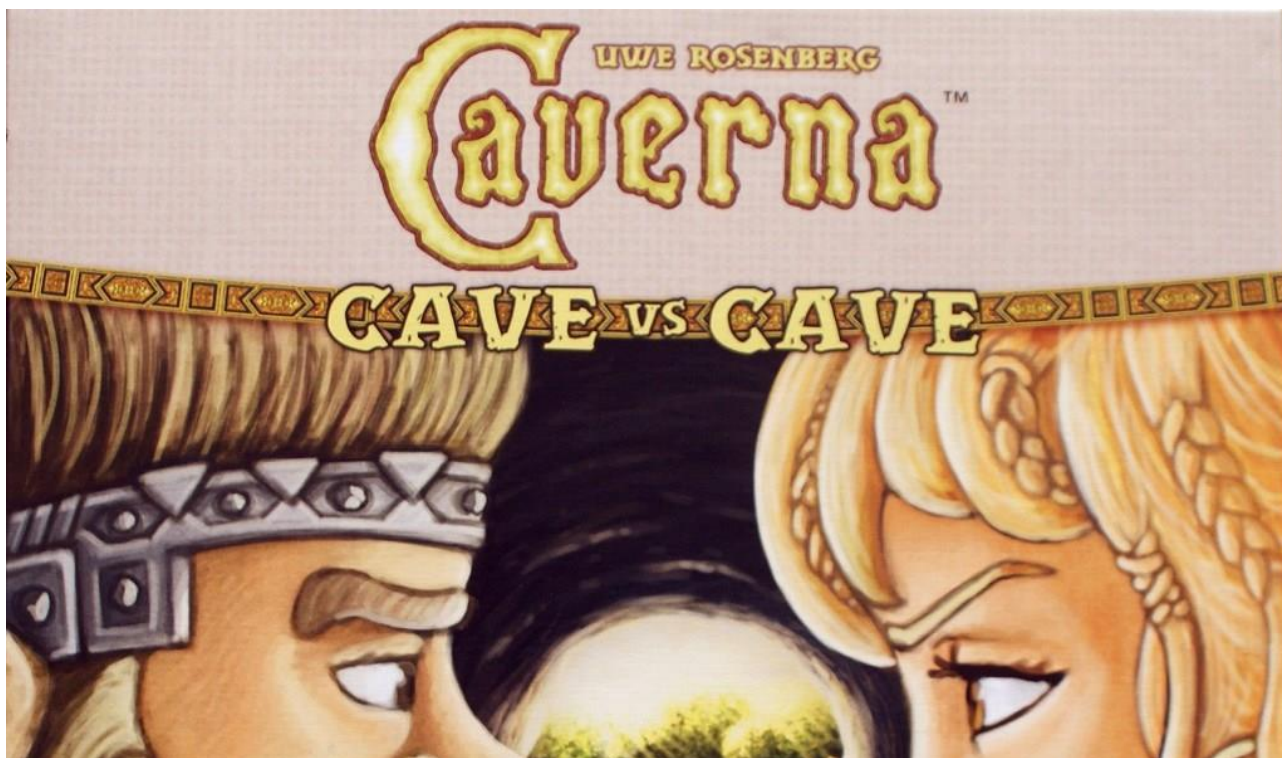


CAVERNA: CAVE vs CAVE

In competizione con il vicino di ...caverna



Introduzione

Oggi daremo un'occhiata a CAVERNA: CAVE VS CAVE dell'Editore tedesco Lookout Spiele (sotto l'egida di Mayfair Games), per 2 giocatori di età superiore o uguale a 12 anni e della durata di 20-30 minuti.

L'autore, Uwe Rosenberg, è noto ai più per la sua corposa produzione di giochi di qualità: da Bohnanza/Semenza ad Agricola, da [Le Havre](#) ad Ai Cancelli di Loyang, da Ora et Labora a Glass Road, da [Caverna](#) a [Fields of Arle](#), da [Feast for Odin](#) al recentissimo Nusfjord, ecc. Si tratta quindi di un autore davvero eclettico che ha parecchie frecce al suo arco: dai giochi di carte agli eurogame di una certa complessità, dai titoli di media complessità a quelli per un mercato molto più ampio ([Patchwork](#), [Cottage Garden](#), ecc.).

Negli ultimi anni, a lui dobbiamo anche la pubblicazione di titoli specificamente creati per DUE giocatori, di complessità medio-bassa, che però fanno tutti riferimento a qualcuno dei suoi giochi più complessi, finendo così per richiamare e interessare anche i giocatori più esigenti. Prima di questo titolo, avevano già visto la luce "Agricola: All Creatures Big and Small" e "[Le Havre: The Inland Port](#)". In questo caso, il gioco è ovviamente ispirato da [Caverna](#): entreremo nella vita di una famiglia di nani delle montagne, e anche qui dovremo scavare nella roccia per costruire la nostra abitazione.



I componenti del gioco.

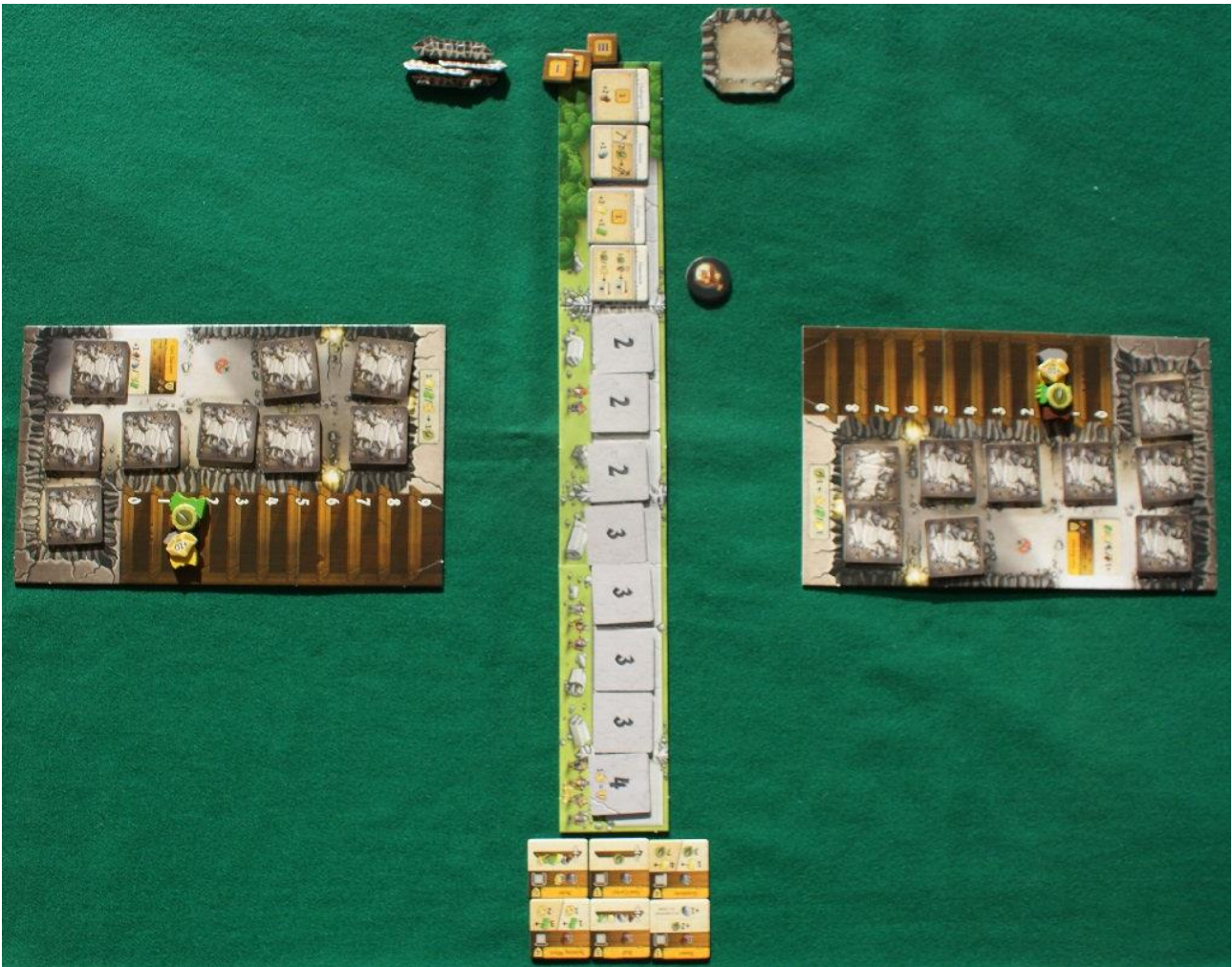
Unboxing

La realizzazione di Caverna: Cave vs Cave è perfettamente coerente con il resto della mini-serie: la scatola “formato ridotto“ (200x200x45 mm) è di piccole dimensioni e la figura ci mostra in primo piano le facce della coppia di nani che abiterà la nuova caverna.

All'interno troviamo:

- 2 plance per i giocatori,
- 12 tessere “azione”,
- 24 tessere “stanza”,
- una manciata di segnalini di legno per le risorse,
- vari marcatori,
- una stecca di cartone ripiegato da usare come espositore per le tessere (stampato su entrambi i lati per il gioco in solitario oppure in due).

I materiali sono buoni, robusti e supportati da una grafica nella media. Dettaglio più importante, tutto risulta perfettamente funzionale, con un piccolo “bemolle” che riguarda la pista per la valorizzazione delle risorse (sulla scheda del giocatore), un po’ troppo stretta rispetto al volume dei segnalini: questo talvolta causa spostamenti indesiderati. Ma ancora una volta (come già successo per Le Havre: The Inland Port) il buon Uwe ci dà la possibilità di sostituire i segnalini di legno con piccoli gettoni da de-fustellare: sono più “bruttini” ma molto meno ingombranti e siccome il calcolo delle risorse si esegue spostando segnalini sulla pista ... ve li consiglio.



Il tavolo da gioco dopo il set-up: in basso si vedono le 6 tessere "stanza" iniziali a disposizione di entrambi i giocatori.

Preparazione (Set-Up)

Il set-up porta via poco tempo: si prendono le 12 tessere "azione" e le prime quattro, con il simbolo di un nano, si piazzano, scoperte, nelle prime quattro caselle dell'espositore. Tutte le altre vengono posizionate coperte nelle successive caselle, in base al numero sul dorso (vedi foto qui sopra).

I giocatori prendono poi 9 tessere "stanza" ciascuno e le distribuiscono coperte sulle caselle all'interno della loro plancia, lasciando "libero" soltanto l'ingresso della caverna. Le 6 tessere "stanza" rimanenti vengono messe di fianco all'espositore, ben visibili, in modo che possano essere prese da entrambi i giocatori.

Infine si posizionano i segnalini "risorsa" nella casella "1" della pista stampata sulla parte destra della plancia. Durante il gioco, verranno spostati verso l'alto o verso il basso per tener conto delle risorse acquisite o spese.

Tutti gli altri materiali resteranno sul tavolo, a portata dei due contendenti.



I segnalini di legno colorato per le risorse del gioco: grano, lino, legno e pietra. mancano il cibo e l'oro, per i quali si usano apposite tessere.

Il Gioco

Una partita di Caverna: Cave vs Cave dura sempre otto turni, e all'interno di ognuno di essi si distinguono tre fasi:

- In questa prima fase viene girata una delle tessere coperte. Come abbiamo già detto, l'espositore contiene all'inizio quattro tessere scoperte e 8 coperte che rappresentano anche un ottimo modo per tener traccia del trascorrere dei turni.
- Il primo giocatore sceglie una delle tessere scoperte e, per indicare che non può più essere utilizzata per quel turno, la sposta dal suo lato dell'espositore, dopodiché esegue l'azione corrispondente. Il suo avversario ne sceglie una a sua volta e si procede in questo modo, alternano le azioni, per un numero di volte che varia da 2 (nei primi tre turni) a 3 (turni quattro-sette) per finire a 4 (solo nell'ultimo turno), come peraltro indicato sull'espositore.



- L'espositore con il numero delle azioni possibili in ogni turno: dov'è questo numero? Beh, è rappresentato dal numero di nanetti in basso.
- Alla fine del turno tutte le tessere usate sono rimesse al loro posto sull'espositore e si ricomincia tutta la procedura daccapo, scambiando però il ruolo di primo giocatore.

Le azioni possibili (usando le tessere del display o le nuove stanze acquisite) sono di NOVE tipi diversi. Ogni tessera indica il numero massimo di azioni di quel tipo che è possibile eseguire in ogni singolo turno. Se sulla tessera è stampata una sottile linea gialla, tutte le azioni indicate possono essere eseguite, mentre nel caso di una linea obliqua significa che il giocatore deve sceglierne una sola.

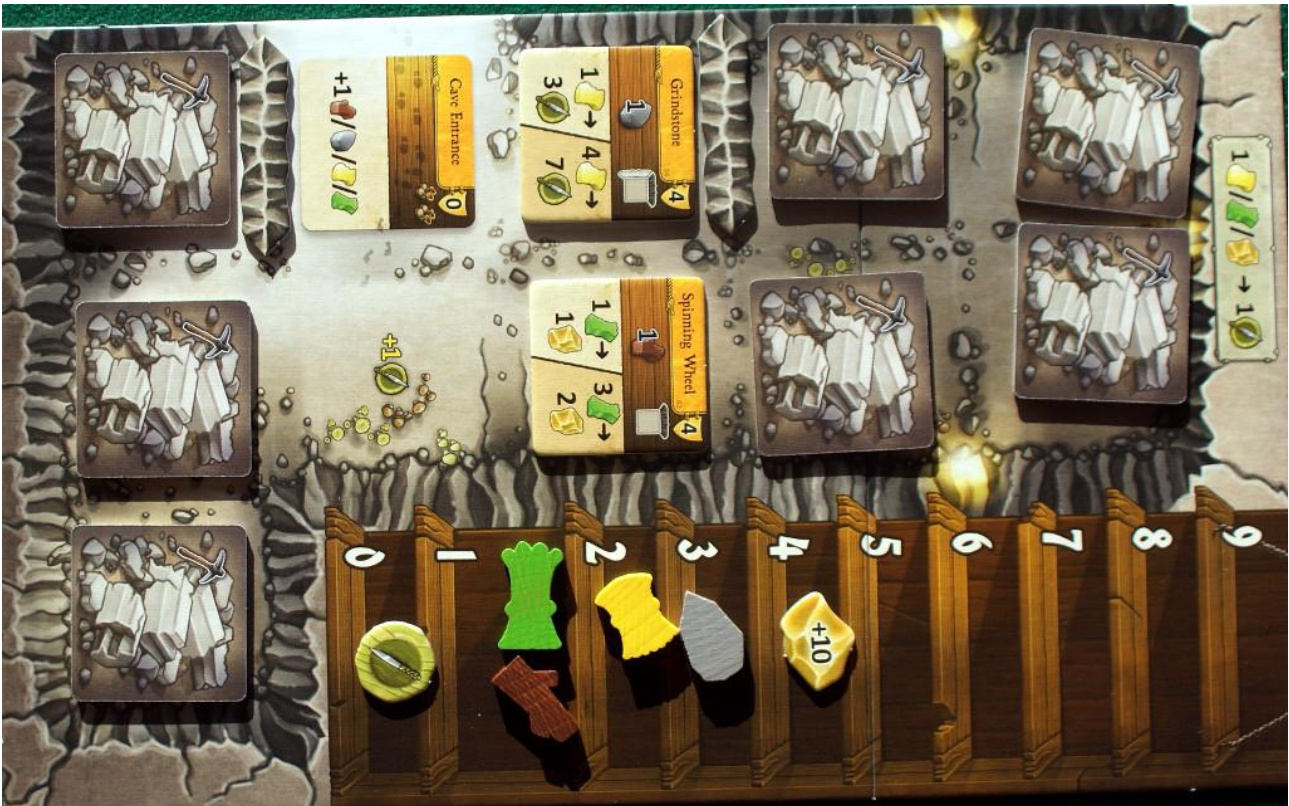
Diamo un'occhiata più approfondita ai vari tipi di azione disponibili:

1. **Raccolta di risorse:** il giocatore interviene sulla propria plancia facendo salire i segnalini delle sue risorse per un valore pari a quello indicato sulla tessera.
2. **Scambio di merci:** è possibile scambiare alcune merci per altre o per ottenere oro. Basta abbassare i segnalini delle merci cedute per alzare quello delle merci acquistate.
3. **Costruzione di un muro:** il giocatore prende una delle tessere “muro” ancora disponibili sul tavolo e la posiziona fra due caselle adiacenti della sua plancia: questo gli permetterà in seguito di acquistare altre stanze che necessitano di più pareti.
4. **Demolizione di un muro:** questa azione viene fatta quando un muro non serve più (e per ottenere delle risorse in cambio).
5. **Scavo di una nuova caverna:** con questa azione si preleva una delle tessere coperte dalla propria plancia (purché sia accessibile) e la si mette nella riserva comune al centro del tavolo, mentre il giocatore riceve alcune pietre in cambio. Da quel momento la casella liberata diventa disponibile ad accogliere una nuova tessera “stanza”.



6. Ecco come si presenta il tavolo durante la partita: notare le tessere azione già usate, di fianco all'espositore, e le tessere “stanza” disponibili (sulla destra) o già installate nella plancia.
7. **Scavi sotterranei:** se una casella è bloccata da un “muro” è necessario usare questo tipo di azione per liberare la stanza.
8. **Arredamento di una caverna:** con questa azione è possibile acquistare una tessera “stanza” per coprire una delle caselle libere della propria plancia. Ogni stanza indica quali risorse servono per acquistarla e in che condizioni deve essere la caverna in cui verrà posata (in pratica, quali muri devono essere presenti per soddisfare questa condizione).

9. **Fornitura di risorse:** permette di portare tutte le proprie risorse al livello indicato sulla tessera (azione molto utile quando si è davvero al verde!).
10. **Scambio risorse per cibo:** questa casella permette di trasformare una risorsa di grano, lino o oro, in un cibo.



La plancia personale dopo i primi turni: il giocatore ha già scavato due caverne e ha arredato due stanze. Da notare che liberando la caverna sotto all'ingresso ha scoperto un'icona cibo, facendo salire di uno spazio il relativo segnalino.

Man mano che il gioco procede, le caverne vengono arricchite di nuove stanze e ognuna di esse offre qualche nuova opportunità al suo proprietario. Starà poi al singolo giocatore decidere se usare le azioni aggiuntive così guadagnate o continuare a sfruttare solo le tessere dell'espositore.

Da sottolineare che alcune tessere “stanza” hanno una “integrazione” blu e sono un po' più forti delle altre (arancioni) soprattutto perché sono attive in permanenza anche se, per essere attivate, devono soddisfare qualche condizione particolare:

- se costruisci un nuovo muro ottieni due punti oro;
- se attivi una sola stanza ottieni 1 legno;
- se ottieni 1-3 punti lino aggiungi anche 1 punto cibo, ecc.

È dunque importante cercare di acquisire quelle che meglio si combinano con le azioni che si è pensato di fare.

Inoltre anche il numero di azioni possibili aumenta col passare dei turni, quindi le combinazioni si faranno sempre più forti se le scelte fatte nei primi turni sono state vincenti. Al termine dell'ottavo turno la partita finisce e i due avversari contano i Punti Vittoria (PV) stampati sulle loro stanze (dentro uno scudetto), aggiungendo poi il valore raggiunto dal segnalino “oro” sulla plancia personale: chi ha il totale più alto vince.

Da notare che chi completa per primo la sua plancia (mettendo cioè delle stanze in tutte le caselle) riceve in omaggio una speciale tessera “caverna” (double face) che potrà utilizzare come spazio extra per installare una stanza supplementare: una buona opportunità per ottenere qualche PV in più.



La plancia con tutte le tessere azione, a sinistra, e alcune stanze a destra. In basso sulla destra la caverna “extra” di cui si parla nell'articolo.

Prima di concludere, è bene sottolineare che il giocatore iniziale ha la possibilità di scegliere per primo, naturalmente, ma il secondo giocatore sa fin dall’inizio che poi potrà giocare due volte di seguito: come secondo in quel turno e come primo in quello successivo. È importante tenerlo a mente per pensare in anticipo alle due migliori mosse “concatenate” per la propria strategia. Purtroppo spesso il giocatore iniziale farà un ragionamento simile e difficilmente lascerà sul tavolo qualcosa di troppo... appetitoso, se non altro per fare un dispetto all’avversario.

Degno di nota è anche il capitolo dedicato al gioco in solitario che ci viene offerto alla fine del regolamento: il set-up si fa usando il lato posteriore del righello delle azioni e la partita dura solo 7 turni. Il giocatore “umano” riempie la sua plancia come al solito, mettendo le rimanenti 9 tessere in una pila accanto al tabellone. Ogni volta che viene liberata una caverna la tessera “stanza” viene messa, come al solito, al centro del tavolo e subito dopo ne viene prelevata un’altra dalla pila di riserva. Lo scopo è raggiungere almeno 50 PV e il buon Uwe ci spiega che superare i 60 PV sarebbe una performance davvero ottima.

Qualche considerazione finale

Voglio subito confessare che Caverna: Cave vs Cave, com’è successo con i suoi fratelli più “anziani”, è diventato in breve uno dei miei favoriti per due giocatori (al di là della mia passione per i wargame, naturalmente) perché si spiega rapidamente e davvero tutti possono partecipare.

Come in tutti i giochi di “combo”, anche in Caverna: Cave vs Cave è bene cercare di definire un “percorso” fin dall’inizio, sfruttando poi al meglio le possibilità di scelta che l’avversario lascerà. Le risorse sono scarse e aumentano sempre molto lentamente, almeno finché non verranno scoperte delle tessere più potenti, e senza risorse sarà quasi impossibile acquistare stanze “buone”. All’inizio il compito più importante dovrebbe essere quello di aumentare le proprie disponibilità in attesa di

concentrarsi poi, nella fase mediana del gioco, su quelle che veramente serviranno in grande quantità.

Come abbiamo già anticipato, Caverna: Cave vs Cave è un ottimo gioco per due e merita senz'altro di essere esibito nella nostra ludoteca, magari accanto ai due fratelli maggiori e a Patchwork.



La copertina del gioco.