

NUSFJORD

Sulle orme di Capitan Findus



Introduzione

Incredibile ma vero, il buon Uwe Rosenberg abbandona per una volta il paese natio (il nord della Germania) per spostarsi ancora più a Nord, ed esattamente all'interno di un fiordo norvegese, per presentarci Nusfjord, un gioco edito da Lookout Games (insieme a Mayfair Games) per 1-5 partecipanti di età superiore ai 12 anni e per una durata che dipende dal numero dei pescatori attorno al tavolo, ma che non supera i 90 minuti.

Questa volta i protagonisti sono titolari di una piccola ditta che si occupa di pesca e devono cercare di fare un po' di grana per acquistare navi più capienti e performanti, costruire nuovi edifici e contribuire a mantenere la loro comunità. Pescare bene però non basta a fare soldi, perché ci sono gli anziani del villaggio da aiutare, in cambio dei loro preziosi consigli, le spese societarie da ammortizzare, ecc. Sarà quindi necessaria una buona programmazione per arrivare in fretta a garantire un raccolto abbondante e poter poi rifornire adeguatamente i ristoranti della zona, incassando la giusta mercede.

Per gli amanti dell'autore tedesco Nusfjord è una piacevole sorpresa perché la sua durata è ragionevole, l'ambientazione è stata molto ben indovinata e si distacca abbastanza dal solito cliché a cui Rosenberg ci ha abituati fin dai tempi di Agricola.

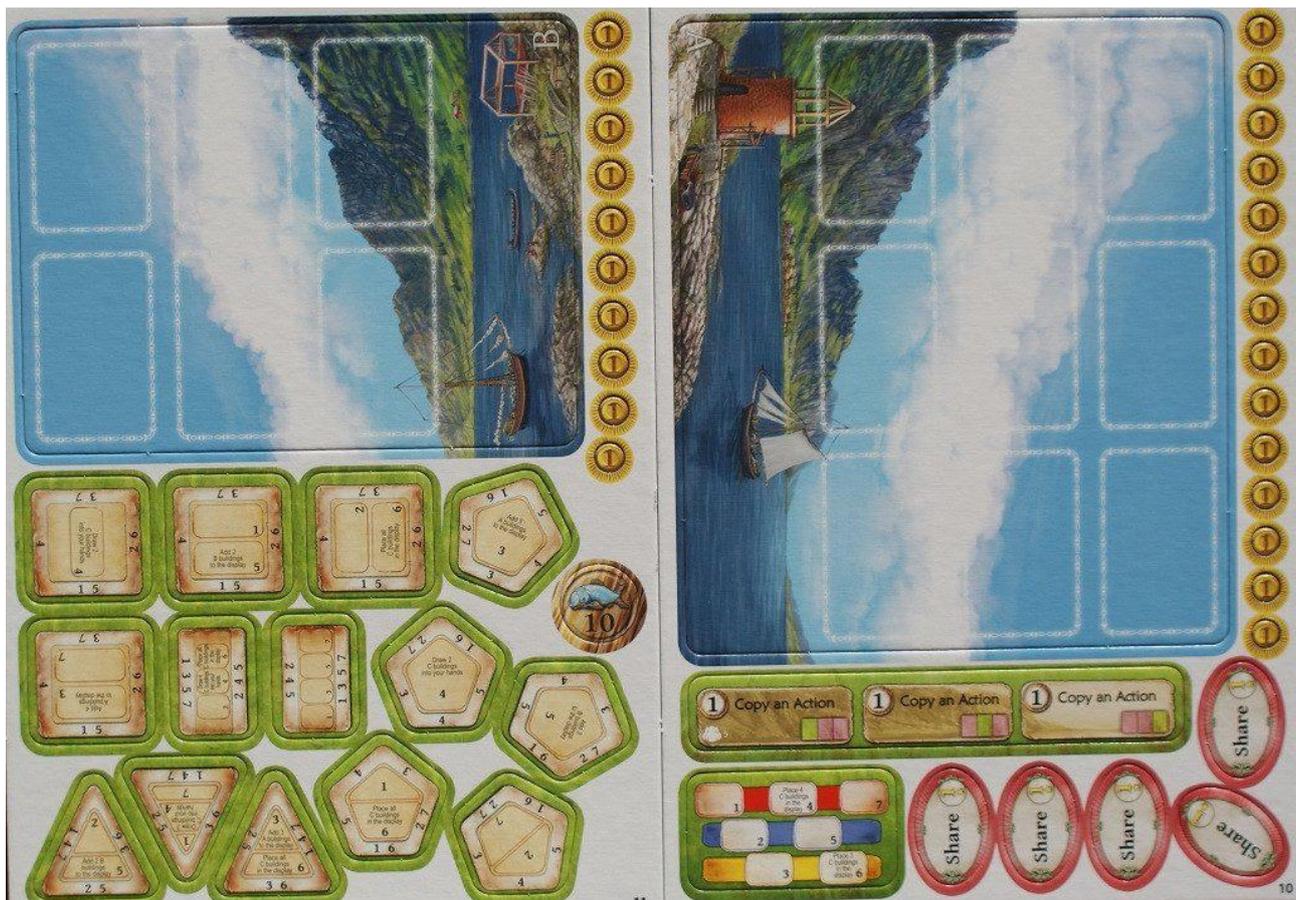


I componenti di Nusfjord.

Unboxing

La scatola è quella classica “a libro” usata per quasi tutte le sue opere precedenti e, come d’abitudine, è veramente ben riempita. Non c’è un tabellone vero e proprio, sostituito da una composizione di “plance” rettangolari sulle quali posare le carte e gli altri materiali. Ogni giocatore riceve poi una plancia personale da accoppiare a una striscia cartonata (chiamata “Elder Council”) sulla quale verranno messe le carte degli anziani ingaggiati nel corso della partita. Due sacchetti serviranno a raccogliere i 100 pesciolini di legno azzurro (gli stessi visti in Carcassonne: Mari del Sud e per il cui utilizzo Rosenberg ha ottenuto l’autorizzazione da Hans im Gluck) e i 50 tronchi di legno marrone. Completano la dotazione una barchetta di legno naturale (che servirà a indicare i turni), 18 carte “Elder” (44x68 mm), 132 carte “Edificio” delle stesse dimensioni (ma divise in vari mazzetti, come vedremo fra poco) e un buon numero di tessere di varie forme e dimensioni da defustellare.

Come già detto, c’è davvero tanta “roba” nella scatola e sarà necessario procurarsi diversi sacchetti (oltre a quelli forniti) per tenere i componenti separati e in ordine, facilitando così il set-up. Sono tutti di buona qualità e il loro utilizzo non evidenzia particolari problemi, se si escludono i segnalini di legno (pesci e tronchi) che, essendo molto piccoli, talvolta tendono a sfuggire dalle dita.



Un po' di materiali: da notare le "micro" monetine da 1 oro, assolutamente inservibili, le tessere con l'ordine di turno (in basso a sinistra) e i "certificati azionari" (ovali) dei pescatori, in basso a destra.

La confezione di Nusfjord contiene anche delle monete di cartone da de-fustellare: 35 da "1 oro" e 3 ciascuna da "5" e "10" ori. Purtroppo quelle da "1" sono talmente piccole (com'è facile vedere nella foto qui sopra) da essere praticamente inutilizzabili e non capiamo come Lookout Games, sempre molto attenta ai dettagli, abbia "toppato" su questo componente. Vi consigliamo di non staccarle neppure dalla plancia e di usarne altre prese da qualche scatola della vostra ludoteca oppure, come abbiamo fatto noi, provare con una manciata di monete vere da 1 e da 5 centesimi.

Le carte si usano poco: vengono infatti semplicemente scelte e messe sulla plancia personale, quindi non è strettamente necessario imbustarle, ma se -come noi- siete un po' maniacali su questo aspetto... male non farà davvero!

Preparazione (Set-Up)

Il set-up è un po' laborioso, e per questo consigliavamo in precedenza di tenere ben distinti i componenti in tanti sacchetti. Per prima cosa si deve comporre il tabellone, utilizzando ben quattro plance diverse: quella delle azioni, quella delle barche e degli anziani e le due che conterranno gli edifici. Il risultato sarà simile a quello che vi mostriamo nella fotografia qui sotto:



Set up del tabellone iniziale, con le plance nell'ordine descritto: sulla sinistra si intravede la striscia per il Ristorante.

Sulla plancia di sinistra si poseranno i lavoratori durante la fase delle azioni, ma inizialmente si devono mettere solo 3 pesci nei primi tre piatti del ristorante, sulla seconda si posano barche e "anziani" in numero proporzionato ai partecipanti (come indicato dal regolamento) e sulle due a destra si riveleranno tante carte "edificio" quante sono le caselle libere. Queste carte sono divise in tre diversi mazzetti (che si differenziano per il tipo di pesce stampato sul dorso) e ognuno di essi, a sua volta, contiene tre tipi diversi di carte, identificati dalle lettere A-B-C. Sulla prima delle due plance andranno solo le carte "A" mentre sulla seconda si useranno le "B". Le carte "C" saranno invece utilizzate in maniera diversa, come vedremo più avanti, per cui inizialmente devono essere tenute da parte.

Ogni giocatore prende una plancia personale, una delle strisce "Elder Council", 3 lavoratori (in dotazione ci sono dei dischetti di legno colorato ma noi, come facciamo solitamente nei giochi di Rosenberg, li abbiamo sostituito con dei più realistici meeple) e quattro tessere "bosco" con cui coprire metà del terreno della plancia (qualcuno ha detto Glass Road?), come si vede nella foto sottostante.



La plancia personale e, in alto la striscia "Elder Council". Come si vede è già stata eseguita l'azione iniziale della pesca e, grazie alla barchetta prestampata che si vede in basso a sinistra, il raccolto è stato di soli tre pesci, posati sul disco "personal supply" in alto a sinistra.

Ognuno riceve anche un disco “Personal Supply” che serve per conservare le risorse guadagnate, tenendo presente, come si legge sulla scritta, che può contenere un numero illimitato di pesce, ma un massimo di soli 12 legni.

I giocatori prendono in seguito le cinque tessere “Certificato azionario” del loro colore (quelle ovali nella foto) e ne girano DUE di fianco al disco Personal Supply (per attivarle), trattenendo le altre tre di fianco alla loro plancia (rovesciate), per poterle eventualmente usare in seguito.

Prima di cominciare bisogna definire chi sarà il primo giocatore, e Rosenberg stavolta ha scelto un sistema un po’ strano. Ha predisposto infatti dei set di tessere di forma diversa in relazione al numero dei giocatori: “triangolare” se si gioca in tre, “quadrata” con quattro partecipanti e “pentagonale” se si gioca in cinque (le vedete nella seconda foto in alto, insieme ad altre tessere). Il Primo giocatore riceverà la tessera con il numero “1” al centro e gli altri, in senso orario, quelle con i numeri di turno successivi. La barchetta di legno deve essere posizionata sul n° 1 e si sposterà di una casella alla volta.

Il Gioco

All’inizio di ogni turno di Nusfjord, compreso il primo, tutti i pescherecci escono dal porto per andare in mare: il numero di pesci che ogni giocatore porta a casa dipende soltanto dalla flottiglia che è riuscito a creare. Inizialmente ognuno ha soltanto una barchetta che permette di incamerare TRE pesci, ma ben presto sarà necessario acquistarne altre al mercato nautico.



La plancia con le barche disponibili per l’acquisto.

La più piccola si chiama “Sloop” e costa poco (2 pesci e 2 legno) ma permette di innalzare subito il livello del pescato di 2 spazi permettendo così di passare da 3 a 5. Poi c’è il “Cutter” che costa 6 legni ed 1 oro ma che permette alla compagnia di incrementare ancora il pescato, passando da 5 a 7. Infine c’è lo “Shooner” che copre quattro sezioni e porterebbe quindi il pescato da 7 a 10. Naturalmente non è necessario acquistarle in questo ordine, ma ognuna di esse “copre” esattamente un certo numero di caselle della pista in basso nella plancia personale e fa quindi aumentare in proporzione la quantità di pesce da raccogliere ad inizio turno.

Al termine di questa fase tutti i pescatori devono distribuire il loro “bottino”, partendo da un aiuto agli “Anziani” (Elders) già ingaggiati: a ognuno si deve infatti assegnare 1 pesce prima di effettuare qualsiasi altra azione. Poi si devono pagare gli azionisti dando 1 pesce a tutti i giocatori che hanno acquistato un’azione della nostra compagnia e, successivamente, 1 pesce anche a tutte le nostre azioni attive (quelle a faccia in su che si trovano accanto al disco Personal Supply). I pesci rimanenti vengono piazzati nella propria “Riserva” (la casella in alto a sinistra della nostra plancia),

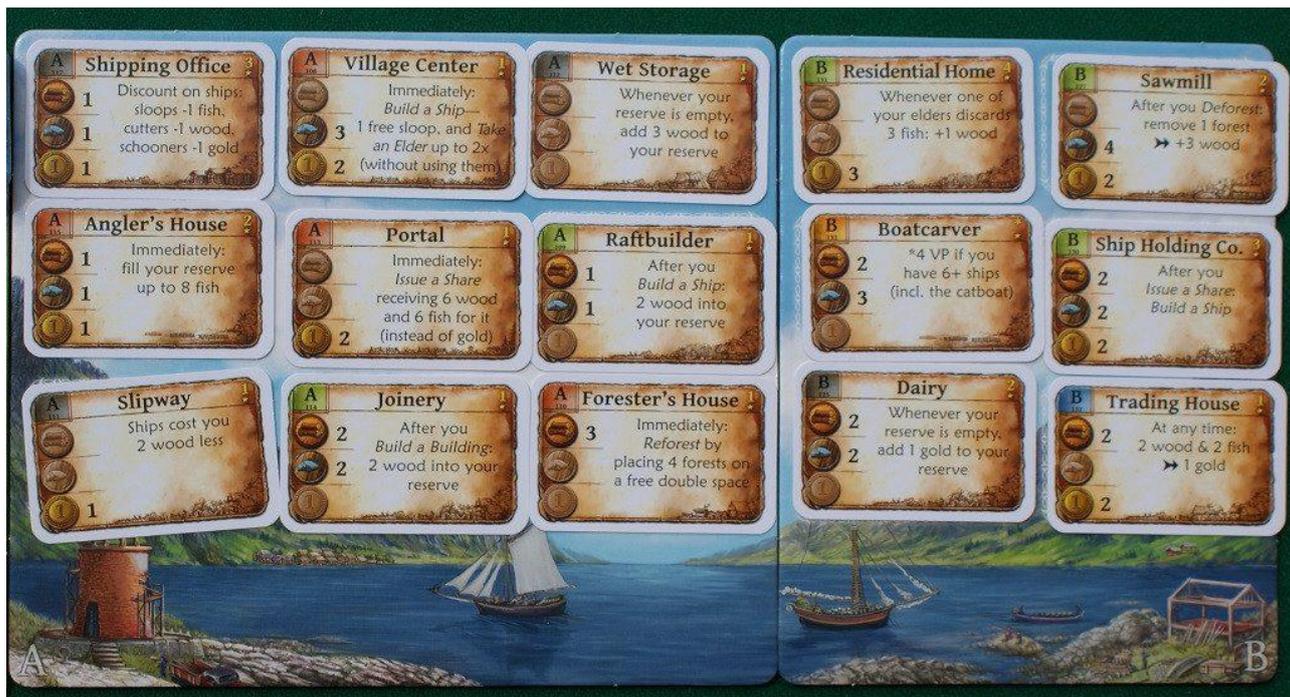
che però può contenerne fino a un massimo di 8. I pesci sulle azioni di proprietà (nostre o degli altri giocatori) devono essere spostati subito dopo sul disco Personal Supply e sono quindi disponibili per le fasi successive.



La plancia delle azioni: notare che, contrariamente ad altri giochi di Rosenberg, alcune azioni possono esser fatte da più di un giocatore.

A questo punto si passa al cuore del gioco: le azioni. In ordine di turno e a rotazione, i giocatori piazzano uno dei loro lavoratori sulla “Plancia delle azioni”. Da notare che alcune delle caselle (come si vede nella foto sopra) possono essere usate da più lavoratori (sono quelle con i numeri “2” e “3”). Facciamo allora una breve descrizione, partendo dalla casella in alto a sinistra e scendendo verticalmente:

1. +1 Gold: Il giocatore riceve una moneta d’oro (casella davvero poco usata, ma a volte potrebbe servire per acquistare qualcosa in seguito).
2. Transfer Reserve: tutte le merci nella riserva del giocatore (sulla plancia) sono trasferite al disco Personal Supply.
3. Serve Fish: rappresenta le forniture ai Ristoranti. Come si vede nella foto, alla sinistra di questa casella c’è una striscia di cartone con sette piatti numerati da 1 a 5. Chi sceglie questa azione rifornisce il Ristorante ed incassa delle monete d’oro: si possono riempire però solo i piatti ancora “vuoti” pagando tanti pesci quanti ne indica il numero (se ne mette uno sul piatto e gli altri si scartano nella riserva generale). Supponiamo per esempio di avere 8 pesci a disposizione e di scegliere questa azione nella configurazione indicata dalla foto: potremo pagarne 7 per metterne uno sull’ultimo piatto da “3” disponibile ed uno sul primo da “4”, incassando così 2 monete d’oro (una per ogni piatto riempito).
4. Build a Building: in questa casella possono starci fino a 3 lavoratori, indipendentemente dal loro colore. Andando qui è possibile acquistare un edificio fra quelli in mostra nelle due plance A e B. Ognuno di essi ha un costo (una o più delle tre risorse: pesce, legno e oro) e, una volta pagato, deve essere posizionato in una casella libera della plancia personale. Naturalmente a ogni edificio è associato un “bonus” di cui approfitterà l’acquirente. La prima carta della terza fila nella foto che segue, ad esempio, si chiama SLIPWAY e serve ad avere lo sconto di due legni nell’acquisto delle barche per il resto della partita. L’ultima carta in basso a destra nella plancia “B” (TRADING HOUSE) permette al giocatore di scambiare, quando vuole, 2 legni e 2 pesci per ottenere 1 oro. E così via



Le due plance con gli edifici da acquistare.

5. Issue a Share (Colonna 2): questa azione può essere fatta da due lavoratori. Se un giocatore ha bisogno di soldi può mettere sul mercato in ogni turno uno, e soltanto uno, dei suoi certificati azionari e incassare subito 2 monete d'oro.
6. Buy all Shares: mettendo un lavoratore in questa casella si devono acquistare TUTTE le azioni presenti in quel momento nella banca, pagandole 1 moneta d'oro ciascuna. Questa è un'azione interessante per acquistare azioni proprie o altrui e sfruttarle così fino al termine della partita per avere più pesci.
7. Deforest: si toglie una tessera "bosco" dalla propria plancia e si ricevono 5 legni.
8. Thin Out: in questo caso si riceve una risorsa "legno" per ogni bosco ancora presente sulla plancia personale.
9. Reforest: si piazzano due tessere bosco (sovrapposte) sulla plancia personale. Mossa usata soprattutto verso la fine della partita per chiudere eventuali "buchi" sulla propria plancia e non pagare quindi delle penalità.
10. Build a ship (Colonna 3): è una delle più importanti, almeno a inizio partita, e proprio perché può accogliere solo 2 lavoratori, di solito si fa a sportellate per arrivarci. Se si hanno le risorse necessarie, è sufficiente mettere qui un lavoratore, spendere quanto richiesto e posizionare subito la nuova "barca" sulla propria plancia.



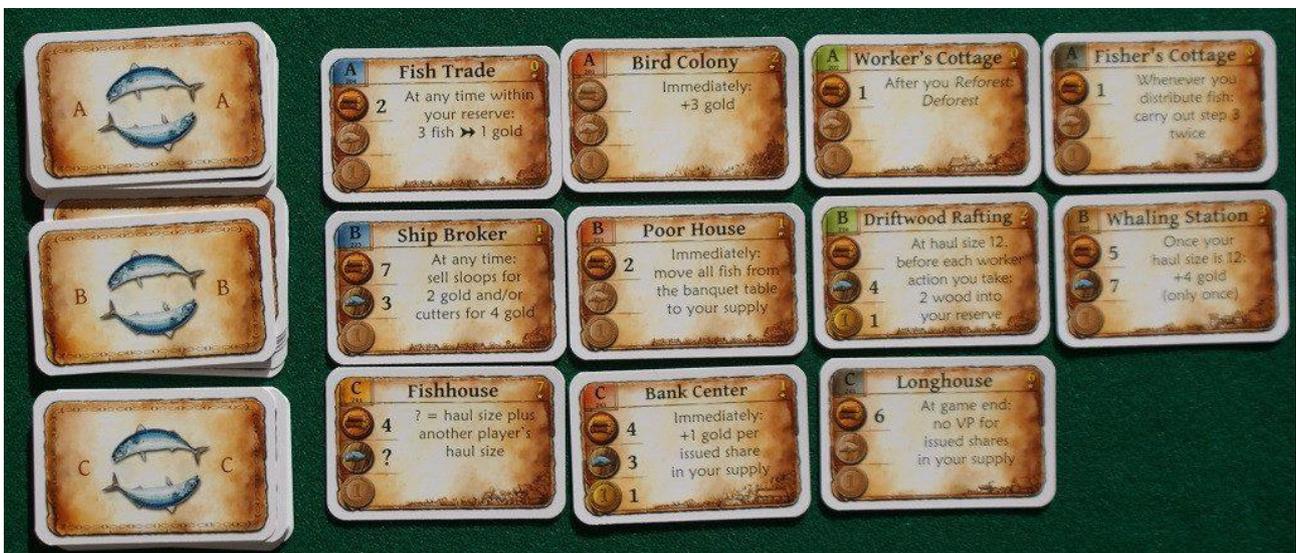
Gli anziani (Elders) hanno ancora tanto da offrire.

11. Take an Elder: l'ultima casella è anche probabilmente la più importante di tutte perché fa ingaggiare un "Anziano" e tutti possono averne fino a un massimo di quattro. Sono inizialmente disponibili 6 carte "Elder" (come si vede nella foto) ed è possibile portarne a casa uno a turno, se necessario. Da notare che in realtà vengono piazzate 12 o 18 carte (a seconda del numero dei giocatori) da sovrapporre le une sulle altre: quelle sotto verranno girate (e quindi rese disponibili) dopo l'acquisto di quelle più in alto. Ognuna di esse assegna un bonus permanente al suo possessore: la numero 12 per esempio (Pisciculturist) ogni volta che è attivata assegna al giocatore 3 pesci (di base) più un pesce extra per ogni Elder posseduto; la numero 7 (Builder) permette di tagliare un bosco ricevendo in cambio 1

solo legno, ma dando la possibilità di terminare l'azione costruendo un edificio; e così via. Quando un giocatore sceglie un Elder, utilizza immediatamente il suo bonus (prima ancora di piazzarlo sulla plancia): in seguito basterà posare un lavoratore su una carta Elder per attivarlo nuovamente (una sola volta per turno).

Come in ogni altra opera di Rosenberg, anche in Nusfjord un apposito libretto (chiamato Appendix) riporta l'elenco di tutte le carte disponibili e ne spiega l'utilizzo. È molto utile per le prime 2-3 partite, poi i giocatori ne avranno bisogno molto raramente, perché avranno memorizzato carte e icone.

Un'apposita striscia (Copy an Action) è usata se si gioca in 4 o 5 per dare un'opportunità in più ai giocatori, dato che essa permette di copiare un'azione già utilizzata dal numero massimo dei lavoratori: se, per esempio la casella Build Ship ha già due lavoratori, è possibile metterne un altro su questa striscia e fare la stessa azione, acquistando così una nuova barca.



Una delle tre serie di carte "building".

Terminata questa fase si completa il turno spostando il segnalino di uno spazio in senso antiorario e, se così è indicato, si esegue un riempimento delle plance "A" e "B" con le relative carte edificio. Nel turno 4 e 6 vengono inoltre scoperte alcune carte del mazzo "C", molte delle quali hanno effetti più importanti: alcune sono dei veri e propri "obiettivi" da raggiungere a fine partita.

Dopo il settimo turno la partita finisce e si contano i Punti Vittori (PV) stampati sulle carte edificio e sulle navi acquistate. A questi si aggiungono i PV creati dal raggiungimento degli obiettivi "C", 1 PV per ogni certificato azionario (-1 PV se le azioni sono ancora girate sul retro) e 1 PV per ogni oro posseduto. Chi ha il totale più alto vince, ma... Rosenberg non ha spiegato sul regolamento se il vincitore diventerà il sindaco di Nusfjord oppure il CEO della locale cooperativa di pescatori!



Le risorse principali del gioco.

Qualche considerazione finale

Ci sono solo tre risorse in Nusfjord: pesce, legna e oro, ma soltanto la prima è piuttosto abbondante, soprattutto dopo aver costruito un paio di barche extra, per cui bisogna cercare di farne sempre un buon uso massimizzando gli “investimenti”. È importante evitare di partire come dei treni e un po’ a caso con le azioni del primo turno: meglio perdere qualche minuto per esaminare attentamente quel che offrono le diverse plance (Elders ed edifici in primis) in modo da farsi un’idea più realistica del “cosa” fare e poi cercare il “come”, utilizzando quello che è disponibile. Se, per fare un esempio, c’è un edificio che favorisce la costruzione delle barche e noi intendiamo costruire una flotta importante in poco tempo, quella carta dovrebbe avere la precedenza su tutto il resto.

Inizialmente non è male vendere una delle proprie azioni per incassare le due monete d’oro: con una di esse e un po’ di legna si può infatti acquistare rapidamente un “Cutter” e assicurarsi così un più abbondante flusso di pesce. Se poi, al giro dopo, l’azione è rimasta invenduta si può investire la moneta rimasta per riprendersela (e assicurarsi un pesce in più a turno direttamente nel Personal Supply).

Altra azione importante è la scelta del primo Elder da ingaggiare (e del secondo quando si liberano le carte sottostanti, che sono solitamente più potenti): evitate di prenderne uno a caso, ma studiate prima le loro particolarità per ingaggiare quelli che meglio si adattano alla strategia che avete pensato di attuare.



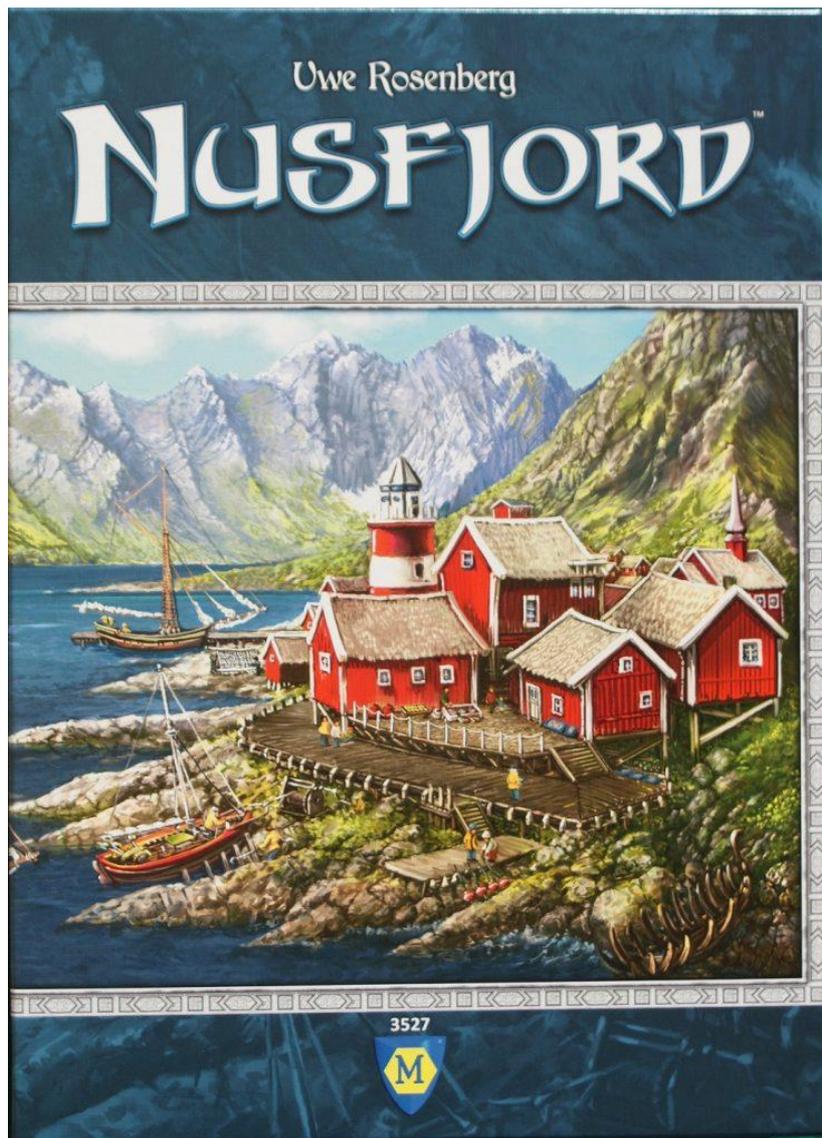
La plancia personale durante le fasi iniziali di una partita.

Ricordiamoci che nessuna mossa è permessa se non può essere eseguita: ad esempio, è vietato mandare un lavoratore a comprare barche senza avere le risorse necessarie, perché il gioco non è stato ideato per bloccare gli avversari forzatamente, ma per sviluppare la propria azienda ittica in maniera competitiva, sempre entro i limiti della “sana” concorrenza. Questo non vuol dire che, se si presenta l’opportunità, non dobbiamo andare a chiudere una casella (con una mossa legale) per rallentare lo sviluppo delle aziende concorrenti, ma almeno tutto viene fatto alla luce del sole!

Particolare attenzione richiedono le tessere “C”: esse infatti escono solo un paio di volte a partita e sono messe a disposizione di tutti (e chi prima arriva...): normalmente sono più potenti delle “A” e “B”, anche se spesso richiedono maggiori investimenti. Poiché è noto, quando queste tessere verranno messe in tavola è bene arrivare alla fine del turno precedente con una certa riserva di risorse: non si sa mai, potrebbe anche esserci una carta molto interessante e forse gli avversari non avranno di che acquistarla.

Chi si aspettava un'altra variazione di AGRICOLA probabilmente è rimasto un po’ spiazzato: Nusfjord infatti è un gioco più leggero del suo avo, molto più veloce e si spiega in non più di 10 minuti (lasciando magari un po’ di tempo extra per leggere le carte in tavola). Tutte le azioni hanno una loro logica e una loro successione, quindi anche i giocatori occasionali possono essere perfettamente attivi fin dalla prima partita.

Decisamente un altro buon gioco dell’autore tedesco!



La scatola del gioco.