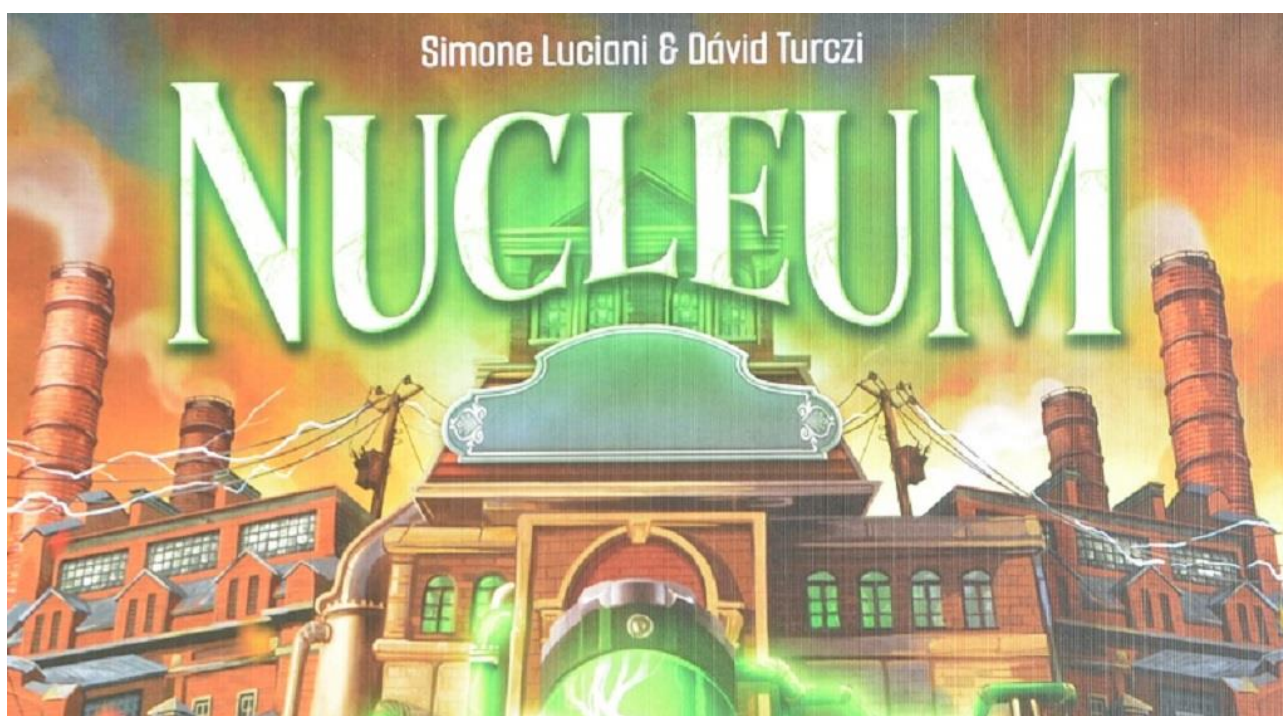


NUCLEUM

Sfruttamento dell'energia atomica... alla fine dell'800.



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 29/07/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Con **Nucleum** i giocatori vengono trasportati in Sassonia, in un periodo attorno alla fine dell'800 o i primi del '900, per mettere in pratica l'invenzione di una non meglio identificata Elsa von Fruhlingfeld e sfruttare la potenza dell'uranio per alimentare delle centrali elettriche. **Nucleum**, distribuito in Italia da **Cranio Creations**, è dedicato a dei giocatori esperti (da 14 anni in su), che resteranno incollati al tavolo per almeno 3 ore.

Si tratta di costruire e sfruttare adeguatamente delle miniere di uranio, realizzare dei reattori a turbina e usarli per portare l'elettricità alle diverse città della regione, alimentando edifici civili, industrie e laboratori.

Il "lavoro" che aspetta i giocatori è abbastanza complesso, ma tutto segue una logica ben precisa e, dopo qualche partita di prova, la soddisfazione di aver portato a termine il proprio compito diventa palpabile.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Nucleum** è davvero ben riempita, a partire dalle 8 grandi fustelle che contengono decine di tessere, monete, plance e la maggior parte dei materiali necessari al gioco. Il tabellone (560x690 mm) riproduce la regione della Sassonia con le sue città più importanti, mentre le grandi plance dei giocatori (255x280 mm) sono di cartone multistrato (per creare degli incavi per le varie tessere).

Completano la dotazione circa 140 segnalini di legno colorato (alcuni dei quali serigrafati) ed un mazzetto di carte.

Prima di giocare dovremo montare (ad incastro) le cinque centrali elettriche, staccando i componenti dalle fustelle e fissandoli definitivamente con qualche goccia di colla rapida in modo da non doverli rimontare ogni volta.

I componenti sono tutti di buona fattura, robusti e piacevoli da guardare: non ci hanno mai dato problemi durante le partite, ma bisogna fare attenzione alle tessere sagomate, che devono essere maneggiate con cura per non piegare i braccetti di supporto delle plance “Esperimento” che dovranno accoglierle.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Setup di un tavolo per tre giocatori.

Preparare una partita a **Nucleum** richiede un tavolo di adeguata superficie e una mezz'ora buona per il piazzamento di quanto serve al gioco: il setup però è... assistito da alcune carte che, in base al numero dei partecipanti, indicano quali edifici “neutrali” piazzare sul tabellone, se e quali postazioni verranno escluse e quale centrale elettrica è già dotata di un “nucleum” di uranio.

Un'apposita Plancia Laterale viene affiancata al tabellone principale e su di essa verranno predisposte le tessere Azione, i Contratti, gli Obiettivi, ecc. (ne ripareremo più avanti).

I giocatori dovranno preparare la loro postazione utilizzando la plancia principale e una plancetta laterale, chiamata Esperimento, sulla quale verranno inserite le tessere sagomate Tecnologia.

Ogni giocatore ha a disposizione 12 edifici (tessere quadrate che raffigurano 4 palazzine, 4 industrie e 4 laboratori), 4 miniere (tessere esagonali), 4 turbine (dischetti di legno colorato), 5 tessere “Azione Iniziale” e 3 segnalini da piazzare all'inizio dei tracciati Denaro, Lavoratori e Punti Vittoria.



Foto 3 – La postazione di un giocatore ad inizio partita: notare come le tessere ed i segnalini siano stati inseriti negli appositi “incastr”. Sulla sinistra si vede la plancia Esperimento con le tessere Tecnologia già in posizione.

Al termine del piazzamento la postazione di ogni giocatore sarà più o meno come quella che vedete nella Foto 3 qui sopra.

La plancia possiede anche 4 slots (sulla destra) per l’inserimento dei Contratti, ognuno dei quali assegna un piccolo bonus quando viene posizionato nello slot.

Tutti partono con 2 Lavoratori già attivi (tre per le prime partite, quando è importante riuscire a compiere qualche azione extra) e 5 tessere che hanno la stessa lettera della plancia Esperimento (nel nostro esempio la “A”).



Foto 4 – La dotazione iniziale di ogni giocatore.

La foto qui sopra ci mostra tutti i componenti di **Nucleum** assegnati ai giocatori prima di iniziare la partita: partendo da sinistra e procedendo dall'alto in basso vediamo: le 4 “turbine” da piazzare nelle centrali elettriche; le 4 “miniere di uranio” (le tessere sulla destra); i tre blocchetti per i tracciati della plancia (soldi, lavoratori e PV); i sei segnalini Obiettivo (stelle); i 18 Lavoratori e le 12 tessere Edificio.

Queste ultime sono di tre tipi: civili (a sinistra), industriali (al centro) e laboratori (a destra), ognuno con specifiche caratteristiche. Su quelle in basso è rappresentato anche un edificio “governativo” e potranno essere costruite solo in particolari caselle del tabellone.

Fin qui ci siamo? Ottimo! Allora procediamo e vediamo come funziona il tutto.

Il Gioco

Al suo turno il giocatore può scegliere una delle seguenti azioni:

(1) Giocare una tessera Azione: prende allora una delle tessere ancora disponibili nella propria riserva e la posiziona nel primo slot libero sulla parte alta della sua plancia (partendo da sinistra). Poi esegue entrambe le azioni indicate dalle icone sulla tessera.



Foto 5 – Esempio di tessere Azione.

La maggior parte delle tessere, come si vede nella Foto 4 qui sopra, contiene un’azione principale (Urbanizzare, Industrializzare, Sviluppare, Prendere Contratti e Fornire Energia) e una secondaria, chiamata “Sovvenzione”, ma è possibile anche avere due azioni principali o due secondarie.

La prima a sinistra nella foto, per esempio, fa eseguire un’azione Sviluppare con lo sconto di 1 Tallero e permette di avanzare di una casella sul tracciato dei soldi; la quarta fa eseguire la stessa azione (senza sconto) ma regala anche 2 punti Risultato (la stella); la prima in basso a sinistra permette di Industrializzare e di Fornire Energia con un punto in più; la seconda invece fa avanzare di 2 caselle sul tracciato dei soldi e di 2 caselle in quello dei lavoratori, ecc.;

(2) Piazzare una tessera Ferrovia: si usa sempre una delle tessere della propria riserva per posizionarla in un qualsiasi “tratto ferroviario” sul tabellone, aggiungendo un Lavoratore del proprio colore per mostrane l’appartenenza. Quando il “tratto” è completato (1-2-3 caselle) tutte le tessere utilizzate vengono girate sul retro (dove è rappresentato un binario) e la ferrovia si considera completata, assegnando un bonus a tutti coloro che hanno contribuito a costruirla.

(3) Ricaricare: questa azione permette di ricevere le rendite assicurate dalle tessere Azione piazzate sulla propria plancia in base alla posizione raggiunta dai segnalini sui tre tracciati: soldi, lavoratori e PV. Inoltre il giocatore può piazzare uno dei suoi Obiettivi (segnalini a forma di stella) sul tracciato del Re nella plancia laterale: queste “stelle” sono importanti perché serviranno da “moltiplicatore” a fine partita.



Foto 6 – La Plancia Laterale: sulla sinistra si vede il “Tracciato de Re” sul quale verranno posati i segnalini Obiettivo dei giocatori (stelle colorate) durante la fase di Ricarica.

A questo punto dobbiamo introdurre un concetto che in **Nucleum** è molto importante, e cioè quello delle “reti”, che abbiamo riscontrato essere un po’ “ostico” da capire, almeno finché non si comincia a giocare: ogni giocatore può avere un “gruppo” di città fra loro collegate da tratti della propria ferrovia e al cui interno è stata costruita almeno una tessera “edificio” del suo colore. Ognuno di questi gruppi è chiamato, appunto, “rete”.

Ogni città permette la costruzione di un certo numero di edifici, ma le regole consentono ai giocatori di farlo solo in città della propria “rete” (a parte la prima tessera, ovviamente, che tutti possono posizionare dove vogliono), quindi è necessario effettuare una buona programmazione del gioco per non trovarsi lontani dai centri vitali e con scarse possibilità di dare energia ai propri edifici.

È tuttavia possibile costruire in una città esterna alla propria rete dopo avere installato un tratto di ferrovie ad essa adiacente. Questo permette di lavorare su tutto il tabellone e poi, piano piano, collegare le varie città fra loro, allacciandole alle centrali elettriche e alle fonti di uranio e carbone.



Foto 7 – Il tabellone nelle fasi finali di una partita a quattro: si notano soprattutto le ferrovie che collegano le varie città e determinano (in base al colore dei lavoratori su di esse) le diverse “reti”.

Vediamo allora cosa è possibile fare con le diverse azioni di **Nucleum**.

Con **URBANIZZARE** è possibile costruire nuovi edifici all’interno della propria “rete”: il costo (2-5 talleri) è indicato direttamente sulla plancia personale, a sinistra della casella da cui vogliamo prelevare la tessera edificio scelta. Notate che è possibile usare qualsiasi edificio fra quelli a disposizione, ma più sono “forti” e più costano, cosa che all’inizio costringe tutti ad acquistare i più... economici.

Con **INDUSTRIALIZZARE** possiamo invece costruire Miniere o Turbine (sempre all’interno della propria “rete”) prelevandole dalla nostra plancia e pagandole scartando 1-3 lavoratori. Le miniere servono ad accumulare Uranio (cubetti verdi), mentre le turbine sono indispensabili per trasformare la reazione atomica in energia elettrica.

SVILUPPARE ci permette di acquistare 1-2 nuove tessere Azione dal mercato (ce ne sono sempre 5 in esposizione sulla Plancia Laterale).

PRENDERE CONTRATTI ci permette di scegliere uno dei contratti esposti nella Plancia Laterale: colore “Argento” (semplici), “Oro” (più complessi) o “Viola” (valgono solo a fine partita). Da notare che i primi due, una volta acquisiti, dovranno essere posizionati su uno dei quattro slot a destra della plancia personale, regalando al giocatore un piccolo bonus (2 monete, 1 Lavoratore, 1 Cubetto Uranio o 2 stelline Risultato). Se non ci sono slot liberi questa azione non può essere eseguita.



Foto 8 – Esempio di Tessere “Edificio” caratterizzate da una certa quantità di energia elettrica (numero rosso accanto al simbolo energia) per farle funzionare: ognuna di esse assegna un bonus ai giocatori (simbolo in basso a destra). Sotto vediamo alcune “Miniere”.

FORNIRE ENERGIA: si tratta dell’azione più “complessa”, ma anche la più remunerativa. Essa viene eseguita per dare energia a un edificio del proprio colore e per questo motivo ha bisogno dei seguenti requisiti:

- (a) l’edificio deve essere collegato ad una centrale elettrica attiva tramite ferrovie (anche di altri giocatori);
- (b) la fonte di energia (carrichi di carbone o miniera con cubetti Uranio) deve essere a sua volta collegata (sempre tramite tratti ferroviari) alla centrale elettrica;
- (c) la quantità di materie prime deve essere sufficiente a coprire il valore di energia indicato sulla tessera edificio;
- (d) l’alimentazione con l’uranio necessita di una turbina per ogni cubetto utilizzato.

In totale ha accumulato i 6 PE richiesti e può finalmente alimentare il suo edificio: la tessera viene girata sul retro e fornisce 6 stelline “Risultato” che il giocatore potrà in seguito utilizzare (insieme alle altre già messe da parte) per piazzare una stella Obiettivo sul tracciato della Plancia Laterale.



Foto 10 – La plancia “Esperimento” e le 8 tessere Tecnologia. In basso notate le tessere Azione Iniziale relative a quella plancia.

Nel corso della partita a **Nucleum** i giocatori potranno anche attivare le tessere “Tecnologia” ricevute ad inizio partita e “collegate” alle corrispondenti plance “Esperimento”: ne vedete un esempio nella foto 10 qui sopra.

Ognuna di esse, appena è attivata, assegna al giocatore un bonus istantaneo (tessere blu) o permanente (marroni), mentre l’ottava (quella in basso, color viola) aggiunge un certo numero di PV soltanto alla fine della partita.

Così la tessera A1 (in alto) fa ottenere un cubetto Uranio ogni volta che il giocatore costruisce una turbina o una miniera; la tessera A3 permette di eseguire immediatamente un'azione Urbanizzare con lo sconto di 2 Talleri (poi viene girata perché non si potrà più utilizzare); la tessera A7 permette di costruire anche al di fuori della Rete e con lo sconto di 2 Talleri; la tessera A8 (viola) assegna 4-10-21 PV se il giocatore, a fine partita, possiede almeno un edificio/turbina/miniera in 5-7-9 città diverse; ecc.



Foto 11 – Le cinque centrali del gioco, da piazzare nelle città indicate sul tabellone: quella con la nuvola di vapore è esclusivamente a carbone, mentre le altre devono ricevere un segnalino “Nucleum” per poter essere messe in funzione.

La partita a **Nucleum** va avanti in questo modo, con azioni a “giro” (non esistono infatti dei rounds separati) finché non si raggiungono 2 (3 in due) delle seguenti cinque condizioni:

- (1) la riserva di tessere azione si esaurisce;
- (2) le pile di contratti argento e oro sono esaurite;
- (3) tutti i giocatori hanno “ricaricato” 3 volte;
- (4) un giocatore ha completato l’inserimento delle sue 8 tessere Tecnologia;
- (5) un giocatore raggiunge i 70 PV sul relativo tracciato del tabellone.

Si completa il turno in corso, se ne esegue uno finale e si passa al conteggio dei PV: vi risparmiamo i dettagli di questa operazione, limitandoci a dirvi che ogni stellina colorata piazzata sulla Plancia

Laterale serve da moltiplicatore alle tessere Obiettivo che ha a fianco. A questi si aggiungono i PV degli edifici alimentati, quelli raggiunti sui 3 tracciati “rendite” e si trasformano in PV le risorse rimaste nella riserva personale. Chi ha più PV vince.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 12 – Ecco come si presenta il tavolo al termine di una partita a quattro.

Dobbiamo confessare pubblicamente che, dopo la prima partita di prova a **Nucleum** con alcuni amici piuttosto esperti, eravamo un po’ scettici: ci sembrava che il gioco avesse troppe “regole” e troppe “icone” per essere davvero godibile, mentre i controlli sul libretto delle regole (a seguito di discussioni sul come eseguire certe azioni) erano davvero frequenti, spezzettando la partita.

Questo è un “fenomeno” che capita molto spesso quando si studia un gioco nuovo di questa complessità, quindi non ci siamo certo arresi e nel giro di altre due partite (e una lunga serie di appunti e riassunti delle regole) finalmente abbiamo “preso in mano” e metabolizzato il sistema, cominciando a divertirci davvero. Poi lo abbiamo proposto anche ad altri appassionati, forti della nostra esperienza, guidandoli un po’ nelle prime mosse e lasciando che poi se la sbrogliassero da soli.

Per partire col “piede giusto” dovete fare molta attenzione alla posizione della prima (ed unica) centrale nucleare piazzata sul tabellone al set-up: le altre verranno installate in seguito, ma nessuno sa a priori in quale ordine, quindi è bene cercare di prendere subito possesso di un tratto ferroviario che conduce alla prima Centrale e subito dopo piazzare un edificio (o miniera) su una delle due città collegate.

Poi ci sembra appropriato andare a prendere 2-4 tessere Azione nuove (eseguendo SVILUPPARE) in modo da avere nella vostra riserva non solo tutte le azioni che vi servono e, possibilmente, dei

bonus che facciano salire i segnalini sui tre tracciati “rendita”, ma anche qualche tessera extra da usare come tratto ferroviario.



Foto 13- Esempio di tessere “Contratto”.

Tenete sempre d’occhio le tessere Contratto disponibili sulla Plancia Laterale: molte di esse, una volta soddisfatte, possono darvi dei bonus interessanti (soprattutto quelle gialle), per cui se possibile tenete sempre almeno un’azione CONTRATTI di riserva per intervenire rapidamente se vedrete comparire una tessera che si integra perfettamente nel vostro gioco.

Quando iniziate la costruzione di un tratto di ferrovia fate bene attenzione al tipo di tessera da utilizzare: cercate di non restare mai “a secco” di qualcuna delle azioni principali o sarete costretti a perdere tempo (e soldi) per comprarne una o due extra al mercato.

Studiate in anticipo il momento giusto per effettuare la prima “ricarica”, eseguendola solo quando avrete esaurito ogni possibile azione/risorsa a vostra disposizione, e fatelo solo dopo avere incrementato un po’ la vostra rendita di soldi. Più tessere Azione accumulerete e più tempo avrete prima di andare a fare le vostre ricariche.



Foto 14 – I materiali da aggiungere per le partite in Solitario.

Le regole di **Nucleum** prevedono anche un libretto di 12 pagine per giocare in solitario: e sarebbe stato davvero strano il contrario, visto che uno dei due autori è proprio lo “specialista” polacco David Turczi. Si utilizzano un mazzetto di carte (per le azioni dell’Automa) e un dado D6 : non lo abbiamo ancora provato, avendo dato la precedenza alle partite con 3-4 partecipanti, ma non mancheremo di testarlo il prima possibile.

Infine c’è un foglietto chiamato “Sfide” che propone ben 20 “obiettivi” da realizzare: costruire X edifici, provare il gioco con 1-2-3-4 partecipanti, alimentare 4 laboratori, costruire tutte le miniere, ecc. Noi siamo riusciti a realizzarne soltanto 6, al momento, ma contiamo di chiudere qualche altra casella in seguito, concentrandoci sulle richieste delle Sfide anche a costo di non pensare esclusivamente a vincere la partita.

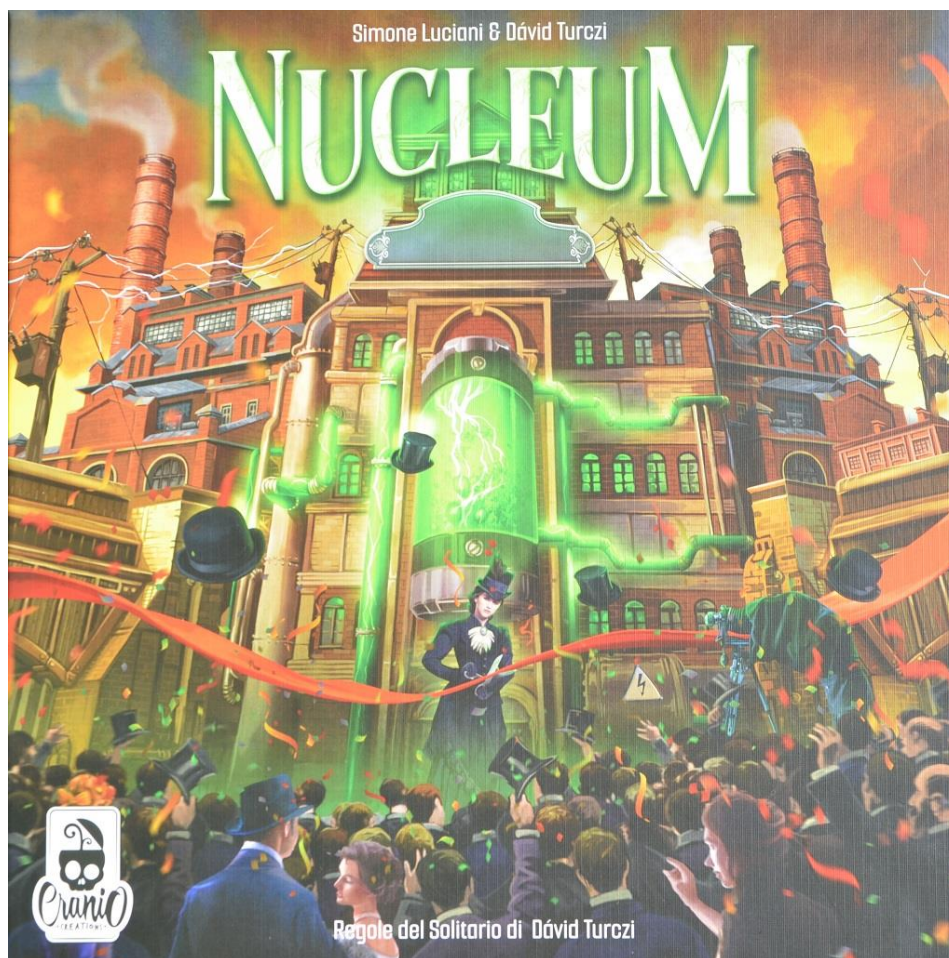


Foto 15 – La scatola di Nucleum.

Commento finale

Come anticipato, ci sono volute alcune partite per venire a capo di **Nucleum**, e solo da quel momento in poi ci siamo davvero immeditati nel gioco e iniziato a tentare diverse strategie: un punto però resta importante, ed è piazzare le stelle Obiettivo il più in alto possibile sul tracciato (per avere un buon moltiplicatore) sapendo di poter soddisfare le esigenze della tessera Obiettivo che si trova a fianco.

Concentratevi poi sull'allargamento della vostra rete, in modo da costruire più edifici, oppure sulla capacità di produrre molto uranio (in diverse miniere) e occuparsi quindi soprattutto degli edifici più remunerativi.

Da quanto scritto si deduce che **Nucleum** ci è piaciuto molto, anche se richiede una lunga serata (3 ore di gioco, escluso il piazzamento iniziale): alla fine però ci si sente appagati, che si abbia vinto oppure no, se abbiamo potuto contribuire allo sviluppo energetico di una regione con le nostre costruzioni e le nostre azioni.

Chi fosse interessato a scaricare alcune tabelle riassuntive (da noi create per spiegare il gioco ai nostri play-tester) [può trovarle a questo link](#).

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