

QUEST FOR EL DORADO

Indiana Jones in versione Deck Building



Introduzione

Oggi proviamo ad illustrarvi il gioco The Quest for El Dorado, pubblicato in Germania da Ravensburger nel 2017, per 2-4 giocatori di età superiore o uguale a 10 anni, e della durata di 45-60 minuti.

[Reiner Knizia](#) è senza dubbio uno degli autori più famosi e prolifici del nuovo millennio: sono ormai oltre 200 i titoli pubblicati che portano la sua firma. Ciò gli ha permesso di essere uno dei pochi editori “professionisti”, cioè di occuparsi a tempo pieno della creazione di nuovi giochi. Da quando però ha abbracciato questa nuova professione, sembra cambiato anche il target delle sue "creature". Per ragioni economiche, ora deve rivolgersi ad un pubblico più ampio e con esigenze molto diverse da chi acquistava, per esempio, Modern Art, Samurai, Ra, Taj Mahal, [Amun Re](#), ecc. Per chi non conoscesse questi giochi, consigliamo di leggere la nostra [recensione di Tigris & Euphrates](#), uno dei suoi primi capolavori assoluti.

Con The Quest for El Dorado ritroviamo però un Knizia di nuovo sulla breccia... e con un occhio rivolto anche a giocatori un po' più esperti. Si tratta di una “corsa” fra esploratori che devono attraversare un tratto di giungla per raggiungere la mitica città di El Dorado. Il riferimento all'insossidabile mito cinematografico di Indiana Jones è evidente, ma se il tema è un poco abusato, a richiamare l'attenzione del popolo ludico è la "prima volta" di Knizia alle prese con il [deck-building](#), una meccanica indubbiamente di gran moda negli ultimi anni.

Unboxing

Per le solite necessità di marketing Ravensburger ha adottato anche per The Quest for El Dorado una scatola quadrata standard che, una volta staccate tutte le tessere dalle plance pre-tagliate, conterrà per 4/5... aria. Ancora una volta, rilanciamo la nostra crociata: editori abbiate pietà dei nostri scaffali giochi, sempre carenti di spazio, e proponeteci scatole di dimensioni rapportate al reale contenuto!



I component.

I materiali sono tutti robusti e di buona fattura. Saltano subito all'occhio le 7 plance a forma esagonale che si useranno per comporre il tabellone: su entrambe le facce di ognuno di esse è stata sovrapposta una griglia esagonale per formare 347 caselle, ognuna delle quali contiene una diversa tipologia di terreno: foresta, città, fiume, terreno accidentato e montagne.

Completano la dotazione:

- due plance più piccole di “raccordo” (16 esagoni per faccia),
- la tessera finale di El Dorado,
- un espositore rettangolare per le carte,
- quattro plance “personali” per i giocatori,
- alcuni segnalini di legno colorato,
- 86 carte (formato piccolo) che l’intenso uso consiglia di proteggere con apposite bustine trasparenti,
- una manciata di tessere di vario tipo.

Per chi vorrà poi adottare la regola opzionale delle “cave” sono previste 36 specifiche tessere esagonali (e vedremo più avanti come usarle).

Preparazione (Set-Up)

La prima particolarità di The Quest for El Dorado è la preparazione del tabellone: si useranno infatti “x” plance, accostate fra loro, in modo da formare un percorso lungo e tortuoso che dalla plancia iniziale condurrà alla città d’oro. Inizialmente si potranno seguire i suggerimenti dell’autore, che propone 7 diversi percorsi, ma in seguito i giocatori saranno liberi di comporre il tabellone a piacimento, sempre però rispettando alcuni vincoli di base.



Il tabellone formato seguendo le istruzioni iniziali del regolamento.

Nella giunzione fra una plancia e l’altra sono piazzate inoltre alcune tessere “barriera” dalla forma particolare (a zig-zag) il cui scopo è quello creare ulteriori ostacoli sul percorso degli esploratori/giocatori: a fine partita, queste tessere svolgono una importante funzione di “break even” che vi spiegheremo in seguito.

Ogni esagono stampato sulle plance contiene uno o più simboli ed appartiene ad un tipo di terreno, riconoscibile grazie ad un determinato colore di base:

- gli esagoni giungla (verdi) contengono da 1 a 4 machete;
- i villaggi (gialli) mostrano da 1 a 4 monete;
- i fiumi (blu) mostrano una o più pagaie;
- i terreni accidentati (beige) obbligano a scartare una o più carte;
- le montagne (marroni) non possono essere attraversate
- i campi base (rossi) permettono di eliminare permanentemente carte dalla propria mano.



La plancia di partenza con gli esploratori che hanno già iniziato la loro corsa verso la ricchezza.

Nella foto qui sopra si possono vedere i diversi tipi di terreno ed i simboli stampati all'interno di ogni esagono: da notare anche la “barriera” beige che separa la prima plancia dalla seconda e, in primo piano, le tessere esagonali per le “cave” (variante aggiuntiva fortemente consigliata dopo qualche partita).

Ogni giocatore riceve inizialmente 8 carte di “valore 1”:

- 4 carte gialle che mostrano una moneta,
- 3 carte verdi con un machete,
- 1 carta azzurra con una pagaia.

Riceve inoltre anche due esploratori (segnalini di legno colorato) ed una plancia individuale dello stesso colore. Potete vedere questa dotazione nella foto qui sotto. Nel gioco a due si useranno entrambi i segnalini: nel gioco a 3 o 4 invece si userà un segnalino per i movimenti sulla mappa ed il secondo servirà solo a identificare l'appartenenza.



La plancia individuale e la dotazione iniziale di carte.

Le carte disponibili all'acquisto sono suddivise in sei mazzetti da tre carte uguali ciascuno e sono posizionate nell'apposita plancia-raccoglitore. Altre due file di 6 mazzetti (sempre da tre carte uguali) vengono messi al di sopra della plancia e si renderanno disponibili nel corso del gioco.

Oltre alle carte dei "soliti colori" (gialle, verdi e blu), nell'espositore sono presenti anche due nuove categorie: le carte jolly (che potranno essere usate per sostituire uno qualsiasi dei colori di base) e le carte "speciali" di colore viola che vi spiegheremo meglio fra qualche riga.

Non resta che sorteggiare il Primo giocatore e piazzare un esploratore del proprio colore sulle postazioni 1-2-3-4 della plancia di partenza. Tutti i partecipanti prendono in mano casualmente le prime quattro carte del loro mazzetto individuale e... sono pronti ad iniziare.

Il Gioco

The Quest for El Dorado è praticamente una corsa ad ostacoli durante la quale i giocatori useranno le carte in dotazione per muovere i loro esploratori sul terreno o per acquistare carte sempre più potenti, in modo da riuscire a superare anche gli ostacoli più ostici (costosi). La meccanica "Deck Building" è applicata in modo piuttosto tradizionale: ogni giocatore ha un suo mazzo individuale che durante la partita cercherà di arricchire di nuove e più potenti carte. Al contempo, tenterà di eliminare quante più possibili "scartine" che rallentano il "giro" delle carte migliori.

Al suo turno ogni giocatore deve eseguire le seguenti operazioni:

1. giocare da 1 a 4 carte dalla propria mano, posandole al di sopra della plancia individuale ed eseguendo le relative azioni, cioè muovendo il proprio esploratore o acquistando nuove carte;

2. spostare le carte usate (ed eventualmente quelle rimaste in mano perché inutilizzabili) nel mazzo degli scarti (a destra della plancia);
3. pescare quattro nuove carte dal mazzo della riserva (a sinistra della plancia): se quest'ultimo è esaurito si prendono gli scarti, si mescolano e si ricostituisce la riserva.

Muoversi sul tabellone significa “pagare” con le carte il costo dell’esagono in cui si vuole entrare: così, per esempio, se vogliamo attraversare un esagono di giungla con due machete possiamo giocare due carte verdi da “1” oppure una sola carta di valore “2”.



La plancia individuale durante la partita: da notare le quattro carte giocate in alto, il mazzetto della riserva (a sinistra) e quello degli scarti (a destra). Il cappello indica che si tratta del Primo giocatore, il quale ha già raccolto due barriere ed ha visitato due cave come si desume dal possesso di due tessere esagonali.

Confrontate la foto qui sopra -scattata verso la fine di una partita- con quella della plancia alla partenza: noterete che ci sono carte più potenti che è possibile acquistare spendendo le monete delle carte gialle che si hanno in mano ad ogni turno. Le nuove carte acquisite devono essere sempre messe nel mazzo degli scarti e ritorneranno quindi in “ciclo” solo all’esaurimento della riserva.

Le monete sono stampate solo sulle carte gialle e su alcuni jolly: quando manca qualche spicciolo si può sostituire una moneta con una “coppia” di carte di altro tipo: in altre parole, e tanto per fare di nuovo un esempio, con due carte gialle da “1”, una carta verde ed una blu potremmo acquistare una nuova carta del costo di TRE monete.



L'espositore delle carte da acquistare: da notare in primo piano i sei mazzetti disponibili all'inizio della partita, marcati da un pallino scuro in basso a destra. Al di sopra dell'espositore ci sono le altre 36 carte, in dodici mazzetti.

Le carte Viola assegnano dei bonus ai loro possessori e sono prevalentemente mono-uso: esse dunque devono essere scartate definitivamente dal gioco dopo averne applicato il bonus. Ecco qualche esempio di quelle a nostro avviso più "interessanti":

"Transmitter" (offerta sull'espositore fin dall'inizio) perché, pur essendo abbastanza cara (4 monete), permette di prendere poi gratuitamente una qualsiasi altra carta, comprese quelle "sopra" al display.

"Travel Log" che vi può aiutare in un turno "delicato" facendovi pescare due carte extra dalla riserva, permettendovi anche di eliminare definitivamente due "scartine" dalla vostra mano.

"The Native Knows" che vi fa spostare l'esploratore in una qualsiasi casella di territorio adiacente, senza pagarne il costo. Una soluzione molto utile per uscire dalla empasse di dover muovere in una zona senza possedere le carte necessarie.



Tutte i tipi di carte movimento ed i Jolly.

Quando un mazzetto dell'espositore si esaurisce il giocatore di turno ha facoltà di scegliere uno dei restanti mazzetti al di sopra della plancia, acquistare una di quelle carte e posare le restanti due nello spazio vuoto sull'espositore, dove torneranno così ad essere disponibili sei diverse tipologie di carte.

Il primo esploratore che arriva al bordo di una plancia si trova davanti ad una "barriera": queste tessere vengono piazzate casualmente ad inizio partita e, per essere superate, richiedono l'uso di carte movimento extra. Una volta pagata la "penalità" il giocatore incamera la barriera perché potrebbe tornargli utile alla fine della partita.

Per entrare nelle caselle beige (terreno accidentato) è sufficiente giocare una carta di qualsiasi colore, mentre per entrare nei Campi base (caselle rosse) si devono eliminare "permanentemente" una o più carte: è l'occasione ideale per sbarazzarsi di qualche scartina di valore "1".

Come in ogni gioco di Deck building anche in The Quest for El Dorado l'acquisto di carte più forti deve sempre essere bilanciato dalla sapiente rimozione dal mazzo di buona parte delle carte di inizio partita. Più sono infatti le carte di basso valore nel mazzo di un giocatore e più lentamente esso "girerà" rallentando quindi il ritorno in mano delle carte più forti. Da qui la necessità, avendone l'opportunità, di disfarsi di qualche carta debole durante il percorso (campi base) o usando i bonus delle carte viola.



L'arrivo a El Dorado (pedina bianca).

La partita finisce quando uno degli esploratori arriva su una delle tre caselle di fiume (o di foresta, sul retro della plancia) davanti ad El Dorado: se nessun altro arriverà sulla città entro la fine del turno egli sarà proclamato direttamente vincitore. Se invece altri giocatori raggiungono il primo sarà dichiarato vincitore colui possiede più tessere "barriera" (e in caso di ulteriore parità si guarda chi ha la barriera di costo più elevato).

Dopo aver completato 2-3 partite con le regole standard sarà possibile utilizzare anche le regole della "variante". In tal caso si aggiungeranno al tabellone (su ogni casella che ha il simbolo "cava" ben evidenziato) QUATTRO tessere esagonali che riportano (sul retro) dei simboli. I giocatori che fermano il loro esploratore in una casella "adiacente" alla cava possono prendere la prima tessera della pila e conservarla fino al momento dell'uso, che solitamente consiste in:

- 1-2-3 simboli di movimento (machete e pagaia),
- 1-2 monete extra (per gli acquisti),
- pescare una carta,
- eliminare definitivamente una carta dalla propria mano,
- cambiare le carte in mano con altre della riserva,
- entrare gratis in una casella di terreno, ecc.



Una delle plance iniziali da sfustellare sulla quale si vedono alcune tessere “cava” e, in lato a sinistra, una parte dell'espositore.

Qualche considerazione finale

The Quest for El Dorado è un buon gioco, adatto sia ai giocatori occasionali (perché il regolamento è facilmente assimilabile) che ai più esperti, i quali procederanno... col coltello fra i denti e con tutte le regole opzionali.

Come dicevamo all'inizio è sufficiente una partita di prova per “rodare” il meccanismo e per farsi un'idea un po' più precisa del tipo di carte utili nelle prime battute di gioco e, soprattutto, a metà del percorso quando il costo di ingresso negli esagoni si fa più pesante.

All'inizio sembra una buona idea puntare soprattutto su un paio di carte gialle di valore più elevato per facilitare gli acquisti e di verdi per muoversi più rapidamente. In seguito non sarebbe male riuscire a prendere almeno 1-2 carte jolly ed una carta blu da “3” per essere certi di non perdere troppo tempo nel superare gli ostacoli di fine percorso.

Bisogna poi ricordarsi che tutte le carte “viola” sono piuttosto interessanti, anche se la maggior parte di esse è monouso.



I segnalini “esploratore”.

Fra giocatori che hanno un minimo di esperienza una partita a The Quest for El Dorado non dura mai più di 45-50 minuti, per cui si presta bene come “aperitivo” prima di un gioco più impegnativo o per effettuare 2-3 partite di seguito ed avere la propria... rivincita.

Abbiamo notato che i giocatori più “esperti” inizialmente tendono ad evitare di impegnarsi a questo tavolo, ma, una volta convinti a fare una prova, difficilmente non chiederanno di rigiocare. Soprattutto dopo aver notato che il gioco può essere praticato anche in modo “cattivo”, per esempio ostacolando con il proprio segnalino il percorso degli avversari (piazzandolo in una strettoia del percorso che costringe gli altri ad allungare la strada, visto che non si possono attraversare le caselle occupate se non con una carta speciale viola) oppure portando via una carta che qualcun altro avrebbe potuto utilizzare al meglio, occupando un campo base per impedire agli altri di buttare delle scartine, ecc.

Essendo un gioco di difficoltà medio-bassa ma molto intuitivo The Quest for El Dorado è adatto anche ad introdurre ai giochi da tavolo persone curiose ma non molto interessate a studiare (o a farsi insegnare) regole troppo corpose: valido anche in famiglia e con bambini abbastanza giovani (9-10 anni) perché sono proprio loro ad assimilare per primi il sistema del deck building in maniera utilitaristica.

Dulcis in fundo: The Quest for El Dorado era uno dei tre giochi finalisti dello Spiel des Jahres 2017 ed ha mancato di un soffio la vittoria (scavalcato da Kingdomino) nella categoria Gioco dell’anno.



La scatola di El Dorado.