

DAITOSHI

Ampliamo la nostra città e facciamola prosperare



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 14-07-2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Daitoshi è il quinto “volume” della serie “Kemushi”, pubblicata da **Devir**: essa idealmente inizia con [Bitoku](#), prosegue con Yukai Sketch, Bamboo e [Silk](#), per terminare con [Sand](#).

La maggior parte di questi giochi è stata concepita per giocatori esperti (da 14 anni in su) e può avere una durata media che si aggira attorno ai 120-150 minuti: **Daitoshi** è uno di loro.

Trovandoci davanti al tavolo “apparecchiato” la prima impressione è molto positiva e fa venire voglia di sedersi per iniziare subito a giocare: premettiamo però che serviranno almeno un paio di tentativi per riuscire ad orientarsi con il gioco, ma vale la pena di spendere questo tempo perché le partite saranno poi di grande soddisfazione per tutti, compreso per chi arriverà... ultimo (non avrà vinto, d'accordo, ma si sarà comunque divertito).

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Daitoshi** è davvero ben riempita di componenti, con le sue 10 fustelle da cui ricavare decine e decine di tessere e listelli; con il tabellone, il cui sviluppo cambierà nel corso della partita; con le quattro grandi plance dei giocatori, di cartone multistrato con vari slot per le tessere; con le 3 plancette double face per la “Megamacchina”; con circa 150 segnalini di legno colorato, ecc.

Per il gioco “in solitario” sono previsti inoltre due mazzi di carte.

I materiali sono tutti di buona qualità, robusti quanto basta per giocare senza patemi, facilmente manipolabili e dalla grafica più che piacevole.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Panoramica di un tavolo allestito per quattro giocatori.

Per giocare a **Daitoshi** serve un tavolo abbastanza grande: il tabellone è già piuttosto ingombrante (550x750 mm) e le plance dei giocatori sono “a libro” e, una volta aperte, hanno dimensioni di tutto rispetto (210x415 mm)

La preparazione è un po’ impegnativa, quindi vi consigliamo non solo di tenere i diversi elementi del gioco in buste separate, ma di mettervi all’opera almeno un’oretta prima dell’arrivo dei vostri amici, così farete in tempo a preparare tutto e non vi resterà che partire con la spiegazione.

Si comincia assemblando al centro del tabellone le prime 5 sezioni della città (formando un cerchio), poi dovremo posare tutte le tessere “Terre Incolte/Yokai” nei quattro tracciati stampati in alto e, a seguire, le tessere “Invenzione” e i listelli “Città Commerciali” nella parte bassa, insieme a una delle plance “Megamacchina” (su cui mettere le tessere “Università”).



Foto 3 – La parte centrale del tabellone subito dopo il setup.

All'interno della città di **Daitoshi** trovano posto alcuni segnalini dei giocatori: il “faccione baffuto” che indica il “Prestigio” (con tanto di tuba all’Inglese) sarà sulla pista più interna; i veicoli “Vernebus” (chi ha giocato a “Sand” sa di cosa parliamo) si piazzano invece nella stazione, sul circuito della ferrovia; il “Magnate” su uno dei cinque distretti (settori circolari) in cui è diviso il centro cittadino; infine un Pellegrino inizierà a pregare nel tempio accanto al Fiume e gli altri tre nel tempio accanto ai restanti tracciati.

Notare (lo indichiamo qui per facilitare poi la descrizione) che ogni Distretto interno contiene 3 caselle per i Magnati; una casella per i Lavoratori (blu, verdi, gialli e rossi) e una per l’azione specifica a cui è dedicata ma con l’obbligo di prendere anche una tessera esagonale “Terre Incolte /Yokai” del colore indicato nel Distretto.

Esse hanno una duplice funzione: il “lato A” ci mostra un elemento del territorio (fiume, foresta, montagna o grotta), mentre il “lato B” ci svela lo spiritello (Yokai) che abita quel territorio. Nella nostra descrizione useremo indifferentemente i due termini.



Foto 4 – La plancia di un giocatore al setup.

I giocatori aprono la loro plancia ed inseriscono: una ruota dentata per la Produzione (la vedete in basso a sinistra nella Foto 4); una ciminiera (in alto a sinistra) per tener traccia dell'acqua e del carbone incassati nelle Terre Incolte e generare Vapore.

Aggiungiamo poi i 4 segnalini delle risorse sulla casella “1” dei relativi tracciati; 5 Vessilli; 7 Punti Vapore; 1 Punto Ricchezza (li vedete tutti in basso al centro) e un cubetto “Progresso” in ognuno degli 8 tracciati sulla destra.

Come ultimo atto ognuno inserisce 1 Invenzione Base (presa a caso fra le quattro disponibili) nella prima colonna della fabbrica e quattro tessere “Operazione” nei rispettivi slot: queste ultime influiscono su molte azioni ma possono essere indebolite dagli Yokai arrabbiati, come vedremo in seguito.

All'estrema sinistra della plancia ci sono i quattro slot dove posare le tessere esagonali delle “Terre Incolte” che prenderemo durante il gioco.

Il Gioco

Dopo questa lunga introduzione sarete contenti di sapere che la sequenza di **Daitoshi** è abbastanza semplice: al suo turno il giocatore deve infatti scegliere se

- (1) fare un turno di Produzione... oppure
- (2) fare un Turno Cittadino.

Qualunque sia la sua scelta, prima di concludere eseguirà una fase di “sistemazione” dove verranno controllati gli slot degli Yokai.

Non ci sono Round definiti, ma si gioca a rotazione, eseguendo un turno a testa, fino al termine della partita.

Vediamo allora come funziona il gioco.



Foto 5 – Il giocatore verde sta per scegliere l’opzione “Produzione”.

Scegliendo un turno di Produzione bisogna scegliere i reparti (da 1 a 3) che vogliamo far lavorare nella nostra fabbrica e pagare il costo di lavorazione in Vapore (come indicato nella parte bassa di ogni colonna): poi si incassano tutte le ricompense delle tessere Invenzione esistenti nei reparti scelti che sono marcate da un “segno di spunta” di colore azzurro.

Attenzione: pagando il costo di lavorazione tutte le invenzioni di una colonna vengono attivate e, cosa più importante, TUTTI gli altri giocatori ricevono le ricompense con la “spunta” azzurra sotto le loro tessere Invenzione, ma chi ha lanciato questa azione guadagna anche le ricompense che hanno una spunta rosa.

Utilizziamo la Foto 5 per fare un esempio: spostiamo per prima cosa il segnalino Ingranaggio sulla destra del suo slot (a significare che stiamo producendo) poi decidiamo con quanti Reparti vogliamo lavorare.



Foto 6 – I Marcatori per segnare le Risorse sugli appositi tracciati.

Supponiamo ora di aver deciso di lavorare con tutti e tre e di avere già pagato 7 punti Vapore (sommando i valori indicati in basso, sotto le colonne) per utilizzare tutte le tessere Invenzione:

- la prima in basso a sinistra ci permette di ottenere 2 cibi (uno standard e uno per la spunta rosa, perché abbiamo lanciato noi la produzione), più 3 avanzamenti del Vermebus e 4 PV. Spostiamo il segnalino Cibo di 2 caselle verso l'alto;
- la seconda (al primo piano) ci dà solo 1 risorsa "Mattone" perché la tessera non è stata ancora migliorata. Spostiamo il segnalino Mattone di una casella verso l'alto sul suo tracciato;
- la terza (in basso al centro) fa avanzare due volte il Vermebus; ottenere un Lavoratore Verde; spostare un cubetto Progresso a scelta avanti di una casella; 2 PV;
- la quarta (al secondo piano, al centro) è anch'essa migliorata, quindi: avanziamo il Pellegrino di una casella sul tracciato delle Grotte; il Vermebus muove di 2 caselle: incassiamo 2 PV;

- la quinta infine (migliorata), ci offre 2 Punti Energia, 1 punto Lusso e 2 PV.

Subito dopo aver effettuato la Produzione facciamo avanzare di 2 caselle i cubetti di tutte le Invenzioni utilizzate ed incassiamo eventuali bonus se li raggiungiamo: notare che alcuni di essi permettono di “migliorare” l’Invenzione, spostandola nella parte alta del suo slot per fare apparire alcune “spunte azzurre” extra. Gli altri giocatori avanzano i cubetti di un solo spazio.

Infine spostiamo il segnalino Ingranaggio a sinistra nel suo slot. Non potremo fare un’altra azione Produzione se prima non avremo effettuato un Turno Cittadino, riportando l’Ingranaggio al centro.



Foto 7 – Le planche Distretto: quella in basso viene (che si installa al setup) ha due fasce, una delle quali (quella più interna) è destinata ai Magnati.

La seconda opzione di **Dattoshi**, il turno Cittadino, è un po’ più complessa. La prima cosa da fare è spostare il nostro Magnate (in senso orario) di 1-2 Distretti per posizionarlo su una delle tre caselle a lui destinate: è possibile allungare il movimento fino a un massimo di 5 caselle pagando 1 Vapore per ognuna di esse oltre la seconda.

Vediamo cosa succede in ognuna delle tre posizioni:

- quella più a sinistra (vedere Foto 7 qui sopra) non costa nulla e ci possono sostare più Magnati, i quali potranno però eseguire soltanto l’azione del Distretto. Nel nostro esempio il giocatore DEVE prendere una tessera Terre Incolte verde e posarla sulla sua plancia, nel corrispondente slot, ricevendo in cambio un Lavoratore Verde e un Carbone. Poi PUO’ eseguire l’azione tipica di quella tessera, il Commercio.
- quella al centro, dietro il pagamento di 1 Vapore, permette di piazzare nel distretto da 1 a 3 Lavoratori di quel colore (nel nostro caso il Rosso) se li ha nella sua riserva, ricevendo il bonus relativo: avanzamento di 2 caselle sul Fiume (Distretto interno), movimento del Vernebus di 3

caselle (medio) e qualche PV (esterno). Poi, come prima, il giocatore deve prendere una Tessera Verde e può eseguire l'azione del Distretto.

- quella a destra permette di togliere tutti i lavoratori presenti nel Distretto, dietro pagamento di 2 Vapore, per sostituirli con i suoi, con le modalità appena viste, ed eseguire l'azione.



Foto 8 – Le tessere esagonali delle “Terre Incolte”: da un lato si vede il territorio e dall’altro lo Yokai che lo abita.

Avrete già capito quanto sia importante a **Daitoshi** raccogliere Lavoratori (se ne possono tenere fino a sei sulla plancia) per poi piazzarli sui distretti e raccogliere le Ricompense offerte nelle caselle “Officina”: esse diventano sempre più interessanti quante più sezioni Distretto sono state installate (interna, Intermedia ed esterna).

Quanto alle azioni, ne abbiamo quattro a disposizione:

(1) Costruzione: pagando 2 risorse Mattone si può costruire una sezione Intermedia (in un Distretto a scelta) per posarvi sopra una tessera Yokai presa dalla propria plancia, incassando anche la relativa ricompensa; con 4 Mattoni si costruisce una sezione Esterna e si posano 2 tessere Yokai.

(2) Invenzioni: pagando 1-2-3 Cibo (a seconda del tipo scelto) si può prendere una tessera Invenzione per installarla su uno dei propri edifici e ricevere le tre ricompense indicate. In alternativa è possibile acquistare DUE tessere, ma in questo caso esse vengono installate sulla plancia senza ricevere ricompense.

(3) Commercio: in questo caso possiamo effettuare scambi con una delle cinque città presenti sul tabellone (prese a caso al setup da una riserva di 18 listelli): basta pagare da 1 a 7 punti Vapore e da 1 a 5 risorse “Lusso” per ottenere da 1 a 5 ricompense (indicate sotto la tessera). I Vessilli che vedete nella foto indicano che quel giocatore ha già stabilito un partenariato con quelle città.



Foto 9 – Questa foto mostra l’area delle Invenzioni (a sinistra), quella del commercio con le 5 città sorteggiate (in basso) e la Megamacchina (plancia rosa a destra).

(4) Elettificazione: il giocatore paga risorse “Elettricità” per illuminare una sezione a scelta di un qualsiasi Distretto: 2 punti per una sezione Interna, 3 per una Intermedia e 4 per una Esterna. Avendo contribuito al benessere dei cittadini il giocatore riceve delle ricompense immediate (stampate accanto al costo, 1-2 delle quali sono sempre punti Prestigio), poi elimina tutti i Lavoratori e le tessere Yokai eventualmente presenti e rovescia la tessera per mostrare il suo lato Illuminato: da quel momento usare dei lavoratori in quel Distretto farà ricevere dei bonus più interessanti.

Andando nel Distretto del Municipio è possibile eseguire un’azione “Jolly”, ovvero scegliere una qualsiasi delle quattro che abbiamo appena illustrato.

A dire la verità ci sarebbe anche un altro tipo di azione, ma prima di parlarne dobbiamo “introdurre” la Megamacchina, indicata sul tabellone da un apposito segnalino di legno serigrafato.



Foto 10 – Due delle cinque plance e il segnalino della Megamacchina: i tre gettoni indicano dei Bonus (leggere il testo).

La Megamacchina di **Daitoshi** è rappresentata in realtà da una plancia di colore rosa che viene installata al setup nella parte in basso a destra del tabellone (ne avevamo già vista una nella Foto 8): ce ne sono 5 diverse, nel gioco, quindi ne va presa una a caso all'inizio della partita. Ognuna di esse offre due possibilità:

- (1) – utilizzo di una casella “Officina” extra su cui posare un Lavoratore per ottenerne il bonus (nel nostro caso quella di sinistra permette di fare avanzare di una casella un Pellegrino, mentre quella di destra offre dei PV extra). Questo è possibile solo se il Magnate di un giocatore si trova nello stesso Distretto della macchina.
- (2) – ottenere una delle 6 tessere “Invenzione Universitaria” ricevute ad inizio partita: ci sono diversi set e quelle di ogni set sono tutte uguali. Possono essere prese se un giocatore sostituisce una delle sue Invenzioni con quella Universitaria (a certe condizioni, naturalmente). Coprendo le caselle della plancia si possono sbloccare i tre gettoni “Bonus” che vedete nella foto: essi vengono allora spostati nella casella “officina” e daranno risorse extra a chi la userà.

Abbiamo parlato più volte delle tessere Terre Incolte/Yokai, durante questa chiacchierata, ed è venuto quindi il momento di capire dove le troviamo e qual è il loro uso.



Foto 11 – Ecco i quattro Tracciati delle Terre Incolte ad inizio partita: su ogni casella c'è una tessera, girata sul lato "Territorio".

Al setup tutte le tessere disponibili (il numero dipende da quanti sono i partecipanti) vengono posizionate sui quattro tracciati delle Terre Incolte, con il lato "territorio" verso l'alto. Ogni volta che un giocatore vuole eseguire un'azione a **Daitoshi** deve prendere la tessera del colore indicato sul Distretto in cui sta operando il suo Magnate.

Queste tessere sono indispensabili perché permettono di ricevere dei lavoratori (del colore della tessera) e delle materie prime: acqua (dal fiume) e carbone (dagli altri tre tipi), con i quali si otterrà del Vapore.

Purtroppo però "spogliare" troppo questi luoghi significa irritare gli spiritelli che li abitano dall'inizio dei tempi (gli Yokai) i quali non sono molto contenti di vedere sfruttare in quel modo il loro habitat: per questo chi esagera subisce la loro collera ovvero, in termini di gioco, chi ha due o più tessere Territorio dello stesso colore nella sua plancia a fine turno subisce una penalità, dovendo girare le tessere oltre la prima sul lato Yokai e rovesciando le tessere "Operazioni" che hanno il simbolo di quegli spiritelli.

Questo ridurrà da 6 a 2 lo spazio per i Lavoratori, oppure impedirà di muovere i cubetti Progresso durante la Produzione, o ridurrà la quantità di vapore incassata con acqua e carbone o infine farà aumentare il costo di produzione dei tre reparti.

Per questo bisogna fare di tutto per togliere gli Yokai in eccesso dalla propria plancia, sfruttando le opportunità offerte dal gioco: le abbiamo riassunte in una tabella che potrete scaricare al termine della lettura.



Foto 12 – Ecco come si presenta la zona delle Terre Incolte alla fine di una partita: notate soprattutto la posizione dei Pellegrini sui vari tracciati.

Infine dobbiamo fare un accenno ai “Pellegrini”, quattro per giocatore; al setup tutti ne avranno uno nel Tempio di sinistra (davanti al fiume) e tre nel tempio in alto, al centro.

Nel corso della partita ci sono vari modi per farli avanzare sui diversi tracciati (li abbiamo indicati in una tabella sommario) e la loro posizione finale determina una serie di punteggi extra, positivi o negativi, da aggiungere al totale accumulato giocando.

Inutile precisare che chi avrà ottenuto il totale più alto sarà proclamato vincitore.

Qualche considerazione e suggerimento

Il vero “dilemma”, giocando a **Daithoshi**, è quello di mantenere la riserva delle tessere Terre Incolte sempre al minimo (una per tipo) pur continuando a prenderle ad ogni azione per potersi rifornire di Lavoratori e di Vapore: tenete sempre ben presente questa necessità perché caricarsi troppo di tessere significa complicare il proprio gioco a causa della penalizzazione sulle “Operazioni”.

Cercate dunque di effettuare sequenze che permettano di salire con l’Acqua, per esempio, e poi scendere nel turno successivo con il carbone (per ottenere 2-3 Vapore), piazzare i Lavoratori al posto giusto ed eseguire azioni che vi permettano di eliminare 1-2 Yokai arrabbiati.



Foto 13 – La città di Daitoschi è stata completata e molti Distretti sono già illuminati. La foto è stata scattata al termine di una partita.

Il Distretto del Municipio di **Daitoshi** è forse quello più importante: qui infatti non solo è possibile giocare Lavoratori di un colore a propria scelta (magari dopo aver eliminato tutti quelli esistenti) ma si incassano due tessere “Territorio” ed è quindi possibile ottenere subito un po’ di Vapore. Quando acquisite una tessera Fiume (sempre presente in quel Distretto), oltre al lavoratore Blu spostate infatti di 2 caselle verso l’alto la vostra Ciminiera (il fiume vi fornisce 2 punti Acqua): ma prendendo la seconda tessera ricevete, oltre al lavoratore del suo colore, un punto Carbone che fa spostare la ciminiera di una casella verso il basso, generando 3 punti Vapore.

Inoltre potrete usare subito dopo l’azione Jolly, ad esempio, per costruire una sezione Distretto in modo da togliere subito 1-2 Yokai dalla vostra plancia.

Ricordate che i Magnati possono muoversi solo sulle caselle indicate (tre per distretto) e in quelle “a pagamento” ci può stare un solo segnalino: vedrete che dopo un paio di partite tutti impareranno ad ostacolare gli avversari andando ad occupare la terza casella. In questo modo potranno eliminare tutti i Lavoratori, sostituirli con i propri e... lasciare a bocca asciutta il vicino che si era preparato a fare proprio quell’azione.

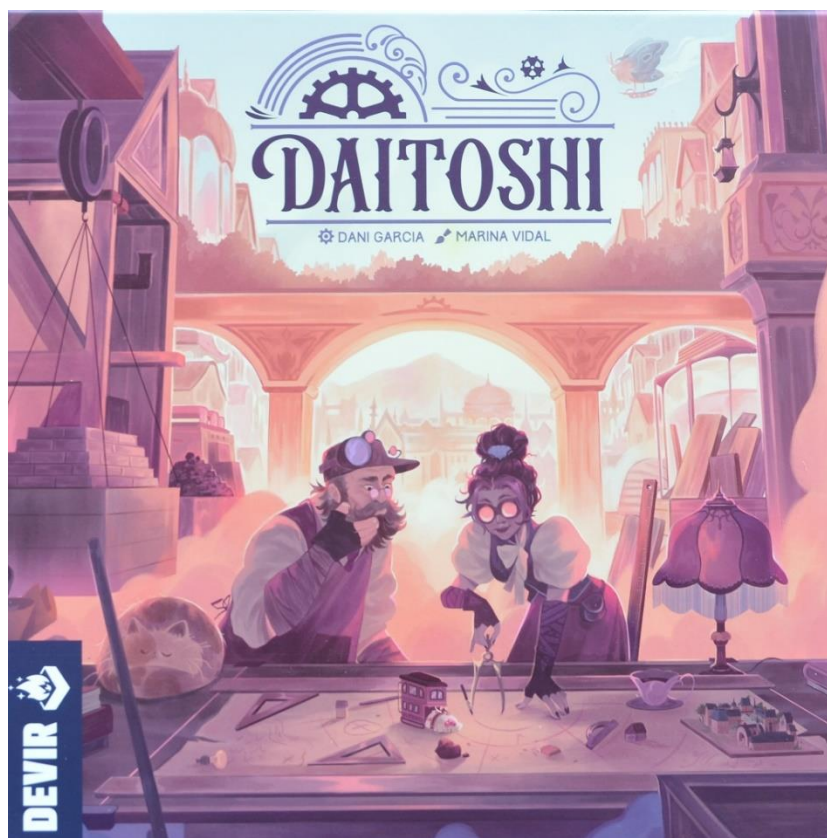


Foto 14 – La scatola del gioco.

Fate bene attenzione alle tessere territorio che acquisirete perché averne troppe di un colore significa essere penalizzati a lungo con la tessera Operazione corrispondente: quando state per scartare le vostre Yokai guardate prima quali sarete costretti ad acquisire nei Distretti successivi e sbarazzatevi per primi proprio di quei colori.

Ad inizio partita fate in modo di acquisire nuove tessere “Invenzione” per massimizzare la raccolta delle ricompense durante la fase di Produzione: quindi fate in modo di avere un po’ di cibo (o il denaro, che farà da jolly) per l’acquisto di DUE tessere.

Concludiamo dicendo che alla fine del regolamento ci sono ben 8 pagine per il gioco in solitario, il quale sfrutta due mazzi di carte (Sindaco e Consigliere) per dare filo da torcere al giocatore. Quest’ultimo si troverà a competere direttamente con il sindaco di Daitoshi, ma questo ve lo racconteremo forse un’altra volta.

Commento finale

La persona incaricata di studiare le regole di **Daitoshi** si troverà davanti ad un regolamento di 36 pagine e... vacillerà (come è successo a noi): fatevi coraggio e iniziate la lettura perché man mano che proseguirete le cose si faranno sempre più chiare poi, dopo la prima partita, anche le regole che vi sembravano più ostiche in realtà diventano chiare e basterà riprovarci una seconda volta per comprendere le strategie possibili e dedicarsi esclusivamente al gioco senza più dover ricorrere alle regole.



Foto 15 – I segnalini dei Giocatori.

In effetti la cosa più difficile resta... spiegare le regole agli amici senza disperdervi troppo: contate circa un'oretta, la prima volta, ma incoraggiateli dicendo che poi si divertiranno: ed è la verità!!!

Il gioco infatti è piacevole e permette a tutti di effettuare una serie di azioni per il bene della comunità che ci costringono a restare concentrati sul nostro "lavoro" fino al termine della partita: e non importa se alla fine saremo arrivati ultimi, perché nessuno si annoia mai giocando a **Daitoshi** e le nostre scelte avranno tutte una logica ben precisa.

Per chi abitualmente spiega i giochi agli amici o al club abbiamo preparato alcune tabelle riassuntive che possono aiutare a ricordare meglio tutte le regole. Questa volta abbiamo anche aggiunto tre pagine con l'elenco di tutte le risorse del gioco, il loro uso e il modo con cui procurarsele durante la partita, come liberarvi degli Yokai o come spostare i vostri Pellegrini. Troverete tutto sul sito Big Cream [a questo indirizzo](#).