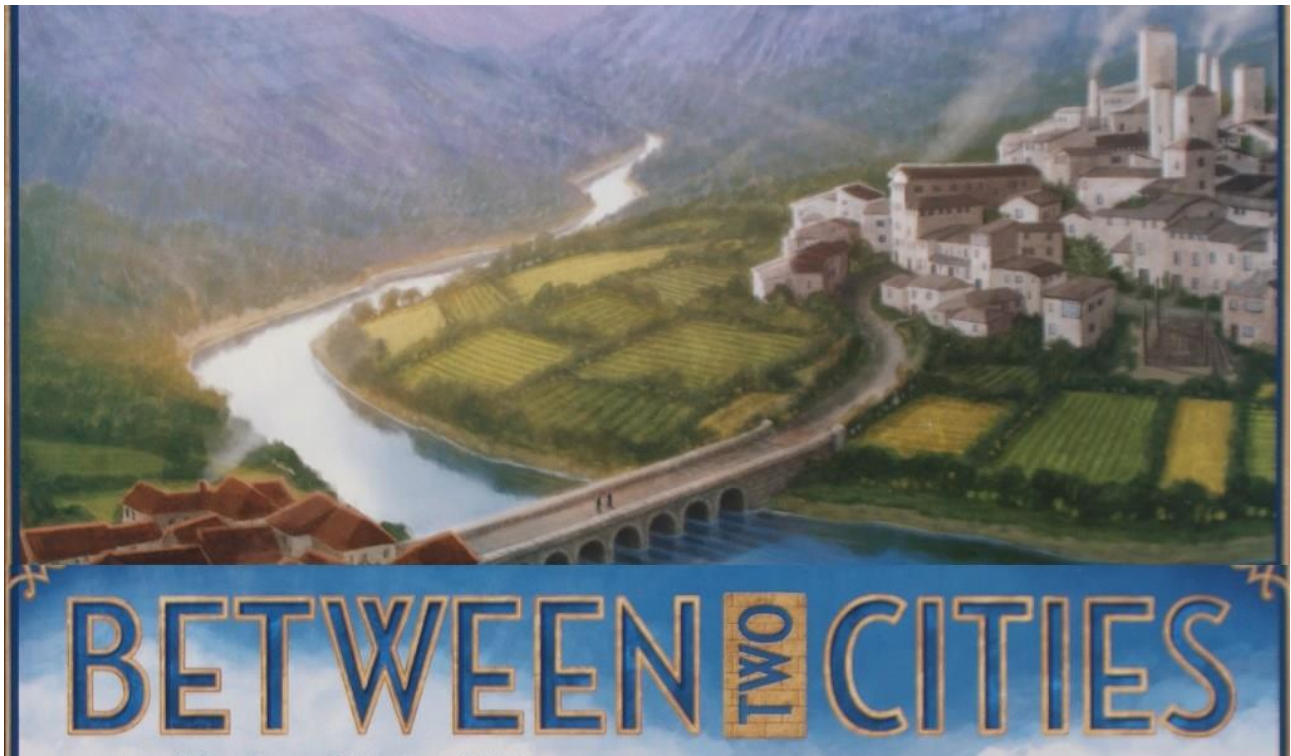


BETWEEN TWO CITIES + CAPITALS

Progettare e realizzare delle città in collaborazione

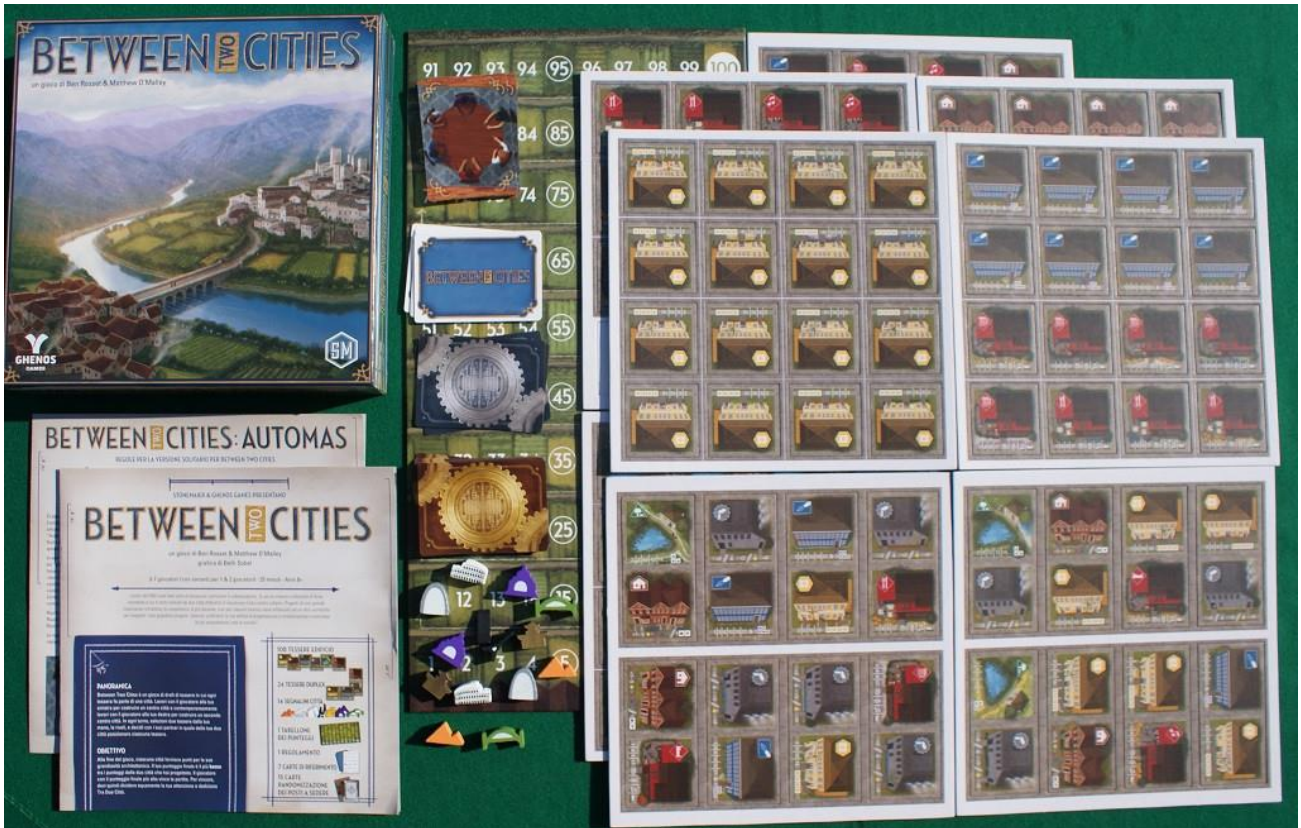


Introduzione

Da sempre i giocatori sono stati molto interessati ai **giochi di “evoluzione”**, sia per quanto riguarda la storia delle civiltà, sia per dedicarsi alla **creazione/costruzione di città**: negli ultimi anni poi, dopo l’esplosione del fenomeno “**7 Wonders**”, le meccaniche si sono fatte sempre più semplici o in qualche caso addirittura “minimaliste”. In particolare per la costruzione delle città i due mezzi più utilizzati sono stati le carte (ad esempio con [Machi Koro](#)) e le tessere ([Suburbia](#)), con edifici vari da combinare fra loro per ottenere punteggi più altri.

Between Two Cities, edito da **Stonemaier** (con la localizzazione italiana di **Ghenos Games**) non fa eccezione e consente a 3-7 giocatori di otto o più anni di partecipare alla costruzione di ben DUE città allo stesso tempo, così come indicato dal titolo. Ognuno si troverà infatti a metà strada fra due metropoli in evoluzione e nel giro di 25-30 minuti potrà contribuire, in stretta collaborazione con i vicini, al loro completamento.

Unboxing



I componenti.

All'apertura della scatola saltano subito agli occhi le 9 plance di cartone che contengono **108 tessere "edificio"** pre-fustellate (delle dimensioni standard tipo "Carcassonne") e **24 tessere doppie** (con due edifici). Completano la confezione un tabellone da utilizzare solo per il calcolo dei Punti Vittoria (PV), 7 carte riassuntive, 15 carte per l'assegnazione dei posti attorno al tavolo e **7 coppie di segnalini di legno colorato**, parzialmente dipinti, che rappresentano in maniera stilizzata alcuni dei monumenti più famosi al mondo: Colosseo, Torre Eiffel, Piramidi, Taj Mahal, ecc.

Le tessere sono ricavate da cartone spesso e quindi sono più che robuste, ma in generale tutti i componenti sono perfettamente in linea per l'utilizzo che li aspetta e non ci sono mai stati problemi durante i nostri test.



Le carte riassuntive e quelle per la determinazione dei posti al tavolo.

Preparazione (Set-Up)

Le regole consigliano, per prima cosa, di **assegnare i posti** attorno al tavolo in **maniera “guidata”**: si estrae a caso dall’apposito mazzetto una 15 delle carte “assegnazione” e si eseguono le istruzioni. Per esempio mettersi in circolo secondo la data di nascita, oppure in base al numero di vestiti ed accessori che i partecipanti hanno addosso, o anche per altezza, ecc. Qualunque sia stato il metodo scelto, tutti i giocatori riceveranno una carta riassuntiva che spiega quali sono le combinazioni di edifici da ottenere per fare i PV.

A questo punto le regole ci dicono di mettere tutte le tessere quadrate nel coperchio della scatola, a faccia in giù e di mescolarle bene: ci permettiamo di consigliarvi, in alternativa, di usare un sacchetto di stoffa abbastanza capiente che verrà poi “passato” in giro per una "pesca" più agevole.



Tavolo pronto per iniziare la partita.

In seguito si posiziona un segnalino “città” fra ogni coppia di giocatori, mettendo da parte il segnalino “gemello” (che verrà utilizzato solo al momento del calcolo dei PV). Infine si mescolano le tessere “doppie” (chiamate da ora in poi “duplex”, per seguire la terminologia del regolamento) e si posano sul tavolo, coperte.

Il Gioco

Lo scopo del gioco è quello di costruire delle “città” usando gli edifici e formando delle griglie di 4x4 tessere (12 singole e 2 duplex): la particolarità di Between Two Cities è che ogni giocatore deve contribuire, con i suoi due vicini, alla costruzione di una città alla sua sinistra e di una alla sua destra.

Ogni partita si sviluppa in tre round:

Primo round

1. I giocatori pescano casualmente 7 tessere edificio "singolo", ne posano due a faccia in giù davanti a loro e passano le restanti al vicino di sinistra, sotto il segnalino identificativo di quella città.
2. I giocatori rivelano contemporaneamente le tessere scelte e discutono con i due vicini per trovare la migliore soluzione per il loro piazzamento nelle due città, in modo da ottenere le combinazioni che apportino il maggior numero di PV.
3. Ogni giocatore piazza una delle due tessere nella città di destra e la seconda in quella di sinistra, secondo quanto concordato con i "vicini" o ... in barba ai loro consigli.



Partita in corso.

Secondo round

4. Si pescano 3 tessere "duplex" a testa e se ne scelgono due scartando la terza.
5. I giocatori rivelano le tessere duplex e decidono il loro piazzamento con i vicini
6. Ognuno piazza le sue tessere mettendone come al solito una a destra ed una a sinistra

Terzo round

7. Come la (1): si pescano 7 tessere
8. Come la (2): si scelgono due tessere
9. Come la (3): si piazzano le tessere scelte



Tutti i tipi di tessere: in alto ci sono i quattro tipi di “locali” mentre nella seconda fila, da sinistra a destra, abbiamo: industria, uffici, abitazioni, giardini e negozi.

A questo punto le città di Between Two Cities sono state completate e contengono 14 tessere ciascuna, 12 delle quali singole e 2 duplex, a formare una griglia di 4x4 caselle. Si estrae quindi il tabellone dei punteggi e si comincia la valutazione di ogni città in base ai seguenti criteri:

- a. Locali pubblici: ci sono quattro tipi di locali, tutti contrassegnati da un rombo rosso, ma con diverse icone: albergo (letto), bar (boccale), discoteca (nota musicale) e ristorante (posate). In base al numero di tessere diverse di ogni città (1-2-3-4) viene conteggiato il punteggio (1-4-9-17 PV).
- b. Industrie: ogni industria della città che ne ha costruito il maggior numero vale 4 PV; nella seconda città il valore scende a 3 PV e in tutte le altre a 2 PV.
- c. Uffici: in base al numero di uffici esistente in una città (1-2-3-4-5-6) si calcolano i PV (1-3-6-10-15-21). Ogni ufficio adiacente ad un “locale” riceve inoltre 1 PV extra.
- d. Abitazioni: valgono 1 PV per ogni altro tipo di edifici esistenti nella città, quindi si va da un minimo di 1 PV ad un massimo di 5 PV (i locali valgono infatti per un solo tipo indipendentemente da quanti ce ne siano di diversi).
- e. Giardini: si verifica quante tessere di questo tipo sono collegate fra loro (1-2-3-4-5...) e si conteggiano i PV (2-8-12-13-14 ...)
- f. Negozi: vengono conteggiate solo le tessere adiacenti fra loro, purché siano tutte sulla stessa riga o colonna e, in base al numero (1-2-3-4) vengono assegnati i PV (2/5/10/16 PV rispettivamente).



Una città completata. Si notano le due tessere “duplex”: la terza e quarta della prima colonna e le ultime due a destra della seconda fila.

La foto qui sopra mostra una città completata che utilizziamo come esempio per il conteggio dei PV.

Essa possiede:

- 3 locali diversi: 9 PV
- 4 industrie, ma una città rivale ne aveva 5, quindi $4 \times 3 \text{ PV} = 12 \text{ PV}$
- Nessun ufficio: 0 PV

- 3 abitazioni: ci sono quattro edifici diversi (negozi, parco, industrie e locali) quindi ogni abitazione vale 4 PV, per un totale di $3 \times 4 = 12$ PV
- 1 giardino: 2 PV
- 4 negozi in fila ed uno singolo = $16 + 1 = 17$ PV

Quindi la città raffigurata nella foto ha ottenuto un totale di 52 PV (piuttosto basso, per la verità)

Dopo il conteggio di ogni singolo edificio si devono spostare i segnalini sul tabellone segnapunti: terminati tutti i conteggi ogni giocatore fa il totale dei PV delle sue due città (a destra e sinistra) e chi ottiene il punteggio più alto vince la partita e sicuramente concorrerà per la carica di sindaco alle prossime elezioni.

Qualche considerazione finale

I lettori avranno già capito che **Between Two Cities** non è un gioco complicato, e che in realtà la sua vera “essenza” sta nella posa delle tessere, preceduta spesso da laboriose trattative fra i due confinanti. Ad inizio partita tutti sembrano ben disposti a fare del loro meglio per collaborare, predisponendo le tessere in modo da massimizzare le possibilità di combinazioni, ma verso la fine della partita il gioco “rallenta” un po’ perché tutti non solo cercano di calcolare il valore delle loro due città, ma spesso sono costretti a verificare anche quelle adiacenti ai loro vicini per evitare che essi facciano troppi punti.

E così si cominciano a vedere mosse strane (per esempio si posano case vicino alle fabbriche, sapendo che esse non potranno più avere un valore superiore ad “1”, oppure giardini che vagano per la città invece di stare adiacenti a formare grandi parchi, ecc.). Questo per la “famigerata regola” (che è poi il vero “sale” del gioco) che ogni partecipante deve sommare i valori delle città alla sua destra e sinistra, con il risultato che a volte si preferisce fare il massimo per una di esse, a scapito dell’altra, perché ci si è accorti che il nostro confinante ha già un sacco di PV sulla sua seconda città.



I segnalini delle città.

Uno degli errori più frequenti visti ai nostri tavoli è stato quello di posare alcune tessere un po’ a caso “tanto c’è spazio”. Questo invece può pregiudicare la possibilità di fare combinazioni importanti perché lo spazio disponibile è fisso e limitato alla griglia 4x4: così a volte ci si accorge di

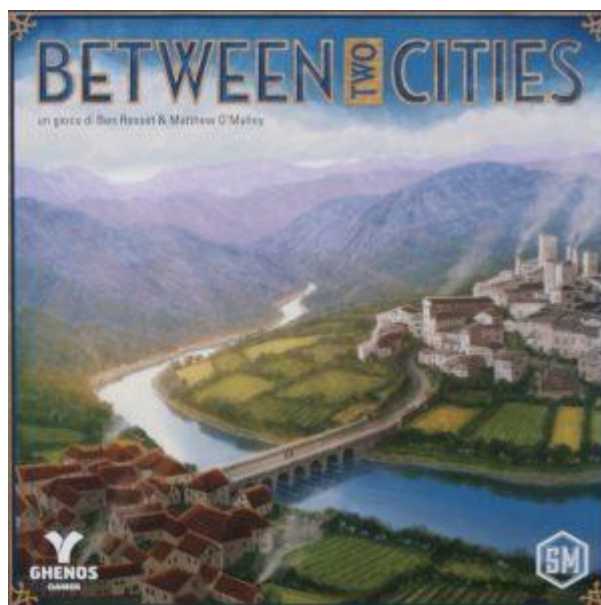
non poter più ottenere una buona "combo" solo perché non c'è più posto per una posa "legale" una particolare tessera.

I "locali pubblici" sono sicuramente golosi, ma lo sono ancora di più se vengono accostati agli uffici. Se un giocatore ha iniziato la strategia delle case meglio abbandonare le industrie (ne basta una per supervalutare le case) per evitare di declassare le prime. Vale anche il discorso inverso: se date la caccia alle industrie cercate di averne sempre una in più degli avversari e lasciate perdere le case. Anche i negozi sono un interessante fonte di PV, ma vale la pena di collezionarli solo se si è certi di arrivare a quattro in fila o in colonna.



Le carte "Automa".

Come avevamo anticipato, la Stonemaier ha realizzato anche un secondo libretto di regole per giocare a *Between Two Cities* in solitario. A questo scopo la confezione contiene 20 carte "Automa" e 3 carte "Nome". Il giocatore deve allora vedersela con due automi e si dovranno creare tre città: una a destra ed una a sinistra del giocatore, da edificare come sempre in tre round e con i criteri visti per il gioco normale, mentre la terza, Automacity, verrà costruita in modo diverso mettendo le tessere in fila per tipo e senza curarsi della griglia 4x4. Ci sono due livelli di gioco (semplice e completo), con il secondo che utilizza le carte "Nome" (Io, Automarta e Autommaso) e le 20 carte "Automa" per eseguire le mosse condivise e quelle di Automacity. Interessante e divertente, ma mai quanto un tavolo con giocatori "umani".



La scatola di Between Two Cities.

Between Two Cities è un titolo simpatico e divertente, perfettamente adatto per portare nuovi giocatori ad un tavolo e fare passare loro una mezzoretta in allegria: Non sappiamo che successo di vendite abbia ottenuto, ma senz'altro deve essere stato buono perché immancabilmente è arrivata una espansione. Sembra proprio che Stonemaier ci abbia preso gusto a vendere un gioco in due “tappe”: il “base” per primo ed una serie di espansioni in seguito che lo migliorano, lo completano ma lo rendono anche un po’ più complesso e più lungo (basti pensare a [Viticulture](#) ed al suo Tuscany).

Ed ecco infatti che nel 2017 è arrivata puntualmente la prima espansione: **BETWEEN TWO CITIES: CAPITALS**, localizzata anch’essa in italiano da Ghenos Games.



I componenti di “Capitals”.

Questa scatola, come si vede nella foto, contiene **21 tessere** di un nuovo tipo (gli “edifici pubblici”), 7 plance “Paesaggio”, 3 tessere “Distretto”, 7 carte “Distretto”, 7 nuove carte riassuntive (per tener conto dei nuovi edifici e delle nuove dimensioni delle città) e 7 coppie di nuovi segnalini (nel caso che i giocatori si siano stufati di usare sempre quelli del gioco base) con una pagina dedicata a spiegare che cosa rappresenta ognuno di essi.



I nuovi segnalini delle città.

Le regole di base restano tutto sommato invariate, ma i giocatori ora devono costruire delle città più grandi (griglia 5x5) che partono tutte da una plancia paesaggio di 3x3 caselle che contiene 5 caselle dove non si può costruire (fiume, lago, foresta, montagna, ecc) e 4 utilizzabili: in pratica quindi si deve posare la prima tessera in una di queste ultime 4 caselle e si utilizzano quindi, in totale, 2 tessere duplex e 16 tessere singole.

All’inizio della partita i giocatori prendono casualmente una plancia paesaggio e la mettono alla loro sinistra, proprio sotto il segnalino di legno: questo paesaggio costituisce la base per la costruzione delle città ed infatti la prima tessera viene posata su una delle sue caselle libere, mentre in seguito la città dovrà essere costruita con tessere adiacenti a quelle già esistenti



Alcune delle plance “Paesaggio”: come si vede ognuna di esse ha quattro caselle libere, disposte tutte in modo diverso, e cinque caselle con il paesaggio vero e proprio, su cui non sono permesse le costruzioni.

Nel PRIMO e nel TERZO ROUND di **Between Two Cities: Capitals** i giocatori prendono 9 tessere (e quindi non più sette come nel gioco base), mentre il SECONDO resta invariato (due “Duplex”). Le nuove tessere “Edificio Pubblico” presentano però due informazioni nuove: (a) vengono indicati infatti i simboli di DUE edifici la cui adiacenza è favorevole e (b) quello di UN edificio la cui adiacenza è negativa. Una tessera Edificio Pubblico da sola vale sempre 1 PV, ma se è adiacente ad uno degli edifici (a) il suo valore sale a 3 PV, mentre se è adiacente ad entrambi varrà 6 PV. Se invece è adiacente ad un edificio (b) il suo valore scende direttamente a 1 PV, indipendentemente dalle altre adiacenze.



Alcune tessere “Edificio pubblico” ed una tessera “Distretto”.

Nella foto qui sopra si vedono alcuni degli edifici pubblici dell’espansione (come sempre molto ben disegnati) ed una delle tre di tessere “Distretto”. Queste ultime servono a complicare un po’ la vita dei giocatori, soprattutto quando il gioco diventa davvero competitivo. Ad inizio partita infatti ogni tessera verrà accoppiata a due carte “distretto” (sempre fornite dalla scatola dell’espansione) ed a fine partita si verificano per ogni città quante tessere adiacenti ci sono del tipo indicato in ogni distretto: alla città che ne ha il maggior numero si assegna il punteggio di sinistra ed alla seconda quello di destra.



I distretti.

Notare che le carte “distretto” vengono assegnate casualmente all’inizio di ogni partita e quindi gli abbinamenti possono essere diversi ogni volta.

Nell’esempio della foto al Distretto 1 sono stati abbinati giardini e industrie: per poter partecipare all’assegnazione dei PV le tessere di questi due tipi devono essere adiacenti (orizzontalmente o verticalmente, come sempre) e non importa quante di esse siano di uno o dell’altro tipo. La città che ottiene la maggioranza di queste tessere guadagnerà 9 PV, mentre alla seconda andrà il premio di consolazione di 3 PV.

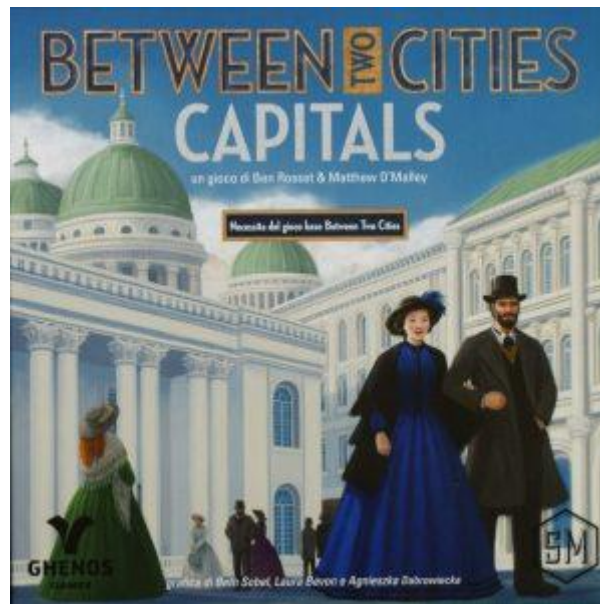
Questa nuova regola spesso non è stata neppure “considerata” nella prima partita fatta a Capitals da ogni gruppo test (i giocatori dovevano già concentrarsi abbastanza per espandere le loro città partendo dalla plancia paesaggio) ma a fine partita a tutti i tavoli si è scoperto con grande sorpresa che questi PV nel 90% dei casi risolvevano la partita a favore di uno dei giocatori che normalmente non avrebbe avuto PV sufficienti per vincere.



Partita appena terminata. Notare che le città ora occupano una griglia 5x5.

L'espansione Between Two Cities: Capitals, come abbiamo detto, complica un po' la meccanica di base e necessita dunque di una maggiore attenzione durante la posa delle tessere, allungando di 15-20 minuti la durata massima della partita: ed è proprio per questo che è piaciuta molto ai giocatori più assidui che, dopo una prova o due, non avevano mostrato molto interesse per il gioco base. I materiali dell'espansione possono essere riposti tutti nella scatola originale, che è stata evidentemente progettata per questo scopo perché viene riempita perfettamente (proprio come era successo per Viticulture e la sua espansione Tuscany).

Anche l'espansione beneficia ovviamente di un regolamento distinto per il gioco in solitario, sempre con due diverse modalità (semplice e completo) ma con un'apposita tabella per variare il grado di difficoltà. Inoltre viene fornita una plancia speciale per Automacity che tiene conto degli edifici pubblici e dei distretti. Come si vede anche questa volta nulla è stato lasciato al caso.



A tutti coloro che sono interessati a questo gioco consiglio senz'altro di acquistare scatola base ed espansione insieme perché combinando i due si ottiene un buon gioco da tavolo per 3-7 persone. Riportiamo qui di seguito alcune delle nostre nuove valutazioni, modificate rispetto al gioco base per tener conto delle variazioni dovute alla espansione.

- Realizzazione: 4/5
- Giocabilità: 4/5
- Divertimento: 3,5/5
- Longevità: 4/5
- Prezzo: 3,5/5
- Durata 40-45 minuti

Si ringrazia la ditta Ghenos Games per avere messo una copia di valutazione dell'espansione Capitals a nostra disposizione