

CATALYST

Come ricostruire la città usando poteri magici



Introduzione

Catalyst è nato dalla collaborazione fra lo svedese **Per** Abrahamson e l'editore italiano **dV Giochi**, grazie anche a **Martino** Chiacchiera, **Roberto** Corbelli, **David** Frojmark e **Sergio** Rossini: se mettete insieme le lettere iniziali dei loro nomi, evidenziate in grassetto, salterà fuori lo strano nome dell'autore del gioco: *Permar Rodaser*.

Il gioco è indirizzato a **2-4 giocatori** di età superiore o uguale a **10 anni** (ma noi l'abbiamo provato senza problemi anche con ragazzini di 8-9 anni, seppure con un paio di partite di prova guidate da un giocatore già esperto) ed ha una durata che può variare dai **20 minuti** (con giocatori esperti e senza qualcuno che al suo turno "ponderi" troppo ogni possibilità) a **45 minuti** con i ragazzini più giovani (ai quali a volte è stato permesso di cambiare mossa dopo aver spiegato loro il perché dell'errore).

L'ambientazione è una fantomatica "Era della Rinascita" in un mondo non definito ma che ha dato vita a dei misteriosi personaggi, dotati di poteri paranormali: sono i "**Catalizzatori**", grazie ai quali sarà possibile far crescere e potenziare la propria città.



I component.

Unboxing

La piccola confezione di **Catalyst** (200x200x50 mm) è un ottimo esempio di come dovrebbero “lavorare” tutti gli editori per ridurre al minimo gli sprechi di carta e plastica: essa contiene un termo-formato di plastica nera all'interno del quale trovano posto tutti i componenti, ognuno nella sua vaschetta: 60 carte “Catalizzatori” di grande formato (70x110 mm), 16 carte “Edificio”, 5 “obiettivi”, 32 monete d’oro (da de-fustellare) 30 tessere “Potenza militare” ed una manciata di altri gettoni e tessere varie. La parte superiore del termo-formato è sagomata in modo da ospitare il tabellone, composto da 3 separate plance da assemblare.

Nulla da dire sui materiali, tutti di buona fattura, con disegni interessanti e con due copie del Regolamento, una in italiano ed una in inglese.

Preparazione (Set-Up)

La predisposizione del tavolo di **Catalyst** viene fatta in pochi minuti; dopo aver montato il tabellone lo si piazza al centro del tavolo e, in base al numero dei partecipanti, si prepara il mazzo “Catalyst”, si estraggono 10 carte (da tenere accanto al tabellone con la tessera “Ultimo Round” sopra) si mischia il resto e si posa nell'apposita casella, pescando le prime 5 carte da mettere in fila sul tabellone.



Il tavolo ad inizio partita. Notare le quattro pile di carte edificio (sopra la plancia) e la carta obiettivo (in alto a destra).

Si prendono poi le carte “Edificio” dividendole per tipo (ed in ordine numerico da 1 a 4) e mettendo i quattro mazzetti al di sopra del tabellone. Anche in questo caso il numero delle carte può variare in base ai partecipanti.

Si mescolano ora le quattro carte “Obiettivo” e se ne estrae una che sarà valida per tutti e per l’intera partita. I giocatori infine ricevono da 4 a 6 monete d’oro a seconda della loro posizione nel turno.

Tutto è pronto per dare il via.

Il Gioco

Le carte “Catalyst” sono il cuore del gioco: ce ne sono 60 nel mazzo, 15 per ognuno dei quattro colori (e tutti hanno personaggi diversi), con “valore” pari a 1-2-3-5.



Le carte Catalyst gialle.

Ogni carta è caratterizzata da tre indicazioni:

- Un costo, indicato da un grande numero in alto a destra, il cui valore potrebbe variare in base alla posizione della carta sul tabellone: quella nella posizione più a sinistra infatti costa 1 moneta extra (+1), la seconda e la terza non hanno variazioni di prezzo (0), mentre le ultime due beneficiano dello sconto di 1 moneta (-1);
- Rappresentazione grafica: ogni colore ha quattro personaggi diversi ed ogni mazzetto naturalmente è diverso dagli altri, per un totale di 16 personaggi diversi;
- Un bonus, stampato nella parte bassa della carta. Quando si utilizzerà la carta essa potrà assegnare al giocatore uno o più dei seguenti vantaggi: prendere monete, costruire un edificio, acquistare un'altra carta Catalyst, prendere un gettone "Attivazione a Catena", prendere una tessera "Potenza militare".



Alcune carte Catalyst di colore diverso.

Ogni colore è inoltre "specializzato" in una delle cinque azioni che abbiamo visto poco fa: ci siamo divertiti a sommare tutti i simboli stampati sulle carte di ogni mazzo ed il risultato è il seguente:

- I GIALLI simboleggiano la ricchezza ed infatti danno il maggior numero di monete (17 simboli contro 2 Catalyst, 2 militari e 5 attivazioni);
- I VERDI rappresentano la flessibilità, con 10 attivazioni, 2 Catalyst, 5 monete e 3 militari;
- I ROSSI simboleggiano invece la potenza militare, con 13 militari, 2 Catalyst, 6 monete e 4 attivazioni;

4. I BLU infine sono i reclutatori per l'eccellenza, con 11 Catalyst, 7 monete, 2 militari e 4 attivazioni.

Tutti i mazzi contengono inoltre 5 simboli "Edificio". Ovviamente è bene conoscere la composizione del mazzo prima di iniziare, in modo da sapere come "destreggiarsi" durante la partita in base alle carte edificio acquisite ed alle necessità del momento.

I giocatori iniziano la partita a **Catalyst** con qualche moneta e nient'altro, e devono quindi cercare di formare il loro "villaggio" utilizzando ad ogni turno una delle azioni seguenti:

1. Incassare dei tributi: il giocatore rinuncia ad acquisire nuove carte ed incassa un numero di monete pari al valore più alto delle carte Catalyst presenti sul tabellone: così, giusto per fare un esempio, se ci sono cinque carte di valore 2-1-2-3-1 il giocatore incassa 3 monete;
2. Assoldare un Catalyst: bisogna pagare il valore della carta scelta eventualmente modificato dal tabellone (ricordate? +1/0/0/-1/-1): naturalmente bisogna avere le monete necessarie nella propria riserva;
3. Attivare un Catalyst: in questo caso rientrano in ballo i famosi simboli stampati sulla parte bassa delle carte, scegliendo eventualmente una delle due icone quando la carta ne presenta due in alternativa. Alla fine del turno il Catalyst attivato viene spostato in un mazzo delle "prese" e servirà a calcolare i Punti Vittoria (PV) di fine partita. Se sotto alla carta attivata c'era anche un edificio si esegue anche l'azione di quest'ultimo.



Alcune carte "Edificio": anche qui ci sono quattro colori diversi, ognuno "specializzato" in bonus

specifici. In alto l'intera serie delle carte blu, in basso quelle degli altri colori (sono quelle del set-up, di valore "1").

Vediamo allora come sono strutturati questi edifici, i quali seguono lo stesso schema dei Catalyst:

- a. Un costo, indicato da un grande numero in alto a destra, il quale aumenta man mano che le carte vengono acquisite: la prima carta di ogni mazzo costa infatti 1 sola moneta, la seconda 2, poi 3 e 4. Quindi chi prima arriva... ;
- b. Rappresentazione grafica: ogni colore mostra lo stesso edificio in tutte e quattro le carte;
- c. Un bonus, stampato nella parte bassa della carta. Anche in questo caso le quattro carte di ogni colore hanno lo stesso bonus: ingaggio di un "Catalyst" per le blu, una "attivazione" per le verdi, un "militare" per le rosse e "due monete" per le gialle. Gli edifici quindi rispecchiano le "specialità" dei personaggi dello stesso colore.

A differenza dei Catalyst gli edifici sono perenni e non devono essere scartati nel mazzo delle prese dopo il loro uso: una volta acquisiti devono essere immediatamente associati ad uno dei personaggi ancora liberi posseduti dal giocatore. Se non ne ha nessuno il primo che verrà ingaggiato in seguito sarà subito associato ad un edificio rimasto libero.



Le monete d'oro utilizzate nel gioco.

Vista la scarsità del denaro durante l'intera partita ai giocatori spetta la responsabilità di scegliere quando raccogliere tributi (mai mancare il colpo quando sul tabellone c'è una carta da "5") e quando acquistare le varie carte.

È evidente che riuscire a fare sempre delle buone "combinazioni" fra carte Catalyst ed edifici porterebbe rapidamente verso la vittoria, ma gli avversari non sono lì per aiutarvi a vincere, per cui sarà praticamente impossibile giocare sempre al meglio. Ecco allora qualche consiglio che speriamo possa esservi utile.



Le carte obiettivo: ad inizio partita ne viene scelta una che resta valida per tutta la partita.

- A. Mai rimanere con soltanto 1-2 monete in mano per più di un turno: potrebbe arrivare la carta che non dovete assolutamente perdere e voi potreste non avere abbastanza soldi da acquistarla. Il massimo consentito dal gioco è di 8 monete nella riserva, e spesso servono davvero tutte, specialmente per acquistare i personaggi più costosi (5 monete) o per gli ultimi edifici (4 monete);
- B. Non dimenticate di fare spesso riferimento alla carta obiettivo della partita in corso: spesso nelle primissime partite si tende ad ignorarla fin verso la fine, quando poi è difficile riuscire a recuperare le combinazioni che danno più punti. Come si vede nella fotografia ogni carta ha condizioni diverse, tutte riferite agli edifici posseduti, ma potremmo raggrupparle in due categorie: quelle che danno PV in base alle carte acquisite nel vostro mazzo “prese” e quelle che danno un certo numero di PV fissi o in base alle monete o alle tessere speciali rimaste nella vostra riserva al termine della partita. Se guardiamo alla prima carta a sinistra nella foto, per fare un esempio, vediamo che essa garantisce 1 PV per ogni carta Catalyst, moltiplicando il totale per il numero di edifici blu posseduti (riga in alto); 1 PV per ogni personaggio di valore “2”, sempre moltiplicato per il numero di edifici verdi (seconda riga); ogni edificio giallo assegna semplicemente 4 PV (terza riga); ogni carta rossa assegna 1 PV , moltiplicato per il numero di edifici rossi posseduti (riga in basso);
- C. Acquistare gli edifici è ovviamente un “obbligo” se si vuole vincere la partita, non soltanto per i PV che assegnerà in base all’obiettivo, ma anche e soprattutto perché ad ogni attivazione regalerà “qualcosa” al suo possessore. Il... corollario a questa affermazione è che i giocatori, ad inizio partita, cercheranno TUTTI di acquistare gli edifici al prezzo più basso, prendendo un Catalyst che abbia bonus l’acquisto di un edificio ed usandolo subito nel turno successivo. Il giocatore ultimo di mano, che ha più monete degli avversari all’inizio della partita, dovrebbe sfruttarle a questo scopo fin da subito, mentre gli altri potrebbero essere costretti a “passare” un turno per fare cassa;
- D. Ogni coppia di tessere “Militari” a fine partita assegna 1 PV, ma il giocatore che ne ha di più guadagna anche 6 PV extra (3 PV al secondo ed 1 PV al terzo). Quindi se si presenta l’occasione non è una cattiva idea avere un edificio rosso fin dall’inizio perché ad ogni attivazione farà metterà un segnalino da parte;
- E. I gettoni “Attivazione a Catena” sono fondamentali per avere ottime chances di vittoria. Il loro uso è molto semplice: dopo aver fatto la sua azione standard il giocatore può spendere uno (o più) gettoni per eseguire azioni supplementari. Non potrà però attivare nuovamente dei personaggi già utilizzati (le regole suggeriscono di “tapparli” girando le carte in orizzontale). Attenzione però: questi gettoni devono essere spesi nel turno stesso in cui sono stati acquisiti: eventuali gettoni rimasti si scartano.



Tessere e gettoni: in alto a sinistra quelle “militari”, a destra i gettoni “Attivazione a Catena”. In basso a destra la tessera “Ultimo Round” ed a sinistra quella che indica il Primo Giocatore.

Alla fine del suo turno (e dopo aver sfruttato eventuali gettoni “Attivazione”) il giocatore deve sistemare le carte “in offerta” sul tabellone (se ha acquisito uno o più personaggi) facendole scorrere verso destra, per chiudere i “buchi” ed aggiungendone altre dal mazzo perché ce ne siano sempre cinque in esposizione.

Quando anche l’ultima carta del mazzo viene messa sul tabellone scatta la procedura di fine partita: si prende il mazzetto di 10 carte che era stato messo sotto alla tessera “Ultimo Round” (al set-up) e si completa il turno in corso: poi si esegue un ultimo turno completo e si passa subito dopo al conteggio dei PV.

I giocatori segnano i PV dei personaggi messi nel loro mazzo delle “prese” durante l’intera partita ed aggiungono i PV derivanti dalla carta “Obiettivo”, da calcolare in base agli edifici acquisiti. Si verificano le tessere “Militari”, assegnando i relativi PV, e si trasformano le monete in PV (1 PV ogni 3 monete). Chi ottiene il totale più alto vince la partita.

Alcune considerazioni finali

Siamo ormai giunti al termine della nostra chiacchierata e, come avevamo anticipato all’inizio, immaginiamo che chi ha avuto modo di leggere la recensione abbia capito come **Catalyst** sia effettivamente un gioco per tutti. La meccanica è davvero semplice: compro una carta; la aggiungo al mio gioco; sfrutto le carte acquisite per acquistare edifici; ottengo dei benefici con le combinazioni di edifici e Catalyst.



La scatola del gioco.

Sulla scatola lo consigliano a partire da 10 anni, ma lo abbiamo provato con ragazzini più piccoli (7-9 anni) e dopo una partita di prova (guidata da un esperto) non hanno avuto più problemi: certamente non sono stati troppo attenti agli obiettivi, ma si sono comunque divertiti.

Per i giocatori un po' più esperti diventa soprattutto una questione di "strategia" e "combinazioni": cercare di associare i personaggi agli edifici giusti non è facile ma possibile, se si hanno le idee ben chiare ed una riserva minima di monete da poter spendere.

Il tempo medio per una partita è di una mezz'oretta (se si conosce già il gioco) o poco più, per cui il gioco è buono anche come "aperitivo" prima del partitone serale.

Si ringrazia [DV Giochi](#) per aver messo a disposizione una copia di valutazione del gioco.