

PAN AM

La prima grande Compagnia aerea Americana.



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 21/10/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione storica

La “Pan American Airways” (conosciuta più comunemente come **Pan Am**) nacque nel 1927 per contrastare l’influenza che la Germania stava cercando di esercitare su Panama (tramite il vettore colombiano SCADTA). Si trattò inizialmente di una compagnia “fittizia”, creata dall’aviazione militare americana per motivi di difesa nazionale: gli americani temevano infatti un’invasione tedesca del canale e così i primi “soci” furono degli... ufficiali.

Il governo statunitense la riconobbe poi come compagnia “regolare” per le rotte internazionali da e verso l’America e finanzia l’acquisto dei primi aerei di linea, così la **Pan Am** cominciò a collegare New York con alcune città del Sud America, allargandosi in seguito al Nord America, all’Europa e all’Asia.



Foto 1: Un aereo della Pan Am in fase di atterraggio.

La compagnia accumulò rapidamente una lunga serie di primati: aerei con cabina “pressurizzata”; un ingegnere fra i membri dell’equipaggio; prima ad effettuare un giro completo del mondo con i suoi aerei; motori a reazione sui suoi velivoli; prenotazioni computerizzate, ecc. Per farla breve adottò parecchie innovazioni che oggi sono considerate standard in tutti gli aerei.

Dopo la Seconda Guerra Mondiale nacquero però altre Compagnie che cominciarono a farle concorrenza e con la crisi petrolifera del 1973 la Pan Am cominciò ad accumulare debiti: negli anni '80 fu costretta a effettuare dei tagli operativi, cedendo anche una parte delle sue attività.

La Guerra del Golfo del 1990, con l’inevitabile aumento del costo del carburante, le dette il colpo definitivo, e nel gennaio del 1991 fu costretta a dichiarare bancarotta.

E [Pan Am](#) è anche il titolo del gioco da tavolo che stiamo per recensire e che ci permette di seguire il periodo d’oro della più famosa Compagnia americana.

Pubblicato da [Funko Games](#), il gioco è stato creato per mettere al tavolo da 2 a 4 partecipanti (di 12 anni o più) per una durata media delle partite di circa 60 minuti.

Unboxing

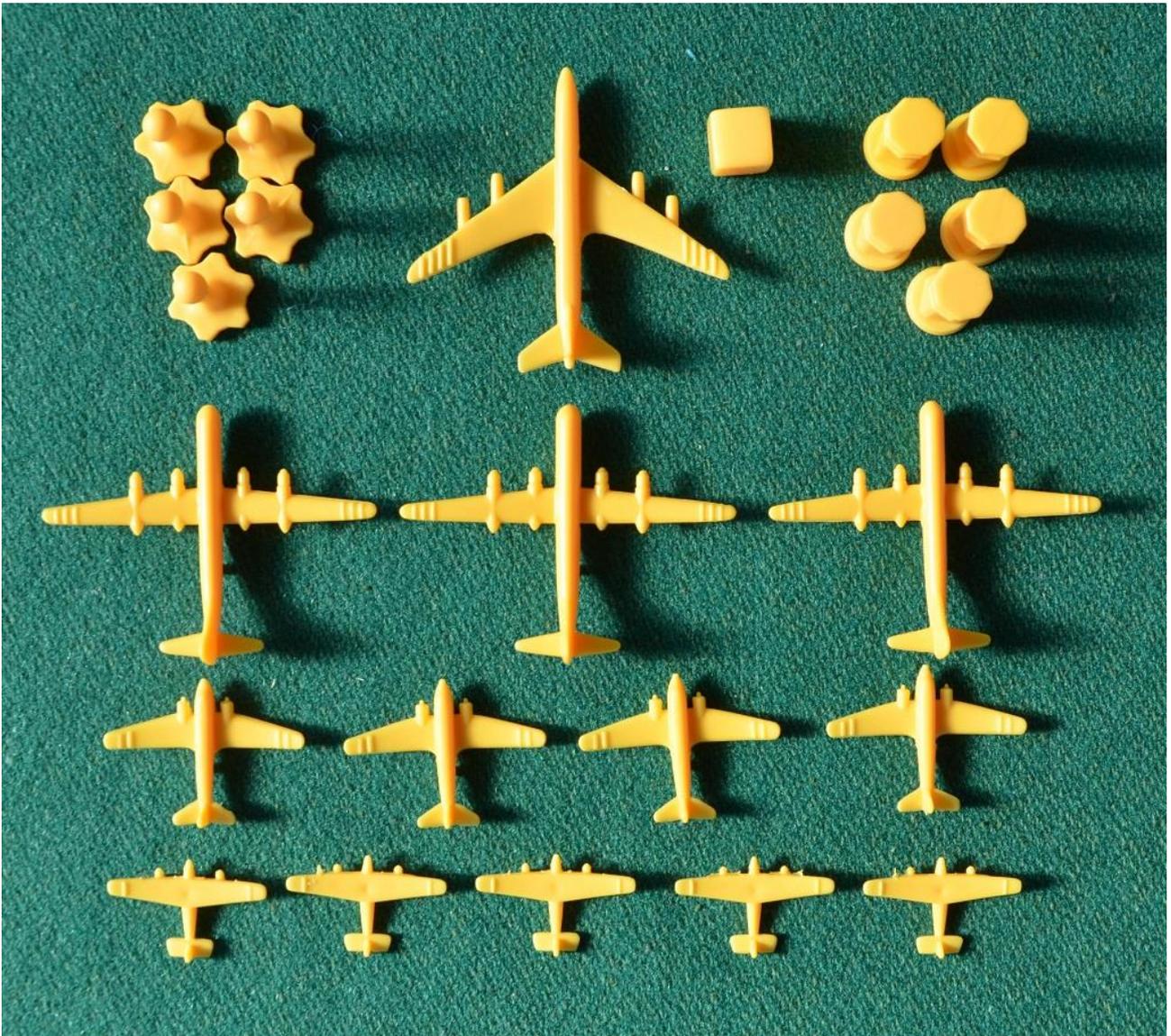


Foto 2 - La dotazione iniziale dei giocatori.

Aperto la scatola di **Pan Am** l'occhio si ferma immediatamente sulle miniature degli aerei, realizzate in plastica colorata: ce ne sono 13 per giocatore, dai minuscoli "trimotori" (5), ai vettori a Corto Raggio (4), Medio Raggio (3) e Lungo Raggio (1). La dotazione di ognuno comprende anche 5 cilindretti Aeroporto, 5 segnalini Ingegnere e un cubetto per tener conto del livello di "Incassi" di ogni giocatore.

C'è poi un grande tabellone che ci mostra l'intero mondo come se fosse stato fotografato da un... satellite posizionato sul Polo Nord, evidenziando le principali città della Terra, le rotte abituali della Pan Am e quelle di altre compagnie.

Completano la componentistica una plancia per ogni giocatore, tre mazzi di carte, una quarantina di tessere, un mazzo di Certificati Azionari e monete da 1 e 5 dollari.



Foto 3 – I componenti di Pan Am.

I materiali sono tutti di buona qualità e non ci sono stati problemi nel loro utilizzo durante i nostri test: in particolare vorremmo però sottolineare la realizzazione del libretto delle regole, illustrato come se fosse stato stampato negli anni '50. Una piccola “chicca” che comunque ha favorevolmente colpito tutti i giocatori.

Preparazione (Set-Up)

La preparazione del tavolo di **Pan Am** è un pochino elaborata e, di solito, richiede una ventina di minuti: dobbiamo posizionare per prime, sul tabellone, le carte Destinazione (girando le prime quattro in modo che siano visibili a tutti) e le Direttive.

Poi scegliamo a caso una carta Evento da ognuno dei sette mazzetti di quattro carte (uno per turno) e mettiamo (coperte) quelle scelte sul tabellone con la n°1 in alto e la n°7 come ultima.

Dopo aver “tappato” le caselle d’asta per gli aerei a Medio e Lungo Raggio (che entreranno in gioco al terzo e sesto turno) ogni giocatore riceve: la sua plancia personale; il cubetto per gli incassi (da posizionare sulla casella iniziale); due aerei di livello “1” (i Trimotori); uno di livello “2” (Corto Raggio); 12 monete.



Foto 4 – Panoramica del tavolo pronto per una partita a quattro.

Non resta che mettere gli aerei rimasti (divisi per tipo) in una riserva accanto al tabellone, assegnare la Banca a qualcuno e preparare le due pile dei Certificati Azionari (di valore “Uno” e “Cinque”).

L’ultima operazione è l’assegnazione di due carte Destinazione e una carta Direttiva ad ogni giocatore, pescandole dai rispettivi mazzi coperti.

Ed eccoci pronti: i motori si scaldano e i nostri aerei cominciano a muoversi sulla pista di rullaggio, pronti a partire verso nuove destinazioni.

Il Gioco

Ma prima del decollo sarà meglio dare un’occhiata un po’ più da vicino alle rotte esistenti: come anticipato il tabellone di **Pan Am** presenta una vista un po’ particolare dei vari continenti e delle loro maggiori città.

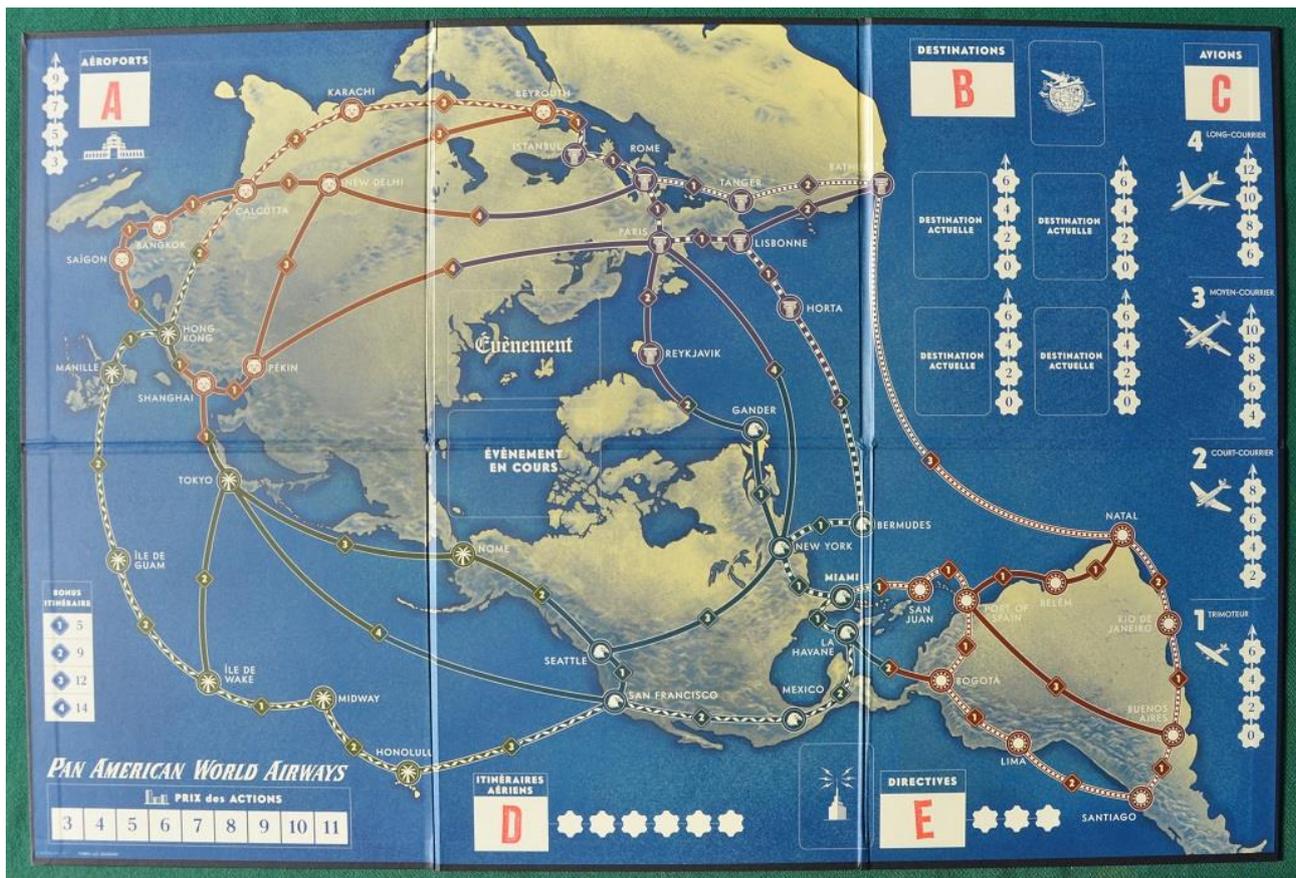


Foto 5 – Il tabellone e tutte le rotte aeree commerciali.

In primo piano c'è il Nord America, con la città di Miami evidenziata al centro (perché è proprio da qui che inizierà l'espansione della Compagnia); a destra vediamo il Sud America (dove iniziò ad operare storicamente); in alto e a sinistra il resto del Mondo, illustrato in maniera più schematica, con alcune delle più importanti città europee, mentre l'Africa è limitata ad un paio di centri del Nord.

Si distinguono inoltre (ed è molto importante conoscerle) QUATTRO tipi di rotte:

- la linea Nord Americana, di colore azzurro e con dei tratteggi a “zig-zag” (per esempio San Francisco-Honolulu);
- la linea Sud Americana, di colore rosso e con dei tratteggi a “pallini” (come quella fra Lima e Santiago);
- la linea Europea, di colore blu e con dei tratteggi a “quadretti” (Bermude-Horta-Lisbona);
- le linee private, di vari colori e senza alcun riempimento (per esempio San Francisco-Tokyo).

Ogni città ha anche un “simbolo”:

- l'aquila indica le città del nord America;
- il sole quelle del sud America;
- un capitello quelle europee e nord africane;

- una palma quelle del Pacifico;
- una testa di tigre quelle asiatiche.



Foto 6 – L’area con le Carte Destinazione.

Sempre sul tabellone di **Pan Am** sono indicate cinque “Aree” sulle quali dovremo mandare i nostri ingegneri per eseguire delle azioni: sono riconoscibili dalle grandi lettere rosse A-B-C-D-E. La Foto 6 qui sopra, per esempio, ci mostra in dettaglio l’area “B”, dove acquisiremo le carte Destinazione, eseguendo un’asta a crescere. Il primo giocatore a posare un ingegnere su una casella decide il prezzo che intende pagare (per esempio 2 dollari per le Bermude, carta in alto a sinistra): se un altro giocatore è interessato alla stessa carta deve offrire di più (posando l’ingegnere sul valore 4, per esempio) e l’avversario è costretto a riprendersi il segnalino di valore più basso.

Queste aste si effettuano nelle aree A (acquisizione di un Aeroporto), B (per le carte Destinazione) e C (acquisto nuovi aerei: nelle aree D ed E invece non ci sono aste).

Ma vediamo la sequenza di gioco:

(1) Fase Eventi: viene girata la carta Evento in cima al mazzo e tutti devono rispettare le indicazioni. Ogni carta mostra inoltre il valore delle Azioni Pan Am per quel turno (grazie a un disegno in basso a sinistra, come si vede nella foto 7 qui sotto) e quanti dadi dovranno essere tirati nella fase corrispondente (disegno in basso al centro). Il tutto accompagnato da brevi note storiche.



Foto 7 – Alcune carte Evento (qui nella versione francese).

(2) Posa degli Ingegneri: a turno e “a giro” i giocatori posano uno dei loro segnalini su una casella libera: nelle Aree A-B-C può starcene un solo, quindi se qualcuno desidera quella posizione dovrà posare il suo Ingegnere in una casella di valore più alto, restituendo il vecchio al proprietario. Le caselle delle Aree D ed E verranno invece riempite da sinistra verso destra (senza cacciare i segnalini precedenti).

(3) Esecuzione delle Azioni prenotate: il giocatore con un Ingegnere nell’Area A paga il prezzo indicato, ritira il suo segnalino e piazza sulla mappa uno dei suoi aeroporti (in una città a scelta). I giocatori con dei segnalini nelle aree B pagano il prezzo indicato e mettono accanto alla plancia (scoperte) le carte Destinazione acquistate. Quelli nelle aree C, dopo aver pagato il dovuto, ricevono un nuovo aereo da piazzare sulla plancia. Poi si passa all’area D, con i giocatori che piazzano i loro aerei sui diversi percorsi della mappa (vedremo fra poco come) partendo dall’ingegnere più a sinistra e procedendo verso destra. Nell’area E possono starci al massimo tre segnalini che fanno prendere una carta “Direttiva” ai loro proprietari e gli ingegneri, contrariamente alle aree

precedenti, restano sul posto e saranno piazzati per primi (sempre da sinistra a destra) all'inizio del turno successivo.



Foto 8 – Dettaglio delle Aree D e E.

(4) Fase “**Pan Am**”: è il momento più importante della partita perché la Compagnia comincia ad effettuare le acquisizioni delle linee minori (quelle costruite dai giocatori).

Si lancia il dado speciale e in base alla “faccia” uscita la compagnia si sposta lungo le rotte indicate: nel primo turno partirà da Miami e percorrerà il primo tratto di una o due linee (Sud America, Nord America o Europa), marcandole con un’apposita tessera Pan Am.

Nei turni successivi si parte sempre, per ogni percorso, dall’ultima linea già marcata: ogni volta la Compagnia acquisisce infatti la prima tratta libera (sul percorso indicato dal dado).

Se non appartiene a nessuno vi si posa semplicemente sopra una tessera Pan Am, ma se è di proprietà di un giocatore verrà acquistata ad un prezzo fisso: 5 \$ per i tratti di valore “1”; 9 \$ per quelli di valore “2”; 12 o 14 \$ per quelli di valore “3” o “4”.



Foto 10 – Esempio di piazzamento aerei sulle diverse tratte.

Per posizionare un aereo su una qualsiasi tratta della mappa di **Pan Am** è necessario avere i “Diritti di Atterraggio” su entrambe le città alle estremità della linea: nell’esempio della Foto 10 qui sopra le città sono Tokyo e Ile de Wake e la linea può ospitare un aereo a “Corto Raggio” (valore 2). Ci sono quattro possibilità per ottenere un Diritto di Atterraggio su entrambe le città:

- (a) avere un aeroporto (come quello giallo a Tokyo nel nostro esempio);
- (b) avere una carta Destinazione scoperta con il nome della città, che dopo l’uso resta a disposizione accanto alla plancia;
- (c) avere una carta Destinazione con una città dello stesso colore ma con nome diverso (come quella del nostro esempio che mostra Tokyo ma verrà usata per Ile de Wake). In questo caso la carta viene scartata a fine azione;
- (d) avere due carte Destinazione di colore uguale ma diverso da quello della destinazione: in tal caso le due carte vengono scartate a fine azione.

Riprendendo il nostro esempio il giocatore Giallo ha un Diritto su Tokyo (aeroporto) e su Ile da Wake (carta dello stesso colore, che viene scartata) quindi può posare sulla tratta il suo aereo.



Foto 11 – Altro Esempio di piazzamento.

Facciamo un altro esempio (Foto 11): il giocatore “Rosso” ha un aeroporto a Bathur ma non possiede la carta destinazione Natal e non ne ha neppure una dello stesso colore (sole), quindi scarta DUE carte Asia/Oceania (Palma) per posare il suo aereo a “Medio Raggio” (valore 3) sulla tratta Natal-Bathur.

Le partite a **Pan Am** terminano dopo il 7° turno e sono vinte da chi ha accumulato più azioni: in caso di parità la vittoria va a chi è rimasto con più dollari in cassa e, se ancora persiste la parità, vincono entrambi i giocatori.

Qualche considerazione e suggerimento

È indispensabile tenere presente che la partita si vince acquistando più azioni **Pan Am** degli avversari, quindi servono soldi fin dai primi turni ed è possibile farli in diversi modi, quindi consigliamo vivamente a chi spiega il gioco di indicare CHIARAMENTE fin dall’inizio le seguenti possibilità:

(1) vendendo “obbligatoriamente” le proprie linee nella fase Pan Am;

- (2) vendendo volontariamente una delle proprie linee se esce la faccia Pan Am dal lancio del dado;
- (3) vendendo una linea come effetto di una carta Direttiva;
- (4) incassando i soldi indicati dall'apposito Marcatore sulla propria plancia;
- (5) vendendo un aereo come effetto di una carta Direttiva,
- (6) incassando dollari secondo quanto indicato sulle carte Evento o Direttiva in certe occasioni.



Foto 12 – Panoramica di un tavolo di Pan Am al termine di una partita con 3 giocatori. [/caption]

Prima di... dilapidare tutto il Capitale acquisito per acquistare il maggior numero di Azioni possibile in ogni turno fermatevi un attimo e riflettete su quello che dovete fare in quello successivo, cercando di tenere in cassa un gruzzoletto sufficiente a pagare il piazzamento dei vostri Ingegneri anche in caselle da 2 dollari in su. Se non farete queste considerazioni rischierete di ottenere ben poco: niente Aeroporti né le carte Destinazione che vi sarebbero necessarie.

La seconda considerazione riguarda le linee da acquisire con i vostri aerei: è sempre bene che siano il più possibile vicine a Miami (all'inizio) o alle tessere Pan Am già piazzate in seguito, sperando che il dado sia favorevole e che la Compagnia venga ad acquistare proprio le vostre. Il dado non è equamente suddiviso, e questo dovrebbe essere spiegato altrettanto chiaramente a tutti prima di iniziare a giocare: infatti ha una faccia "Pan Am" (se esce permette ai giocatori di vendere una delle

loro linee), una faccia singola (Nord America) e quattro facce “doppie” (ognuna con due linee diverse). In totale avremo:

- 4 simboli Nord America
- 3 simboli Sud America
- 2 Simboli Europa
- 1 simbolo Pan Am

Sulla base di queste informazioni agite nel modo più conveniente per voi.



Foto 13 – La Scatola di Pan Am.

Una cosa che spesso viene dimenticata riguarda il cubetto che serve come “Marcatore degli Incassi”: esso avanza di una casella per ogni aeroporto installato e di 1-2-3-4 caselle per ogni linea da “1-2-3-4”, ma se in seguito le vendite dovete riportarlo indietro del valore corrispondente. Se avete raggiunto il valore 8, per esempio, e vendete a Pan Am una linea da due il Marcatore deve essere riportato a 6.

Poiché gli Incassi si prendono DOPO aver venduto le linee, cercate di avere sempre una o due tratte “neutrali” (diverse da quelle di Pan Am) da utilizzare come riserva di denaro ad ogni turno, pronti a venderne una se appare la faccia Pan Am sul dado.

Commento finale

Come avrete capito **Pan Am** non è un gioco estremamente complesso: probabilmente non è adatto per partite in famiglia ma se viene spiegato correttamente possono partecipare anche giocatori poco esperti, purché siano loro evidenziati correttamente i punti che abbiamo sottolineato più sopra.

Gli aeroplanini in miniatura sono estremamente adatti ad attrarre l'attenzione dei potenziali giocatori, ma da soli non renderebbero più godibile un gioco mal progettato: invece **Pan Am** è, a nostro avviso, interessante, divertente e piuttosto interattivo.

Bisogna sempre agire “cum grano salis” perché senza una buona programmazione delle spese e delle azioni indispensabili per il vostro gioco non riuscirete ad andare molto avanti, ma quasi tutti i giocatori che hanno partecipato sono stati più che soddisfatti anche quando non sono riusciti a vincere.

Anche per **Pan Am** abbiamo pensato di realizzare una serie di schede sommario con tutte le operazioni del caso: a noi servono soprattutto come supporto per spiegare le regole in maniera strutturata e senza dimenticare nulla, ma se pensate che possano servire anche a voi non dovete far altro che andare sul sito Big Cream e [scaricarle da questo link](#).