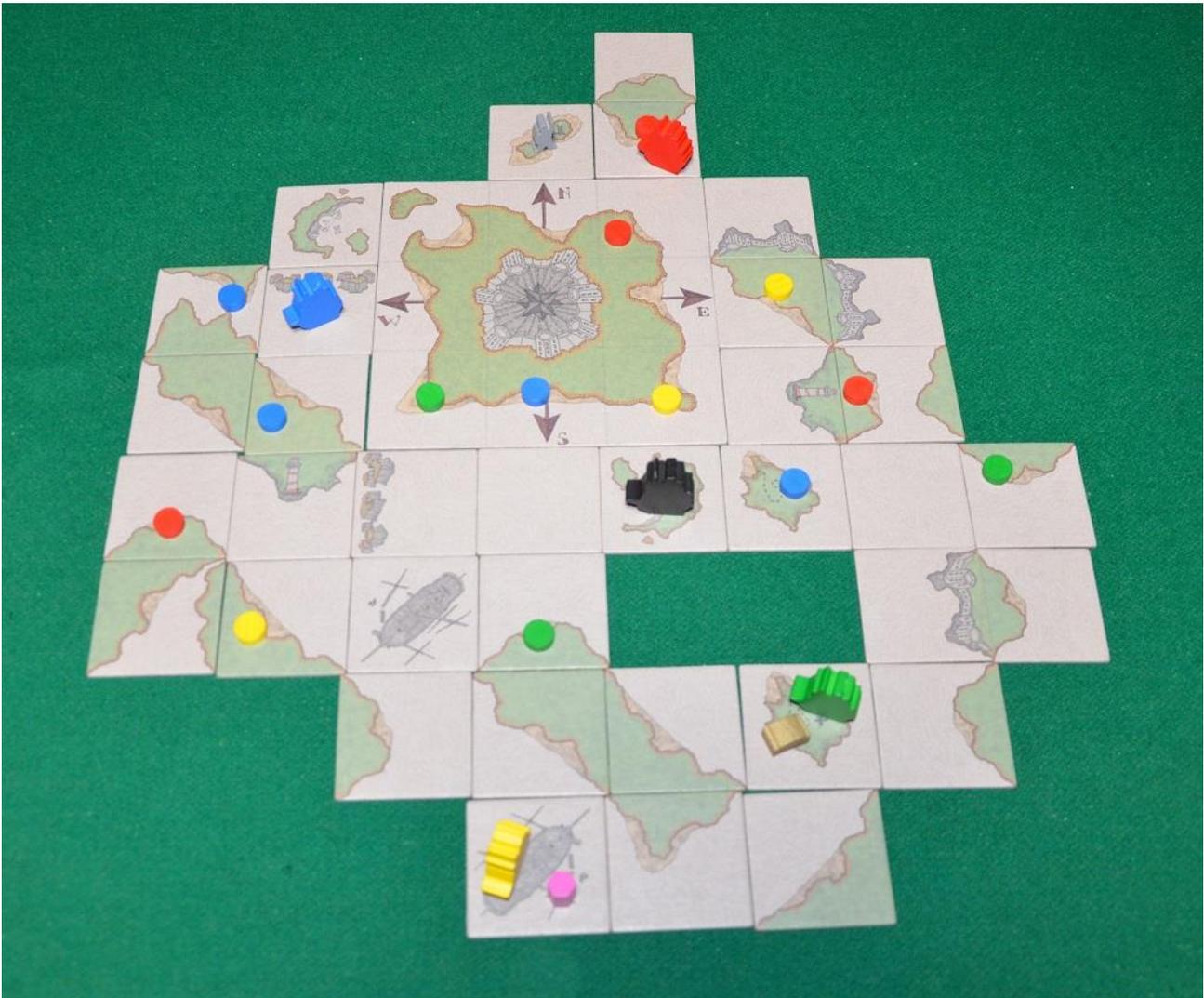


Foto 8 – La mappa si sta pian piano formando e i galeoni sono attivamente impegnati a prendere possesso delle isole ed a costruirvi dei porti.

Naturalmente la parte più divertente di **Finis Terrae** è l’esplorazione: con 4 tessere a turno da posizionare, la mappa si espande rapidamente e può essere utilizzabile appieno dopo appena 2-3 turni, con i giocatori che spostano le loro navi per costruire nuovi porti (al costo di 5 dobloni per ogni tessera da cui è composta in quel momento l’isola) oppure per recuperare tesori, relitti o naufraghi.

Da notare infine che tutte le risorse che si acquisiscono non tornano alla riserva generale: una volta incassati i bonus relativi esse restano nella riserva dei giocatori fino al termine, quando saranno conteggiate per calcolare i Punti Vittoria (PV):

- 1 PV per tutte le tessere “isola” controllate dai giocatori (cioè con un loro porto), aggiungendo PV extra se contengono un faro o un forte;
- 2-3 PV per tutte le risorse accumulate nel corso della partita (naufraghi, forzieri, reperti e spezie), dobloni inclusi (1 PV ogni 5);

- X PV per tutti i porti costruiti nei vari quadranti della mappa (NE-NW-SE-SW);
- X PV per gli eventuali segnalini bonus (+3 PV per avere sconfitto una nave in battaglia) o malus (-3 PV se la nave è naufragata).

Chi ha più punti vince.

Qualche considerazione e suggerimento

In ogni turno, prima di piazzare le vostre tessere, guardate quanto lontano potrebbe muovere la vostra nave con il dado “comune” e decidete se rischiare o meno di mettere una tessera che potrebbe essere fuori portata se con il dado personale non ottenete un numero “X”. Non dimenticate che nei giorni di tempo buono avrete due mosse a disposizione, ma con la pioggia vale solo il dado comune. E naturalmente è bene ricordare anche che non si possono piazzare tessere a più di 4 caselle di distanza da una pedina avversaria (porto o nave).

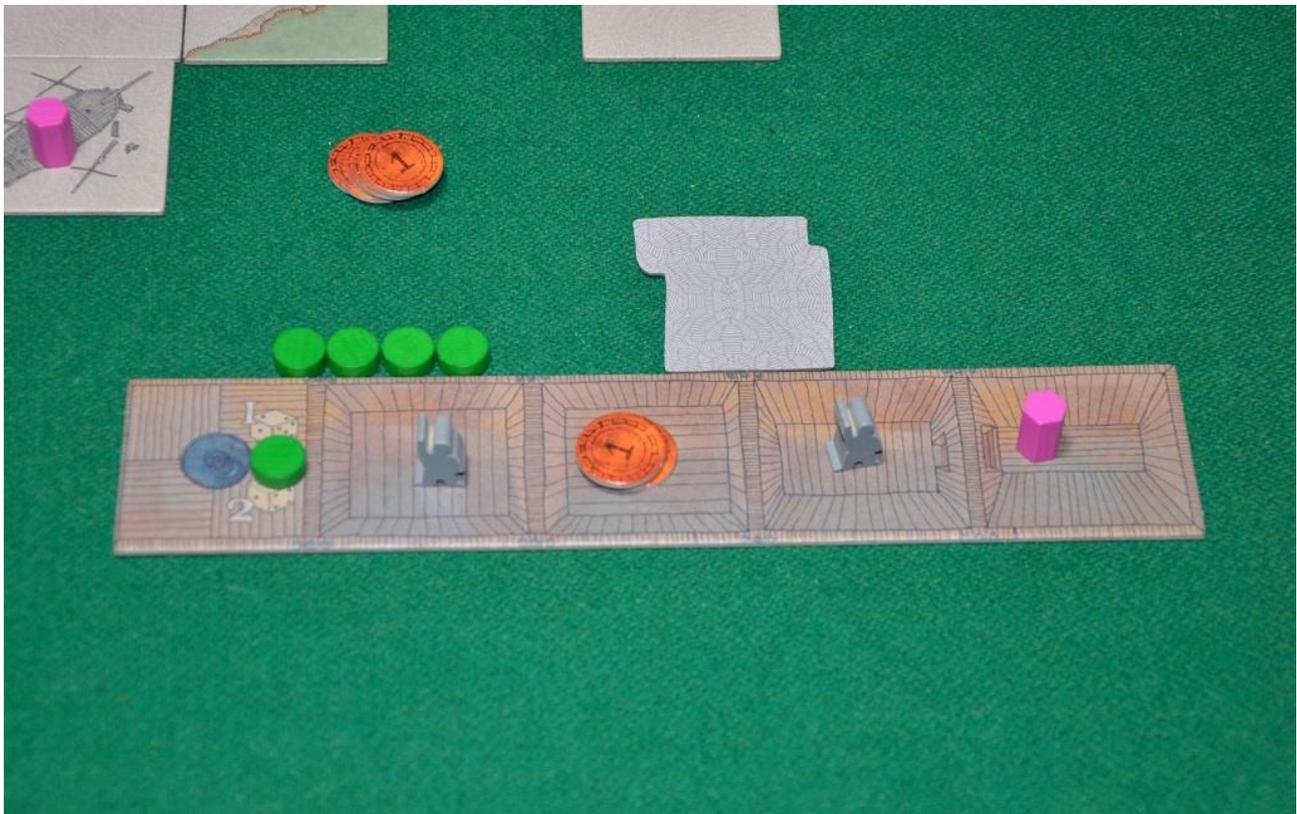


Foto 9: la stiva di un galeone che ha fatto una buona raccolta e che sta dirigendosi ad un porto amico per scaricare tutto.

Costruire i porti è imperativo a **Finis Terrae**, ma la mossa più saggia è farlo quando c'è ancora una sola tessera isola, quindi con un costo di soli 5 dobloni: fatelo appena possibile e poi penserete ad ampliare l'isola. Non dimenticate che per gli avversari sarebbe un piacere aggiungere qualche tessera ad un'isola su cui vorreste mettere un porto, in modo da obbligarvi a spendere il doppio o il triplo (ricordate? Si pagano 5 dobloni per ogni tessera delle isole già in tavola). Naturalmente vale anche il contrario e potreste essere proprio voi a mettere i bastoni fra le ruote agli altri con la stessa tattica.

Raccogliere “risorse” è indispensabile per fare PV a fine partita, quindi se nella vostra “mano” avete più tessere speciali da piazzare cercate di metterne il meno possibile alla portata di qualche

avversario: siccome questo diventa quasi impossibile, a volte, fate in modo che il galeone nemico più vicino sia tentato a prendere un'altra strada, lasciando via libera alla vostra nave, mettendogli una "buona" tessera abbastanza vicina.



Foto 10 – Il “tabellone” nelle fasi finali di una partita. Notare i porti che sono stati costruiti in modo da averne qualcuno in ogni “quadrante”.

Una azione particolarmente intrigante è quella di darsi alla pirateria: questo può essere giustificato alla vista di un galeone ben carico che sta iniziando il suo viaggio di ritorno verso un porto amico per scaricare tutte le risorse raccolte e guadagnare così un bel mucchietto di Doblone da investire rapidamente per costruire nuovi porti. Potete allora sventolare la vostra bandiera nera ed attaccarlo, sperando di vincere la battaglia navale, abbordarlo e rubargli le merci più preziose.

Ricordate però che poi dovrete “pentirvi” delle vostre malefatte e questo sarà possibile solo rientrando al vostro porto sull’Isola dei Venti per girare di nuovo la bandiera sul lato neutro.



Foto 11 – La scatola del gioco.[/caption]

Infine c'è il Galeone Nero, una vera e propria seccatura per chi naviga in acque troppo vicine a lui, se il controllo di quei pirati è in mano ad altri! Se invece avete voi il controllo di quel veliero non esitate un attimo ad utilizzarlo per attaccare le navi degli avversari: potrete far perdere loro un po' di risorse, ma se attaccate una nave vuota e la affondate guadagnate una tessera bonus di +3 PV (che nessuno può portarvi via) e ne farete prendere una da -3 PV al nemico.

Commento finale

Abbiamo iniziato la prima partita test a **Finis Terrae** pensando di avere fra le mani una ulteriore variante di Carcassonne, e tutto, alla prima occhiata, lo lasciava presagire: poi, dopo pochi turni, ci siamo resi conto che se la "base" era effettivamente quella, il resto era piuttosto diverso.

Già il fatto che si peschino e si piazzino 4 tessere a testa modifica il corso delle partite, rispetto al gioco di Klaus-Jurgen Wrede (ma leggete più sotto anche le nostre proposte di variante), e poi il fatto che ognuno sia il Capitano di un galeone da far veleggiare fra mare e isole per costruire nuovi porti commerciali o alla ricerca di reperti vari aggiunge molto al gioco.

Gli autori hanno preso la decisione di creare un gioco che comunque potesse essere utilizzato in famiglia o con amici poco inclini a titoli troppo complicati e, a mio avviso, ci sono riusciti: dobbiamo però confessare che la regola del piazzamento non oltre 4 spazi da un porto o una nave di altro colore a volte non è ben compresa da tutti, per cui con i più giovani abbiamo consentito di... dimenticarsela ogni tanto.

In conclusione dobbiamo riconoscere che il gioco è divertente e sono stati parecchi i bis richiesti e fatti (magari da qualcuno che ci aveva guardato giocare e che ha voluto provarlo a sua volta): anche

se non rinnova in maniera decisa il genere del “piazzamento tessere”, **Finis Terrae** aggiunge tuttavia quel “quid” che lo rende unico e che invoglia a sedersi al tavolo per provarlo.

Attenzione: chi ha acquistato il gioco da qualche mese può scaricare una nuova edizione del regolamento direttamente dal sito di [Creardo](#): sostanzialmente non ci sono grandi modifiche, anche se è stata fatta qualche piccola correzione, ma soprattutto è stata rivista la presentazione delle regole rendendo la lettura ancora più semplice. Trovate [qui il link](#).

Se poi vi interessa un sommario esteso delle regole potete trovare quello che abbiamo realizzato noi per spiegare il gioco ai vari tavoli test: basta cliccare su [questo link](#) sul sito Big Cream.

"Si ringrazia la ditta [CREARDO](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"

VARIANTI DA PROVARE

Finis Terrae si gioca senza problemi così come viene venduto ma, come spesso accade (soprattutto se al tavolo ci sono giocatori esperti), a volte si sperimentano regole “casalinghe” che i partecipanti pensano possano migliorare il gioco.

Anche noi non facciamo eccezione, per cui vi suggeriamo alcune varianti che abbiamo sperimentato positivamente e che, naturalmente, abbiamo mandato in copia anche agli autori. Vi invitiamo a provarle e a farci sapere che ne pensate.



Foto 12 – Il tavolo durante una partita a quattro.

(1) – Uno dei “brontolii” più frequenti durante i nostri test è stato quello successivo ad una “pesca” piuttosto negativa delle tessere: per ridurre l’alea abbiamo deciso che i giocatori possono pescare 6 tessere, al loro turno, per tenerne solo 4 in mano (da piazzare), rimettendo quelle scartate nel sacchetto.

(2) – L’altra “recriminazione” fatta più volte all’indirizzo dei giocatori più... fortunati è stata quella relativa alle tessere speciali (quelle con tesori, naufraghi, ecc.): in effetti è successo qualche volta che un giocatore sia stato in grado di piazzare due tessere “buone” una accanto all’altra e di risolverle entrambe durante il suo turno di navigazione. La cosa può dare un sensibile vantaggio a chi, per esempio, mette due isole del tesoro una accanto all’altra e poi le sfrutta entrambe **INCASSANDO** immediatamente i dobloni che, nel turno successivo, gli permetteranno di creare 1 o 2 porti anche in isole con più tessere.

Vi suggeriamo dunque di provare questa variante:

- due tessere speciali dello stesso tipo devono essere piazzate ad almeno 3 caselle di distanza;
- non si possono mai piazzare adiacenti (ortogonalmente) due qualsiasi tessere speciali (tesori, naufraghi, relitti, covi dei pirati, etc.).

Con questi piccoli accorgimenti non si complicano sensibilmente le regole e le partite sono meno soggette a qualche (raro) esagerato colpo di fortuna. Buon gioco.