

SAND

Commerciamo nel deserto a bordi di giganteschi Vermi delle Sabbie.



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 03/09/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Sand è un titolo per giocatori esperti, edito da [Devir](http://www.devir.it) e ideato da due autori argentini (di origine italiana): è stato pensato per 1-4 partecipanti (di 14 anni o più) con partite che possono durare dai 90 ai 150 minuti.

È ambientato nel deserto e i giocatori assumono il ruolo di mercanti: invece di una bella e classica carovana di cammelli o dromedari, i due autori ci hanno consegnato un enorme “Verme delle sabbie” per trasportare le nostre merci. I Vermi però, come tutti sanno, ovviamente, sono lenti e consumano tanta acqua e tanto cibo, finché sono giovani: per fortuna sono in grado di evolversi nel tempo diventando sempre più grossi, più resistenti e più veloci.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Apriamo la scatola di **Sand** non possiamo fare a meno di notare come sia perfettamente riempita, senza lasciare inutili spazi vuoti: e questo, a parer nostro, è già un buon inizio! All'interno troviamo un tabellone che raffigura un'area desertica, con un lato confinante con il mare, mentre all'interno ci sono delle città, degli accampamenti e delle oasi, tutti collegati fra loro tramite strade di tre diversi tipi.

I nostri Vermi inizialmente sono... parcheggiati davanti al porto, per cui abbiamo il tempo di prendere le nostre plance personali di cartone multistrato (da aprire a libro) al cui interno sono stati ricavati dei tracciati con degli slot per i cubetti colorati che ci aiuteranno a tener conto dei seguenti fattori:

- (a) la buona salute del nostro Verme, rappresentata dall'acqua (cubetto e pista blu), dal cibo (rosso) e dai punti fatica (grigio);
- (b) lo stato "spirituale" del mercante, simboleggiato dal tracciato delle "Preghiere" (simboleggiate da un cubo bianco);

(c) la “notorietà” commerciale, con l’ultima pista disponibile (cubetto nero).



Foto 2 – La plancia personale al setup.

Come potete vedere dalla foto qui sopra, sul lato destro della plancia di **Sand** ci sono altri quattro tracciati divisi in caselle, ognuna delle quali darà un bonus quando verrà coperta da un cubetto. Subito sopra vediamo un segnalino di legno colorato (Rifugio) e 6 gettoni con una nota musicale (Canzoni).

In alto sono già pronti i quattro dischetti “Azione” (blu, nero, rosso e bianco) mentre subito sotto vediamo gli spazi per la scelta delle azioni, uno dei quali, ad inizio partita, è ancora bloccato, riducendo di fatto le nostre possibilità e la capacità di carico del Verme. Infatti, ed è un punto importante, le quattro caselle tonde in seconda linea servono sia per la scelta dei gettoni Azioni che per il trasporto delle Merci: quindi se abbiamo a bordo un cubetto colorato l’azione che ha lo stesso colore non può essere fatta.

I materiali sono tutti di ottima fattura e non ci hanno dato alcun problema durante i nostri test.

Preparazione (Setup)

Abbiamo già visto come allestire la nostra plancia personale (Foto 2) ma ai componenti già installati dobbiamo aggiungere altre sei tessere: il nostro “Verme” (in alto al centro), quattro “Compagni di viaggio” che resteranno con noi durante la partita (a destra) e un viandante del deserto (in alto a sinistra): all’inizio sono girati, ma quando un cubetto coprirà una casella con l’apposito simbolo il giocatore potrà decidere chi girare e iniziare ad usare il suo bonus.

I “Viandanti del Deserto” invece sono tessere aggiuntive che vengono scelte a inizio partita (in ordine inverso di turno) e che danno un bonus permanente ai loro possessori. Nelle prime partite ve ne sconsigliamo l’uso, per non complicarvi ulteriormente la vita mentre imparate il gioco, ma poi sono piuttosto interessanti.



Foto 3 – Panoramica del tavolo pronto per una partita a quattro.

Adesso dobbiamo “caricare” ogni città di **Sand** con 1-2 cubetti “Pianta” (colore blu, bianco, rosso e nero, esattamente gli stessi dei dadi e dei dischetti “Azione”) estratti a caso dal sacchetto: mettete accanto al tabellone gli “Oggetti” (cubetti arancioni, verdi e viola) e “Reliquie” (rosa, azzurri e gialli).

Qui ci permettiamo una piccola critica: questi segnalini avrebbero potuto essere di forma diversa in modo da distinguerli più chiaramente, anche perché alcuni giocatori con problemi di daltonismo facevano davvero fatica a riconoscere alcuni colori.

Non resta che assemblare il porta-dadi (e fissarlo per sempre con quattro gocce di colla rapida, visto che la scatola ha lo spazio per contenerlo) e decidere chi sarà il Primo Giocatore.

A lui spetta il compito di lanciare i dadi e inserirli nel porta-dadi in modo che possano essere fatti “girare” a tutti i partecipanti (in senso orario).

Il Gioco



Foto 4 – Il porta-dadi è una simpatica sorpresa e permette di passarli da un giocatore all'altro senza rischio che cambino faccia.

Il giocatore di turno deve decidere quali Azioni fare: notiamo subito che a inizio partita una delle quattro caselle per le azioni (seconda fila di cerchi) non è utilizzabile: se date di nuovo un'occhiata alla Foto 2 vedrete infatti che la prima a sinistra è “tappata” da una tessera neutrale (a questo proposito attenzione: quando staccate i pezzi dalle fustelle, non buttate via quelle senza disegni, come ha fatto chi scrive, perché poi vi toccherà andare a cercarle nel cestino delle cartacce...).

Una volta presa la sua decisione il giocatore sposta sulla seconda fila i dischetti del colore che ha deciso di utilizzare ed esegue le azioni corrispondenti, scegliendo fra:

(A) VIAGGIARE: il giocatore sceglie la strada che dovrà percorrere il suo Verme e paga le risorse richieste (acqua, cibo e vita, come indicato sulla tessera del suo Verme). Ci sono tre tipi di percorso;

- (1) terreno pianeggiante (colore verde): è il meno faticoso di tutti e un tratto di questa strada costerà inizialmente 3 Acqua, 1 Cibo e 1 Fatica;
- (2) terreno con acciottolato (grigio): 3 Acqua, 2 Cibo e 1 Fatica;
- (3) scorciatoia (ocra): 2 Acqua, 5 cibo e 4 Fatica.



Foto 5 – Le tre “evoluzioni” del Verme delle sabbie. In alto è in età giovanile (inizio partita), mentre in basso (direttamente sulla plancia), il Verme adulto. Notare i “costi” di ogni tessera per effettuare i movimenti.

Naturalmente quando riusciremo a fare evolvere il nostro Verme i costi si abbasseranno sempre di più e un Verme adulto potrà sfruttare le Scorciatoie a prezzi... stracciati: queste ultime uniscono direttamente due località di **Sand** con un solo tratto, mentre ce ne vogliono due (separati sempre da un'oasi) per arrivare alla stessa destinazione usando le altre strade.

Così il Verme adulto spende 1 Acqua, 2 Cibo e 2 Fatica per prendere una scorciatoia, mentre sulla strada normale (un verde e un grigio), spenderebbe 1+1 Acqua, 0+1 Cibo e 0+1 Fatica. Con una differenza così piccola perché mai scegliere le strade?

(B) ACCUDIRE IL VERME: dopo averlo un po' "spremuto", ogni tanto dovremo far riposare il nostro Verme e ristabilire quanto ci servirà per i viaggi successivi. Questa operazione si effettua utilizzando direttamente i dadi colorati: scegliendo il blu faremo risalire del numero di punti da lui mostrato il cubetto di quel colore sul tracciato dell'acqua; con il rosso risaliremo sul tracciato del cibo; sommando il nero e il bianco (servono entrambi!) si potrà cancellare una parte della fatica.

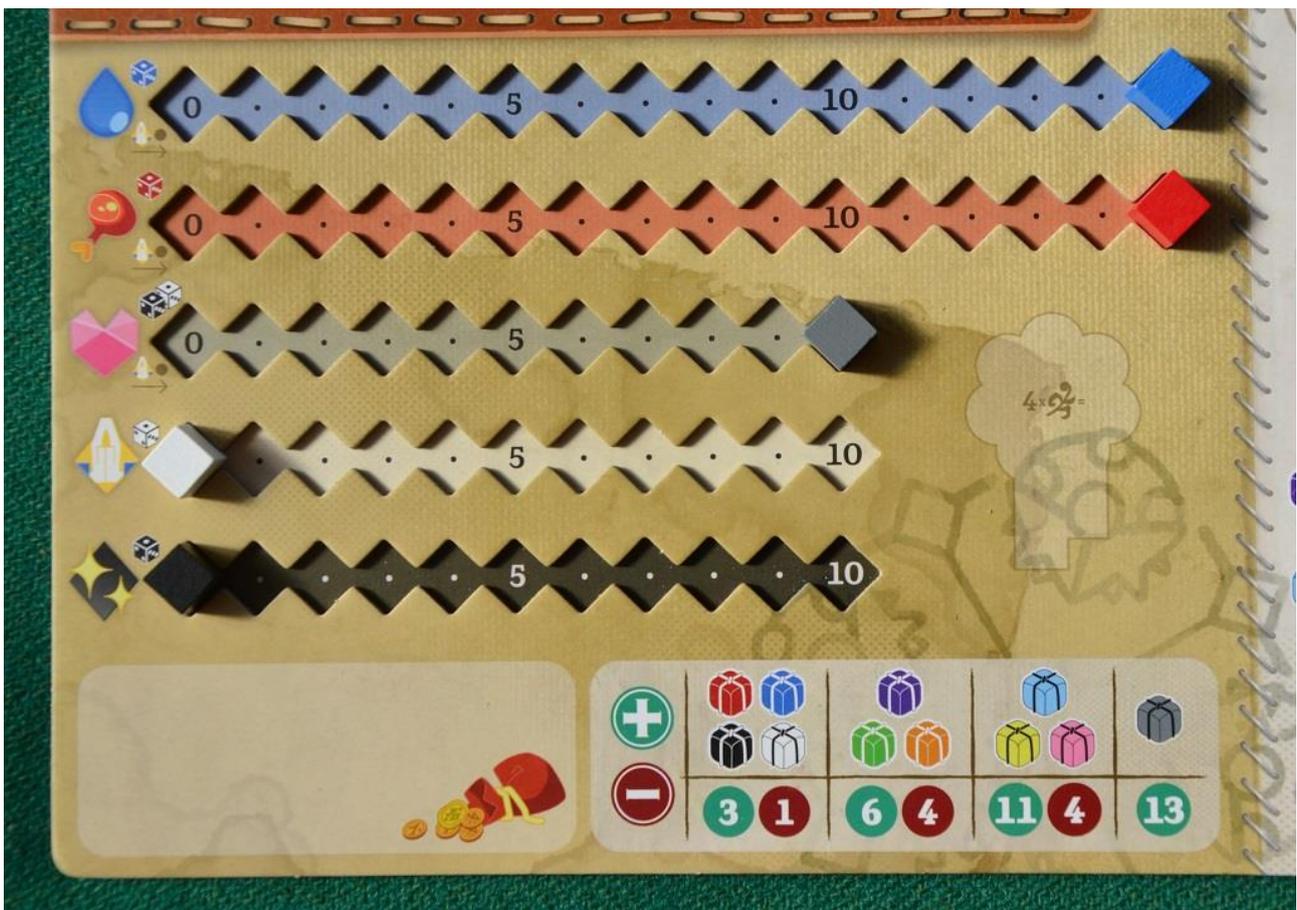


Foto 6 – I tracciati della plancia: i primi tre servono a ristabilire il Verme, il bianco è quello delle Preghiere e il nero indica la Notorietà.

(C) CARICARE PIANTE: arrivando in una città potremo utilizzare questa azione per caricare un cubetto colorato (piante) sul nostro Verme usando dei dischetti con lo stesso colore della pianta. Notate che il cubetto va messo nello slot di uno dei cerchi in seconda fila, girando poi il dischetto Azione del colore scelto sul lato che mostra un "pacco": esso non potrà più essere utilizzato finché il cubetto non sarà consegnato.

(D) CONSEGNA MERCI: questa è un'azione gratuita con cui le piante (cubetti bianchi, rossi, blu e neri) vengono consegnate in un accampamento o al porto, incassando il numero di monete indicato. Il tabellone ci mostra dei colori accanto ad un "+" ed altri accanto ad un "-": i primi consentono di incassare il valore più alto del cubetto, mentre gli altri ci assegnano il più basso (come ci ricorda la tabella in basso della plancia: guardate la Foto 6 qui sopra).

Gli accampamenti sono speciali: ce ne sono tre vicini alla costa e tre vicini alle montagne: ognuno di essi mostra una coppia di colori che permette al giocatore che li consegna in quel luogo di incassare un oggetto (costa) o una reliquia (montagna). La foto qui sotto mostra le sei tessere Accampamento di **Sand**: la prima in alto a sinistra, per esempio, regala al giocatore un cubetto viola (Oggetto) se riceve un cubetto bianco e uno nero e paga le due piante al massimo (segno +), quindi 6 monete (come da tabella nella Foto 6).



Foto 7 – Le sei tessere Accampamento.

(E) **PREGARE**: il giocatore utilizza il dischetto Azione bianco e sale sul tracciato della preghiera di tanti punti quanti ne indica il dado bianco: con le preghiere (oppure pagando monete) si può aumentare il valore di un dado per eseguire azioni più importanti.

(F) **PRESTIGIO**: il giocatore utilizza il dischetto Azione nero e sale sul tracciato della preghiera di tanti punti quanti ne indica il dado nero: ogni volta che il giocatore vende Piante o Oggetti incassa tante monete quant'è il valore del dado nero. Si tratta di un'azione obbligatoria da eseguire ad ogni vendita, quindi se vi servono soldi fate risalire il cubetto nero appena possibile perché dopo ogni vendita esso torna a zero.

Quando i giocatori consegnano le loro merci i cubetti venduti non vanno restituiti alla riserva generale ma, come avevamo anticipato, vengono piazzati negli slot dei relativi tracciati sulla parte destra della plancia personale. Ogni cubetto posato qui assegna qualche bonus al giocatore:



Foto 8 – I tracciati delle merci.

Le piante (cubetti rossi, blu, neri e bianchi) vanno inseriti nel tracciato più in alto (vedere Foto 8 qui sopra): il primo cubetto assegna 3 monete al giocatore, il secondo fa evolvere il suo Verme (girando la tessera, togliendo il divieto d'utilizzo della quarta casella Azioni e recuperando 5 punti Acqua, Cibo e Fatica).

La terza casella ci fa installare il nostro "Rifugio" su una località della mappa: esso servirà come deposito merci e, se possiede la Sciamana, potrà anche trasformare le Reliquie in "Pietre Iwakura" (cubetti grigi) che, se venduti ci daranno 5-6-7-8-10 monete (quarto tracciato)

La quarta casella ci permette infine di attivare uno dei nostri "Compagni di viaggio" per sfruttarne le caratteristiche fino alla fine della partita di **Sand**. Guardando la foto 9 qui sotto ecco brevemente le loro caratteristiche:

- Custode (in alto a sinistra): ci fa recuperare punti fatica usando un solo dado (bianco o nero a nostra scelta);
- Navigatrice (in alto a destra): con lei attiva possiamo effettuare due spostamenti alla volta (anziché uno) pagando però il costo dei due tratti percorsi;

- Giovane Verme (in basso a sinistra): possiamo caricare due cubetti uguali uno sull'altro (molto utile verso la fine, quando stiamo per correre al Porto per le ultime vendite);
- Sciamana (in basso a destra): permette di trasformare alcuni cubetti in Pietre Iwakura. In cambio però il giocatore deve scartare tutte le sue carte Missione.



Foto 9 – Le tessere dei Compagni di viaggio.

Per non ... appesantire inutilmente questa narrazione accenniamo brevemente ad altri aspetti interessanti di **Sand**:

- (1) – Le carte “Missione” hanno un triplice scopo: possono essere prese e utilizzate immediatamente (scartandole) per ottenere un bonus o una risorsa; possono essere conservate, per ottenere dei Punti Vittoria extra a fine partita; servono per determinare l’ordine del turno successivo;
- (2) – I gettoni “Canzone” vengono posati nelle varie città (utilizzando un qualsiasi dischetto Azione) e finché restano lì forniscono ognuno 1 moneta extra ogni volta che viene effettuata una vendita;
- (3) – Gli “Accoliti” sono dei seguaci stampati direttamente sulle città della mappa: se un giocatore ha attivato la “Sciamana” e si trova in una città con una merce del colore di uno degli accoliti può spostarla direttamente sul suo Rifugio pagando 1 moneta. In seguito potrà recuperare il cubetto senza paura che qualche avversario glielo porti via.



Foto 10 – Panoramica del tavolo al termine di una partita.

La partita a **Sand** termina dopo la terza fase (notte) dell'ultimo round: si aggiungono alle monete guadagnate fino a quel momento anche un extra dovuto alle Missioni realizzate, ai Sigilli guadagnati (da chi arriva per primo a mettere sulla sua plancia almeno 4 cubetti dei colori indicati), al supporto delle tribù (gettoni che guadagnano i primi due giocatori a vendere piante ai diversi accampamenti) e ai gettoni "Canzone" posati nelle città (3 monete per gettone... ma solo per chi ne ha di più sul tabellone).

Qualche considerazione e suggerimento

Prima di iniziare a giocare a **Sand** è indispensabile valutare attentamente le proprie possibilità: in base alla posizione nel turno ci faremo rapidamente un'idea di quali cubetti riusciremo a procurarci e in quante mosse potremo prenderli e venderli. È molto importante riuscire a vendere due cubetti il prima possibile per far "evolvere" rapidamente il nostro "Verme" e quindi agire in seguito con meno spese.

Non dimenticate inoltre che ad ogni evoluzione corrisponde un aumento di 5 punti dei tre tracciati vitali del Verme stesso, quindi potreste anche pensare a prendere una scorciatoia (molto costose all'inizio) sapendo che ripristinerete buona parte dei punti spesi.

In seguito dovrete puntare alle "combo" di cubetti colorati che potrete vendere agli accampamenti per ricavare, oltre alle monete, "Oggetti" o "Reliquie". Provate a viaggiare il più a nord possibile nei primi due giorni (la concorrenza lì sarà meno spietata) e poi spostatevi al Sud in tempo utile per portare al Porto un bel carico di cubetti speciali, che solo lì hanno una quotazione molto alta.



Foto 11 – La postazione di un giocatore a fine partita: notare i cubetti venduti (negli slots a destra) e i Compagni attivati (tre su quattro).

Anche la scelta di quale “Compagno” attivare per primo dipende dalla strategia che ogni giocatore decide di seguire: a noi, per esempio, piace molto iniziare con la “Navigatrice”, perché ci permette di muoverci più velocemente nelle fasi iniziali della partita, ma se pensiamo di utilizzare spesso le scorciatoie allora il Custode è la persona giusta, ecc.

Non possiamo chiudere questa recensione senza accennare brevemente al fatto che le ultime 4 pagine del regolamento di **Sand** sono dedicate al gioco in solitario, dove dovremo vedercela con un combattivo Alhzred (anche se possiamo scegliere il grado di difficoltà della partita): il suo Verme verrà piazzato inizialmente sull'accampamento centrale vicino alle montagne, in una posizione già piuttosto vantaggiosa!!! Le 8 carte speciali (usate per determinare le sue azioni) verranno invece messe sulla sua plancia (in alto a destra) al posto del “Custode”.



Foto 12 – I componenti extra necessari a giocare in solitario: notati i costi del suo Verme?

Noi giocheremo come sempre, ma Alhzred agirà sempre per secondo e si comporterà in maniera più o meno competitiva in base al livello di difficoltà scelto, eseguendo sempre TRE azioni. A questo scopo bisogna girare tre carte del suo mazzo e procedere come segue:

- (1) viaggiare e consegnare merci (se sono state caricate precedentemente): fortunatamente (e se tutto va bene) il movimento avverrà nella direzione della freccia stampata sulla prima carta e non verso località per lui più vantaggiose;
- (2) viaggiare (senza pagare costi, beato lui), utilizzando il numero di scorciatoie indicate sulla carta (bel vantaggio no?);
- (3) consegnare e caricare merci: anche Alhzred piazza i cubetti venduti sui tracciati della sua plancia, ma incassa soltanto i soldi indicati sulle caselle coperte: fatte le consegne può anche caricare uno dei cubetti eventualmente presenti nella città (e può addirittura sovrapporne due uguali nello stesso spazio).

E certamente non guadagna in simpatia neppure alla fine di ogni round, visto che incassa immediatamente il premio della carta Missione più forte come se l'avesse portata a termine a fine partita!!!

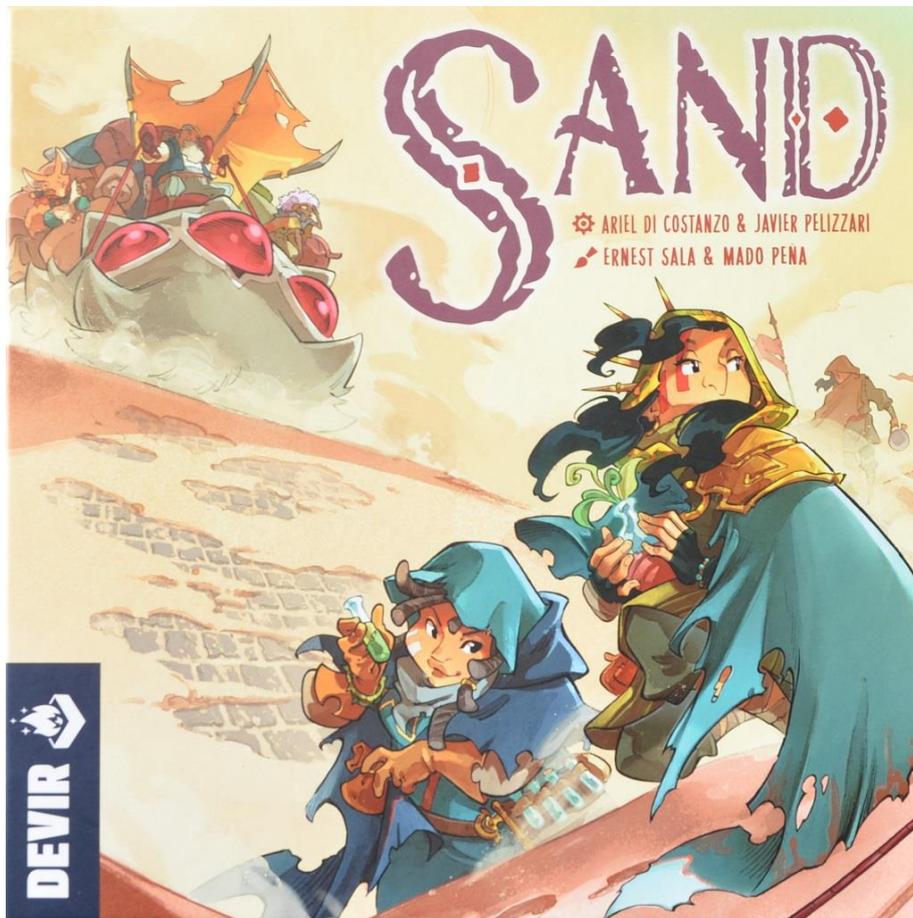


Foto 13 – La scatola di Sand.

Commento finale

Alcuni amici che avevano provato il gioco a PLAY 2024 ci esternarono al rientro le loro perplessità su **Sand**: la critica più forte era la sua lentezza. Così abbiamo rifatto insieme qualche partita e scoperto che effettivamente le azioni sono abbastanza lente al mattino e pomeriggio del primo giorno (quando il Verme è ancora quello base), ma che tutto accelera, e di molto, se il nostro “cargo” si evolve.

Il problema è che normalmente alle convention i giocatori possono provare solo pochissimi turni di ogni novità esposta negli stand degli Editori: la cosa è normale (altrimenti solo pochi eletti potrebbero fare un test) ma in certi casi può essere fuorviante, come è successo con **Sand**.

Attenzione: non stiamo parlando di un “capolavoro” del suo genere, innovativo e pieno di sorprese, però le partite sono sempre divertenti e combattute fino al rush finale (la corsa verso il porto per vendere le merci più pregiate), quindi ai nostri playtester è piaciuto... a partire dalla seconda partita, quando tutti si erano fatti un'idea delle possibili strategie e soprattutto degli errori da non commettere nuovamente.

Poiché qualcuno dei giocatori aveva richiesto maggiori chiarimenti su alcune regole, abbiamo contattato gli autori (scoprendo così che sono sì argentini, ma di origine italiana) e troverete le loro

risposte qui sotto. Se poi qualcuno fosse interessato ad avere le nostre solite tabelle riassuntive può andare sul sito Big Cream e [scaricarle a questo link](#).

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

SAND

(Chiarimenti dell'autore: Ariel di Costanzo)

Hi Pietro, in response to your message on BGG about **Sand**:

Domanda 1

When we sell PLANTS in some Camps and we get one CRAFT or RELIC, do we have to place them in one of the four slots on the Action Used line or can we leave them aside?

Risposta: **The CRAFT or RELIC go in the same space as the plants. They occupy a slot of action.**

(I cubetti "oggetto" o "reliquia" occupano I soliti posti nelle caselle Azione).

Domanda 2

On page 25 of the English rules is written that "each location indicates which merchandise is interested...": but page 14 states that "locations" are Port, Cities, Oasis and the Camps. This confused us at the beginning, then we decided that:

- (a) - PORT accept all kind of merchandise;
- (b) - CAMPS accept only plants (and produce crafts or relics if we match the right colours);
- (c) - CITIES accept only crafts and relics (as indicated at the bottom of the map),
- (d) - OASIS do not accept any merchandise

IS THIS ALL RIGHT?

Risposta : **Yes, that is correct.**

- (a) – I PORTI accettano tutte le merci;
- (b) – Gli ACCAMPAMENTI accettano solo "piante" (e producono Oggetti o Reliquie se due cubetti sono del colore giusto);

(c) – Le CITTA' accettano solo Oggetti e Reliquie (come indicato in basso al centro del tabellone);

(d) – Le OASI non accettano alcuna mercanzia

Domanda 3

I arrive in a city with two white cubes (example) and I already have the Companion "YOUNG WORM". I take a white cube using the whit Action disc and... can I take the second cube for free, as I own the young worm?

Risposta: **Yes, you load the two cubes in the same action.**

Se un giocatore ha come “compagno” il VERME GIOVANE e arriva in una città con due cubetti dello stesso colore può caricarli entrambi (uno sopra l'altro) con un solo dado azione.