

AGE OF STEAM E ... FRATELLI

Giochi sulle ferrovie per il trasporto merci



Introduzione

Age of Steam è stato ideato dall'autore inglese **Martin Wallace** e pubblicato nel **2002** dalla casa editrice di sua proprietà (Warfrog Games): per **1-6 giocatori**, a partire dai 13 anni, e con una durata media di **120-150 minuti** si colloca nella fascia dei giochi di difficoltà medio-alta, ma ha ottenuto un grande successo che ha portato a molte espansioni, riedizioni o adattamenti con diversi titoli, come vedremo alla fine di questa recensione.

Le ferrovie hanno sempre avuto un indubbio fascino sugli uomini (basti pensare a quanti giocattoli ne sono protagonisti) ed hanno ispirato anche un grande e costoso hobby, quello delle “ferrovie in miniatura” (volgarmente chiamati “trenini elettrici”). Nel campo dei giochi da tavolo esistono decine di titoli ma potremmo sintetizzare dicendo che si sono sviluppate TRE grandi direttrici: quella dei giochi per famiglia (come la serie “[Ticket to Ride](#)”), quella per esperti ed amanti della finanza (la serie “[18xx](#)”) e quella per giocatori meno specializzati ma abbastanza esperti, appunto, “Age of Steam” e... derivati, che tratteremo in questa recensione.



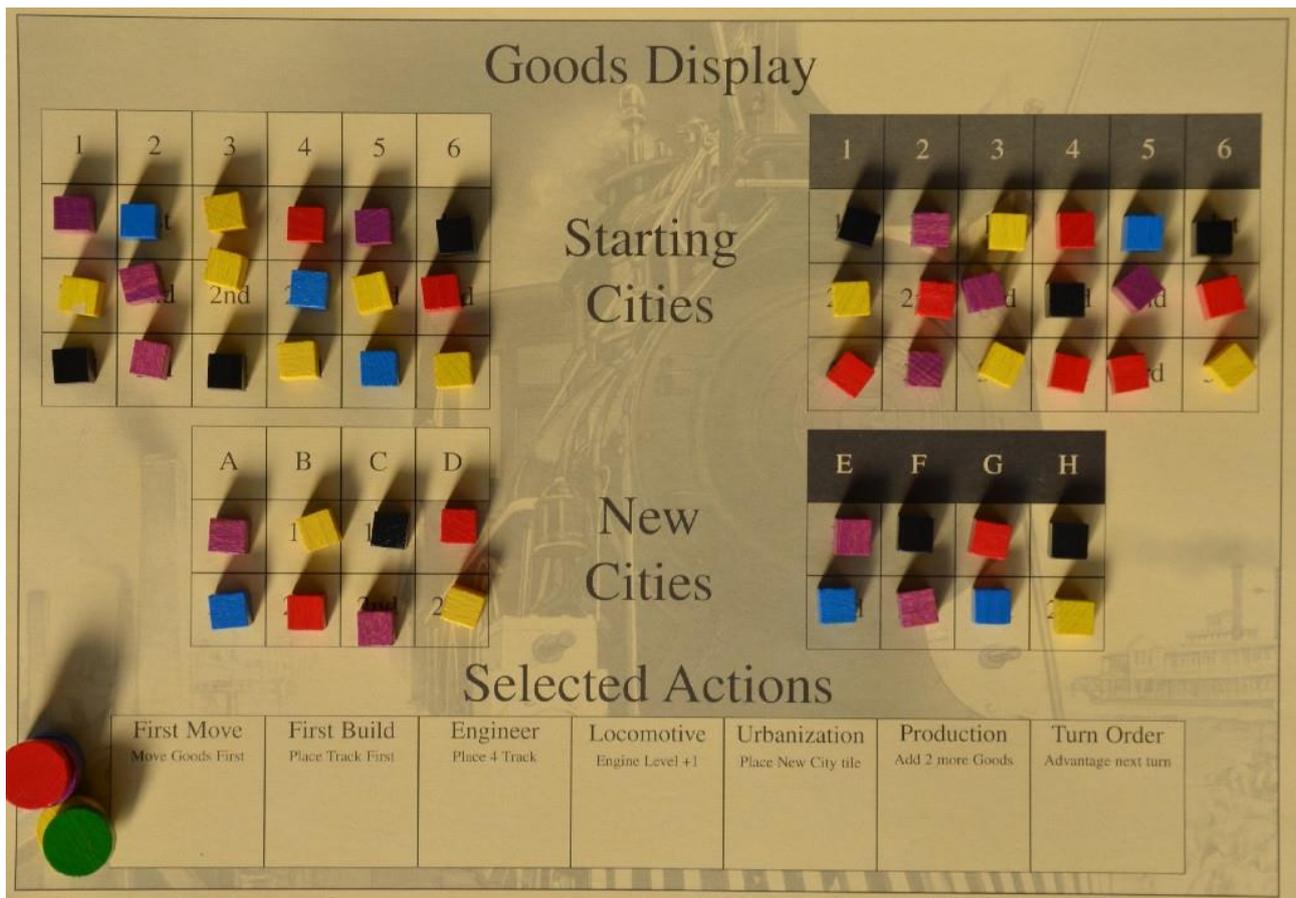
Componenti (nella versione del gioco come uscito nel 2002).

Unboxing

Il tabellone ci mostra l'area del Centro-Nord degli Stati Uniti, da Saint Louis, nella parte più meridionale, a Chicago-Detroit, nella zona dei Grandi Laghi (Michigan, Erie, Ontario, ecc.). Oltre 140 tessere esagonali servono a “posare” i binari (di vario tipo) sul terreno, con un’ottantina di cubi colorati a rappresentare le merci da trasportare, mentre i giocatori (da 1 a 6) ricevono 26 dischetti di legno colorato che serviranno a monitorare i tracciati ferroviari da loro gestiti. Chiudono la dotazione una manciata di monete, sei dadi “D6”, un pedone segna turno/fase ed un paio di plance (il cui uso sarà spiegato più avanti).

I componenti sono tutti di buona fattura (anche se non sempre all’altezza della grafica odierna, con particolare riferimento alle monete...) e robusti quanto basta a garantire diverse decine di ore di gioco.

Scopo del gioco è collegare con tratti di ferrovia le località presenti sulla mappa (12 grandi città e 14 cittadine più piccole, che da ora in poi chiameremo “paesi”) e trasportare le merci alle destinazioni giuste per fare soldi da investire successivamente sulla propria compagnia, con lo scopo di svilupparla ulteriormente. Attenzione: non si tratta di un gioco “finanziario” alla “18xx” (per intenderci), ma di pura e semplice “costruzione e trasporto”.

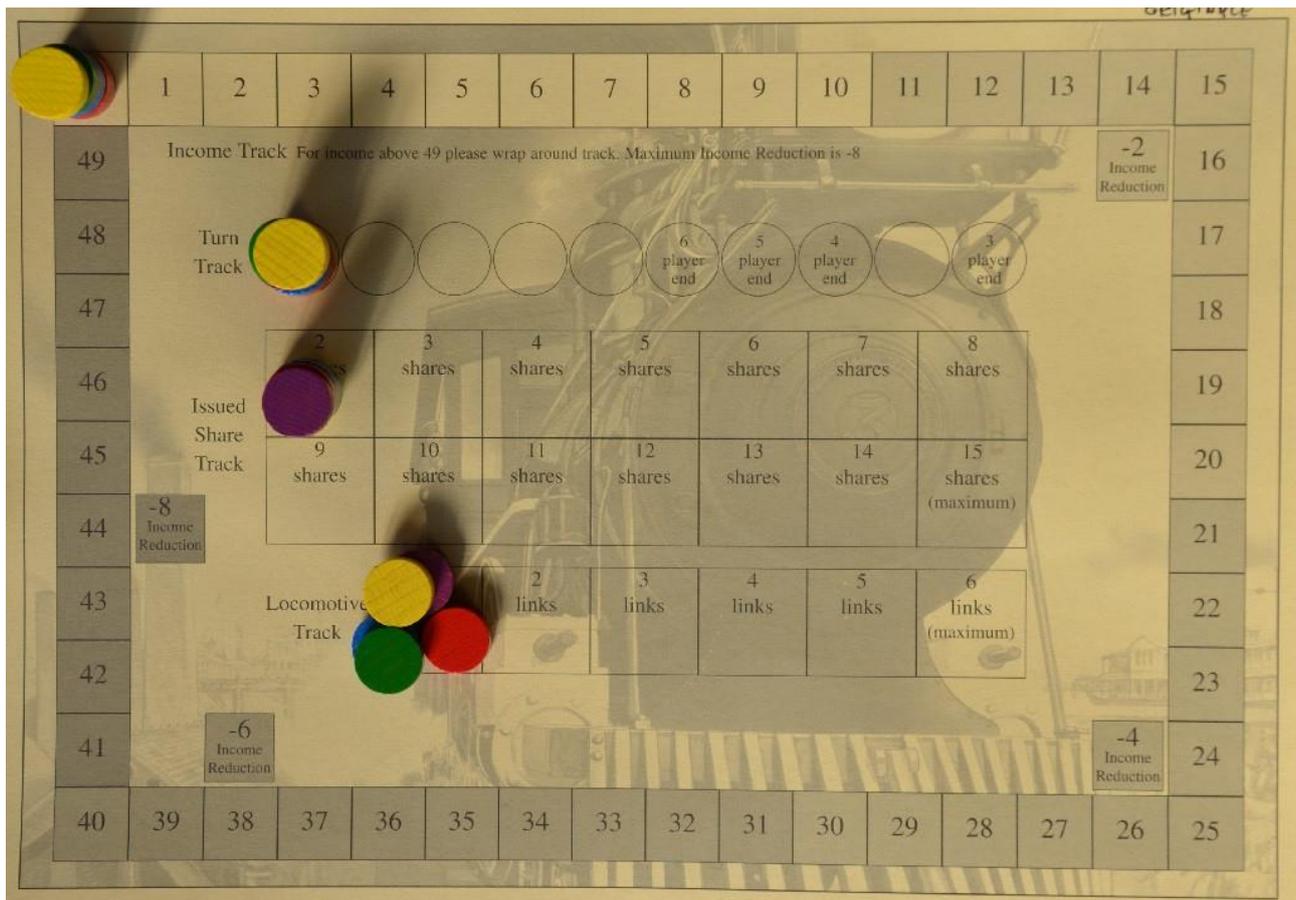


L'espositore per le merci, pronto per l'uso.

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver posato il tabellone di Age of Steam al centro del tavolo è necessario predisporre per prima cosa le merci da trasportare: si pescano dunque casualmente tre cubetti da posare sulle città di Pittsburgh e Weeling, mentre tutte le altre grandi città riceveranno 2 cubetti ciascuna. Successivamente si posano altri cubetti (sempre pescati a caso) sulla plancia "Goods Display" (espositore merci) che vedete nella foto qui sopra.

È bene notare a questo punto che quattro delle città sulla mappa sono colorate di rosso, quattro di blu, due di giallo (ad Est) e due di viola (ad Ovest). Questi colori sono importanti perché indicano che tipo di merce (cubetti) dovranno esser trasportati in quelle città per poter garantire buoni guadagni alla propria Compagnia (quindi i cubetti gialli, per esempio, dovranno essere consegnati sulle città gialle, e così via).



La plancia con tutti i tracciati.

I giocatori ricevono 25 dischetti del colore da loro scelto: uno di essi sarà posizionato sulla “pista dei guadagni” (Income track) della seconda plancia (che vedete nella foto qui sopra), un secondo sarà posizionato davanti alla pista “ordine di turno” (Turn Track), mentre un terzo deve essere messo sulla casella “2” del tracciato dei Certificati azionari” (Issued share track). Infine tutti mettono un dischetto sulla prima casella della pista “locomotive” ad indicare che inizialmente possono effettuare un solo collegamento da città a città (1 Link). L’ordine con cui vengono sovrapposti i dischetti dipende dal lancio di tre dadi “D6”: chi fa il totale più alto sarà messo in basso e gli altri si sovrapporranno.

Ognuno posa inoltre un quinto dischetto vicino alla plancia “espositore merci” per utilizzarlo in seguito come “marcatore” per le azioni. Infine tutti ritirano 10 monete dalla banca per costituire il loro capitale di partenza, così la partita può finalmente iniziare.



Il tabellone.

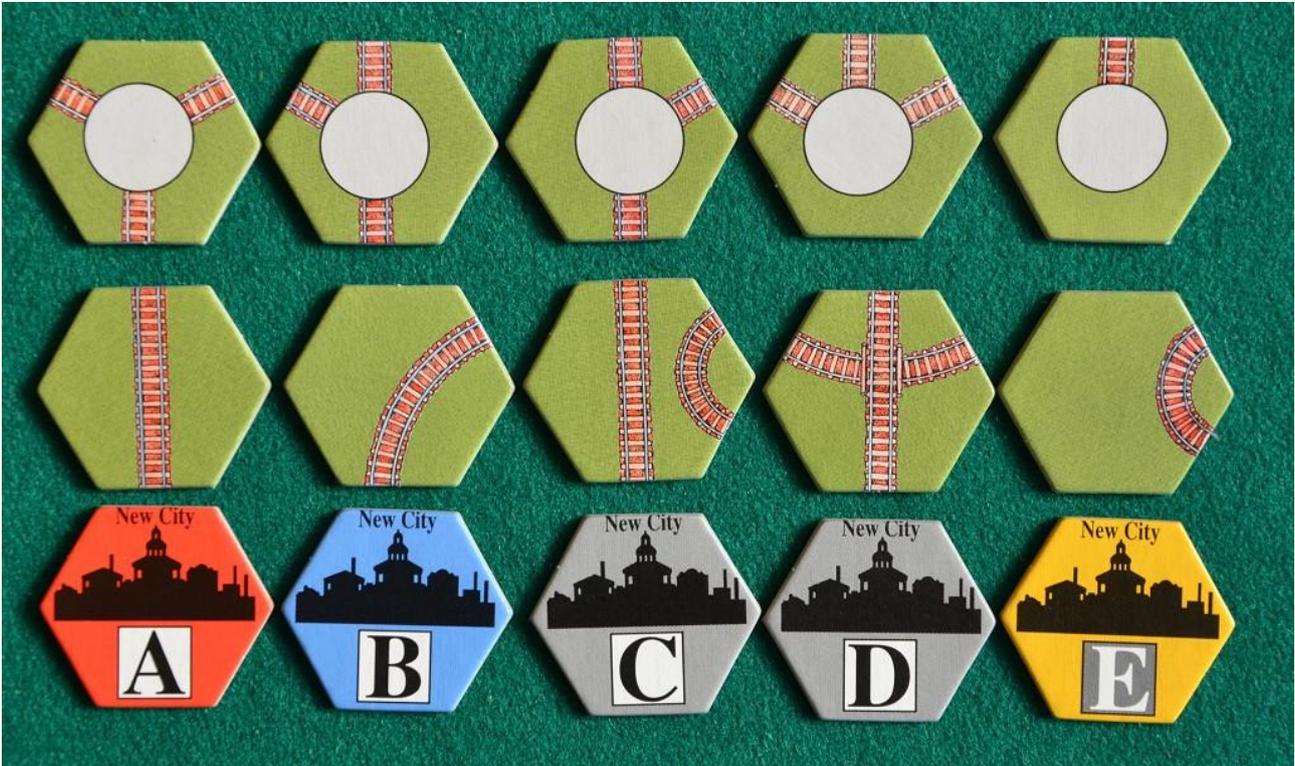
Il Gioco

Prima di costruire le linee ferroviarie ci sembra giusto dare un'occhiata più da vicino al territorio su cui dobbiamo "lavorare": la mappa di Age of Steam (la vedete qui sopra) ci mostra un'area della Regione centro-nord degli Stati Uniti, coperta da una griglia di 11x18 esagoni. La prima tessera di ogni giocatore deve essere posata adiacente ad una delle 12 grandi città, con il binario che punta al centro di quello stesso esagono, il quale diventa in effetti la stazione principale della Compagnia. I "paesi" (dei cerchi bianchi stampati sulla mappa) servono principalmente a chiudere i tratti ferroviari e si usano quindi come tappe intermedie durante il trasporto delle merci.

Ciò premesso torniamo alla nostra partita ed esaminiamo la sequenza di gioco, composta da 10 diverse fasi:

1. Emissione delle quote azionarie: esse servono in pratica per ricevere denaro, dato che ogni quota emessa fa incassare 5 dollari e se ne può mettere sul mercato più di una a turno (se veramente abbiamo assolutamente bisogno di una certa cifra) spostando di conseguenza il dischetto sulla pista "Issued Share Track" di un pari numero di caselle. Attenzione però, perché ogni quota venduta costringerà il giocatore a pagare 1 \$ di "dividendi" alla fine del turno (vedere Fase 7) quindi, soprattutto all'inizio, il rischio di bancarotta può diventare serio se non si fanno bene i conti;
2. Determinazione dell'ordine di gioco del turno: si tratta di una vera e propria asta per avere il diritto di giocare per primo, secondo, ecc. Finita l'asta piazzare i dischetti nell'ordine ottenuto;

3. Fase delle azioni: sulla plancia sono indicate SETTE azioni e, in ordine di turno, i giocatori posano il loro dischetto su una di esse per metterle in pratica (le esamineremo meglio fra poco);
4. Costruzione delle linee ferroviarie: i giocatori costruiscono fino a tre tessere binario (quattro per chi ha scelto l'azione "Ingegnere");



Le diverse tessere binario: la maggioranza sono "dritti" o "curvi a 120°", ma talvolta sono necessari incroci o deviazioni.

5. Trasporto merci – È l'azione più importante del gioco e permette di spostare dei cubetti/merce da una città di origine ad una destinazione che ha lo stesso colore, passando su tratti ferroviari già costruiti e che uniscono le due città. La lunghezza del trasporto dipende dal valore della locomotiva (un solo tratto con le locomotive iniziali, due tratti con locomotive da "2", ecc.). Naturalmente, il segnalino sulla Income Track avanzerà più o meno velocemente in base al numero di tratte percorse dal treno per le sue consegne;
6. Incassi: i giocatori ricevono un numero di monete pari alla posizione del loro marcatore sulla "Income Track";
7. Pagamenti: e qui cominciano i problemi gestionali della nostra Compagnia. Il giocatore infatti dovrà pagare (con i soldi guadagnati nel turno o conservati da quello precedente) sia i dividendi (1 \$ per ogni certificato azionario venduto, come indicato dal dischetto sulla Issued Share Track), sia la manutenzione delle sue ferrovie (1 \$ per ogni Link, come indicato nella "Locomotive Track");
8. Riduzione Guadagni: In base alla posizione del dischetto sulla "Income Track" il giocatore potrebbe essere penalizzato con una riduzione del guadagno (che sia un blitz del fisco?);
9. Nuove merci in campo: si piazzano nuovi cubetti sulle grandi città, prelevandole dalla plancia "Goods Display" (finché ce ne sono) in corrispondenza dei rispettivi nomi; Nuovo turno: si fa avanzare il segnalino di una casella sulla "Turn Track": la partita termina alla fine del turno in cui il segnalino è arrivato nell'ultima casella (che dipende dal numero dei partecipanti).

10. Nuovo turno: si fa avanzare il segnalino di una casella sulla “Turn Track”: la partita termina alla fine del turno in cui il segnalino è arrivato nell’ultima casella (che dipende dal numero dei partecipanti).



La situazione sul campo dopo i primi turni: notare come quasi tutte le tratte collegano una città ad un’altra dello stesso colore di un cubetto sulla prima.

E’ ovvio che il cuore di Age of Steam sta nella oculata costruzione delle linee ferroviarie che permetterà, in seguito, di effettuare trasporti e consegne; ma per procedere speditamente è necessario avere un buon capitale iniziale, scegliere le azioni giuste (quindi non arrivare fra gli ultimi alle aste) ed evitare che ci sia troppa concorrenza su una certa zona per non essere “derubati” della merce che stavamo cercando di prendere e consegnare.

Vediamo un po’ più da vicino le azioni disponibili nella Fase 3:

- First Move: chi sceglie questa casella sarà il primo a trasportare merci nella “Fase 5” (utile se un concorrente potrebbe precederci);
- First Building: in questo caso il giocatore sarà il primo a costruire i binari della “Fase 4” (evitando, per esempio, di esser tagliato fuori da un concorrente)
- Ingegnere: chi sceglie questa opzione può costruire 4 binari in “Fase “4” anziché i normali tre;
- Locomotiva: permette di spostare in avanti di una casella il proprio marcatore sulla “Locomotive Track”, aumentando di fatto il numero dei possibili collegamenti fra città durante il trasporto delle merci;

- e. Urbanizzazione: consente di aggiungere una tessera speciale “Grande Città” al posto di un paese (riempiendola subito di cubetti presi dalla seconda metà della Goods Display) prima di iniziare a costruire le linee ferroviarie;
- f. Produzione: permette di pescare dal sacchetto due cubi merce da piazzare a propria scelta su una casella della griglia Goods Display (per aumentare il numero di merci disponibili nelle città che sono già collegate dalla propria compagnia);
- g. Passare: permette di passare per una volta, durante un’asta per la determinazione dell’ordine di gioco, senza perdere il diritto di fare una offerta al giro successivo.



Ecco come si presenta il tavolo ad inizio partita.

L’altro punto fondamentale in una partita a Age of Steam è la costruzione delle linee ferroviarie: come abbiamo anticipato si parte tutti da una mappa della zona (la vedete nella foto qui sopra) dove le grandi città sono state “riempite” con qualche cubetto.

Prima di iniziare a mettere giù traversine e binari è bene capire quale possa essere la zona più indicata per costruire la propria ferrovia in modo da garantire un flusso di guadagni abbastanza buono fin dai primi turni. E’ dunque importante guardare il colore dei cubi su ogni città ed il colore delle città più vicine: può anche capitare (e non è neppure così raro) che due città vicine abbiano i cubi giusti per scambiarsi (per esempio un cubo rosso su una città blu ed uno blu sulla città rossa più vicina): queste saranno le città più interessanti da collegare e quindi sarà bene battersi durante l’asta per avere il diritto di scegliere per primo l’azione che ci serve.

Ci sono alcune regole da rispettare, ovviamente, come quella che, per esempio, impedisce di indirizzare una ferrovia verso l’esterno del tabellone o contro un Grande Lago, inoltre bisogna esser in grado di sostenere i costi di costruzione: una tessera semplice costa 2 \$ (che diventano 3 se si attraversa un fiume e 4 in montagna) mentre quelle più complesse, che si sostituiscono ad altre già in tavola per creare delle deviazioni costano 3 \$ (4 su un fiume e 5 in montagna) e gli incroci

costano 4 \$ (5 su un fiume e 6 in montagna). Costruire una tessera sopra un paese costa 1 \$ (più 1 \$ per ogni linea già collegata a quel paese). E non dimentichiamo le spese di manutenzione a fine turno...

Come avevamo anticipato la partita ha un numero di turni che dipende da quanti sono i partecipanti e quando si raggiunge il valore indicato si passa al calcolo dei Punti Vittoria (PV): si ottengono 3 PV per ogni dollaro di guadagno (ovvero il numero di caselle percorso sulla "Income Track") più 1 PV per ogni sezione ferroviaria "completa" posseduta (quelle con uno dei nostri dischetti sopra) e si perdono 3 PV per ogni Quota azionaria emessa (come indicato nella sezione Issued Share Track). Chi ha più punti vince... e ottiene un cappello da capostazione offerto dagli altri partecipanti.



Incroccio delle linee ferroviarie gialla e verde vicino a Chicago.

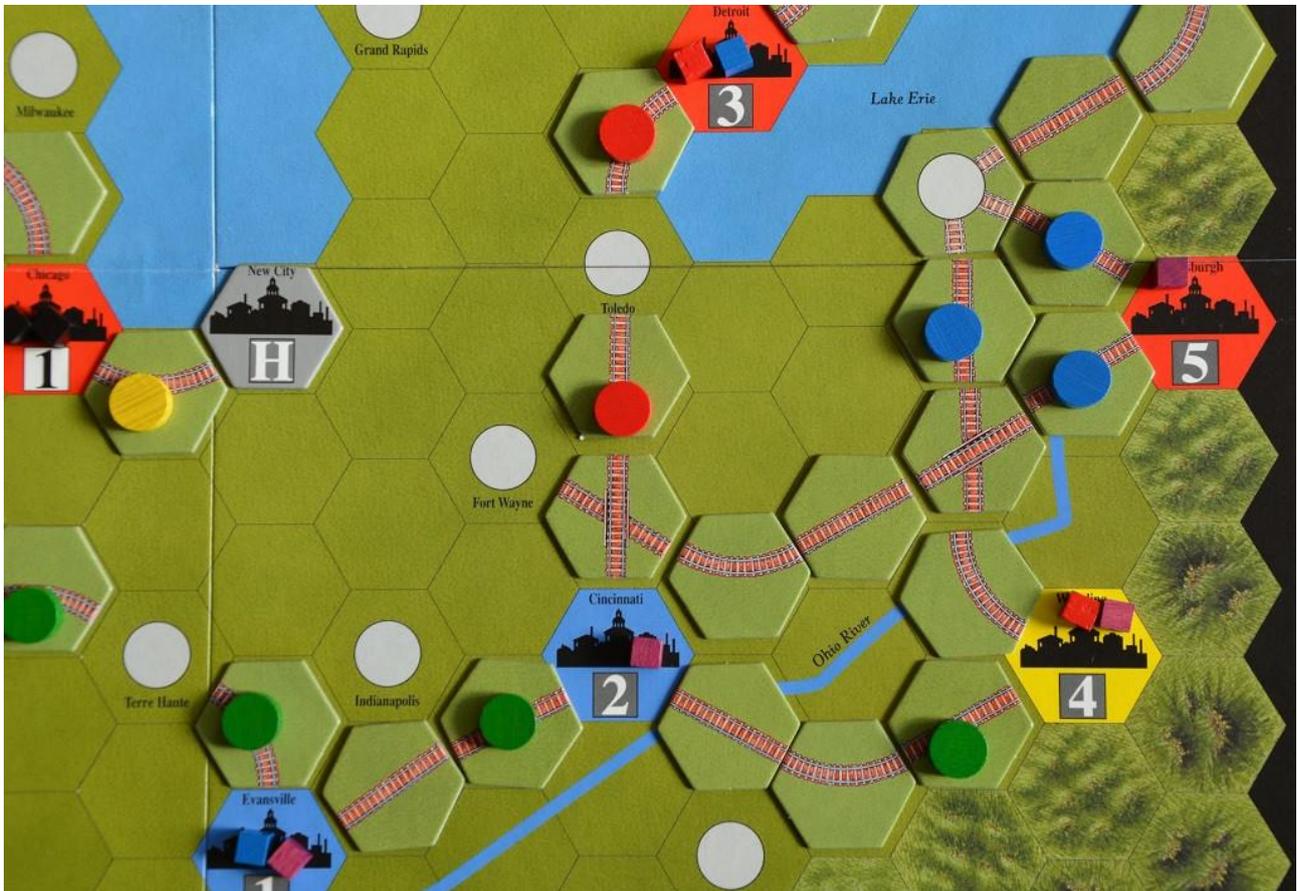
Qualche considerazione e Suggerimento

La prima e più importante considerazione è quella riguardante... i soldi. Sono sempre scarsi, anzi MOLTO scarsi, al punto che i giocatori, prima o poi, sono quasi sempre costretti ad emettere qualche certificato azionario per avere un po' di contante da investire. Passare da 2 a 4 nella tabella "Issued Share Track" non è un dramma, soprattutto se i 10 \$ extra ricevuti possono effettivamente permettere un balzo qualitativo della vostra Compagnia. Superare quella soglia invece diventa pericoloso, non solo perché i "dividendi" da pagare a fine turno diventano troppo pesanti e riducono il capitale da investire, ma anche perché a fine partita la penalità in PV si fa piuttosto seria.

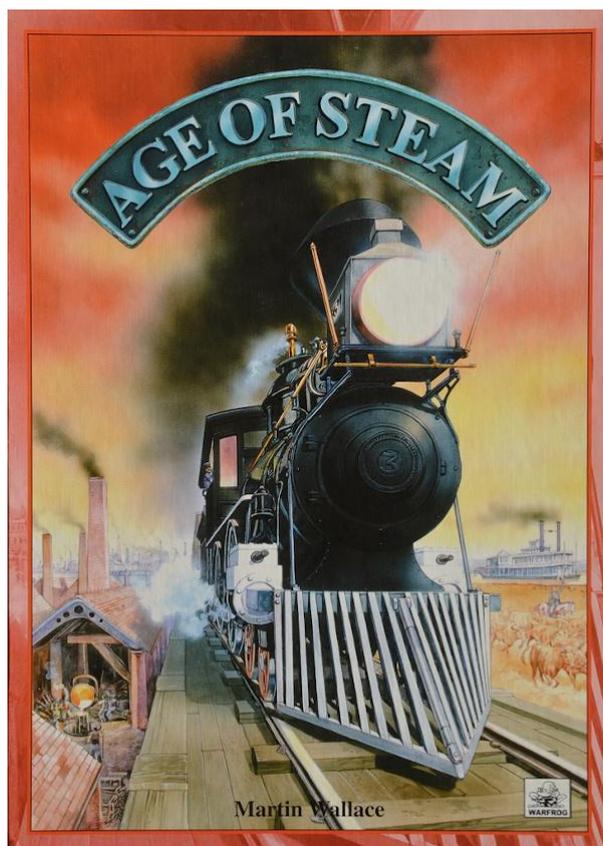
Dal punto di vista "pratico" l'unico consiglio che ci sentiamo di dare è quello di non costruire una linea fra due città già collegate da un concorrente, prima di tutto perché, essendo arrivato lui per primo, porterà via i cubetti più interessanti e lascerà poco o nulla agli altri, almeno finché la città non verrà rimpinguata. Inoltre si finirà quasi sempre per intralciarsi a vicenda con i binari, perdendo tempo e risorse, mentre gli altri concorrenti ringrazieranno vivamente e svilupperanno più rapidamente le loro ferrovie.

La cosa migliore, specialmente quando si è fra gli ultimi a scegliere la città di partenza, è quella di verificare quali sono i percorsi che potranno farvi trasportare 3-5 cubetti prima che in quella zona

arrivi anche la concorrenza. Tenete conto che molto spesso gli altri giocatori, per essere tra i primi, avranno investito molti soldi nell'asta, quindi dovranno quasi sicuramente indebitarsi fin da subito: lasciateli fare e, dopo che avranno scelto la loro città di partenza, cercatevi un luogo non troppo decentrato che vi permetta di collegare il vostro percorso iniziale ad altre città con cubi del colore giusto. Partirete forse un po' più lentamente ma recupererete più avanti e senza dubbio sprecherete meno soldi.



Cincinnati, per esempio, è una buona scelta iniziale: vicina alle città della zona Est ma anche a Detroit e Chicago, potrebbe permettere a chi l'ha scelta una forte ascesa nella fase intermedia del gioco.



La scatola del gioco (ed. 2002)

Migliorare le proprie locomotive appena possibile è un'altra delle priorità del gioco, altrimenti costruire lunghi percorsi non servirà a nulla: purtroppo esiste solo un'azione che lo permette e sarà sempre molto... affollata. Dopo aver provato a fare quadrare i vostri conti cercate di investire un po' di soldi nell'asta per passare almeno al "livello 3" delle vostre locomotive prima della fase centrale della partita.

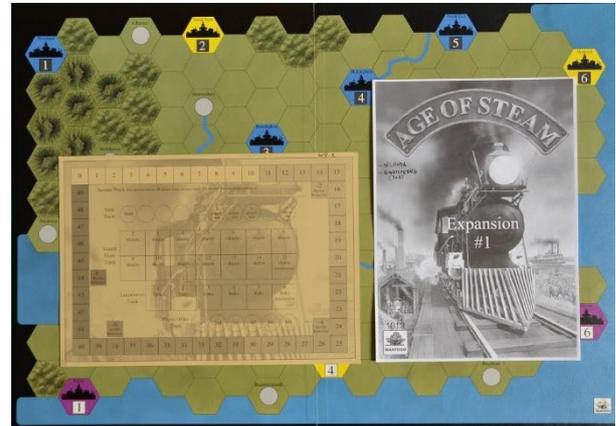
Age of Steam è un ottimo gioco gestionale e... creativo: studiare il percorso ottimale della propria ferrovia spesso necessita di una buona inventiva, ma il "ragioniere" che è in voi deve sempre verificare la fattibilità di ogni spesa e dare il via libera solo ad operazioni che daranno un risultato positivo per le vostre finanze.

Questo sistema è stato talmente apprezzato dai giocatori che, come dicevamo all'inizio, ha dato origine ad una vera e propria "famiglia" di giochi simili che sfruttano la stessa meccanica di base ma che offrono interessanti varianti o migliorie dal punto di vista grafico.

Proviamo dunque a dare un'occhiata a qualche altro "membro" della suddetta famiglia, cominciando naturalmente dalle quattro "espansioni" originali di Age of Steam.

AGE OF STEAM – LE ESPANSIONI

Age of Steam: Expansion 1



I componenti della prima espansione.

Questa espansione contiene un tabellone “double face”.

Sul “Lato A” è stampata la mappa della parte più meridionale dell’Inghilterra, mentre sul retro è riprodotta l’intera Irlanda.

Insieme alla mappa è stata fornita anche una scheda “aggiornata” con tutti i tracciati, dove compare anche la “Player Order Track” per facilitare visivamente l’ordine di turno dei giocatori.

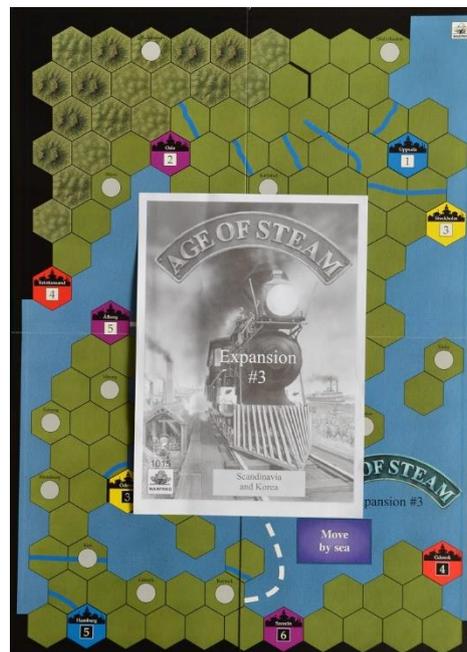
Age of Steam: Expansion 2



I componenti della seconda espansione.

Anche in questa espansione ci viene di nuovo offerto un tabellone “double face”. Il “lato A” è dedicato alla zona West degli Stati Uniti (dalla costa del Pacifico, fra Seattle e Los Angeles, a New Orleans e Minneapolis) mentre sul “Lato B” troviamo la Germania. Ci viene anche proposta una seconda scheda con tutti i tracciati aggiornati.

Age of Steam: Expansion 3



I componenti della terza espansione.

Questa espansione, sempre con un tabellone “double face”, è probabilmente la più “bizzarra” di tutte. Sul “Lato A” troviamo infatti una mappa della Corea del Sud davvero... poco somigliante, anche se dal punto di vista ludico è perfettamente giocabile. Il “Lato B” ci mostra invece la parte più trafficata dei Paesi Scandinavi: Danimarca (con sconfinamento fino ad Amburgo), Svezia ed una porzione di Norvegia e Finlandia.

Evidentemente queste due aree offrivano un buon numero di potenziali clienti e Martin non si è lasciato scappare l’occasione.

Age of Steam: Expansion 4

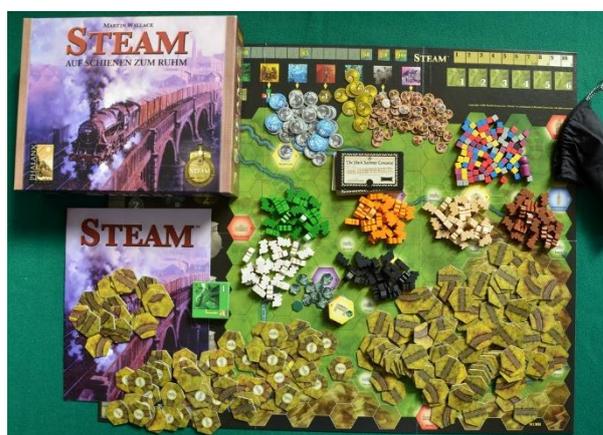


I componenti della quarta espansione

Questa espansione è ovviamente la più interessante di tutti, almeno per noi, perché il suo tabellone “double face” ci mostra, sul “Lato A”, l’intera Italia, con tutti i problemi pratici che la forma allungata e sottile dello “stivale” (e la catena montuosa che la divide a metà) ha sempre dato a tutti gli autori che l’hanno voluta riprodurre.

Sul “Lato B” abbiamo la Francia, e qui si torna allo “standard” del sistema, vista la forma allargata ed “esagonale” della regione.

LE SERIE “DERIVATE”

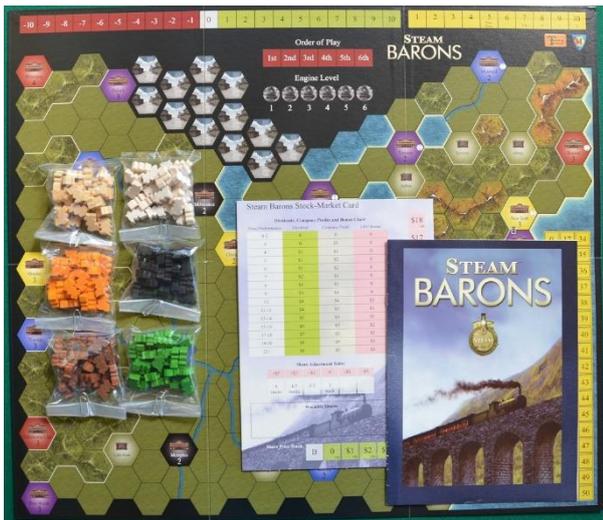


I componenti di Steam.

STEAM

Nel 2009 Martin Wallace si accordò con la ditta Maifair Games (già molto nota fra gli appassionati di ferrovie per i suoi titoli dedicati alla serie “18xx”) e per loro rielaborò il gioco, basandosi ovviamente sulla meccanica di Age of Steam e semplificando un po’ le regole. La realizzazione grafica naturalmente è molto più moderna ed accurata.

Il tabellone di Steam riproduce da un lato la zona nord est dell’America, compresa una parte del Canada (ideale per 3-4 giocatori), mentre sull’altro lato è riprodotta la Germania con parte dell’Europa centrale, ed è adatto soprattutto per giocare in 4-5.



Steam Barons.

Il gioco fu seguito immediatamente dall'espansione **Steam's Barons** che permette di giocare in 6 ed aggiunge 2 nuove mappe: USA North-West ed England North, ma soprattutto fornisce un sacchetto di segnalini di legno colorato a forma di locomotiva per sostituire i dischetti del gioco base.

A questa seguirono altre 5 espansioni con nuove mappe: USA Est e Belgio - England, China e California – USA West, Singapore e Giappone – Sud Africa e Polonia – USA Sud Est e India.

Naturalmente si scatenò in parallelo una serie di pubblicazioni amatoriali, alla caccia alle ferrovie più "impossibili" (tra cui Sicilia e Sardegna, per quanto ci riguarda più da vicino) che continua a crescere tutt'oggi.

Rairoad Tycoon



Railroad Tycoon

Questo gioco, frutto della collaborazione fra Glenn Drover et Martin Wallace, fu un classico esempio di come la “potenza” editoriale americana poteva trasformare le cose: mappa enorme (910x1140 mm), miniature “ferroviarie”, cubi di grandi dimensioni, ecc.

Il tutto con regole semplificate, rispetto all’originale Age of Steam, per rendere il gioco più abbordabile anche in famiglia o comunque per giocatori meno scafati.

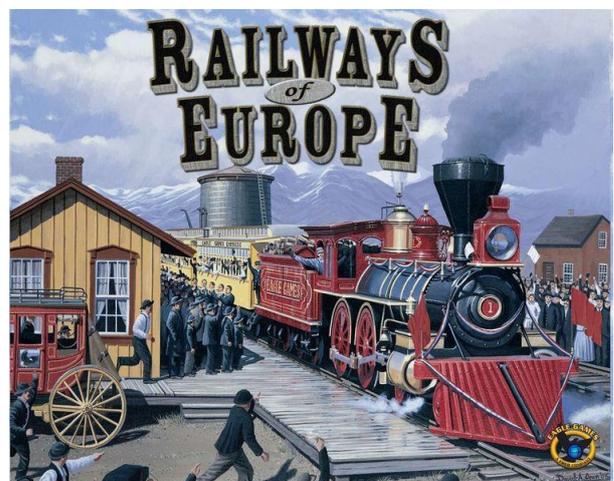


Dettaglio delle miniature.

La foto qui a fianco vi mostra un esempio delle miniature a carattere ferroviario usate nel gioco.

Si tratta davvero un eccellente lavoro, anche se il titolo (e la grafica) causò un po’ di problemi “di lecenza”. Inizialmente prodotto grazie ad un accordo con la casa editrice del videogame, portava infatti lo stesso nome e la stessa grafica del terzo capitolo del capolavoro di Sid Meyer (il vate dei giochi di strategia per computer autore fra gli altri anche di Civilization). Qualcosa nell'accordo non funzionò per cui ci fu un certo “giro” di avvocati: non so come la cosa andò a finire dal punto di vista finanziario ma l’editore fu costretto a cercare un altro nome per il suo gioco.

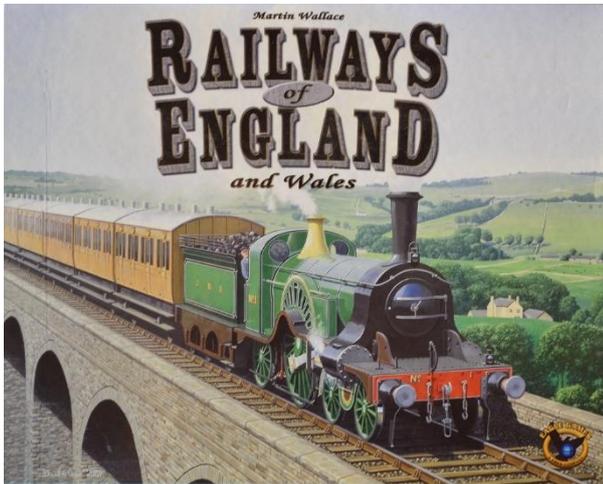
Railways of the world



Railways of Europe.

Questo fu il titolo "sostitutivo" di Railroad Tycoon, a partire dal 2009, quando il gioco fu ristampato.

La storia diventa quindi più complicata, ma l'autore (Glen Drover) alla fine creò una serie alternativa, chiamata appunto "Railways of the World", e proprio per i famosi problemi di "licenza" fu costretto a pubblicare il gioco successivo (**Railways of Europe**) nato come "espansione" di Railroad Tycoon, sotto la bandiera della nuova serie.



Railways of England and Wales.

Per il volume seguente (e quelli che seguirono, non trattati in questa breve "guida") la ditta decise di mantenere il logo della nuova serie ed utilizzò dunque il nome "Railways of England and Wales" (2009), cui seguirono: "Railways of the Western US" (2010), North America (2013), Nippon (2018), Portugal (2019), ecc., insieme a vari accessori, un adattamento per giocare con le carte, una versione per ragazzini, ecc.

Ad oggi la serie è ancora in vita e dovrebbe uscire un nuovo volume proprio nel 2020.

Siamo giunti al termine di questa lunga presentazione e ci auguriamo di avere sollevato un po' di interesse per questo "sistema di gioco" che ha come base lo sviluppo delle ferrovie commerciali. Quasi tutti i titoli elencati sono ancora disponibili sul mercato, quindi invitiamo tutti coloro che non ne hanno neppure uno in casa a... provvedere al più presto per garantirsi decine di ore di gioco.