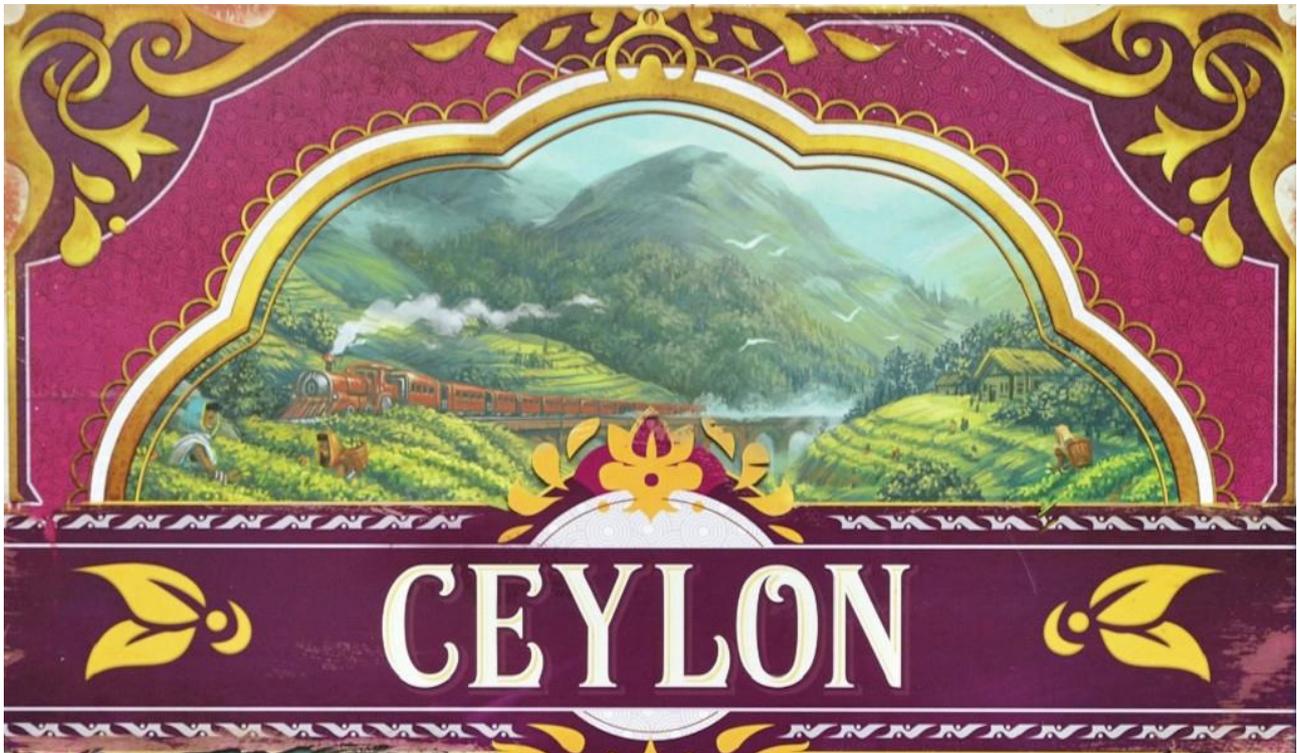


CEYLON

Piantare, raccogliere e vendere pregiate selezioni di tè



Introduzione

Ceylon, distribuito in Italia da **Tesla Games**, per 2-4 giocatori di età uguale o superiore a 10 anni, è il classico gioco “per tutti”, con regole facilmente assimilabili (ed il libretto è fatto davvero molto bene), una durata abbastanza limitata (60 minuti circa dopo la prima partita di prova) e con strategie di massima che sono chiare fin dall'inizio: cercare un terreno adeguato, mettere a dimora nuove piantine di tè, raccoglierle e spedirle per ottenere i profitti più alti possibili.

La grafica e l’ambientazione sono state “indovinate” molto bene ed i colori utilizzati per i componenti (tonalità pastello) attirano l’occhio ed invitano a provare il gioco.



I component.

Unboxing

Aperto la scatola di **Ceylon** notiamo per prima cosa che l'interno è stato provvisto di quattro supporti angolari (di cartone piegato) per sostenere il tabellone, lasciando sotto lo spazio per tutti gli altri componenti. È una buona soluzione per tenere tutto in ordine, ma ancora una volta le ragioni commerciali (necessità di una scatola grande e ben visibile sulle scaffalature dei negozi) hanno avuto il sopravvento sul... risparmio di spazio e di materiali, dato che, una volta de-fustellate tutte le tessere dalle cinque plance pre-tagliate, oltre il 50% dell'interno resta vuoto.

Fatto il nostro solito appunto... moralistico passiamo subito all'esame dei componenti, tutti di buona fattura ed adatti al loro scopo, salvo forse i quattro segnalini "soprastante" di legno colorato (che rappresentano i giocatori) i quali, avendo una base molto piccola, sono soggetti a qualche... caduta di troppo, specialmente se al tavolo qualcuno è un po' irrequieto!

Dalle plance estraiamo 9 tessere sagomate (cinque grandi e quattro piccole) da usare per ricreare le "colline" della regione e poter quindi considerare tre diverse altezze del suolo (livello 1, 2 e 3), necessarie a diversificare la coltivazione del tè.



Il tabellone.

Il tabellone di **Ceylon**, che richiama in maniera molto apprezzata le illustrazioni tipiche del subcontinente indiano, necessita forse di un esame più approfondito. Facendo riferimento anche alla fotografia qui sopra si nota infatti una zona centrale color ocra, divisa dai fiumi in quattro settori di forma diversa, ma composti tutti da 8 grandi esagoni utilizzati per facilitare il movimento delle pedine e la posa delle coltivazioni. Intervallano di questa area centrale verranno piazzate le tessere “collina”: una grande per settore (equivalente a 4 esagoni) da posizionare come si vuole (purché non esca dall'area color ocra) e che rappresenta un territorio a livello “1”. Su di essa si piazzerà una tessera più piccola (da 1 esagono) per simulare il livello “2”.

Notiamo che ad ogni “settore” della mappa è anche abbinato un “Consigliere” (Dimbula, Kandy, Ruhuna e Uva), mentre in alto si vede la stazione, dove porteremo i nostri pacchi di tè per la vendita ed il trasporto. Sulla destra infine c'è il tracciato della “tecnologia” (quello con le caselle viola).

Ma torniamo a frugare nella scatola di **Ceylon** per estrarre gli altri materiali: 4 plance per i giocatori, 32 dischetti “piantazione”, 8 tessere “consigliere”, 7 tessere “iniziali”, 20 “contratti”, 17 gettoni “tecnologia” e 4 “bonus”, 82 monete di diverse dimensioni e valore (1-2-5-10 rupie) ed una tessera “primo giocatore” a forma di teiera.

Completano la dotazione 40 cubetti “tè” in tre colori (nero per le coltivazioni a livello “0”, verdi per quelle a livello “1” e bianche per quelle a livello “2”), 32 segnalini “piantazione” di legno colorato (a forma di foglia: 8 per giocatore), 24 dischetti di legno colorato per segnare i punti ed altre azioni (6 per giocatore) e 46 carte “Azione”.



Tavolo preparato per giocare in quattro.

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver aperto sul tavolo il tabellone si procede alla preparazione del territorio inserendo nell'area con gli esagoni quattro delle cinque tessere di livello “1” e le successive quattro di livello “2”, poi si mescola il mazzo delle carte “Azione” e lo si mette nell'apposito spazio sulla destra. Si assegna a caso una tessera a ciascun “consigliere” (esse indicano il bonus che i giocatori riceveranno se riusciranno a... rendere omaggio ai quattro notabili) e si mettono le tessere “bonus del distretto” sulla casella a sinistra del tabellone, in ordine decrescente di valore (10-6-3-1).

Si prendono poi le tessere “contratto” e si scoprono le prime tre per posarle sui vagoni del treno, subito dietro la locomotiva: esse indicano gli obiettivi iniziali per tutti. Infine le tessere “tecnologia” vengono impilate tutte sull'apposita casella nella parte alta del relativo tracciato.

Ogni giocatore riceve la plancia personale, gli 8 segnalini a forma di foglia (da posare sulla plancia negli appositi spazi), 6 dischetti dello stesso colore (uno da mettere nella casella “0” del tracciato dei Punti Vittoria (PV) ed uno da piazzare nella casella di partenza del tracciato “tecnologia” (gli altri si useranno per “corrompere” i consiglieri), 15 rupie, una cassa di tè “nero” ed il “sopristante”.



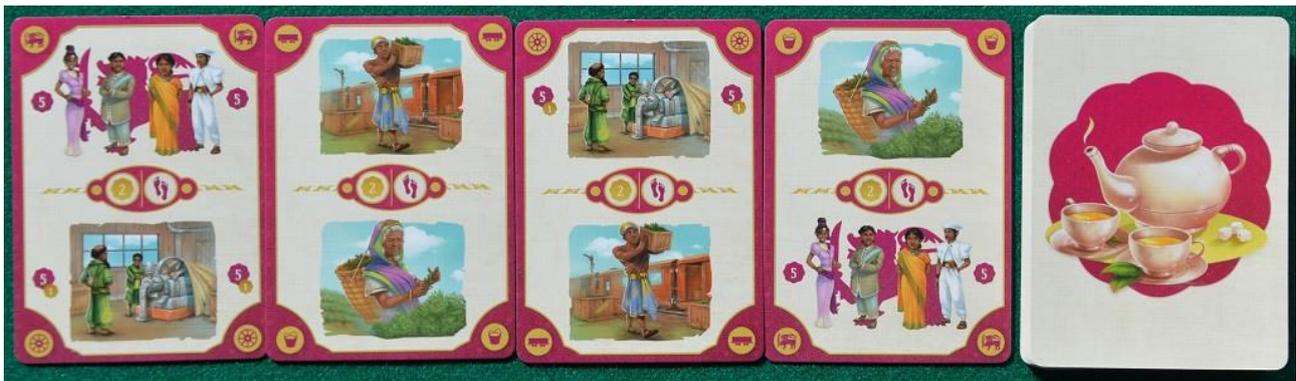
La plancia personale all'inizio della partita. La prima foglia a sinistra verrà usata nel set-up lasciando così uno spazio vuoto per il primo contratto. In alto si vede la teiera che indica il primo giocatore.

La partita a **Ceylon** inizia designando il primo giocatore (a cui viene data la tessera a forma di teiera) e distribuendo tre carte Azione a tutti i partecipanti. In ordine di turno tutti posano il loro soprastante in una casella a livello "0" sulla quale verrà subito messo un disco "piantaggio" con sopra una foglia colorata.

Il Gioco

Prima di entrare nel dettaglio della meccanica del gioco è bene dare un'occhiata più da vicino anche alle carte "Azione", ognuna di esse è divisa in tre sezioni (si veda anche la foto più in basso):

1. Parte alta: descrive una delle due azioni principali ed eventualmente indica il costo per poterla utilizzare (un numero dentro un cerchietto rosso). Alcune carte presentano anche una "rendita" (numerino più piccolo in un cerchietto giallo, come nel disegno in basso della prima carta o quello in alto della terza) che indica quante rupie vengono guadagnate dagli altri giocatori se si utilizza quell'azione;
2. Parte centrale: qui sono indicate le azioni "alternative" (sono le stesse in tutte le carte) ovvero la possibilità di incassare 2 rupie (icona di sinistra) o di effettuare un movimento (icona di destra con le orme dei piedi);
3. Parte Bassa: descrive la seconda delle azioni principali di quella carta (come sopra). Da notare che ad ogni tipo di azione corrisponde un diverso simbolo negli angoli delle carte.



Alcune carte Azione.

Il giocatore di turno sceglie dunque una delle sue carte e la gioca sul tabellone, nella casella degli scarti accanto al mazzo, poi annuncia quale azione intende eseguire:

- Ingaggiare un consigliere** (simbolo “elefante”): costa 5 rupie e permette di mettere uno dei propri dischetti a fianco del consigliere scelto (che però deve essere quello del settore in cui si trova in quel momento il soprastante) ed approfittare in seguito del suo bonus. Il primo giocatore ad avere un dischetto su TUTTI i consiglieri riceve la tessera “bonus” da 10 PV, il secondo quella da 6, ecc.;
- Aumentare la tecnologia** (ruota a raggi): costa 5 rupie e fa salire di uno spazio il dischetto sul tracciato della tecnologia; il giocatore inoltra preleva una tessera “tecnologia” dalla pila. Gli altri giocatori ricevono come compenso 1 rupia dalla banca;
- Coltivare** (foglia): costa 5 rupie e permette di mettere un dischetto “piantagione” nella casella in cui si trova il soprastante (insieme ad una foglia del suo colore);
- Raccogliere** (cesto): non costa nulla e permette di prendere un cubo da ogni coltivazione adiacente al soprastante, nero se è di livello “0”, verde o bianco per i livelli “1” o “2”. È possibile (ma non obbligatorio) prendere il tè anche da coltivazioni degli avversari (se adiacenti), ma in tal caso essi ricevono 1 PV per ogni cubo prelevato. Non si possono mai tenere più di 5 cubi sulla propria plancia.
- Vendere** (vagone): si può soddisfare uno dei contratti disponibili (nello spazio “treno”) pagando i tre cubi indicati (un mix di neri, verdi o bianchi) e decidendo se incassare i soldi o i PV che sono stampati nella parte bassa della tessera. Ci sono cinque tipi di contratto (numerati da 1 a 5) ed ognuno presenta diverse combinazioni di colori, da quella di livello più basso (con 3 cubi neri, per una contropartita di 9 rupie o 3 PV) al più alto (livello “5” con 2 cubi bianchi ed uno verde, per una contropartita di 16 rupie o 7 PV).



Alcune tessere “contratto” piazzate sui vagoni del treno: sulla destra c’è la pila dei contratti ancora da scoprire.

Invece dell'azione principale i giocatori possono scegliere una delle due "alternative":

- **Muovere:** si può spostare il soprastante "gratuitamente" in una casella adiacente oppure, se necessario, lo si può spingere ancora più lontano spendendo dei soldi: 1 rupia per la seconda casella, 2 per la terza, ecc.
- **Prendere 2 rupie:** i giocatori si fanno dare 2 rupie dalla banca e le aggiungono alla loro cassa.

Una volta che il giocatore di turno ha deciso ed eseguito la sua azione, tutti gli altri hanno la possibilità di effettuare l'azione principale da lui scartata oppure quella alternativa, con le stesse modalità.

Le tessere tecnologia servono al giocatore di turno (e solo a lui) per eseguire un'altra azione principale a sua scelta, indipendentemente dalla carta usata (una per turno e con l'esclusione, ovviamente, di quella della tecnologia).



La situazione sul tabellone durante una partita. Notare sulla sinistra la pila di tessere "bonus" (si vede la prima da 10 PV) per chi riesce a mettere un gettone su tutti i consiglieri.

Terminato il suo turno ogni giocatore pesca una nuova carta dal mazzo per averne sempre tre in mano.

Si procede in questo modo (muovendo il soprastante, piantando, raccogliendo e vendendo il tè) fino a che un giocatore non posa sul tabellone la sua ultima "foglia" oppure finché non viene presa l'ultima carta del mazzo. Si continua allora fino al termine del turno in corso e poi si passa al calcolo finale dei punti, aggiungendoli a quelli già ottenuti durante la partita:

- Si conta innanzitutto il denaro rimasto nelle casse “personali”: il giocatore che ha più soldi riceve 10 PV, il secondo 6 PV, il terzo 3 PV ed il quarto 1 PV.
- Si passa poi al tracciato della tecnologia: il giocatore più avanti riceve 10 PV, il secondo 6, ecc.
- Si esaminano in seguito i quattro settori (chiamati anche “distretti” nel regolamento) e si assegnano 10-6-3-1 PV ai giocatori che hanno più coltivazioni in ognuno di essi. Attenzione però, perché è indispensabile avere piazzato un dischetto sui consiglieri collegati. I giocatori senza consiglieri in un distretto non prendono PV.

Infine si incassano 1-3-6-10-15 PV in base al numero di contratti DIVERSI che sono stati realizzati (essi sono facilmente distinguibili sia per il colore che per il numero da 1 a 5 stampato sul retro della tessera).

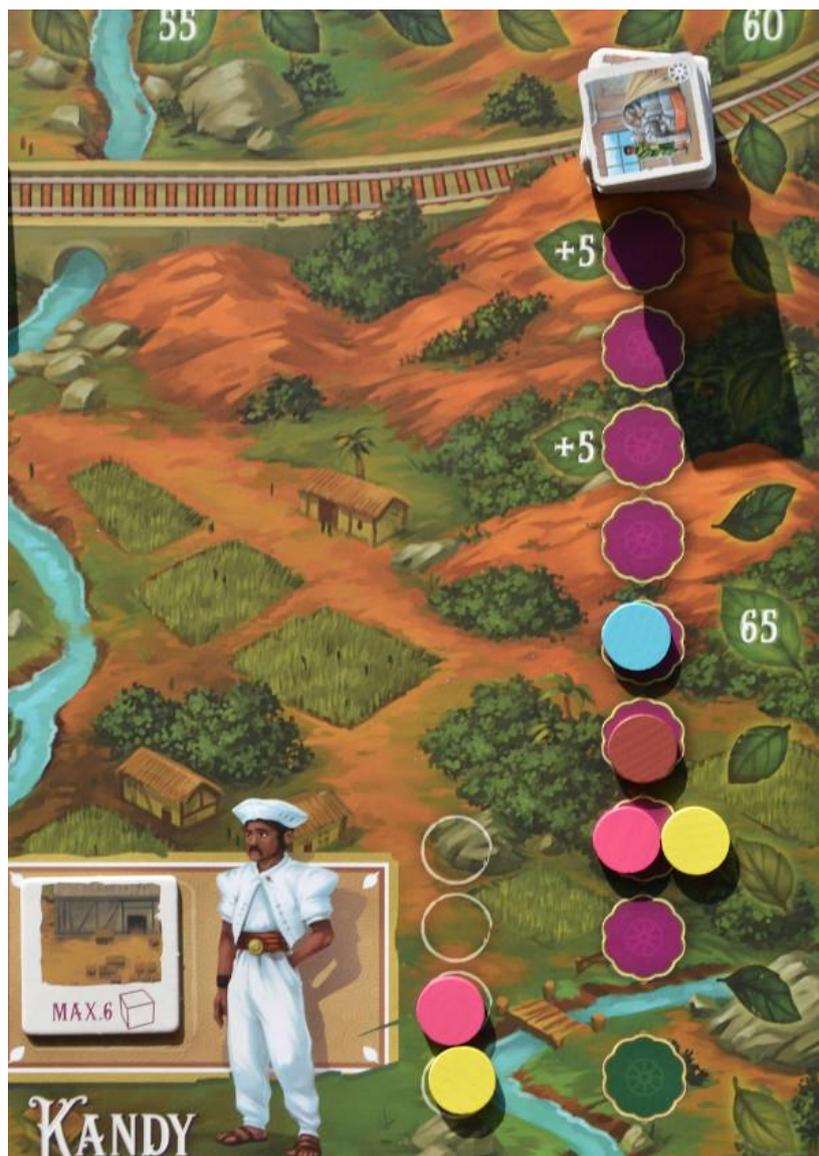


La plancia di un giocatore durante la partita: si notano a sinistra i primi due contratti acquisiti, uno con la “società 1”, viola, e l’altro con la “società 3” gialla.

Ovviamente chi raggiunge il totale più alto viene proclamato vincitore e magari gli altri potranno offrirgli in premio... una buona tazza di tè.

Qualche considerazione e suggerimento

Da quanto abbiamo scritto possiamo confermare che **Ceylon** non è un gioco complicato ed anche se una certa aleatorietà nella pesca delle carte può scombinare un po’ la programmazione decisa precedentemente, tuttavia i giocatori hanno la possibilità di reagire immediatamente con qualcuno degli “strumenti” a disposizione.



Il tracciato della tecnologia: in alto si vedono le tessere.

Uno degli strumenti più interessanti è il tracciato della “Tecnologia” (quello che si vede nella foto qui a sinistra): avanzare in questo tracciato infatti permette di raccogliere le tessere “tecnologia” che, al proprio turno, permettono di eseguire un’azione qualunque OLTRE a quella normale della carta giocata. Nella parte iniziale della partita, per esempio, è necessario muovere il proprio soprastante e seminare il più possibile, ma se non si posseggono le carte “semina” la cosa diventa seccante, quindi si può risolvere il problema muovendo durante il turno di un avversario (azione alternativa) ed usando la tessera “tecnologia” al proprio turno. Il consiglio è dunque di cercare di avere sempre 1-2 di queste tessere nella propria riserva.

Nelle primissime partite i giocatori tendono a non utilizzare le piantagioni degli avversari per non regalare loro dei PV; in realtà bisogna soprattutto guardare al proprio interesse: se raccogliere un cubo avversario servirà ad effettuare una spedizione nel turno successivo (oppure nello stesso turno, usando una tessera “tecnologia”, se c’è il rischio che il contratto desiderato possa finire in altre mani) quindi regalargli 1-2 PV non è un grosso problema, soprattutto se i cubi che possiamo raccogliere dalle sue piantagioni sono di colore bianco o verde.



I pacchi di tè pronti per la spedizione. Il nero si raccoglie a livello “0”, il verde a livello “1” ed il bianco a livello “2”.

Il piazzamento iniziale del proprio soprastante è molto importante, soprattutto per farsi amici i consiglieri: conviene quindi metterlo su una tessera al confine con altri due settori (per esempio adiacenti alle due zone di confluenza dei fiumi) in modo da assegnare subito un gettone sul primo consigliere, spostarsi in un settore adiacente, piantare, raccogliere e vendere per fare un po' di soldi e quindi pagare il secondo consigliere, ecc.

Ricordiamo che il primo giocatore ad avere un gettone su tutti i quattro i consiglieri riceve un bonus di 10 PV, pari al valore di 2-3 contratti, quindi vale la pena di tentare (tanto più che anche il secondo posto, con 6 PV, non è male). E poi non dimenticate che ogni consigliere assegna un bonus a tutti i giocatori che hanno un gettone nella sua area, e poiché spesso si tratta di qualcosa di interessante per il resto della partita prima lo si ottiene e più se ne gode. Infine ricordate per partecipare alla distribuzione dei PV finali in un'area è necessario avere un gettone sul consigliere di quell'area, altrimenti ... ciccia.

Tutti i giocatori partono con un solo spazio libero per i contratti sulla loro plancia (la prima foglia viene infatti piazzata gratis al set-up) ed anche il secondo spazio si può liberare facilmente con una seconda piantagione: il terzo ed il quarto contengono due foglie ciascuno, e quindi vanno programmati bene perché è assolutamente indispensabile avere spazio per almeno tre contratti nella prima metà della partita, soprattutto per fare un po' di soldi con cui pagare nuove piantagioni, consiglieri e tecnologia.



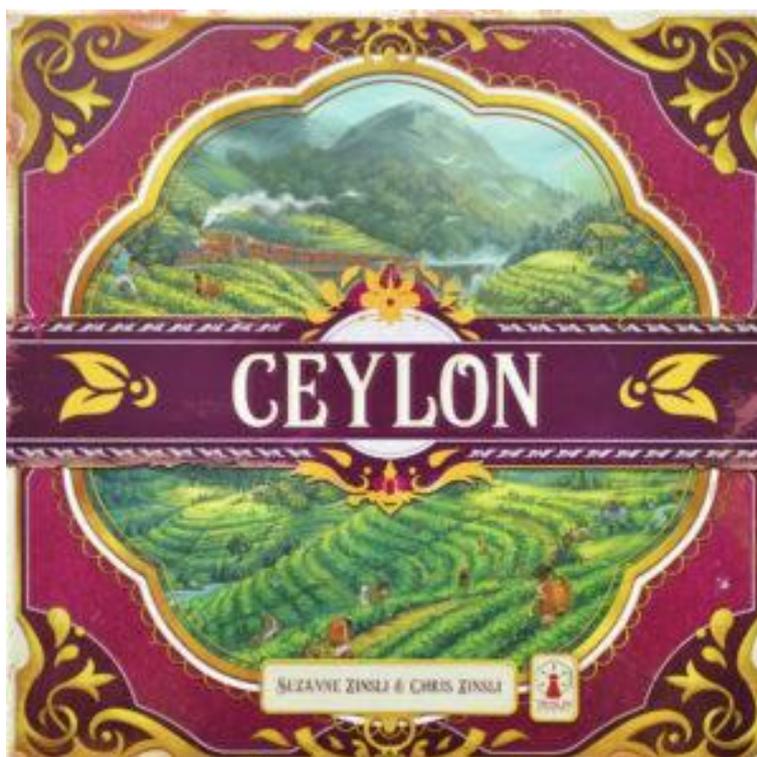
I segnalini dei giocatori. Notare quelli a forma di foglia del tè che si usano per segnalare il possesso di una piantagione.

A quel punto bisogna concentrarsi bene sul piazzamento delle prossime coltivazioni sul tabellone, cercando di averne almeno una sul livello “2” (per poter raccogliere i cubi bianchi) possibilmente adiacente ad una di livello “1” e ad un paio di livello “0”: dopo aver così liberato il quarto spazio ed effettuato un buon raccolto (ricordate: massimo 5 cubi per giocatore) si può andare alla caccia di un contratto con un alto valore in PV.

Se a quel punto pensate di essere in vantaggio sugli avversari (soprattutto se state per mettere il vostro ultimo dischetto sul quarto consigliere) correte a piantare le vostre ultime foglie e chiudete la partita.

Commento finale

Ceylon è un gioco divertente che si può praticare un po’ con tutti (in famiglia o fra amici) per passare un’oretta allegramente, cercando di ostacolarsi a vicenda sul terreno (piantare in uno spazio che sembrava ormai sotto il controllo di un avversario è un piacere sottile!) ma anche i giocatori più esperti troveranno pane per i loro denti, soprattutto a livello di programmazione e nel gioco delle carte.



La scatola del gioco.

Spesso infatti giocare una carta in modo tale da non lasciare una delle due azioni agli avversari è una delle mosse più “s sofisticate” del gioco, anche se il tempo necessario a valutare quale carta giocare va un po’ a scapito della durata della partita: in uno dei nostri test con quattro “vecchi marpioni” al tavolo abbiamo superato i 90 minuti di gioco, ma alla fine la soddisfazione del vincitore era davvero palpabile.

Infine dobbiamo riconoscere che la grafica utilizzata è davvero “centrata”, aiuta ad entrare nell’atmosfera del gioco e contribuisce in maniera importante ad avere voglia di sedersi al tavolo e provarlo. È pur sempre vero il vecchio detto “l’abito non fa il monaco”, ma se il gioco è interessante e divertente una buona realizzazione artistica lo rende ancora migliore.

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