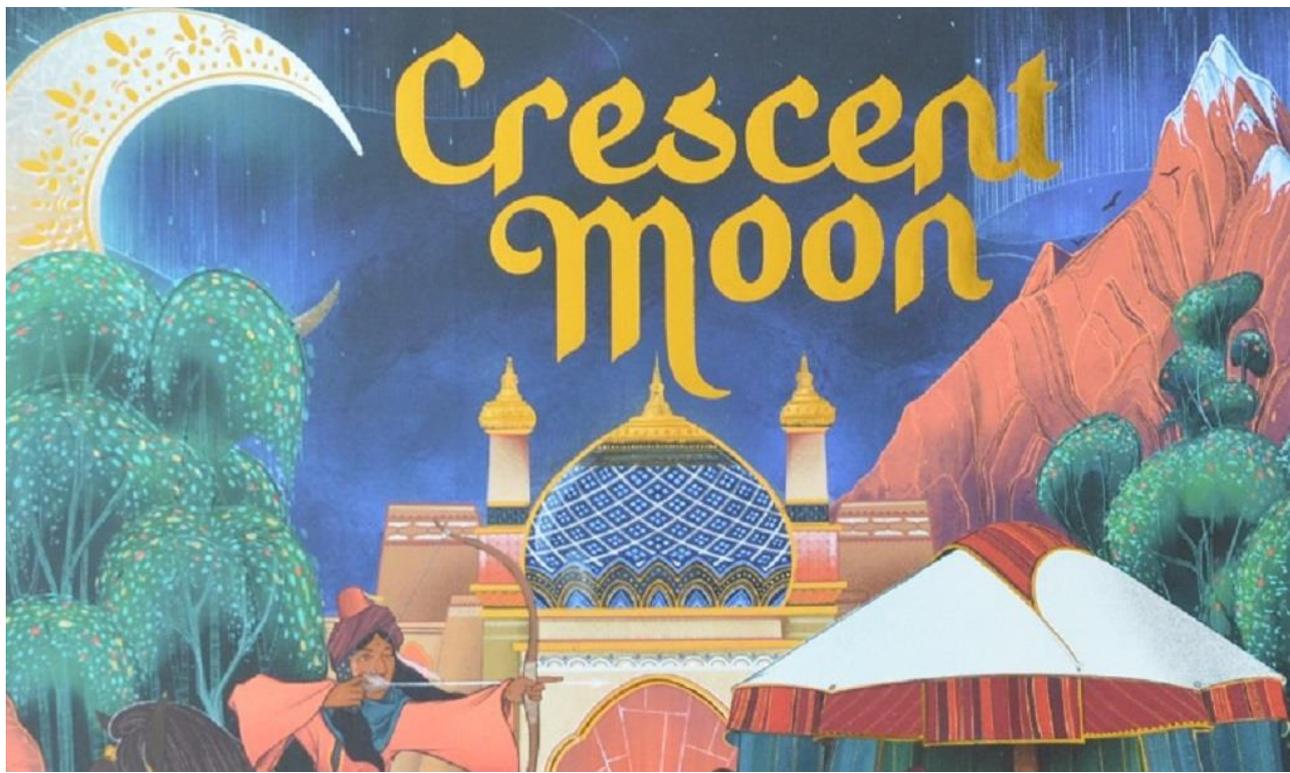


CRESCENT MOON

Complotti e colpi di Stato nel Medioriente attorno all'anno 1000



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 07-08-2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

[Crescent Moon](#) è un gioco “asimmetrico” di esplorazione e conquista, edito in Italia da [Cranio Creations](#) e dedicato a giocatori esperti (di 14 anni o più) disposti ad impegnarsi per circa 3 ore su una mappa costruita ogni volta in modo diverso con 16 grandi esagoni (delle dimensioni di quelli di Catan).

L'ambientazione scelta è quella di un non meglio precisato Califfato medio-orientale e attraversa l'intera storia di quella parte del Mediterraneo, dal decimo secolo dopo Cristo in poi, che fu sotto l'influenza di varie Potenze: Bizantini, Selgiuchidi, Fatmidi, ecc.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Apriamo la scatola di **Crescent Moon** notiamo subito la mancanza di un tabellone e delle ormai consuete plance per i giocatori: al posto del primo ci sono 16 grandi esagoni da comporre sul tavolo utilizzando i cinque scenari forniti (5 mappe per cinque giocatori ed altrettante per quattro) o inventandosene qualcuno diverso.

Le plance sono invece rimpiazzate da cinque “pieghevoli” di carta patinata (uno per fazione) chiamate “Guide”: ognuna ha quattro pagine sulle quali sono indicate le azioni che si possono eseguire, le caratteristiche di quel popolo, le tabelle dei costi e delle rendite e, per finire, qualche consiglio sulla strategia da utilizzare.

Purtroppo questi pieghevoli sono talmente leggeri che si possono rovinare rapidamente, durante le partite, perché devono essere maneggiati spesso: quindi noi abbiamo deciso di fare delle fotocopie e inserirle all’interno di buste trasparenti da ufficio insieme ad un cartoncino A4 per renderle più rigide.

Completano la confezione un mazzo di 82 carte (63x88 mm), una sessantina di segnalini di legno colorato e serigrafato, 60 dischetti di legno (in quantità diverse a seconda dei colori) e circa 200 tessere, gettoni e monete da defustellare.

I materiali sono tutti di buona fattura (a parte i pieghevoli): degni di nota i 5 sacchetti di stoffa colorata e stampata al cui interno verranno messi i segnalini di ogni fazione prima di chiudere la scatola a fine partita.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Panoramica del tavolo per una partita a quattro utilizzando lo scenario “Terra Divisa”.

I giocatori di **Crescent Moon** devono concordare prima della partita quale scenario usare e assemblare le tessere “Territorio” per formare la mappa: vi consigliamo caldamente di utilizzare quelli forniti dal regolamento, almeno per le prime partite, per poi eventualmente creare i territori che vorrete.

Noi ci abbiamo provato, forti di una certa esperienza di tutti i partecipanti, ed è stato un grave errore perché, non avendo ancora esplorato a fondo le caratteristiche delle diverse fazioni, abbiamo sbilanciato il gioco e buttato via più di un’ora prima di ritornare ad uno scenario ufficiale che, fra le altre cose, indica anche quali edifici vanno posizionati sulla “mappa” prima di iniziare la partita.

I giocatori decidono (o sorteggiano) l’assegnazione delle fazioni, sapendo che ognuna di esse ha caratteristiche diverse, perché il gioco è decisamente “asimmetrico”.



Foto 3 – I segnalini dei giocatori: notare i diversi tipi di edifici, tutti serigrafati. I dischetti rappresentano le unità militari: hanno una parte “bianca” (unità base) e una con un cammello (mercenari).

Tutti prendono le loro unità, le tessere “Influenza” e gli edifici dello stesso colore, ma il Sultano (verde) riceve anche dei segnalini “villaggio” e “città” di colore giallo verde. Come vedete dalla Foto 3 qui sopra il numero degli edifici e delle unità militari varia da fazione a fazione.

Il “Signore della Guerra” (nero) riceve all’inizio anche la carta speciale “Guerra”, mentre il “Nomade” (giallo, usato però solo come quinto giocatore), il “Califfo” (blu) e il “Signore della Guerra” ricevono anche una carta “Riserva”. A tutti i partecipanti vengono dati infine un certo numero di Monete (che varia a seconda della fazione) e una carta “Sommario” con il riassunto delle fasi del gioco.

A questo punto si prepara il “Mercato”, utilizzando apposite plancette sagomate, da mettere in un ordine prefissato: si mescola il mazzo delle carte “Potere” e se ne mette una sotto ogni postazione del Mercato. Il Sultano ha anche un “mercatino” personale con tre carte extra.



Foto 4 – Il tabellone all’inizio della partita.

Non resta che sistemare sul tavolo il “segna turni”: esso è composto da una prima plancetta con i quattro round del gioco (anni) e da una seconda, più lunga, per visualizzare l’avanzamento delle fasi. Due dischetti gialli aiutano a memorizzare il passaggio da una fase all’altra e lo scorrere degli anni.

Finalmente è tutto pronto e possiamo iniziare la partita.

Il Gioco

I giocatori di **Crescent Moon** dovranno sedersi al tavolo secondo un ordine prestabilito perché i turni si svolgeranno tutti con la stessa sequenza: Signore della Guerra, Murshid, Sultano, Califfo e (se c’è il quinto giocatore) Nomade. Prima di partire il Murshid (che è quello che chiameremmo “doppiogiochista” o... infido) deve fare un’azione “Trama” gratuita.

Poi tutti eseguono le seguenti tre fasi, nell’ordine:

(A) **Fase Iniziale** (in contemporanea):

A1 - la fazione incassa le rendite che gli sono dovute, basate sulle aree controllate, quelle su cui ha un gettone “Influenza” o (per il Sultano) sulle città ed i villaggi già costruiti;

A2 – Signore della Guerra, Califfo e Nomade verificano poi se ricevono nuove Unità Militari: calcolano (in modo diversi) il numero di Unità in Riserva e se è superiore a quello delle Forze già in campo ricevono dei rinforzi;

A3 – infine si devono riprendere in mano le carte Personaggio utilizzate nel turno precedente, se ne aggiungono di nuove al Mercato e si avanza il segnalino “Fase”.



Foto 5 – Le placette per marcare lo scorrere delle fasi e dei round.

(B) – Fase delle Azioni (a “giro”)

Durante questa fase il giocatore di turno potrà eseguire una delle azioni elencate di seguito, poi il gioco passa alla fase successiva (secondo l’ordine che abbiamo indicato precedentemente) e si continua in questo modo finché tutti non “passano”.

Le possibili azioni sono:

B1 – Influenza: posizionare un gettone “Influenza” del proprio colore in un esagono in cui è presente un proprio pezzo o in uno adiacente;

B2 – Costruzione: è possibile costruire una o più Forti o Castelli (pagandone il costo) oppure, ma solo per il Sultano, villaggi o città;



Foto 6 – Esempio di costruzioni: in primo piano due “Fortini”, in seconda linea due “Castelli” e, in fondo, il “Palazzo” del Califfo (l’unico ad averne uno così grande).

B3 – Movimento: ogni fazione di **Crescent Moon** ha un certo numero di Punti Movimento (PM) con i quali può spostare una o più unità da un esagono ad un altro adiacente (purché non occupato da un avversario);

B4 – Assalto: il giocatore sposta una o più delle sue Unità Militari (dischetti) in un esagono occupato dal nemico e combatte. In alternativa attacca un Villaggio o una Città e li saccheggia per ricavarne monete;

B5 - Reclutamento: è un’azione tipica del Signore della Guerra, del Califfo e del Nomade, attuato da ognuno con modalità diverse. Il numero di unità che possono essere ingaggiate ad ogni turno è indicato nella Guida della Fazione;

B6 – Mercenari: anche questa è un’azione che vale per tutti ma le cui modalità cambiano a seconda del numero dei giocatori perché se non c’è il Nomade le unità vengono pagate direttamente alla Banca, ma se si gioca in cinque bisogna accordarsi proprio col Nomade per acquistarle;

B7 – Tasse: il giocatore prende una moneta dalla riserva;



Foto 7 – L’area del Mercato (l’abbiamo messa su due linee per maggior chiarezza): il costo delle carte è indicato nelle diverse plancette (6 monete nella zona Blu, 4 nell’azzurra e 2 nella rossa). In basso a destra c’è il mercato “privato” del Sultano.

B8 – Acquisto carte “Potere”: la maggior parte di queste carte è di colore rosa, lo stesso colore della fazione Murshid perché è proprio questa la sua principale caratteristica (chi gioca questa fazione deve essere un tantino... viscido).

Il giocatore sceglie la carta che desidera, paga il suo costo al giocatore cui appartiene (per il colore) e la aggiunge alla sua mano: se la carta è del proprio colore il prezzo è dimezzato.

Le cose cambiano per le tre carte della plancetta verde: chiunque ne voglia acquistare una deve infatti mettersi d’accordo con il Sultano, discutendo con lui le condizioni per la vendita, sempre che lui voglia cederla. Il Sultano invece può prenderne una gratis a turno, ma potrà ripristinare la sua riserva solo con un’azione speciale (Cospirazione).

In ogni caso non si possono mai avere più di 8 carte Potere in mano: quelle che hanno la scritta “Azione” possono essere giocate gratuitamente al momento indicato.



Foto 8 – Esempio di carte Potere blu (Califfo).

Le carte Potere di **Crescent Moon** sono molto utili soprattutto quando si tratta di combattere o di cercare di ottenere l'influenza su un esagono. Nomi a parte (generale, imam, cavalleria, ecc.) e ne sono di quattro tipi:

- (a) – Personaggi (da giocare al momento opportuno e riprendere in mano a fine round);
- (b) – Battaglione (con una bandierina, usate come sopra);
- (c) – Strategia (con un triangolino: tornano in mano subito dopo l'uso);
- (d) – Evento (con un fulmine, da usare subito e scartare dopo l'uso).

Nella parte bassa della carta ci sono le caratteristiche di ogni carta e il momento in cui possono essere giocate, e cioè:

(e) – Azione: durante il proprio turno e quello di un avversario, quando si verifica quanto indicato sulla carta;

(f) – Contesa: quando si cerca di ottenere l’influenza su una tessera controllata o occupata da un avversario;

(g) – Combattimento: in tutti i casi in cui unità amiche attaccano un esagono occupato da edifici o unità di un altro giocatore.

Gli effetti sono scritti direttamente sulla carta e permettono di ottenere punti Influenza o Punti Forza, di avere vantaggi in certi tipi di terreno, di ridurre le perdite in battaglia, di avere un vantaggio in attacco o in difesa, ecc.



Foto 9 – Nel corso dei turni i giocatori occupano con i loro edifici o con i gettoni Influenza varie tessere del tabellone ed aggiungono unità alle loro forze.

(C) - Fase del Punteggio:

Al termine di un round i giocatori verificano sull'apposita tabella della loro Guida quanti Punti Vittoria (PV) guadagnano e ricevono un appropriato numero di gettoni "Luna" su cui sono indicati i valori dei PV incassati.

Al termine del primo round è previsto anche un "bonus" speciale per il raggiungimento di alcuni obiettivi (solitamente Città o esagoni controllati, ecc.): questo bonus non si calcola negli anni successivi.

Al termine della partita a **Crescent Moon** chi avrà ottenuto il punteggio più alto verrà proclamato vincitore.



Foto 10 – I gettoni a “mezzaluna” con i Punti Vittoria.

Abbiamo già accennato più volte al fatto che le 5 fazioni del gioco abbiano poteri o caratteristiche diverse, e una di queste riguarda proprio le loro azioni “speciali” ed uniche: Rivolta e Leva (Signore della Guerra), Trama (Murshid), Cospirazione (Sultano), Spostamento del Palazzo (Califfo) e Richiamo del deserto (Nomadi).

I giocatori devono tenerne conto perché alcune di queste azioni sono piuttosto potenti, se applicate al momento giusto.

I combattimenti fanno parte integrante di **Crescent Moon**, visto che la superficie del tabellone è piuttosto ridotta e costringe i partecipanti a costruire molto vicino ai nemici (o alleati), fornendo quindi importanti prede ai giocatori più... aggressivi: inutile dire, a questo punto, che la interattività del gioco è molto alta.

Gli scontri sono comunque di due tipi:

(A) Battaglie: in questo caso i due avversari scelgono segretamente (se lo desiderano) una o più carte “Combattimento” che poi vengono scoperte e risolte in sequenza. Poi si calcola il totale dei PF posseduti da entrambi i contendenti e chi ne ha di più vince il combattimento. Chi perde deve ritirarsi in un esagono adiacente, mentre il vincitore resta padrone dell’esagono e può saccheggiare gli edifici che vi si trovano per guadagnare monete o PV;

(B) Contese: in questo caso si tratta di mettere la propria influenza su un esagono, o sostituirla a quella di un avversario. I due giocatori scelgono eventuali carte “Contesa” e ne risolvono gli effetti, sempre secondo un ordine prestabilito. Poi calcolano i loro Punti Influenza (PI) in base alle unità e agli edifici presenti e chi ottiene il totale più alto piazza (o lascia) il suo gettone Influenza in quell’esagono.



Foto 11 – Panoramica del tavolo al termine di una partita.

Qualche considerazione e suggerimento

La prima cosa da fare prima di iniziare una partita a **Crescent Moon** è un’accurata lettura della “Guida” ricevuta: vi troverete non soltanto il sommario di tutte le azioni che potete eseguire e il valore (in soldi e PV) delle vostre costruzioni, ma anche qualche consiglio strategico sugli obiettivi primari della vostra Fazione.

La terza pagina della Guida indica inoltre gli obiettivi a cui puntare e i “talenti unici” della fazione: azioni specifiche che la distinguono da tutte le altre e che dovrete imparare ad usare con accortezza se volete puntare alla vittoria finale.



Foto 12 – La postazione personale del Sultano ad inizio partita.

Il Sultano ha indubbiamente il vantaggio della “ricchezza”: infatti guadagna soldi non solo per forti, castelli e terreni fertili sotto il suo controllo, ma anche per ogni villaggio o città costruito.

Questo gli permette di acquistare le carte migliori prima che gli avversari possano averle ad un prezzo più abbordabile (due carte vengono scartate a fine round e tutte le altre scorrono verso i costi più bassi) e soprattutto di ottenere accordi di “protezione” con la minaccia (o la promessa) di usarle contro un'altra fazione.

Il Califfo ci è sembrato, fino ad oggi, la fazione più forte ed equilibrata, soprattutto se si allea con il Sultano, sostenendosi a vicenda: in tal caso però sappiate che 4 volte su 5 sarà il Califfo a vincere.

La fazione Murshid è forse la più difficile da giocare perché gran parte della sua forza sta nelle carte Potere (37 su 68 hanno il suo colore, seguite dalle 15 blu): esse gli danno indubbi vantaggi sia nell'acquisto (ricordate che ogni fazione paga la metà le carte del suo colore), sia in caso di Contesa e Combattimento. Inoltre esse aumentano il suo capitale quando gli avversari sono costretti a comprare quel tipo di carte.



Foto 13 – La scatola di Crescent Moon.

L'arma migliore del "Signore della Guerra" è l'assalto, anche perché può usare ogni volta la carta "Guerra" che gli dà un certo vantaggio: essa è infatti la prima a essere svelata durante la risoluzione degli scontri e permette al giocatore di raddoppiare il valore di metà delle sue unità militari. Inoltre l'azione speciale "Leva" permette al giocatore di prendere un'unità gratis dalla sua riserva oppure 2 unità se vuole (o può) sacrificare uno dei suoi gettoni influenza: un'azione che gli avversari non possono eseguire.

Commento finale

Che dire a conclusione di questa recensione? **Crescent Moon** è sicuramente un buon gioco e il lavoro di rifinitura per ottimizzare il bilanciamento delle fazioni deve essere stato piuttosto impegnativo: tuttavia non ci ha entusiasmato come altri titoli della sua categoria.

Non fraintendeteci, le nostre partite sono state tutte "tirate" fino all'ultimo turno e nessuno ha mai mollato, ma il tempo di gioco è sembrato eccessivo alla maggior parte dei partecipanti in rapporto ai risultati ottenuti.

Resta un titolo appetibile per i giocatori più esperti e consigliamo loro di effettuare almeno 2-3 partite (con scenari diversi) prima di emettere un giudizio: anche a noi infatti il gioco è piaciuto di più dopo la terza partita, quando le caratteristiche delle varie fazioni ci sono apparse più evidenti.

Detto con parole diverse, se siete il tipo di giocatore "mordi e fuggi", che prova un gioco una sola volta e lo classifica subito... beh, **Crescent Moon** non fa per voi, perché richiede applicazione ed un minimo di esperienza, come tanti altri titoli asimmetrici.

Un esempio tipico? **Root**: dopo la prima partita gli amici hanno faticato molto per convincermi ad una rivincita, ma dopo la seconda mi sono incuriosito al punto da volerne fare altre e... altre ancora.

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