

ALGAE INC.

Le alghe possono migliorare il nostro futuro.



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 23/06/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Algae Inc. (che da ora in poi chiameremo solo [Algae](#)) è uno degli ultimi giochi prodotti dalla ditta belga Game Brewer che purtroppo ha recentemente sospeso la sua attività con troppe scatole invendute nel magazzino e nessun gioco che potesse portare un sufficiente incasso ogni anno.

Fortunatamente per noi [Cranio Creations](#) è riuscita ad assicurarsi la distribuzione nel nostro Paese di questo titolo che quindi può essere acquistato con tutte le regole in italiano.

Si tratta di un gioco per 1-4 esperti (da 14 anni in su) che mette i partecipanti nei panni di un reparto della ditta “Algae Incorporated”, specializzata in trasformazione delle alghe per gli usi più comuni, come: cibo biologico, biocarburante, bioplastiche e biocosmesi. Tutti devono lavorare per il “bene” della ditta, ma ognuno deve spingere la produzione del suo prodotto perché sia sempre disponibile in quantità sufficiente a soddisfare le vendite in tutta Europa.

Una partita ad **Algae** può durare dai 120 ai 150 minuti (e magari un po’ meno quando tutti hanno esperienza del gioco) ma possiamo assicurarvi che il tempo passerà senza che ve ne accorgiate, dato l’impegno che dovrete mettere perché il vostro reparto sia al top.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Algae** è davvero ben riempita: oltre al tabellone/mappa (con le principali città europee dove esportare i prodotti della ditta) troviamo una plancia “componibile” (la vedremo fra poco), due grandi plance per i giocatori, un centinaio di segnalini di legno colorato e ben 13 fustelle con tutte le tessere e gli altri componenti.

Da notare che oltre a quelle da mettere nella riserva generale, ogni “reparto” riceve una serie di tessere specificamente studiate per quel tipo di produzione: quando aprirete la vostra scatola sforzatevi di identificare subito queste tessere (hanno tutte la stessa icona sul retro, e sono diverse per ogni reparto) e create dei sacchetti separati per facilitare il setup.

Il regolamento è piuttosto “corposo”, con le sue 40 pagine di grande formato: la parte grafica, per fortuna, è davvero eccellente, con grandi foto per la spiegazione dei componenti e i tanti esempi a fianco delle spiegazioni, tuttavia segue anch’esso la... moda che ha preso piede negli ultimi anni. Tutto deve essere spiegato subito!!! E questo significa che durante la lettura delle regole di base si aprono grandi quadri laterali con spiegazioni più dettagliate o avvisi e note particolari.



Foto 2 – Le tessere “esclusive” per il reparto di Bio Carburante.

Quindi vi consigliamo caldamente, al vostro primo approccio col gioco, di leggere esclusivamente le regole di base, trascurando TUTTI i riquadri: vi farete così una buona idea del funzionamento del gioco e potrete in seguito rileggere tutto per entrare nei dettagli.

Ci sono anche una novantina di icone da imparare: ma solo per alcune di esse, dopo la prima partita, avrete bisogno di ricorrere alla tabella riassuntiva (nell’ultima pagina del libretto) perché le altre diventeranno il vostro pane quotidiano.

Infine abbiamo quattro “guide” di 4 pagine: ognuna di esse spiega i dettagli del reparto che ci viene affidato ed è assolutamente indispensabile tenerla a portata di mano, soprattutto per le prime partite.

I materiali sono tutti di buona fattura, ma quando deciderete di staccare le tessere dalle fustelle prendetevi un paio d’ore (come minimo) per dividere tutti i materiali: nonostante la lunghezza delle regole non ci sono infatti indicazioni molto precise per questa delicata operazione.

Per fortuna il gioco vale e qualche... brontolio in questa fase che verrà facilmente dimenticato con la prima partita.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Panoramica di un tavolo approntato per una partita a quattro.

Non ci resta che cercare un tavolo grande abbastanza grande da accogliere tutto il necessario per una partita ad **Algae**: la Foto 3 qui sopra vi dà l'idea di quanto spazio serva per una partita a quattro, con il tabellone centrale, la plancia delle azioni alla sua sinistra e le due plance di ogni giocatore.

A questo proposito fate attenzione a non commettere il nostro errore: le plance sono “a doppio strato” e si aprono a libro, come in tanti altri giochi degli ultimi anni: e noi le abbiamo incollate insieme (dopo aver ripulito la parte anteriore da tutti gli scarti ritagliati nella fustella).

NON FATELO!

Solo alla seconda lettura delle regole ci siamo resi conto che nella parte destra della seconda plancia non si doveva mettere colla per potervi inserire tre carte Obiettivo: noi abbiamo rimediato tenendo le carte all'esterno della plancia, ma voi siete avvisati.



Foto 4 – La postazione di un giocatore: a sinistra il “Reparto”, a destra il deposito delle tessere Esportazione, Ingegneria/Scienza e, sulla destra, le carte Obiettivo messe al di fuori della plancia perché abbiamo sbagliato a incollarla.

La mappa al centro del tavolo viene completata con dei gettoni Bonus Città, mentre la plancia delle Azioni viene “costruita” utilizzando un mix di appositi listelli (nominati da “A” a “E”) presi a caso dalla dotazione completa, il che assicura partite sempre variabili.

I giocatori devono poi riempire la loro plancia laterale con le 10 tessere “Commercio/2x” che vengono coperte dai dischetti “Esportazione” e dai segnalini esagonali “Traguardo” (le vedete al centro della Foto 4).

Poi ognuno prende le tessere “specifiche” del suo Reparto e, utilizzando la sua Guida, le piazza negli spazi previsti: tutti mischiano il mazzetto delle carte “Contratto” che portano lo stesso simbolo del loro reparto, ne pescano tre e le posizionano nella parte destra della plancia.



Foto 5 – Le carte Contratto per il cibo biologico (in alto) e la bioplastica.

Questa operazione permette di avere tre dati da tenere a mente per tutta la partita: la striscia di icone in alto (cioè quella più “bassa” in ogni carta) rappresenta un bonus permanente durante il gioco; quella al centro indica un “Export” supplementare (di solito molto ben pagato); quella in basso (che in realtà è la striscia in alto sulle carte) è invece un bonus finale al termine della partita.

Gli autori di **Algae** hanno voluto dare la maggior flessibilità ai giocatori nella scelta dei diversi bonus, ma hanno un po’... complicato la vita a tutti per questa scelta iniziale: probabilmente scegliere una sola carta con dei mix pre-confezionati sarebbe stato più semplice e soprattutto più veloce.

Ad ogni modo il sistema funziona, per cui vediamo qualche esempio:

Se usassimo la carta “cibo biologico” n° 1 (in alto a sinistra nella foto) per avere 3 monete e 4 PV (andando a vendere prodotti per un valore di 3 punti) dovremmo posizionarla per prima; se poi volessimo 1 Punto Vittoria (PV) per ogni tessera Ingegneria realizzata, dovremmo metterla sotto alla prima (coprendo la parte bassa della prima e lasciando scoperta scoperta la riga in alto); se infine volessimo il suo bonus permanente durante la partita (ricevendo un punto Energia ogni volta che esporteremo cibo in quantità maggiore di quella richiesta da una città) dovremo metterla in alto, in modo che copra la parte alta della prima e lasci scoperta solo la striscia in basso.



Foto 6 – In questa foto vediamo a destra la mappa dell’Europa con le maggiori città, mentre dall’altra parte ci sono i quattro serbatoi delle Alghe (a sinistra) affiancati dai due serbatoi degli scarti e dal tracciato dell’Energia.

Non ci resta che riempire i quattro serbatoi delle alghe, ognuno dei quali conterrà inizialmente 4 cubetti, ma potrà arrivare a 6 nel corso della partita.

Ogni giocatore all’interno del suo Reparto ha una disposizione di macchinari e nastri trasportatori diversa da tutti gli altri e riceverà all’inizio due cubetti alga da piazzare nell’unico serbatoio attivo inizialmente sulla sua plancia, e cioè:

- Alga Rossa per il biocarburante;
- Alga Marrone per il cibo biologico;
- Alga Spirulina per le bioplastiche;
- Alga Clorella per la biocosmesi.

Infine bisogna mettere un certo numero di cubetti Alga sui due serbatoi degli scarti di lavorazione (in base al numero dei partecipanti).

Il Gioco

Dopo questa lunga premessa cercheremo di ridurre al minimo le spiegazioni sul funzionamento di **Algae** per dare la possibilità ai lettori di capire lo spirito del gioco e decidere se aggiungerlo alla loro ludoteca.



Foto 7 – Le plance “Reparto” sono tutte diverse l’una dall’altra e devono essere preparate ad inizio partita con l’aiuto della specifica Guida. Qui vediamo la postazione Gialla.

Ogni reparto ha una configurazione diversa, come abbiamo appena anticipato (la foto 7 vi mostra quello del Cibo Biologico), per cui ogni giocatore dovrà studiare bene la sua Guida e agire in seguito per massimizzare i suoi vantaggi sulla base di quello che può produrre.

Possiamo idealmente suddividere un Reparto in varie sezioni:

- Macchinari di tipo “A” da utilizzare per “sgrezzare” le alghe, generando degli scarti di lavorazione che possono essere usati per ottenere punti Energia (spostando il cubetto del proprio colore di una casella verso destra) o monete (mettendo il cubetto Alga in uno dei serbatoi per gli scarti);
- Macchinari di tipo “B” che vengono utilizzati per lavorare le alghe;
- Macchinari di tipo “C” che portano i cubetti alla fine delle catene di lavorazione e li trasformano in “Prodotti Finiti”.

Questi reparti sono collegati fra loro da nastri trasportatori primari (orizzontali) e secondari (verticali, che migliorano la qualità del prodotto ma necessitano di energia supplementare).

Poi, per assicurare il buon funzionamento di ogni reparto, ci sono i tecnici: inizialmente ogni giocatore ha alle sue dipendenze un “Operatore”, un “Ingegnere” ed uno “Scienziato” (stampati direttamente sulla plancia personale) ma durante la partita è possibile ingaggiarne altri.

Infine vediamo (sempre sulla foto 7) un certo numero di tessere di colore azzurro che normalmente ostacolano o penalizzano la produzione ma che potranno essere rimosse in seguito dagli Scienziati.



Foto 8 – La plancia delle Azioni: è qui che, con un percorso dal basso verso l’alto, i Sovrintendenti sceglieranno come operare.

Vediamo allora come funziona la sequenza di **Algae**:

1 – Lunedì: è il giorno in cui si raccolgono i frutti del nostro lavoro. Tutti ricevono 2 monete (di base) più una moneta extra per ogni tessera Esportazione/2x liberata (vedremo come).

Poi si incassa 1 PV per ogni spazio liberato (sempre sulle tessere Esportazione/2x) e 1 cubetto alga per ogni Operatore sulla nostra plancia. Subito dopo possiamo spostare sui nastri trasportatori tanti cubetti quanti sono i nostri Ingegneri. Infine incasseremo 1 punto Scienza per ogni Scienziato ingaggiato (spostando l’apposito indicatore sul suo tracciato).

2 – Settimana lavorativa: in pratica si tratta di 5 turni, in ognuno dei quali faremo salire di un livello il nostro Sovrintendente ed eseguiremo le azioni indicate sulla casella di arrivo.

Date un’altra occhiata alla Foto 8: all’inizio di questa fase possiamo scegliere una qualsiasi delle tre caselle in basso ed eseguire l’azione stampata. In seguito ogni casella è collegata soltanto ad altre

due del piano superiore, e dovremo sceglierne una: questo significa che bisogna selezionare la postazione iniziale ed il successivo percorso pensando in anticipo alle esigenze del vostro reparto.

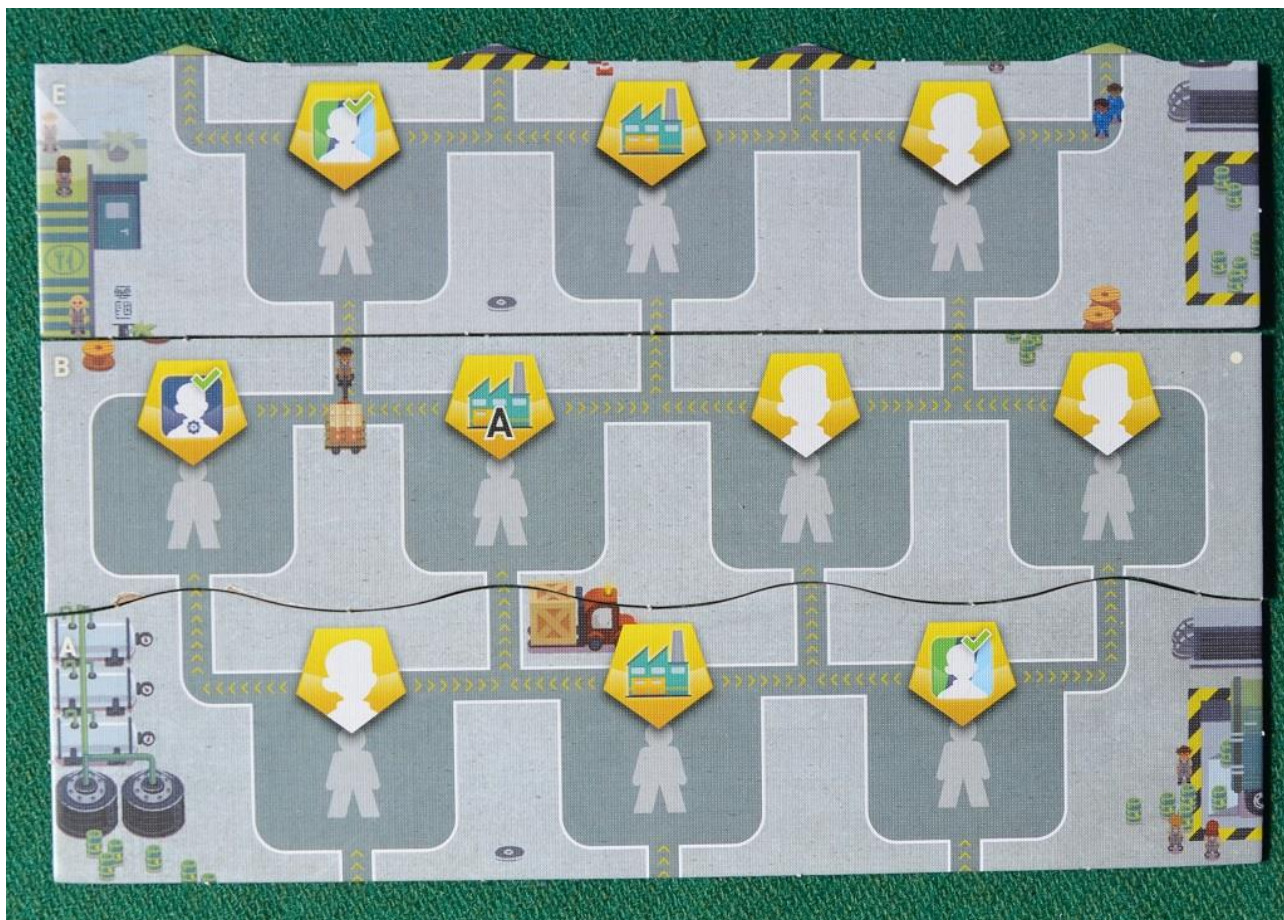


Foto 9 – Esempio di listelli per le Azioni: vengono presi a caso ad inizio partita.

I listelli che formano la plancia delle Azioni di **Algae** hanno delle lettere: quelli con la “A” vanno sempre messi in basso, mentre quelli con la “E” sono da piazzare nella parte più alta. Entrambi i tipi mostrano le stesse icone, poste però in posizioni diverse e se guardiamo il listello “A” della Foto 9 qui sopra possiamo illustrarli:

- l'icona di sinistra indica la possibilità di ingaggiare un nuovo tecnico (al costo di 2 o 3 monete, come indicato sulla plancia personale);
- l'icona al centro indica che si può far funzionare un Macchinario a scelta (A, B o C) per spostare i cubetti Alga da sinistra (vasche deposito) verso destra, fino ad arrivare ai magazzini del reparto;
- l'icona a destra dice che possiamo “utilizzare” un qualsiasi tecnico (vedere più avanti).

I listelli B-C-D mostrano icone “personalizzate”: quello illustrato nella foto, per esempio, ci dice che:

- con la prima icona (a sinistra) possiamo usare gli Ingegneri;
- con la seconda i macchinari di tipo “A”;
- con la terza e la quarta possiamo ingaggiare un tecnico.

Arrivati sul listello “E” (dopo il quinto turno) la settimana lavorativa finisce, si incassano i bonus indicati sulla plancia Azioni (quelli collegati alla casella del nostro Sovrintendente), si riportano tutti i segnalini in basso e si fa avanzare il conta-turni di uno spazio, girando il listello che si trova al suo fianco (e modificando così la plancia).



Foto 10 – I segnalini con le richieste di prodotti finiti nelle varie città.

Ma qual è esattamente lo scopo di **Algae**? È quello di produrre materiali di vario tipo da esportare nelle diverse città europee. Ad inizio partita vengono messi a caso dei segnalini a mezzaluna in ogni città (li vedete nella Foto 10 qui sopra): i numeri indicano il valore totale delle merci da esportare nelle città.

Scegliendo l'azione Operatore è possibile effettuare un trasporto: i cubetti alga arrivati nella parte destra del reparto (magazzini di stoccaggio prodotti finiti) hanno tutti un certo valore (normalmente da 1 a 5). Pagando il prezzo del trasporto (1-2-3 monete a seconda della distanza) si possono portare X prodotti nelle varie città (dove X che è la somma del valore dei cubetti e deve essere almeno uguale a quelli richiesti nella città di arrivo).

A questo punto i cubetti utilizzati tornano nella riserva generale e il giocatore posa un dischetto del suo colore sulla città di arrivo: se è il primo ad effettuare una consegna si prende anche il gettone bonus che si trova in quella casella.

Posando dei dischetti in questo modo il giocatore libera spazi sulla colonna delle monete e riceverà quindi più soldi a partire dal lunedì successivo.



Foto 11 – La mappa al termine una partita: notare in alto a destra i segnalini esagonali “traguardo”.

Un'altra conseguenza delle esportazioni è che sono possibili ulteriori vantaggi: se guardate in alto a destra nella Foto 11 qui sopra potete vedere 5 coppie di tessere “traguardo” e ognuna ha di fianco quattro cerchietti. Chi soddisfa una o più di queste tessere può trasferire su una casella libera uno dei suoi segnalini esagonali: questo non solo può fargli ottenere qualche PV supplementare (se indicati sulla casella coperta, e in alcuni casi si tratta di un bel gruzzoletto), ma riceverà anche dei PV extra nei lunedì successivi.

La partita ad **Algae** termina dopo la quarta settimana lavorativa, quando si effettua il conteggio di fine mese, aggiungendo al totale altri PV in base a:

- i Traguardi raggiunti;
- la posizione del Sovrintendente sulla plancia Azioni;
- i bonus ancora visibili sulle tessere Esportazione/2x;
- i bonus Scienza (per il numero di tessere Scienza spostate sulla plancia laterale);
- i bonus Contratto (fila in basso dello spazio carte);
- il numero delle risorse rimaste (monete, gettoni, cubetti, ecc.) diviso per quattro.

Chi ottiene il totale più alto vince la partita.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 12 – Dettaglio dell’area “Traguardi” sulla mappa: è evidente che più un traguardo è difficile e più PV si guadagnano.

Come facciamo spesso con i giochi più complessi, anche per **Algae** abbiamo cercato di non appesantire troppo la descrizione per non annoiare i lettori meno interessati, ma ci auguriamo di avervi comunque fornito abbastanza informazioni da permettervi di farvi un’idea di come funziona il tutto.

In questa sezione aggiungeremo qualche altro dettaglio importante per chi vuole saperne di più: gli altri possono passare direttamente alle conclusioni e magari possono scaricarsi le tabelle riassuntive che abbiamo preparato.

Durante la fase di scelta delle Azioni i giocatori potrebbero avere bisogno di una “certa” azione ma si accorgono che il loro Soprastante è su un “percorso” che non prevede l’icona necessaria: le regole permettono di “aggiustare” un po’ le cose con l’uso di alcuni gettoni “Azione” (li vedete nella Foto 13 qui sotto).



Foto 13 – I gettoni Azione con cui è possibile modificare le proprie scelte.

Utilizzando quelli standard (a sinistra nella foto) è possibile cambiare “utilizzo” all’interno della stessa modalità: se siamo, per esempio, su una icona “Macchinario A” potremmo utilizzare il gettone per far funzionare invece il “B” o il “C”, ma non eseguire azioni diverse; se invece ci trovassimo sull’icona “Ingegnere” potremmo usare un gettone per usare al suo posto uno “Scienziato” o un “Operatore”.

I gettoni di destra (con una stellina rosa) sono ancora più potenti (ma difficili da ottenere) e usando uno di essi si può eseguire un’azione qualsiasi: se, per esempio, siamo sulla icona “ingegnere” usando il gettone “rosa” possiamo usare un altro personaggio, oppure ingaggiarne uno nuovo, o anche muovere un qualsiasi macchinario.

Cercate quindi di non restare mai completamente senza questi gettoni perché, soprattutto verso la fine della partita, potrebbero essere fondamentali.

Ci sono poi in **Algae** altri due tipi di “aiutini” per i giocatori, sotto forma di gettoni “Ingegneria” o “Valore di Mercato” (li vedete qui sotto).



Foto 14 – I gettoni Ingegneria (a sinistra) e Valore di Mercato.

I primi potete usarli quando eseguite un’azione “Ingegnere” per aggiungere al totale di base (dato dal numero di tessere Ingegnere che avete sulla plancia) 1 punto (per gettone): a volte sono davvero importanti per spostare dalla plancia Laterale al Reparto una tessera Ingegneria che riduce costi, aumenta i trasporti, fa salire il valore delle merci, ecc.

I secondi hanno un uso ... molto simile: quando usate un Operatore per consegnare merci ad una città potete aggiungere uno o più di questi gettoni per aumentare il valore e riuscire a soddisfare le richieste di una città anche con un totale merci un poco più basso.

E visto che siamo in argomento diamo anche un’occhiatina più da vicino alle tessere “traguardo”: alcune di esse infatti possono aggiungere davvero un bel gruzzolo di PV al nostro totale.



Foto 15 – Le tessere Traspunto.

Come vedete ce ne sono varie e di diverso colore: più sono scure e maggiori saranno i PV guadagnati soddisfacendole, ma naturalmente diventa sempre più difficile soddisfarle.

Guardate per esempio la linea “bianca” in alto: la tessera di sinistra ci dice che otterremo quel traguardo se venderemo merci facendo un trasporto (1-2-3 tratti); per soddisfare quella al centro invece basta avere un dischetto sulla regione “gialla” (Europa del Nord -Est), mentre per quella a destra bisogna posare il dischetto nella regione “rossa” (Sud Ovest, Italia inclusa).

Quelle dell’ultima fila pretendono invece che i giocatori consegnino merci ad entrambe le città indicate. Quelle verdi al centro richiedono consegne il cui valore risulti uguale o superiore al numero dopo il simbolo “sommatoria” (nel nostro esempio 18 e 8 punti rispettivamente).

E così via per le altre. Ricordiamo che soddisfacendo un “traguardo” il giocatore posa un suo gettone esagonale sulla prima casella libera del tracciato accanto alla tessera ed incamera (se ci sono) i PV coperti, mentre nei lunedì successivi incasserà PV extra.

Non possiamo poi dimenticare le tessere “Esportazione/2x” di **Algae**: ne abbiamo 10 (tutte uguali, anche se sono numerate) e vengono inserite ad inizio nell’apposito slot della nostra scheda Laterale: su ogni tessera abbiamo anche posato un dischetto e un esagono del nostro colore.



Foto 16 – Le tessere “Esportazione/2x”.

Ogni volta che serviamo una nuova città prendiamo il dischetto dalla tessera più in alto; se invece risolviamo un traguardo prendiamo il segnalino esagonale.

Sappiamo già che le caselle scoperte ci aiutano ad ottenere più soldi e più PV ad inizio settimana (fase del lunedì) ma c'è un utilizzo più importante di queste tessere: durante la partita è infatti possibile scartarne una (purché si stia precedentemente liberata dai due segnalini) per ripetere l'azione appena eseguita (sfruttiamo cioè l'opzione “2x” stampato nel simbolo pentagonale giallo).

Questo può permetterci di eseguire un numero di azioni maggiore di quello a cui avremmo diritto (in base al numero di Tecnici posseduti). Supponiamo, per esempio, di avere solo 2 Operatori ma parecchie merci già disponibili: con la mossa “Operatore” possiamo effettuare due vendite (una per personaggio) ma potrebbero restare altre merci a disposizione e quindi potremmo usare il “2x” per ripetere la mossa ed effettuare altre due consegne.

Naturalmente usare una tessera “Esportazione/2x” in questo modo significa scartarla per sempre e non avere più la moneta e il PV a disposizione nel lunedì successivo.

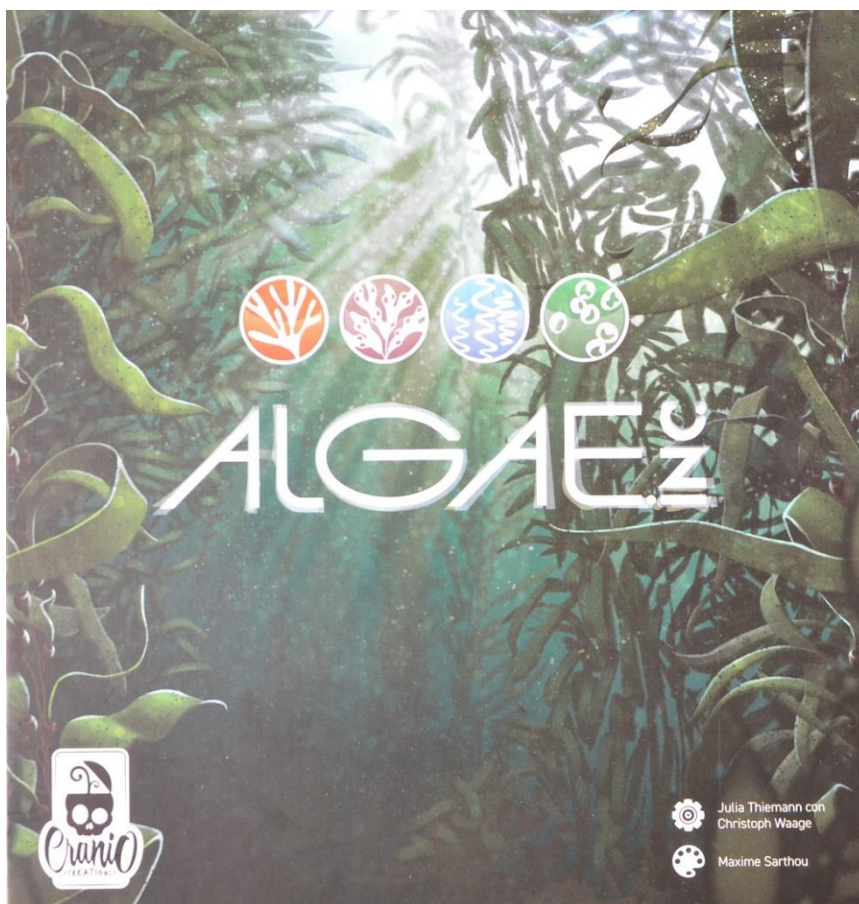


Foto 17 – La scatola del gioco.

Il regolamento assegna una paginetta anche alle regole per il “gioco in Solitario”, dove dovremo vedercela con Simona, il nostro avversario virtuale. Non abbiamo ancora verificato quanto forte possa essere questa Simona, ma se riusciremo a fare qualche prova durante le vacanze estive poi aggiorneremo queste note.

Commento finale

Siamo giunti alla fine, quindi è il momento di provare a tirare qualche conclusione.

Come è successo a noi sicuramente il vostro primo impatto con **Algae** non sarà “indolore”, sia per la lunghezza che per l'impostazione delle regole: tuttavia possiamo assicurarvi (confortati in questo dai commenti positivi di tutti i giocatori che hanno partecipato ai nostri test) che “il gioco vale la candela”: in effetti basta una partita per fugare tutti i dubbi e le smorfie iniziali dei più scettici.

Il gioco offre infatti parecchi “dettagli“ interessanti (per esempio lo spostamento delle tessere Ingegneria ai reparti e di quelle di scienza alla plancia laterale) che non avevamo ancora mai sperimentato e che comunque si utilizzano all’interno di operazioni sempre molto logiche.

E poi, in fin dei conti, dobbiamo portare delle alghe all’interno del reparto, sceglierle (ed utilizzare gli scarti per aumentare energia o denaro), lavorarle e mandare in magazzino i prodotti finiti da trasportare successivamente alle varie città del Continente secondo le loro richieste.

Quindi tutti i nostri sforzi dovranno essere orientati ad aumentare la produzione, il valore delle merci e il numero dei viaggi per soddisfare l’export. Il tutto ... divertendoci.

Anche per **Algae** abbiamo preparato una serie di tabelle riassuntive che possono essere di aiuto a chi, dopo aver studiato il gioco, deve spiegarlo ad altri: le potete trovare sul sito Big Cream a [questo link](#).

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