

KUTNA HORA: THE CITY OF SILVER

Arricchiamoci con la nostra miniera d'argento.



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 22/09/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Kutná Hora è una città della Boemia Centrale (che oggi è un distretto della Repubblica Ceca): nella vallata in cui sorge furono scoperti dei giacimenti d'argento che dal XIV° al XVI° secolo portarono ricchezza ai suoi abitanti, i quali ne utilizzarono una parte per renderla più bella con la costruzione di numerosi monumenti e chiese, fino a farla diventare la seconda città del Regno.

Il gioco ***Kutna Hora*** (distribuito in Italia da ***Cranio Creations***) mette da 2 a 4 giocatori (da 14 anni in su) nei panni dei “maggiorenti” di quella città per dirigere gli scavi nelle miniere d'argento, costruire case e palazzi e innalzare la cattedrale di Santa Barbara. Vediamo come.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Aprendo la scatola di **Kutna Hora** notiamo subito le 11 fustelle da cui ricaveremo la maggior parte dei componenti, compreso un tabellone in sei parti da assemblare ad incastro. Altrettanto rimarcabile è la nota con cui veniamo informati che i 128 segnalini colorati non sono di plastica, ma di "Re-Wood", un mix di legno e colla riciclati, davvero molto ben modellati. Completano la componentistica un centinaio di carte di diverso tipo (nel formato 63x88 mm) e due espositori porta carte per poterne ospitare una parte.



Foto 2 – I due espositori portacarte da montare.

Prima di iniziare bisogna però assemblarli: essi serviranno non solo a contenere le carte “Miniera” (di colore nero) e “Popolazione” (rosse) ma verranno usate per regolamentare il “mercato”, utilizzando 5 listelli scorrevoli, su ognuno dei quali è ritagliata una finestrella quadrata.

La Foto 2 ci mostra i due espositori verso la fine di una partita: come si vede le finestrelle permettono di leggere i valori numerici (o i simboli) stampati sulle carte sottostanti. Nel corso della partita queste carte verranno fatte “scorrere” a seguito di certe azioni o della costruzione di alcuni edifici, quindi i valori sottostanti saranno in costante evoluzione.

I materiali sono tutti di buona fattura, robusti e perfettamente adatti al tipo di gioco, con una menzione particolare ai segnalini in Re Wood, davvero molto ben dettagliati.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo approntato per quattro giocatori.

Per giocare a **Kutna Hora** serve un tavolo abbastanza grande perché il tabellone occupa uno spazio in lunghezza di 380x820 mm, ma bisogna tener conto anche degli espositori, della cattedrale, delle tessere miniera e, naturalmente, delle plance dei giocatori, fatte di cartone a doppio strato con gli slot necessari a contenere la maggior parte dei segnalini.

Prima di iniziare i partecipanti devono completare la loro plancia posando i loro pezzi nei rispettivi slot (vedere Foto 4):

- 12 casette nella parte in alto a destra;
- 9 minatori (negli spazi sotto alle casette);
- 3 Indicatori di Proprietà (cubetti in alto a sinistra);
- 4 indicatori di Produzione (uno per ogni tracciato);
- 1 indicatore della Reputazione (al centro del tracciato in basso).



Foto 4 – Esempio di plancia dei giocatori ad inizio partita.

Ogni giocatore riceve anche 6 carte con il dorso dello stesso colore dei segnalini (le vedete a sinistra della plancia nella foto) e tre tessere rettangolari “Gilda” da posizionare sullo slot centrale (nella foto il giocatore ha ricevuto la rosa, la grigia e la nera).

Sul tabellone verranno invece aggiunte le tessere quadrate “Gilda” (4 per ognuno dei 6 colori: nero, azzurro, grigio, rosa, arancione e beige) e tre pile di 3 tessere “Edificio Pubblico” (blu, gialla e argento): una quarta pila (rossa) entrerà in gioco più tardi e viene quindi messa provvisoriamente sull'apposita casella del tracciato dei turni.

Per terminare si posiziona anche la cattedrale di Santa Barbara (formata da 11 tessere di diverse dimensioni e forma), si mettono i gettoni “Pellicano” e le monete a portata di tutti: pochi secondi ancora per mettere i segnalini Turno e Tasse nelle rispettive caselle e i segnalini Punti Vittoria (PV) dei giocatori all'inizio della pista e finalmente siamo pronti.

Il Gioco

Per prima cosa è necessario sorteggiare il Primo Giocatore per assegnare a tutti una quantità variabile di monete (40-41-42-43 Groschen). Una partita dura 5 o 6 round (in base al numero dei partecipanti) ognuno dei quali è composto da tre turni con una sequenza fissa:

- nel primo turno tutti giocheranno 2 carte Azione;
- nel secondo si giocheranno altre 2 carte Azione;
- nel terzo si potrà utilizzare una sola carta;
- infine si pagheranno le tasse e, negli ultimi tre round, si incasseranno i PV dovuti alla presenza dei Patrizi nella città.

[caption id="attachment_73612" align="aligncenter" width="651"]



Foto 5 – Le carte Azione” sono uguali per tutti i giocatori.

Come avevamo anticipato le 6 carte Azione sono il cuore di **Kutna Hora** e potete vederle tutte nella foto 5 qui sopra: ognuna di esse permette di eseguire una delle due azioni indicate, per cui non ci resta che esaminare più in dettaglio cosa è possibile fare.

Azione MINIERA (colore nero): permette di pescare 1-2-3 tessere dalla pila che si trova sull'apposita plancia, scegliendone una e piazzandola sull'area "Miniera" del tabellone. Questa è composto da 5 righe di 7 caselle (vedere la foto 6 qui sotto) e per aggiungere una tessera bisogna pagare il costo in "legno", da calcolare in base alle altre tessere già presenti o alle due scale per la discesa.

Non ci sono segnalini da raccogliere ed usare per questa risorsa (come per qualsiasi altra del gioco), per cui bisogna vedere qual è la valutazione attuale del Legno sul display, andando a cercare il listello beige (quello più in alto nella Foto 2) e pagare il valore in monete indicato nella finestrella per ogni "legno" speso.

Sulla tessera appena posizionata va messo un segnalino Minatore preso dalla propria plancia: se nessuno è disponibile all'inizio del turno, con la modica cifra di 5 monete se ne possono ingaggiare due prima di eseguire l'azione.



Foto 6 – La parte "miniera" del tabellone componibile.

Posizionare una tessera Miniera significa solitamente guadagnare Produzione nella riga corrispondente della plancia personale, far girare una o due carte nei display e ottenere anche, in qualche caso 1-2 PV.

Inoltre avere tessere con una "stellina" stampata sopra contribuirà ad ottenere qualche PV extra nelle tre fasi "Patrizio" degli ultimi 3 Rounds.

Azione DIRITTI (colore blu): permette di prendere una tessera "Gilda" (che rappresenta, di fatto, il "progetto" di un edificio) dal display principale di **Kutna Hora** pagando il prezzo indicato nella parte bassa della colonna in cui si trova la pila del colore scelto.

La tessera viene poi posizionata in uno dei tre slot disponibili sulla plancia personale mentre la pila da cui l'abbiamo prelevata viene spostata a destra del display, spingendo verso sinistra le altre pile di quella riga.

Attenzione però: ai giocatori è consentito acquistare solo tessere Gilda dei tre colori posseduti, oppure, liberamente, tessere “Edificio Pubblico”.



Foto 7 – Il tabellone display con le tessere Progetto: quelle più chiare sono le Gilde, le altre gli Edifici Pubblici. In alto nella foto i tracciati Round e Tasse. Nella riga gialla in basso sono indicati i costi per l'acquisto.

Azione LOTTO (colore verde): permette di scegliere una casella del tabellone “Città” per metterci sopra uno dei tre cubetti “Indicatore di Proprietà”, pagando un prezzo di 5 monete (se non sono stati ancora costruiti degli edifici) oppure un numero di monete indicato sul più costoso degli edifici adiacenti.

Azione EDIFICIO (colore fucsia): permette di costruire una delle tessere edificio precedentemente acquisite (e che quindi si trova già su uno dei tre slot della plancia personale), andandolo a posizionare al posto di un cubetto Lotto del proprio colore sul tabellone di **Kutna Hora**.

Il costo per la costruzione (sempre in Legno) è indicato nella tessera stessa, così come i bonus che si ricavano: avanzamenti dei segnalini di Produzione (sulla plancia personale), spostamento dei listelli colorati su uno dei display, PV, Pellicani, Reputazione, ecc.

Subito dopo aver incassato i bonus la tessera viene girata e il giocatore vi posiziona sopra une delle sue casette, incamerando il bonus (più eventuali PV) stampato nella casella da cui si preleva il segnalino.



Foto 8 – La città di Kutna Hora si sta sviluppando.

La scelta del Lotto e dell’edificio da costruire sono molto importanti e devono essere effettuate riflettendo bene: ogni edificio infatti, oltre ai bonus di cui abbiamo appena parlato, ha dei “simboli” nell’angolo in alto a sinistra e a fine partita avere adiacenti alle proprie altre tessere con gli stessi simboli permette di ottenere un gruzzoletto non trascurabile di PV.

Azione RENDITA (colore arancione): serve ad incassare soldi, ovviamente. Per ottenerli si moltiplica il numero stampato nella casella occupata da ognuno dei quattro indicatori di Produzione per il valore di quella risorsa sui listelli dei Display.

Il totale indica quante monete potranno essere incamerate nella propria... cassaforte.

Azione SANTA BARBARA (colore viola): esiste una sola azione di questo tipo e può essere usata soltanto se i giocatori hanno già raccolto uno o più scudetti “Pellicano” (colore viola).

In tal caso basta girare il Pellicano sul lato argento per girare la prima tessera libera di Santa Barbara (procedendo da sinistra a destra e dal basso verso l’alto) e guadagnare il bonus indicato.



Foto 9 – Le undici tessere che compongono la cattedrale di Santa Barbara: come si vede ognuna contiene un bonus. [caption]

Azione JOLLY (colore grigio): come dice la parola con questa azione (anch'essa singola) si può eseguire una qualsiasi di quelle viste sopra, pagando però un Punto Reputazione.

Al termine di ogni round (dopo aver cioè giocato 5 carte azione) i giocatori pagano le tasse (un numero di monete indicato da un segnalino e che aumenta con il passare dei turni) e poi si ricomincia tutto da capo.

Quando l'indicatore del Turno raggiunge la casella con le tessere Edificio Pubblico rosse, queste vengono posizionate sul display e diventano disponibili: inoltre da quel momento, e fino al termine della partita, alla fine di ogni round si calcoleranno dei PV aggiuntivi grazie alla Influenza dei Patrizi (vedere commenti più sotto).

La partita termina dopo il quinto turno (in quattro) oppure dopo il sesto (in due o tre): non resta che effettuare gli ultimi conteggi e dichiarare vincitore chi ha ottenuto il totale più alto.

Nel paragrafo che segue andremo ad esaminare più in dettaglio alcuni punti che abbiamo deciso di non approfondire fino ad ora perché potrebbero non interessare a tutti i lettori: se siete uno di loro passate direttamente alle conclusioni, altrimenti procedete...

Qualche considerazione e suggerimento

Kutna Hora è un buon gioco ed è piaciuto a tutti coloro che lo hanno provato: si vede chiaramente che ogni azione è stata ben ponderata e testata a lungo perché non abbiamo mai trovato discrepanze, mentre il regolamento è organizzato bene e non ci sono punti oscuri.

I giocatori però non possono procedere... alla “ceca” (scusate, ma non siamo riusciti a trattenerci dal fare la battuta!): a tutti è richiesta un minimo di programmazione, soprattutto nei primi due Round, in modo da sfruttare al massimo i soldi ricevuti ad inizio partita (che non permettono di spendere sconsideratamente se non si desidera essere subito tagliati fuori dal gioco).

La maggior parte dei giocatori ha così optato, nel primo round, per l'acquisto di una Miniera e la costruzione di una Gilda (in tre fasi: Progetto, Lotto e Edificio) in modo da fare avanzare di qualche passo la Produzione e garantire un minimo di “gettito”.



Foto 10 – La plancia di un giocatore a fine partita: notare la posizione dei quattro indicatori di Produzione (a sinistra), che hanno permesso un buon “giro” di soldi.

Nel secondo round comincia a farsi sentire la mancanza di denaro, per cui al massimo si possono costruire una seconda Miniera e incamerare 1-2 Progetti, e in qualche caso si arriva anche a piazzare un Lotto. A questo punto un paio di azioni Rendita porteranno un po' di denaro fresco al nostro asfittico bilancio, permettendoci, dal terzo Round in poi, di costruire nuovi edifici (aumentando sensibilmente la Produzione nei diversi tracciati), e far sviluppare così un meccanismo interessante per incassare sempre più monete.

Nella descrizione abbiamo accennato al discorso dei Punti dei Patrizi che si incassano al termine degli ultimi tre round: per questo è bene pensare con un certo anticipo a come ottenerli, agendo di conseguenza.

Questi PV extra dipendono da quello che si è fatto nelle altre sezioni del tabellone, come chiaramente indicato dalle icone sul tabellone (Foto 11).

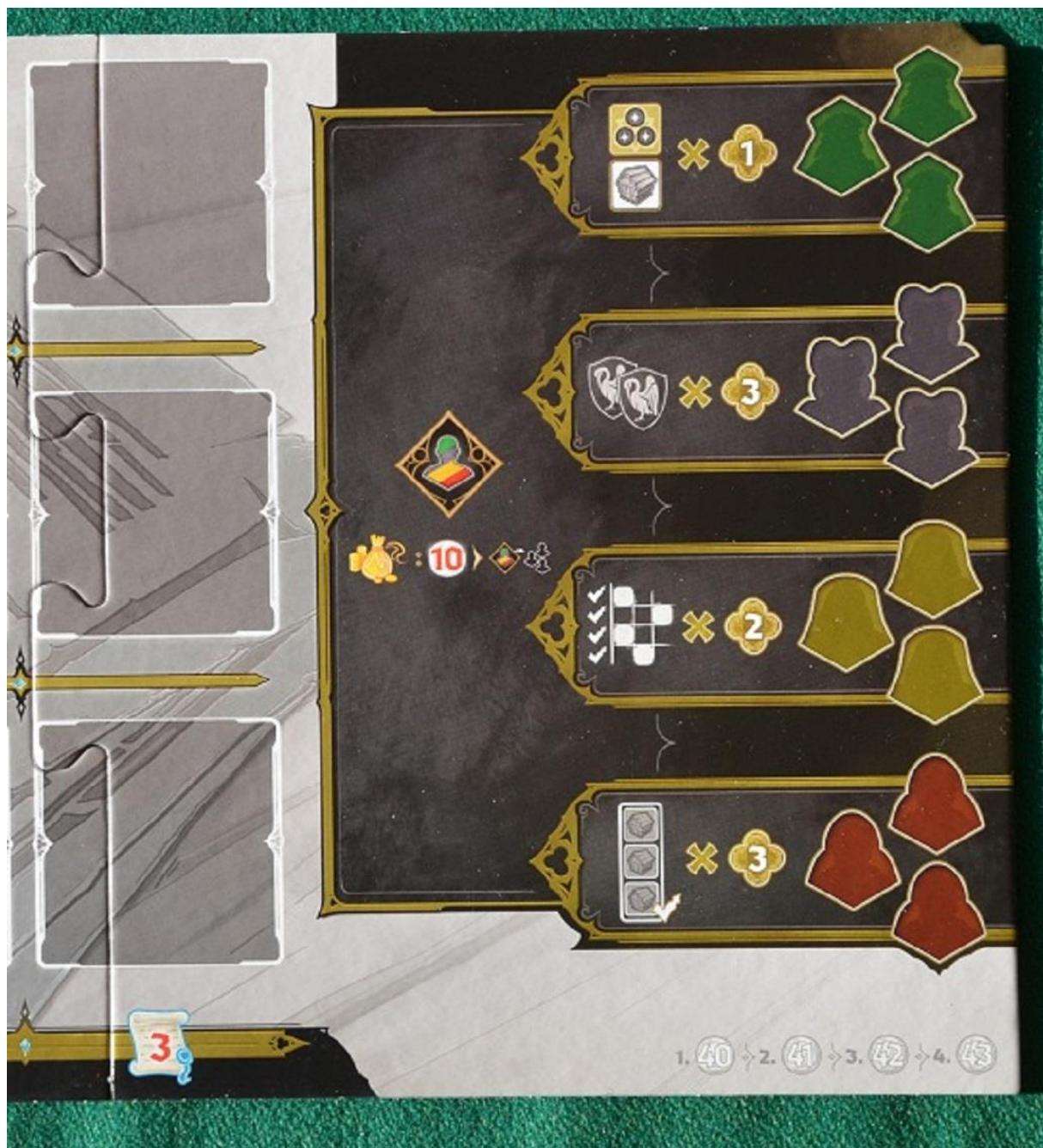


Foto 11 – Come ottenere i PV extra dai Patrizi.

- Per ogni Edificio Pubblico adiacente ad uno di nostra proprietà si guadagna 1 PV, moltiplicato per il numero di gettoni Patrizio Verde già presenti sul tabellone (da 1 a 3, come evidenziato nella foto).
- Ogni coppia di gettoni “Pellicano” spesi a Santa Barbara (e quindi girati sul lato argento) assegna 3 PV, moltiplicati per il numero dei Patrizi Argento.
- Se si ha una tessera in ognuna delle quattro file del tabellone Miniera si ottengono 2 PV, moltiplicati per il numero di Patrizi Gialli. Se i minatori sono invece due per riga il bonus diventa di 4 PV.
- Per ogni colonna libera da casette (sulla propria plancia) si ottengono 3 PV, moltiplicati per il numero di Patrizi Rossi.

Un’altra fonte di PV, alla fine di ogni partita a **Kutna Hora**, è data dalle tessere costruite in Miniera: avevamo accennato al fatto che molte di esse contengono 1-2-3 stelline e ora è il momento di andarle a contare:



Foto 12 – La Miniera e le sue stelline. Più sopra vedete la città con le tessere Edificio e i simbolini per i PV extra.

Per ogni riga si somma il numero di stelline, poi, in base al totale ottenuto, si assegnano i PV indicati in alto a chi ha la maggioranza: se ci sono 1-5 stelline si assegnano 2 PV al primo e 1 al secondo; con 6-9 stelline si ricevono 3-2-1 PV, mentre con 10 o più i punti passano a 5/3/2.

Arriva poi il momento di andare a guardare, per ogni Edificio costruito, se nelle quattro caselle ortogonali e adiacenti ci sono dei simbolini uguali a quelli della tessera: ognuno di essi fornisce infatti 1 PV e in questo modo, per chi ha costruito con intelligenza e metodo, si possono fare anche più di 20 PV.



Foto 13 – Il tracciato della Reputazione che si trova nella parte bassa di ogni plancia dei giocatori.

Infine abbiamo i PV per la Reputazione, che i giocatori possono guadagnare (o perdere) nel corso di una partita in base agli edifici costruiti, alle tessere Santa Barbara, giocando carte Jolly, ecc.

Tutti partono inizialmente da “zero” ma, facendo un po’ di attenzione, è possibile arrivare abbastanza rapidamente al valore “3” (a destra della prima barriera), ottenendo un importante bonus: quello di pagare 1 sola moneta ogni Lotto installato in città, cosa che non va assolutamente trascurata.

Se poi il segnalino procede fino alla casella 6 (dopo la seconda barriera) il giocatore potrà usare gratis le Azioni Jolly. Alla fine di ogni partita a **Kutna Hora** il giocatore incasserà (o perderà) i PV indicati nella barra sopra alla sua reputazione: -4, -2, -1 PV (nella parte rossa a sinistra) e 1, 2, 4, 6, 8, 10, 13 PV (a destra).

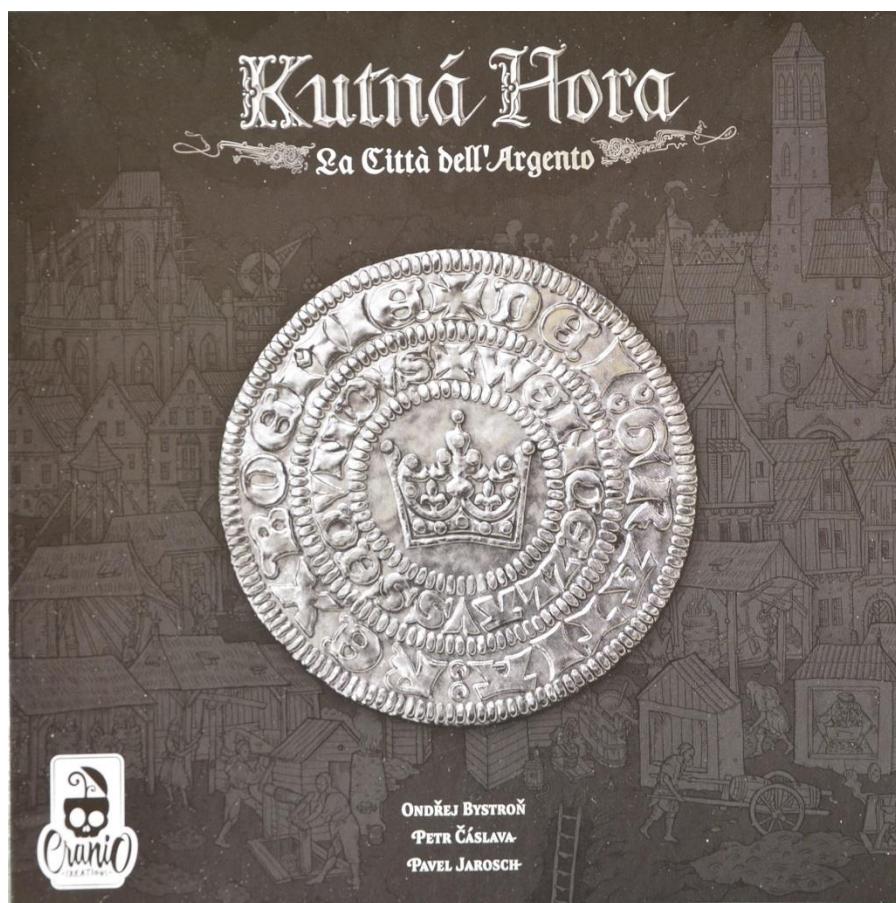


Foto 14 – La scatola di Kutna Hora. [/caption]

Commento finale

Utilizzate la prima partita per imparare a giocare e capire quali sono le azioni più forti per mettere in pratica le diverse strategie che vi offre **Kutna Hora**: ovviamente all'inizio vi sembrerà tutto... complicato perché non avrete idea di come sviluppare il vostro gioco, ma vi assicuriamo che bastano 2-3 round per sentirvi a vostro agio. A quel punto non vi resterà che ... ripartire da zero con le idee molto più chiare.

Per vincere le partite bisogna fin da subito decidere una strategia di base e seguirla fino alla fine: disperdere le proprie forze (e i soldi) in varie direzioni non porta infatti a risultati apprezzabili, anche approfittando ogni tanto di qualche "occasione".

Dopo 6-8 partite, se non effettuerete test con strategie differenti, porterà a un po' di ripetitività delle vostre azioni, sempre che la "concorrenza" non vi sottragga gli edifici a cui miravate, costringendovi a cambiare rotta.

In generale tutti i giocatori che hanno partecipato ai nostri test si sono mostrati soddisfatti sia del gioco che della grafica, e questo ci consente di consigliarvelo senza dubbi.

Se poi siete fra quelli che devono spiegare il gioco agli amici o al club, vi proponiamo tre schede riassuntive con tutte le regole e le caratteristiche del gioco e delle Azioni che vi faciliteranno il compito: le trovate sul sito Big Cream a [questo link](#).