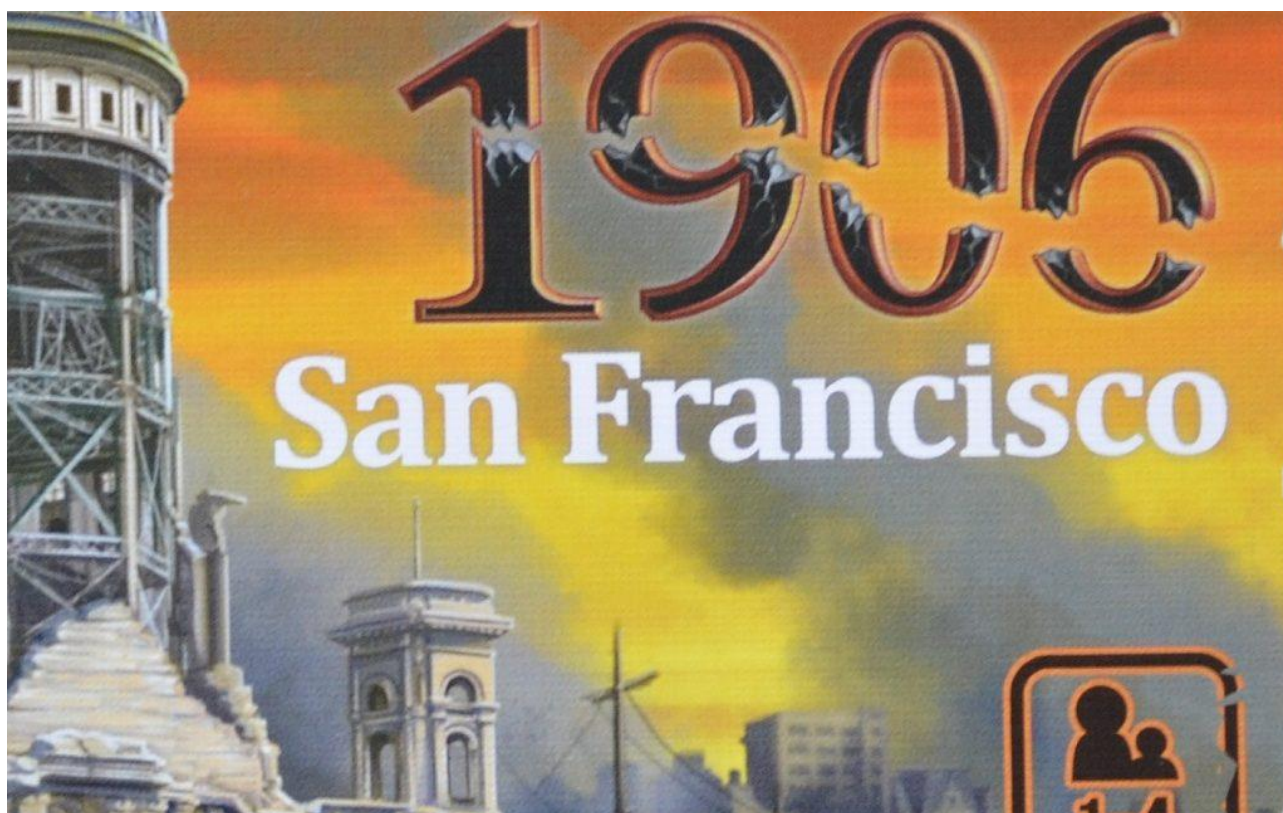


1906 SAN FRANCISCO

Ricostruire “Frisco” dopo il grande terremoto



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 24/06/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

È quantomeno singolare sapere che [1906 San Francisco](#), un gioco che ha come soggetto la ricostruzione della grande città americana dopo il terribile terremoto che colpì la California il 18 Aprile 1906, sia stato concepito da un autore spagnolo e realizzato da una casa editrice iberica. Per fortuna ci ha pensato [Pick'N Roll Games Lab](#) a portarlo in Italia, debitamente tradotto, perché possiamo approfittare anche noi delle tante piccole innovazioni che ci offre.

Diciamo subito che si tratta di un titolo per esperti (da un minimo di 12 anni in su), anche perché ci sono parecchie regole di cui tener conto ma che rischiano di passare in secondo piano nella prima partita di prova: quindi il regolamento va studiato con molta attenzione e dovete essere preparati a spendere un po' di tempo extra per verificare che tutto vada nella direzione giusta.

Inoltre nelle nostre partite test, anche fra giocatori con una certa esperienza del gioco il tempo è sceso raramente sotto i 90 minuti: dopo 2-3 prove ci si avvicina ai 70-75, ma certamente non ai 45-60 dichiarati.

Quindi si parte un po' in salita, ma dalla seconda partita potrete veramente godervi questo gioco, che noi abbiamo trovato piuttosto interessante, quindi andiamo subito a vedere di cosa si tratta.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **1906 San Francisco** è piena fino all'orlo: aprendola notiamo subito che manca un tabellone (sostituito da 8 carte "Terreno" da posizionare in vari modi sul tavolo per formare il centro cittadino) mentre gli altri componenti sono "pezzi" standard per questo tipo di giochi: due fustelle con tutte le tessere, tre mazzi di carte, un sacchetto di segnalini di legno colorato e due plance (per i turni e il punteggio).

I materiali sono tutti di buona fattura e robusti abbastanza per affrontare decine di partite, quindi non abbiamo alcun appunto da fare sull'argomento.

Il Regolamento invece è su un libretto di 12 pagine di piccolo formato (105x170 mm) e sono stati usati dei caratteri di stampa davvero molto piccoli che ci hanno costretti ad inforcare gli occhiali da lettura più forti: niente di veramente grave, ma siccome durante la prima partita è stato necessario tornare alle regole parecchie volte (per chiarire qualche punto o per capire il significato di alcune icone), il cambio continuo di occhiali è stato un po' contrariante.

Fortunatamente questo “sacrificio” è stato abbondantemente compensato dal piacere del gioco, per cui... partiamo!

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Come anticipato, **1906 San Francisco** non possiede un tabellone, ma si posano sul tavolo 8 carte “Terreno” (stampate su entrambi i lati) in due file parallele, in modo da fare combaciare edifici, strade e tramvia (vedere Foto 2, in primo piano). Queste carte hanno delle caselle rettangolari su cui dovremo costruire nuovi edifici al posto di quelli crollati, ma alcune di esse mostrano un bordo irregolare e su di esse dovremo posare un gettone “maceria” (dopo tutto la città fu travolta da un terremoto veramente molto forte che l’ha semi-distrutta).

Su tre lati di questo “centro città” dovremo poi sistemare, casualmente, le 6 carte “Azione”, mentre sul quarto lato troveranno posto la plancia dei Turni e, accanto ad essa, la plancia “Sviluppo”.

Estrarremo in seguito 3 carte “Obiettivo iniziale” (col bordo viola) e la carta “Miglior Costruttore” (bordo dorato) che saranno visibili a tutti per l’intera partita: successivamente mescoleremo il mazzo degli “Obiettivi Municipali” e scopriremo le prime tre carte; stessa operazione per il mazzo delle “Concessioni” (sempre con tre carte scoperte). Infine divideremo le carte urbanizzazione (4 tipi) creando un mazzetto per ciascuna di esse.

Il tavolo apparirà dunque come nella Foto 2.

Ogni giocatore riceve un dischetto “Azione”, una tessera “Segnapunti” (da piazzare sulla plancia “Sviluppo”) e una carta “Obiettivo Municipale” (presa a caso dal mazzo e da tenere nascosta). Poi, come bonus di inizio anno, tutti prendono una casetta e scelgono una carta Concessione: le altre 7

cassette di ogni colore sono messe in una riserva generale e potranno essere prelevate dai giocatori con un'apposita azione.



Foto 3 – Le Carte “Azione”.

Prima di iniziare a raccontarvi come si svolge una partita a **1906 San Francisco** diamo un'occhiatina alle carte “Azione” (quelle che abbiamo sistemato accanto a tre lati del centro città) per capire come funzionano:

Ognuna di esse contiene 4 cerchietti che i giocatori occuperanno con il loro marcatore (un dischetto per casella) per scegliere ed effettuare una delle azioni presenti nella colonna sottostante.

Per fare un esempio, se date un'occhiata alla carta in alto a sinistra nella Foto 3 noterete:

- la prima casella a sinistra vi permette di prendere una cassetta del vostro colore dalla riserva generale. In alternativa potrete incassare una moneta;

- la seconda fa prendere una delle tre carte “Concessione” scoperte (o la prima coperta del mazzo). In alternativa c’è 1 moneta;
- la terza vi fa scegliere un Obiettivo Municipale scoperto, oppure il primo coperto del mazzo (o la solita moneta);
- la quarta vi fa incassare 1 moneta, ma sarete i primi a giocare nel turno successivo;

Il cerchio grigio serve per “giocare” come secondo nel turno successivo, ma non dà alcun bonus: se avrete bisogno disperatamente di fare una specifica azione nel turno successivo ma siete l’ultimo a giocare quello attuale... beh, potrete approfittare di questa opzione.

Il Gioco

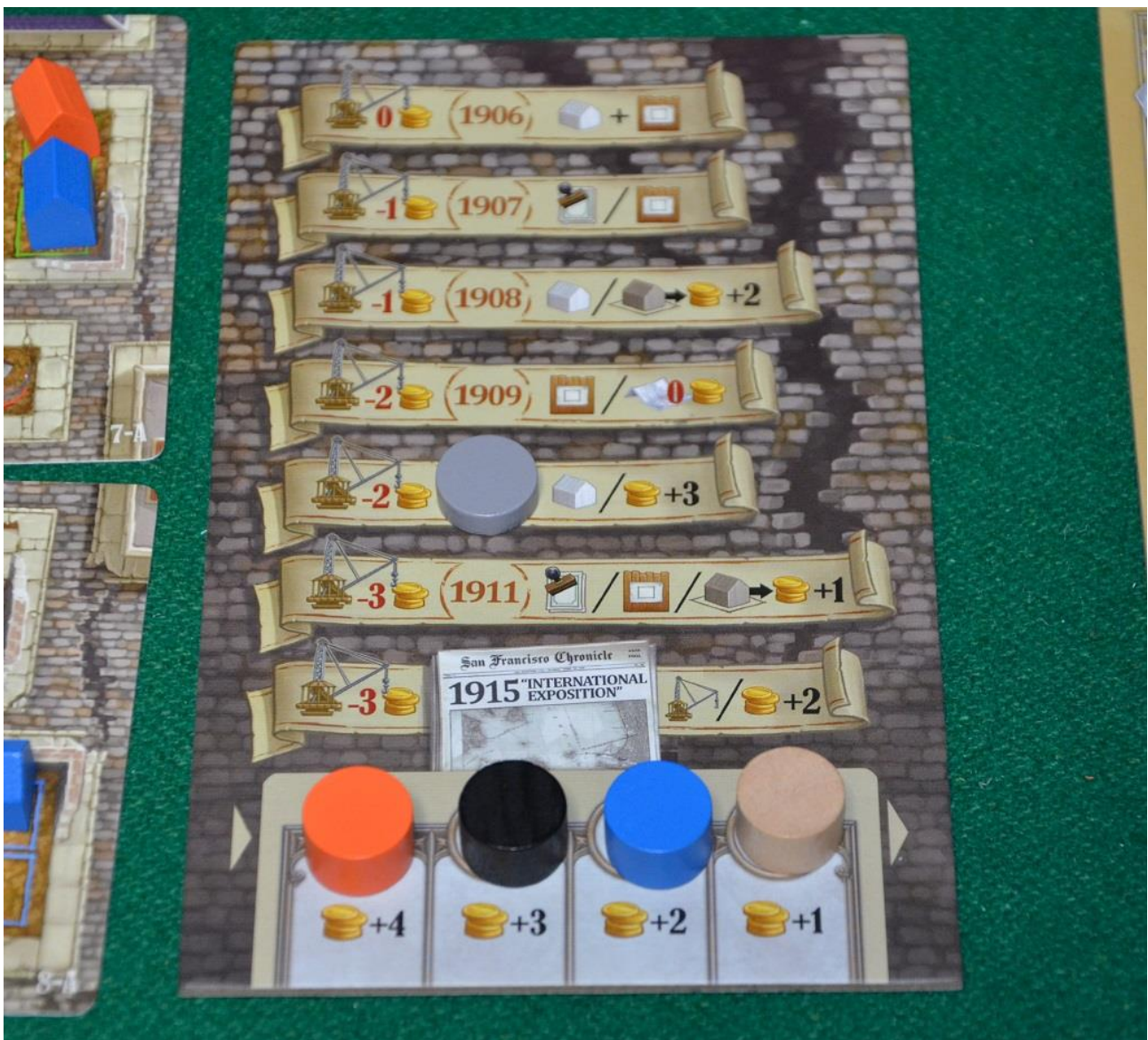


Foto 4 – La plancia dei Turni.

Ogni partita comincia sempre piazzando i segnalini Azione sulle quattro caselle che si trovano sotto la plancia dei Turni: in ordine (come da sorteggio iniziale) i giocatori mettono il loro dischetto su una casella e incassano le monete indicate, ricordando che in seguito ogni turno di **1906 San**

Francisco inizia sempre con chi ha il suo segnalino più a destra, sulla plancia o sulle carte Azione. In altre parole di solito chi si piazza a destra riceve solo una moneta ma sarà il primo a scegliere l'azione successiva.

Dopo aver incassato i soldi della plancia il giocatore più a destra sposta il suo dischetto in uno spazio libero sulla prima carta "Azione", poi esegue quanto indicato (o incassa altri soldi). Nei turni successivi si procede allo stesso modo fino a completare il "giro" delle carte azione: poi si riparte dalla plancia dei turni e così di seguito.

Le carte Azione sono messe in tavola in maniera aleatoria all'inizio di ogni partita, quindi è bene che i giocatori, prima di iniziare, guardino attentamente dove sono i simboli di loro interesse e facciano un veloce... calcolo mentale per decidere dove posizionare il loro dischetto per essere certi di riuscire a svolgere l'azione voluta.



Foto 5 – Esempio di utilizzo delle carte azione.

Per fortuna le regole ci permettono di eseguire anche azioni già "coperte" dai dischetti degli avversari pagando qualche moneta (Mazzette? Corruzione in Municipio? Bah! Al momento non è dato saperlo!); in altre parole se il giocatore Bianco della Foto 5 qui sopra volesse incassare anche lui una nuova casetta potrebbe farlo pagando 2 monete e rinunciando all'azione del suo dischetto. Il Nero potrebbe fare la stessa cosa pagando 4 monete (2 per ogni casella di distanza); ecc.

Ma a questo punto vi starete domandando: qual è lo scopo di **1906 San Francisco**?

Beh, la risposta è facile... ricostruire Frisco dopo i disastri causati dal terremoto e questo significa, in parole "ludiche", che dovremo costruire le nostre casette negli spazi sulle carte del "centro città".

Per fare questo servono innanzitutto i materiali da costruzione (le nostre casette colorate) e una "Concessione Edilizia" che indichi una delle caselle del centro: infine dovremo posare il nostro dischetto su un'azione "Costruzione" (rappresentata da una gru, come quella nella carta di destra della Foto 5).



Foto 6 – Esempio di carte “Concessione Edilizia”.

Le “Concessioni”, come potete vedere nella Foto 6 qui sopra, sono caratterizzate da 3 fattori:

- (1) – Colore: il rettangolino colorato al centro della carta indica quali sono le zone della mappa su cui potremo costruire (giallo, verde, rosso o blu);
- (2) – Numero: i numeri (da “1” a “5”) ci dicono in che casella potremo erigere la nostra casetta.
- (3) – Due Icone rotonde in basso: indicano le “Opere di Urbanizzazione”.

Per effettuare una costruzione dovremo avere dunque la giusta concessione edilizia, e cioè con il numero e il colore corretti di una delle aree del Centro Città.

Non è sempre così facile ottenere una Concessione di questo tipo, e infatti le regole di **1906 San Francisco** ci consentono di costruire una casetta anche giocando DUE carte Concessione: la prima sarà usata per il “numero” e la seconda per il “colore”.

Così facendo avremo inoltre altre due opportunità:

(a) – prendere una carta “Urbanistica” se abbiamo due icone di quel tipo (per esempio giocando le prime due carte in alto a sinistra nella Foto 6 potremmo prendere una carta “Idrante”);

(b) – spostare di una casella verso destra il nostro segnalino sulla plancia “Sviluppo”.



Foto 7 – Il centro di San Francisco durante la ricostruzione.

È possibile costruire anche sulle caselle ostruite dalle Macerie: in tal caso però dovremo pagare 3 monete extra per sgomberare i detriti (incamerando quel segnalino) e per salire di uno spazio verso l'alto sulla plancia Sviluppo.

La Foto 7 qui sopra vi mostra le varie aree edificabili della città, tutte contrassegnate da un colore e da un numero (che indica anche quante caselle sono adiacenti fra loro): in primo piano, sulla destra, vediamo per esempio un 1 giallo con un 4 giallo; a sinistra c'è un 5 blu; in alto a sinistra ci sono un 2 rosso e un 3 verde; ecc. Se raccoglieremo le Concessioni giuste e andremo su una casella “costruzione” potremo posare una casetta: ma fate attenzione (soprattutto nella prima partita) a procurarvi PRIMA una o due casette da tenere nella vostra riserva, altrimenti non potrete costruire neppure con le Concessioni giuste.



Foto 8 – Esempio di Carte Obiettivo Municipale.

Quando il nostro dischetto si ferma su un'azione “Obiettivo Municipale” possiamo scegliere una delle carte scoperte sempre disponibili sul tavolo oppure prenderne una a caso dalla cima del mazzo: ognuna offre, se si soddisfano le condizioni indicate dal disegno, un certo numero di Punti Vittoria (PV) rappresentati dai numeri neri accanto ad una stellina.

Nel nostro esempio (Foto 8): la prima carta in alto a sinistra ci chiede di avere una casa d'angolo in un quartiere; la seconda dice che dobbiamo avere uno o più set di casette nei quattro colori; la terza richiede una carta Urbanistica di ogni tipo (Lampione, Tram, Albero e Idrante); ecc.

Questi PV vengono assegnati alla fine di ogni partita a **1906 San Francisco**, così come quelli “comuni” (gli obiettivi iniziali bordati di viola): l'unica carta che si assegna subito è quella del Migliore Costruttore (bordo dorato) che va a chi per primo costruisce la sua ottava (e ultima) casetta.

Quando tutti i giocatori hanno eseguito le azioni della sesta carta “Azione” significa che il round è finito e tutti i dischetti dovranno essere spostati sulla plancia dei Turni (con le solite modalità) per ricominciare tutta la sequenza da capo, a partire dall'incasso di 1-4 monete.



Foto 9 – La plancia dei Turni mostra il bonus di inizio anno per tutti e sette i round.

Prima di ripartire però dovremo annotare quanto segue:

- (1) - il numero rosso a sinistra (vicino alle monete) ci dice cosa costerà la costruzione di ogni casetta per l'anno in corso (da 0 a 3 monete);
- (2) – le icone a destra indicano il bonus di inizio anno: nel 1906, come abbiamo già visto, ci veniva data una casetta in omaggio insieme ad una carta Concessione; nel 1907 possiamo scegliere fra un Obiettivo Municipale e una Concessione; nel 1908 possiamo prendere un'altra casetta oppure incassare 2 monete per ogni edificio che abbiamo già costruito; ecc.

La partita si chiude in due modi:

- (a) – quando un giocatore riesce a prendere la carta “Miglior Costruttore”: si completa allora il turno, in modo che tutti i partecipanti abbiano eseguito lo stesso numero di azioni e si passa al conteggio finale.
- (b) – quando si completa l'anno 1915: in questo caso tutti incassano il bonus dell'anno (una costruzione o 2 monete) e poi si esegue il conteggio finale, usando il retro della plancia dei Turni per aggiornare i PV.

Al termine del conteggio il giocatore con il totale più alto viene proclamato vincitore: in caso di pareggio la vittoria va al giocatore che ha costruito più casette.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 10 – Il tavolo alla fine di una partita.

Prima di iniziare a giocare a **1906 San Francisco** vi raccomandiamo di spiegare bene come si ottengono i PV, in modo che tutti abbiamo un'idea generale e possano regolarsi con le loro strategie.

Vediamo allora cosa bisogna tenere in considerazione:

- (I) – Gli obiettivi Municipali Comuni, se rispettati, danno PV a tutti;
- (II) – Gli Obiettivi personali, se rispettati, danno PV solo a chi li possiede;
- (III) – Si aggiungono o tolgono PV in base alla posizione del proprio segnalino sulla plancia Sviluppo;
- (IV) – Aggiungere i PV ottenuti con le carte Urbanizzazione raccolte;
- (V) – Aggiungere 1 PV ogni 3 monete nella riserva personale.

Come avrete capito dalla descrizione in questo gioco è necessario pensare non solo all'azione da fare nel turno in corso, ma anche a quelle del turno successivo e, possibilmente, anche di quello dopo: abbiamo visto che il dischetto più a destra in una carta Azione sarà poi quello che verrà posizionato per primo nella carta successiva, quindi se quest'ultima ha un'azione che vi serve assolutamente dovrete piazzarvi il più a destra possibile.

Meglio ricordare anche il fatto che le azioni più interessanti sono ovviamente quelle sulla sinistra delle carte, quindi chi le ha scelte deve essere pronto, nel turno successivo, a scegliere per ultimo, a meno che non sfrutti la casella scura (che non regala nulla ma permette di agire per secondi).



Foto 11 – La scatola di 1906 San Francisco.

Prima di scegliere una carta Concessione guardate bene quanti e quali spazi edificabili sono disponibili: inoltre cercate di posare una casetta utilizzando due carte Concessione perché c'è il vantaggio di potere collezionare qualche carta Urbanistica che vi darà una manciata di PV extra a fine partita, e spesso sono proprio quei punti a decidere la vittoria.

Le regole comprendono anche un paio di paginette per giocare in Solitario, dove avrete un intero “Comitato” come avversario, il quale avrà dei vantaggi ad eseguire le diverse azioni in base al numero delle carte Concessione collezionate.

Commento finale

Ci sono volute un paio di partite di prova prima di poter apprezzare interamente le partite a **1906 San Francisco**: infatti, come abbiamo già scritto, pur non essendo un gioco molto “innovativo” (in senso lato) ci ha offerto comunque parecchie cose diverse dal solito e ci ha costretti a riflettere attentamente prima di prendere certe decisioni e soprattutto prima di spendere soldi, perché il denaro è sempre molto scarso.

La cosa più... complicata del gioco è stata la comprensione degli Obiettivi Municipali: è vero che ognuno di essi è chiaramente spiegato nel regolamento, ma alcuni non sono stati facili da capire a causa di descrizioni molto succinte: dove va messa la casetta per fare i punti? Tre casette adiacenti dello stesso colore si possono contare come due coppie o no? Cosa significa esattamente la doppia negazione “non adiacente a nessun altro”?



Foto 12 – La postazione di un giocatore al termine della partita, con tutti gli obiettivi realizzati.

Una volta chiariti questi punti non ci sono stati più intoppi e tutti i partecipanti hanno mostrato di gradire il gioco, sia applicandosi attentamente, sia chiedendo una rivincita al più presto.

Vi raccomandiamo comunque di fare un paio di fotocopie con la spiegazione delle icone e delle azioni, in modo da permettere a tutti di consultarle senza ... massacrare il libretto delle regole.

"Si ringrazia la ditta [PICK'N ROLL GAMES LAB](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione".