

ALTIPLANO

Dura la vita sulle montagne del SudAmerica!



Introduzione

È venuto il momento di presentarvi **ALTIPLANO**, della ditta “dlp games”, localizzato in italiano da Giochix.it. Si tratta di un gioco per 2-5 partecipanti di età superiore ai 13 anni, che dura mediamente un paio d’ore (ma aggiungete una trentina di minuti in più quando si devono spiegare le regole per la prima volta).

Si tratta del “naturale” **seguito** di “[Orleans](#)”, dello stesso autore, ed infatti utilizza un sistema di azioni gestite da gettoni pescati a caso da un sacchetto. Non si tratta però di una semplice copia ambientata diversamente, ma di un gioco a sé stante perché, come vedremo più avanti, molte delle meccaniche sono state sensibilmente cambiate.

Queste modifiche risultano senz’altro interessanti per chi ama i giochi un po’ più complessi, ma hanno comunque allungato il tempo delle partite e quindi esiste il rischio, ma naturalmente è solo il nostro parere, di ridurre l’interesse per questo titolo di molti giocatori “medi”.



I componenti.

Unboxing

La scatola di Altiplano è del tipo “a libro” come quella del fratello maggiore e contiene un bel po’ di materiali al punto che, una volta separati tutti i componenti, risulterà davvero ben riempita. Spiccano naturalmente le sette plance di forma variabile che rappresentano i diversi tipi di territorio e sulle quali si muoveranno i giocatori: miniera, foresta, porto, strada, villaggio, mercato e fattoria.

Poi ci sono le due plance da assegnare ad ogni giocatore: una per eseguire le “azioni” ed una per il magazzino. Troviamo inoltre una miriade di gettoni in 12 dodici diversi tipi, 7 tessere “ruolo”, 56 carte (di quattro tipi), 28 “estensioni” del mercato, segnalini, cubetti vari di legno colorato, ecc.



La cassa porta gettoni da piegare ed incastrare.

Chiudono la dotazione una piccola scatola a forma di “cassa di legno” per conservare i gettoni appena usati o acquisiti (la vedete nella foto qui a fianco e vi consigliamo di usare un po’ di colla rapida per fissare le fiancate, se non volete che si riaprano durante il gioco), una plancia da utilizzare per l’esposizione e l’acquisto delle tessere “estensioni”, 5 sacchetti di stoffa da cui pescare i propri gettoni (non per nulla la meccanica utilizzata è stata ribattezzata “Bag building”) un blocchetto segna punti ed un (orribile) marcatore per il “primo giocatore” composto da tre pezzi di cartone pre-tagliati da incastrare per formare la figura di un (esageratamente grande) Alpaca.

Per chi non sa cos’è l’Alpaca (come è successo a chi scrive) vi consigliamo un [passaggio da Wikipedia](#). Detto questo, vi possiamo confermare che i materiali sono tutti di buona fattura, robusti e maneggevoli. Le carte, se davvero non volete correre alcun rischio, possono anche essere inserite in bustine protettive trasparenti, anche se il loro uso non è così pesante: una volta acquisite infatti devono essere semplicemente posizionate di fianco alla plancia fino al termine della partita.

Preparazione (Set-Up)

La preparazione iniziale di Altiplano è un po’ **laboriosa** e per questo motivo vi consigliamo di tenere tutti i componenti ben separati in diversi sacchettiini in modo da facilitarne la ricerca.



il tavolo da gioco dopo il Set-up.

Per prima cosa, come si vede nella foto qui sopra, bisogna piazzare casualmente le 7 plance “territorio” in modo da formare un cerchio o un ovale. Poi si devono mettere su ognuna di esse i gettoni e le carte indicate: così, per esempio, sulla foresta dovranno essere piazzati i gettoni “legno” e “cacao”, mentre sul mercato si dovranno predisporre i gettoni “vetro” e le carte “ordini”, e così via. Il numero di questi componenti varia a seconda dei partecipanti (da 2 a 5) ed è indicato in un’apposita tabella del Regolamento.

Sulla plancia “strada” (quella nel mezzo del tavolo, a sinistra nella foto) verranno invece messi i cubetti con i colori dei giocatori, allineandoli sulla casella con il numero “4”: esso indica quanti gettoni ogni giocatore potrà estrarre dal sacchetto al suo turno, ma nel corso della partita questo numero potrà salire fino ad un massimo di 8. Sempre lungo questa strada si vedono delle icone che

rappresentano il “mais” e danno diritto a prendere apposite tessere da giocare nel magazzino (vedremo più avanti come).

Infine si deve attrezzare la plancia delle “estensioni” (la vedete a sinistra in basso nella foto) con le prime 5 tessere. Al centro del tavolo dovranno essere accumulati cibo, monete, tessere mais e cubetti marrone in modo da tenerli a portata di mano di tutti i partecipanti.



Le plance personali: a destra quella delle azioni, a sinistra il magazzino. In alto a sinistra la “cassa” per i gettoni e, alla sua destra, la tessera “ruolo” pescata ad inizio partita. La tessera azzurra è un semplice riassunto del valore dei singoli gettoni.

Ogni giocatore prende una plancia delle azioni e un magazzino e li pone davanti a sé, una a fianco dell’altro, mettendo fra le due la tessera “riassuntiva” (che vedete nella foto). Poi posa sul tavolo la sua “cassa” (per i gettoni) e pesca una delle 7 tessere “ruolo” che lo identificherà durante la partita dandogli una ben precisa dotazione iniziale: nella foto, per esempio, il giocatore riceve 2 gettoni cibo, 1 pesce, 1 minerale ed 1 moneta. Il “ruolo” rappresenta in effetti un’azione speciale e personalizzata: nell’esempio il giocatore potrà usare un gettone cibo per avere un minerale. Infine ognuno prenderà un cubetto marrone e lo metterà al centro della sua plancia delle azioni, in corrispondenza del primo “carretto”.

Finalmente si parte.

Il Gioco

Nel primo turno di Altiplano ovviamente non si pesca nessun gettone dal proprio sacchetto perché quelli ricevuti in dotazione con la tessera “ruolo” sono già stati posizionati nelle prime quattro caselle della plancia delle azioni. Nei turni successivi invece ogni giocatore pescherà casualmente dal sacchetto un numero di gettoni pari al valore (da 4 a 8) indicato sulla tessera “strada” in corrispondenza del cubetto del suo colore. I gettoni pescati devono essere subito posizionati sulle

caselle rotonde (numerata da 1 a 8 in due file) in basso a destra della propria plancia: se il sacchetto si svuota viene subito riempito con tutti i gettoni presenti nella “cassa” e la pesca può continuare.



I gettoni risorsa

Come dicevamo nell'introduzione il “bag building” è un sistema ideato dallo stesso autore per il gioco precedente: “[Orleans](#)”. In maniera simile a quanto accade per l'ormai classico “[Deck Building](#)” qui invece delle carte accumuleremo pian piano dei gettoni ma dovremo fare attenzione a non... esagerare se non vorremo trovarci praticamente bloccati, ad un certo punto della partita, perché non riusciamo ad ottenere quelli che ci servono “quando” ci servono effettivamente.

Fortunatamente l'autore di Altiplano ha un po' modificato il meccanismo usato in Orleans: i gettoni usati e quelli appena acquisiti infatti non vengono ributtati direttamente dentro il sacchetto, ma restano provvisoriamente dentro la “cassa” sul tavolo e trasferiti di nuovo nel sacchetto solo quando quest'ultimo è vuoto. In questo modo si è certi di riuscire ad usare TUTTI i gettoni della propria riserva, ma il problema dell'eccesso di gettoni resta e vedremo come correggerlo.

Finita la pesca (non tutti avranno a disposizione lo stesso numero di gettoni, nel corso della partita, perché i giocatori saranno avanzati in maniera differente sulla “strada”) arriva il momento più importante di tutto il gioco: decidere come usarli e “cosa” ottenere.

Sulla propria plancia sono indicate tutte le azioni possibili ma, e qui sta la novità rispetto al gioco precedente, esse devono essere eseguite nel territorio corrispondente. Diamo allora un'occhiata alla foto qui sotto e facciamo qualche esempio.



Esempio di plancia personale, durante una partita, al momento di programmare le azioni.

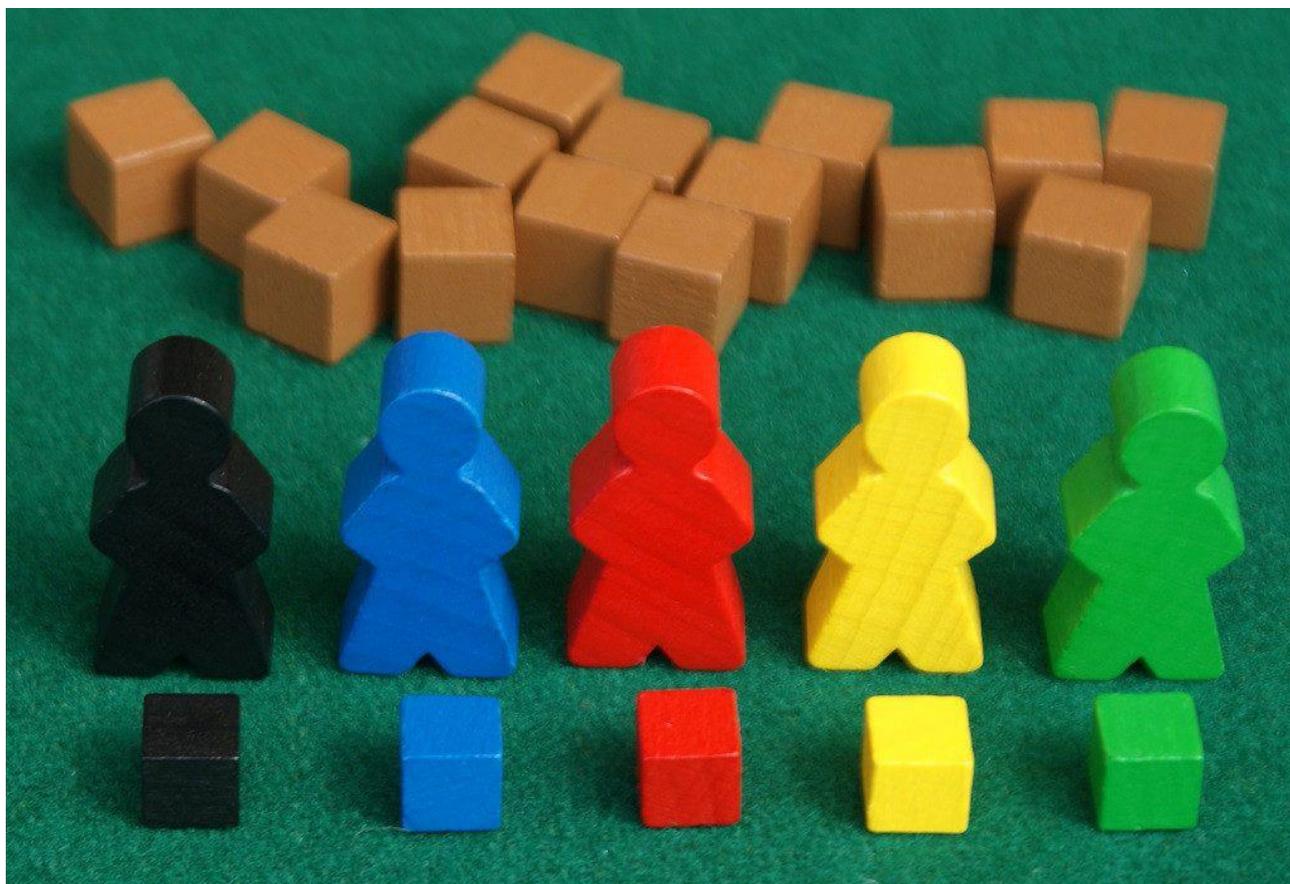
Il giocatore ha a disposizione tre gettoni “cibo” (gialli), un’alpaca (arancione), una pietra (nero) ed un legno (marrone): una azione interessante potrebbe essere quella di mettere legno e pietra nelle 2 caselle in basso a sinistra (per avanzare di una casella sulla strada), usare l’alpaca e 1 cibo nelle due caselle in alto a sinistra (per ottenere lana), mettere 1 cibo sulla tessera ruolo (per ottenere un minerale) e l’altro sul secondo carretto per eseguire in quel turno i due movimenti necessari per spostarsi prima nella fattorie e poi nella strada (o viceversa). A questo punto la sua plancia apparirà come nella foto qui sotto



Ecco la stessa plancia dopo avere eseguito la programmazione spostando i gettoni nelle caselle scelte: i gettoni sul tappeto verde sono quelli che si guadagneranno con queste azioni.

“casa” 4 PV (i lettori più interessati vedranno più avanti come ottenerle). Infine si aggiungono i PV guadagnati soddisfacendo le carte “Ordine” ed altri obiettivi.

Chi ha il totale più alto vince e probabilmente diventerà il nuovo “alcade” del villaggio.



I segnalini, i cubetti da inserire nella plancia "strada" e, in secondo piano, i “carretti”.

Le altre regole e qualche considerazione finale

Come dicevamo all’inizio, Altiplano **non è un gioco semplice** e per questo abbiamo volutamente omesso di parlare fino a questo momento di tante altre piccole regole che serviranno ad aumentare il bottino di PV a fine partita. L’ultima parte di questa recensione è dedicata dunque ai lettori interessati ad andare più a fondo nel gioco.



La plancia con le espansioni.

Per aumentare il numero delle azioni disponibili nella propria postazione i giocatori hanno due possibilità: la prima è costituita dalle tessere “ruolo” che vengono distribuite ad inizio partita, mentre la seconda è costituita dalle tessere “Espansione”, cinque delle quali sono sempre disponibili accanto alla relativa plancia. Per acquistarle è necessario però recarsi sulla plancia "mercato" e spendere un numero di monete pari al valore della tessera desiderata (1 o 2 monete) più l'extra prezzo indicato sulla plancia (variabile da 0 a 4 monete). Guardando dunque la foto, per fare un esempio, possiamo vedere che la prima tessera (a sinistra) costa 1 sola moneta e permetterà di trasformare un cibo in legno se il segnalino si trova sulla plancia “foresta”; l'ultima a destra costerà $2+4 = 6$ monete e permetterà di trasformare un cibo in minerale o pietra sulla plancia “Montagna”; ecc. È però importante sottolineare che le regole non permettono di avere due tessere con lo stesso simbolo (foresta, montagna, villaggio, ecc.).



Le carte “Canoa”.

Andando sulla plancia “Porto” è possibile acquistare una “Canoa”, pagando due “legni” e scegliendola fra le carte rimaste nel mazzo. Ognuna di esse assegna 2 PV al suo possessore (a fine partita) e gli regala immediatamente la risorsa indicata. Nella foto, per esempio, andando da sinistra a destra notiamo che le canoe raffigurate assegnano 1 Alpaca, 1 Tela, 1 Legno, 1 Pesce: queste risorse sono naturalmente concesse “una tantum”.



Le carte “Casa”.

Andando al “Villaggio” e pagando due pietre è possibile acquistare una carta “Casa” da scegliere fra quelle rimaste nel mazzo. Ognuna di esse a fine partita assegnerà 4 PV al giocatore ed aumenterà di 1 PV il valore della risorsa scelta. Così, per esempio, le carte indicate nella foto faranno valutare 1 PV ogni Alpaca (invece di zero), 4 PV i gioielli, 2 PV il legno e 5 PV il vetro.



Le carte “Ordini”.

Infine andando al “Mercato” è possibile acquistare (pagandola 1 moneta) una carta “Ordine” da scegliere fra quelle rimaste nel mazzo, ricordando però che ogni giocatore può avere soltanto una carta ordine incompleta davanti a sé. Tornando più tardi al Mercato e piazzando sulla plancia azioni le merci indicate sulla carta è possibile soddisfare un ordine: quando tutte le merci richieste sono state “coperte” dai relativi gettoni il giocatore riceve immediatamente i punti indicati ed una tessera “mais” (da piazzare nel magazzino).

Nella foto, per esempio, vediamo che la prima tessera può essere soddisfatta con 2 pesci e 1 pietra ed assegna 11 PV, la seconda ne darà 13 (con 1 lana e 1 vetro), ecc. Da notare però che i gettoni posati sugli ordini sono “bloccati” per sempre e non vengono più recuperati, quindi prima di pensare a soddisfare un ordine è bene mettere da parte le risorse necessarie con un buon anticipo. Naturalmente i giocatori sceglieranno spesso gli “ordini” in base alle tessere “bonus” in loro possesso (ruolo ed estensioni) perché saranno certi di essere in grado di produrre il tipo di risorse necessarie.



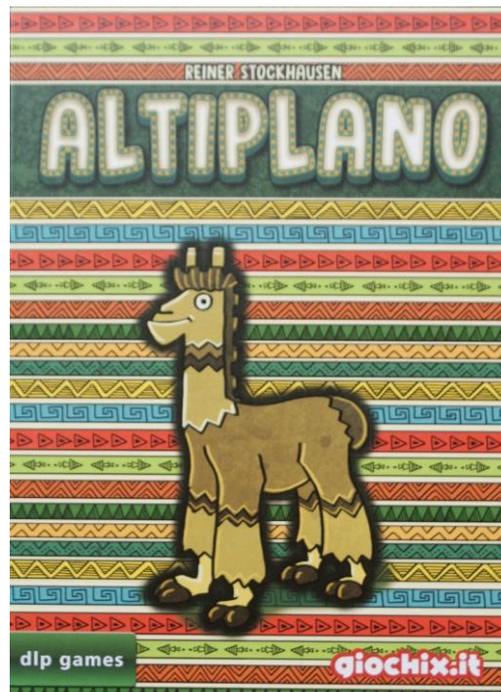
Le carte

“Missione”.

Una regola opzionale del gioco prevede l'utilizzo di speciali carte “Missione” che sono in pratica degli ulteriori obiettivi. Ad inizio partita vengono distribuite a caso tre di queste carte a ciascun giocatore e si esegue poi un sistema di “draft” ridotto veramente all'essenziale: ognuno ne deve scegliere una, passando la seconda al vicino di sinistra e la terza a quello di destra. A questo punto tutti sceglieranno la loro seconda carta per scartare definitivamente la terza. A fine partita i giocatori ricevono PV extra se hanno soddisfatto una o entrambe le missioni.

Nella foto, per esempio, vediamo che chi ha la carta più a sinistra ed arriva a fine partita con 3 Alpaca in magazzino guadagna 7 PV; chi completa 4 righe nel magazzino SENZA tessere mais riceve 10 PV (seconda carta); costruire tre canoe permette di ricevere 6 PV; costruire una casa, una canoa e soddisfare 1 ordine permette di ricevere 7 PV.

Possiamo concludere dicendo che Altiplano è effettivamente un gioco impegnativo che necessita di un paio di partite di rodaggio per essere compreso a fondo ma che poi ripaga i giocatori obbligandoli a scelte corneliane ad ogni turno per gestire quantità e tipo di risorse con una buona programmazione e mantenendo un buon equilibrio dei gettoni all'interno del sacchetto. Evidentemente non è un gioco per tutti, ma se vi piacciono i “german” con un pizzico di aleatorietà (la pesca dei gettoni dal sacchetto) allora qui avrete soddisfazione.



La scatola di Altiplano.