

## NEBBIE SU CARCASSONNE (Carcassonne: Mist over Carcassonne)

Arriva una “insidiosa nebbia sulle tessere di Carcassonne



### Introduzione

La serie di giochi basata su Carcassonne continua a mantenere un'elevata vitalità e le uscite di nuove scatole si susseguono con regolarità: Balena Ludens vi ha già illustrato il [gioco base](#) e ha esaminato anche [molte espansioni](#), poi vi abbiamo parlato della serie “Around the world” presentandovi [Carcassonne Safari](#), ma l'ultimo “nato”, questo **Nebbie su Carcassonne** di cui vi parleremo oggi, si discosta parecchio dai fratelli maggiori.

Edito in Italia da [Giochi Uniti](#), [Nebbie su Carcassonne](#) presenta tre novità: la nebbia innanzitutto, che appare sulla maggior parte delle tessere; una manciata di meeples azzurri a forma di fantasmi; due diverse modalità di gioco (cooperativo e competitivo).

Possono partecipare 1-5 giocatori di 10 anni o più (gli 8 anni indicati sulla scatola ci sembrano un po' pochi) e dura da 45 a 60 minuti.

Andiamo allora a vedere come funziona il tutto e quali sono state le reazioni dei giocatori che hanno partecipato ai nostri test.

# Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La componentistica è quella ormai “classica” per questa serie: un tabellone segnapunti, una manciata di meeples colorati (per i giocatori) e 60 tessere “paesaggio” quadrate. A questi dobbiamo aggiungere una tessera “di partenza” grande il doppio delle altre, 15 meeples azzurri a forma di fantasmi e tre speciali gettoni.

Il Regolamento è spiegato in due libretti: il principale, di 12 pagine, spiega le regole speciali di questa scatola, mentre il secondo, di sole quattro pagine, ci dice come fare per utilizzare **Nebbie su Carcassonne** come semplice espansione del gioco base.

Tutti i materiali sono, come sempre, di buona qualità, con tessere ricavate da cartone robusto e segnalini facilmente manipolabili: da notare che la forma dei nuovi meeples per i giocatori è diversa da quelli precedenti (i nostri “Guardiani” hanno un’alabarda in mano) e ce ne sono soltanto 5 per persona, uno dei quali verrà utilizzato come marcatore sul tracciato dei Punti Vittoria (PV). Quindi ogni partecipante avrà in mano solo 4 segnalini.



Foto 2 – Dettaglio di alcune tessere “Paesaggio”: si nota la presenza di banchi di nebbia nella maggior parte di esse e, all’interno, aleggiano dei fantasmi.

Le tessere ci mostrano un nuovo tipo di “paesaggio” (se possiamo chiamare così la nebbia) che si sviluppa e si chiude esattamente come le città, seppure con effetti molto diversi: da notare anche la mancanza dei fiumi, mentre strade e città hanno le solite caratteristiche, scudetti inclusi (come nelle due tessere in alto e in basso, a destra della foto).

## Preparazione (Set-Up)

La preparazione è quella classica, mettendo però al centro del tavolo la “Tessera Iniziale”: solo che questa volta essa è grande quanto quattro tessere normali per permettere una maggiore “flessibilità” nelle prime mosse.



Foto 3 – Come si presenta il tavolo all’inizio di una partita con cinque giocatori.

I giocatori di **Nebbie su Carcassonne** prendono posto attorno al tavolo e ricevono cinque meeple colorati (i “Guardiani”): ci sono in realtà sei colori (giallo, verde, rosso, blu, nero e rosa) nel caso si voglia usare il gioco in maniera competitiva con quello base e le sue espansioni.

Sistemata la plancia “Segnapunti” con un segnalino per giocatore, si mescolano le tessere in base al “Livello” di gioco scelto (come indicato dall’apposita “Plancia” che vedete nella foto subito sopra il segnapunti) e i primi tre “Fantasmi” sono posati sulla tessera di partenza, mettendo gli altri da parte in una riserva generale.

**NOTA IMPORTANTE:** come in tutte le partite a Carcassonne fatte da chi scrive anche nei test di questo gioco si è utilizzato il sistema di “pesca” delle tessere suggerito dallo stesso autore, mettendo TRE tessere sul tavolo per ridurre l’alea della pesca. I giocatori, a turno, ne scelgono una e la ripristinano immediatamente pescandone un’altra dalla riserva (che potrebbe essere costituita da pile di tessere, come vedete nella foto, o da un sacchetto con tutte le altre).

## Il Gioco

Le regole per la posa delle tessere e dei meeple sono praticamente invariate anche in **Nebbie su Carcassonne**: il giocatore di turno sceglie una delle tre tessere disponibili e la piazza accanto ad un’altra rispettando i collegamenti su tutti i lati (strada con strada, città con città, campagna con campagna). Subito dopo deve decidere se mettervi sopra uno dei suoi meeple, scegliendo un tratto

di strada o di città: in questo gioco non si fanno punti controllando le aree di campagna ed è proibito posare un meeple su una porzione di paesaggio che contenga solo nebbia.



Foto 4 – Le prime fasi di una partita a quattro.

Se sulla tessera c'è anche una zona di nebbia bisogna aggiungere il numero di fantasmi raffigurato e sarebbe “bene” (ma non è obbligatorio) che anch'essa si “sposi” con la nebbia di altre tessere (lato contro lato) soprattutto per due motivi:

- (1) – Se la nebbia è adiacente ad un “banco” già esistente si posa su di essa un fantasma in meno di quelli indicati;
- (2) – Se con quella tessera si completa un intero “banco” (in modo analogo al completamento delle città), tutti i fantasmi presenti vengono eliminati.

Date un'occhiata alla Foto 4 qui sopra: è il turno del giocatore "Verde" il quale accosta la sua tessera alla città in alto, completandola e guadagnando così 12 PV (2 per ogni tessera "Città", mancando gli scudetti). Dovrà mettere però un fantasma sulla nuova tessera.

Il giocatore "Nero" in basso aggiunge invece una tessera "nebbia" che completa il grosso "banco" esistente: tutti i fantasmi al suo interno vengono eliminati.

Ma perché queste stragi di fantasmi?

Semplice: se i 15 meeples azzurri fossero tutti in campo ed un giocatore fosse obbligato a prendere una tessera con nebbia... la partita finirebbe immediatamente con la sconfitta di tutti i giocatori.

Sì, perché, come abbiamo anticipato (e come si deduce dalla foto), **Nebbie su Carcassonne** è un gioco COOPERATIVO e dunque se è vero che il giocatore di turno ha la responsabilità di scegliere e posare la tessera che desidera, è sempre consigliabile che consulti tutti per trovare la migliore posizione, in modo da favorire le mosse successive.



Foto 5 – Il tabellone "Segnapunti" durante una partita. Il gettone in basso indica il livello minimo che tutti devono raggiungere per vincere il gioco.

In base al "Livello di difficoltà" scelto è infatti necessario che TUTTI i giocatori siano arrivati ad un certo punteggio (50 PV nel Livello 1", per esempio) quindi, contrariamente alla "tradizione" di questa serie, qui bisogna pensare non solo a sé stessi, ma anche agli altri: se un giocatore resta indietro tutti devono cercare di spianargli la strada per fare rapidamente un po' di PV ed avvicinarsi al gruppo.

Il vero problema di **Nebbie su Carcassonne** è, ovviamente, il proliferare dei fantasmi ad ogni mossa in cui si posano tessere con nebbia: abbiamo già visto che ci sono due modi per ridurre il loro ingresso in campo o per eliminarne un buon numero, ma esiste un altro modo per ridurre la loro nefasta presenza. Quando un giocatore chiude una strada o un castello può rinunciare ai PV che ricaverebbe per eliminare piuttosto fino a 3 fantasmi da una sola tessera a sua scelta.

Ed è proprio qui che si capisce l'importanza delle strade: quando ne viene "chiusa" una, ogni tessera darebbe infatti 1 PV, ma se la strada è di sole 2-3 tessere, per esempio, spesso non vale la pena di guadagnare i suoi 2-3 PV perché conviene eliminare 2-3 fantasmi sul campo.



Foto 6 – La plancia dei “Livelli di difficoltà”: la faccia anteriore mostra i requisiti dei primi tre, mentre gli altri sono sul retro.

Il “Livello 1” di **Nebbie su Carcassonne** è abbastanza tosto e servono almeno 2-3 partite per scoprire come riuscire a far raggiungere i fatidici 50 punti ad ogni giocatore: in questo livello non si usano le quattro tessere “Castello” e le quattro con un “Cimitero” (ve le spieghiamo più avanti) e nemmeno i due gettoni “Segugio” (che verranno in aiuto ai giocatori a partire dal Livello 3).

E qui dobbiamo introdurre una regola speciale: contrariamente al gioco base, tutti i meeples presenti su una strada o una città che vengono chiuse ricevono il massimo dei PV (ma resta valido il discorso che non si può mettere un meeples in una tessera della stessa costruzione dove è già presente un altro colore).

Quindi una buona parte degli sforzi comuni dovrebbe essere indirizzata alla ricerca delle tessere che, posizionate in maniera strategica, permettono in seguito di essere unite fra loro in modo da assegnare lo stesso punteggio a 2-3 giocatori.

Il tutto senza dimenticare quei maledetti fantasmi, naturalmente, quindi preparatevi a perdere le prime partite proprio a causa loro... ma non avviliti e riprovateci ancora ed ancora.



Foto 7 - Le Tessere Castello.

Al “Livello 2” vengono aggiunte le tessere Castello e Cimitero: sulle prime occorre mettere un segnalino colorato, ma se vengono completamente circondate (come nei Monasteri del gioco base) fanno guadagnare 2 PV per ogni tessera adiacente che contenga della nebbia.

I cimiteri invece, una volta costruiti, ricevono un fantasma extra ogni volta che viene posata una tessera di nebbia con almeno un fantasma sopra (quindi ricordatevi dello “sconto” se questa tessera sono affiancate ad un banco di nebbia già esistente).

Quando tutti e quattro i lati del cimitero sono stati chiusi da altre tessere uno degli abitanti di **Nebbie su Carcassonne** muore: ai giocatori il compito di concordare quale meeple “interrare” (prelevandolo dalla tessera in cui era posizionato e facendolo “giacere” per sempre sul cimitero: “requiescat in pace”). Il suo “sacrificio” permette però di eliminare tutti i fantasmi che si trovano nel cimitero.



Foto 8 – Le tessere Cimitero.

A Livello 3 entrano in gioco anche i due segugi, ma cambiano alcune cose: innanzitutto le tessere da giocare dovranno essere divise in tre pile ed utilizzate prelevando le nuove dalla prima. Quando questa è esaurita TUTTI i partecipanti devono avere raggiunto almeno 15 PV sul tabellone segnapunti, che diventano 50 con la seconda pila e 100 al termine del gioco. Vi assicuriamo che questo obiettivo è tutt’altro che semplice da raggiungere, tanto che al momento in cui scriviamo queste note dobbiamo confessare di non essere ancora riusciti a vincere una partita.

Un aiutino arriva però dai due Segugi: Rufus, il primo, viene piazzato sulla casella 15 del segnapunti e il primo giocatore che supera questo valore lo mette in libertà, assegnandolo ad un qualsiasi meeple (ancora vivo!) sul tabellone per eliminare fino a tre fantasmi sulla tessera in cui esso si trova (o in quelle adiacenti). Discorso analogo per Ronja (il secondo segugio) che si trova

sulla casella dei 50 PV. Notare che le tessere rimaste nella pila vengono trasferite su quella seguente non appena un segugio viene assegnato, dando un po' più di possibilità al gruppo.



Foto 9 – Una partita a cinque in corso.

Vi risparmiamo la descrizione dei livelli 4-5-6, non solo perché non ci siamo ancora arrivati, purtroppo, ma perché pensiamo siano davvero molto difficili e quindi debbano essere affrontati solo quando quelli precedenti sono stati risolti abbastanza agevolmente.

La partita viene vinta se tutti i giocatori arrivano ad un certo punteggio prima della fine delle tessere, evitando che finiscano i Fantasmi durante il gioco.

## Qualche considerazione e suggerimento

La prima cosa da... imparare, giocando a **Nebbie su Carcassonne**, è come evitare di cacciarsi in vicoli ciechi durante la posa delle tessere. Contrariamente al gioco base qui conviene creare una “mappa” lunga e stretta: questo perché essa offre più possibilità di accoppiamenti di tessere, sia per le città che per la nebbia.

In questo modo si può pensare di ridurre al massimo il numero di “banchi” aperti o che è impossibile chiudere (cosa che obbliga il gruppo a sprecare PV per eliminare un po' di fantasmi): inoltre bisogna fare un grande sforzo per massimizzare nel contempo il numero di tessere città da sviluppare e ottenere così più PV possibili, senza dimenticare che se più giocatori si trovano all'interno di una città (o lungo una strada) quando vengono “chiusi” TUTTI fanno lo stesso

numero di PV, contrariamente al gioco base: questa regola deve essere sfruttata a tutti i costi, sforzandosi di avere sempre almeno un paio di colori.



Foto 10 – Fantasmi e Segugi: il terzo gettone indica il livello dei punti da raggiungere per vincere lo scenario.

Vi suggeriamo anche di non iniziare un livello se non riuscite a “vincere” regolarmente in quello che lo precede: potreste scoraggiarvi, mentre invece la sfida è piuttosto stimolante se tutti i partecipanti collaborano attivamente alla ricerca del posizionamento ottimale di ogni tessera.

Sappiamo tutti che la “Cattiva sorte” ci vede fin troppo bene e se qualche volta la successione delle tessere scoperte non sarà quella ottimale voi continuate imperterriti, magari incrociando le dita perché la prossima sia quella buona e vi permetta di chiudere un banco di nebbia (recuperando tutti i fantasmi) o una città con 2-3 meeple, facendo fare un bel balzo in avanti a tutti.



Foto 11 – I meeple “Guardiano” contenuti nella scatola di Nebbie su Carcassonne.

Prima di chiudere è bene dare anche qualche informazione sull’utilizzo di **Nebbie su Carcassonne** come “espansione della scatola base: in questo caso si ritorna al tradizionale gioco “competitivo” e si mescolano insieme tutte le tessere delle due scatole per ottenere un territorio davvero esteso.

I giocatori ricevono 5 “Abitanti” (Gioco base) e 2 “Guardiani” (con i 3 rimasti che vengono messi nella riserva), mentre al centro del tavolo si piazza la tessera “Iniziale” di Nebbie. Si torna naturalmente al metodo “ognuno per sé e cerchiamo di dar fastidio agli altri”, con i “Fantasmi” che giocano un ruolo ben diverso in questa versione:

- (1) Innanzitutto essi non vengono schierati in campo quando si posiziona una tessera con nebbia:
- (2) Se però il lato nebbia serve ad ampliare un banco già esistente il giocatore deve piazzare un “Fantasma” accanto ad un meeple avversario (a sua scelta);

(3) Se invece il lato nebbia invece tocca una tessera senza nebbia il giocatore deve piazzare un Fantasma accanto ad uno dei **propri** meeple.

Quando un meeple colleziona il suo **terzo** fantasma viene scacciato dal tabellone (insieme ai fantasmi) per tornare nella riserva del suo proprietario: inoltre se una costruzione viene completata quando il meeple lì presente ha dei fantasmi attorno, ognuno di essi toglie 2 PV al totale (e quindi il punteggio può anche essere negativo).

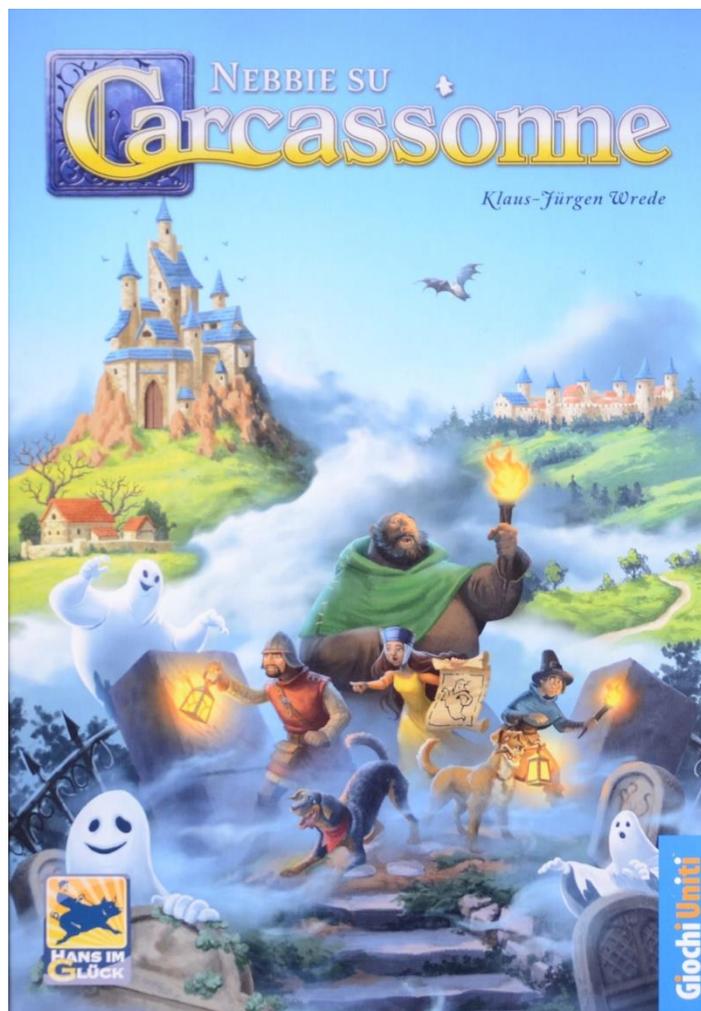


Foto 12 – La scatola di Nebbie su Carcassonne.

I “Castelli” funzionano esattamente come nel gioco cooperativo, mentre i Cimiteri non sono così “cattivi” e nessun fantasma viene schierato su di essi: il giocatore che piazza un cimitero può anzi mettervi sopra un suo meeple e quando la tessera sarà completamente circondata guadagnerà 9 PV e, come bonus, potrà aggiungere alla sua riserva uno dei 3 “Guardiani” messi da parte ad inizio partita.

I PV per le aree di campagna restano gli stessi del gioco base, ma la nebbia ora agisce come “barriera” (esattamente come le città)

## Commento finale

Difficile dare un una valutazione unica a **Nebbie su Carcassonne**, visto che ci sono DUE modalità di gioco: la vera novità è quella “collaborativa” che non solo aiuta a compattare i giocatori che siedono attorno al tavolo (inclusi alcuni che non avevano mai giocato al “base” perché non amano il gioco competitivo e un po’ ... cattivo) ma stimola tutti a dare il massimo per individuare le posizioni più promettenti per ogni singola tessera e da questo punto di vista è stato un successo in tutti i tavoli a cui l’abbiamo presentato.

Si tratta in ogni caso di partite abbastanza difficili da vincere, soprattutto se i partecipanti non hanno mai provato prima il gioco e tendono quindi ad utilizzarlo come il “base”. Abbiamo ascoltato anche parecchi “mugugni” nelle prime prove per la difficoltà ad eliminare i fantasmi: dando però qualche indicazione di massima il gioco è diventato più fluido ed il controllo dei fantasmi si è fatto molto più serrato.

Giocato in maniera competitiva invece le novità hanno effettivamente ridato nuova linfa al gioco base e gli attacchi agli avversari (sommersi dai fantasmi) hanno reso il gioco un po’ più “cattivo” di prima: fra gruppi che conoscevano bene il Carcassonne originale la competizione è stata molto più elevata e molti hanno apprezzato le modifiche.

In conclusione, Nebbie su Carcassonne ci sembra un prodotto molto interessante e che consigliamo a tutti gli appassionati della serie.

-----  
*"Si ringrazia la ditta **GIOCHI UNITI** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*