

TERRA MYSTICA: MERCHANTS OF THE SEA

Seconda espansione di Terra Mystica



Introduzione

Con **Terra Mystica: Mercanti dei Mari** (edito in Italia da **Cranio Creations** e destinato a 2-5 giocatori abituali o esperti di età superiore a 12 anni, per una durata che può superare le due ore), aggiungiamo una nuova “dimensione” a [Terra Mystica](#) (uno degli “[eurogame](#)” per eccellenza): quella dei cantieri navali, dei viaggi per mare e del commercio con gli altri popoli.

Attenzione però, questa è un’espansione vera e propria e necessita quindi del gioco base ed è compatibile anche alla prima espansione del gioco: "Fuoco e Ghiaccio".

Prima di mettere le mani sui nuovi componenti vi consigliamo vivamente di dividere con cura i materiali del gioco base (e della precedente espansione, Fuoco e Ghiaccio, se l’avete già nella vostra ludoteca) e tenere tutto in sacchetti separati e con un cartellino che indichi cosa contiene ognuno di essi: questo perché sarà necessario preparare il set-up delle espansioni sostituendo alcuni componenti e mescolandone altri, quindi solo tenendo tutto in buon ordine si eviteranno problemi poi nel rimettere tutto a posto nella scatola.

Siamo convinti che dopo aver provato questa espansione la utilizzerete per sempre, quindi meglio che tutto sia in ordine.



I component.

Unboxing

Come potete vedere, dando un'occhiata alla foto qui sopra, l'espansione **Terra Mystica: Mercanti del Mare** contiene un bel po' di materiali: innanzitutto abbiamo un altro tabellone stampato su entrambi i lati con due diversi paesaggi (Laghi e Fiordi) che potrà essere utilizzato al posto di quello base o dell'espansione "Fuoco e Ghiaccio" (le regole prevedono l'adattamento del set-up ad ogni singolo tabellone). C'è poi una serie di piccole plance aggiuntive (da accostare a quelle di ogni popolo) che riproducono il Cantiere navale, con delle azioni specifiche, sulle quali saranno posati segnalini "cantiere" di legno colorato.



Il tabellone lato “Laghi”.

Ogni giocatore riceverà anche tre barchette di legno colorato che potrà utilizzare per muoverle sulla mappa (soprattutto dopo aver costruito il Cantiere Navale) e commerciare con gli altri giocatori.

Completano la confezione una serie di tessere ovali “Favore” (da aggiungere a quelle base), 12 nuove tessere punteggio (da sostituire alle vecchie), 4 tessere “bonus” (da aggiungere alle standard), un set di 15 segnalini “commercio” per ogni colore/popolo, una placchetta “Azioni Mercanti” da aggiungere al tabellone, 4 nuove città, tessere “porto”, ecc. I Materiali sono, come sempre, ottimi e robusti, perfettamente adatti al servizio che dovranno svolgere.



Set Up.

Preparazione (Set-Up)

Per giocare a **Terra Mystica: Mercanti dei Mari** si parte dal solito set-up iniziale, aggiungendo però queste modifiche:

1. Scegliere il tabellone da utilizzare (vi consigliamo il lato Laghi di questa espansione) ed aggiungere i listelli “canale” indicati per ognuno di essi (vecchi e nuovi);
2. Posare la plancia “Cantiere Navale a sinistra di quella “base” e mettere il segnalino cantiere sull’apposita casella: una freccia verde indica che per costruirlo si dovrà avere già in campo un “emporio”, da sostituire come al solito (pagando 4 lavoratori e 6 monete).
3. Prendere le tre barche e le 15 tessere “Commercio” del proprio colore, da tenere nella propria riserva;
4. Sorteggiare 6 tessere “Punteggio” (prese dalle 12 dell’espansione) e piazzarle sul tabellone;
5. Sostituire la tessera “bonus” da 4 PV per Fortezze e Santuario con quella nuova che aggiunge anche il Cantiere, poi mescolare vecchie e nuove tessere e piazzarle in tavola in base al numero dei giocatori, come al solito;
6. Aggiungere la plancetta Azioni Potere dei Mercanti (con tre nuove azioni da pagare con il “mana”) sotto a quella del tabellone base;
7. Aggiungere una quarta fila di tessere ovali Favore: essa è alternativa alla prima: chi prende una di queste nuove tessere non può prendere poi quelle della prima fila;
8. Aggiungere le nuove tessere “città” a quelle base.

Ecco come si presenta la postazione personale dopo il set-up:

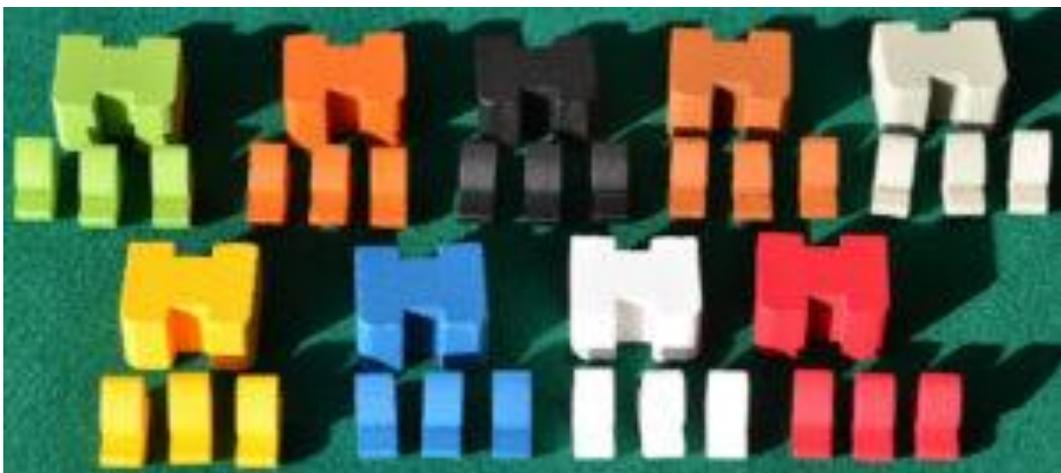


La postazione personale dopo il set-up.

Il Gioco

Non staremo a ripetervi in questa recensione le regole del gioco base ([Terra Mystica](#)) né quelle della prima variante ([Terra Mystica: Fuoco e Ghiaccio](#)) che troverete in dettaglio nei due precedenti articoli apparsi su Balena Ludens: ci limiteremo quindi a spiegare le novità introdotte da **Terra Mystica: Mercanti dei Mari** facendo naturalmente qualche accenno supplementare (per tutti i lettori che ancora non conoscono la serie) quando queste novità influiranno direttamente sul gioco classico.

La prima modifica sostanziale riguarda la costruzione iniziale del “porto” sul tabellone: dopo aver effettuato come al solito il piazzamento delle proprie colonie (cassette) ogni giocatore deve sceglierne una che sia confinante con un fiume (o lago, o fiordo) ed in quella casella poserà una tessera “porto”. Sarà da qui (o dal Cantiere navale, quando sarà costruito) che verranno messe in acqua le barche dei nostri commercianti.



I cantieri navali e le barche.

Le barche sono in effetti il vero valore aggiunto di questa espansione: esse si possono ottenere grazie alcune delle nuove tessere ed alla plancia Cantiere Navale (una volta posato l'edificio sul tabellone) e potranno essere utilizzate per:

- a. Muoversi lungo i fiumi ed i canali (attraversando grazie a questi ultimi lati di esagono di terraferma) per raggiungere nuovi territori e permettere la costruzione di colonie in caselle adiacenti alla barca che altrimenti non avreste potuto raggiungere con il vostro livello di navigazione;
- b. Una barca potrebbe addirittura essere scambiata direttamente con una casetta da costruire su un territorio del vostro colore (originale o terra-formato) senza pagare i normali costi (lavoratori e soldi): in tal caso essa viene tolta dal tabellone e rimessa nella riserva, dove potrà essere riacquistata in futuro;
- c. Ma la funzione più interessante delle barche è quella del commercio: se raggiungete con una delle vostre barche un esagono che contiene una costruzione di colore diverso potrete infatti ricevere dei bonus (che dipendono dal tipo di edificio) e dei PV, mentre il possessore dell'edificio riceverà dei Punti Potere (PP) per spostare il suo "mana" (esattamente come si fa quando si costruiscono gli edifici).



Partita in corso.

La nuova plancia "Cantiere Navale" di **Terra Mystica: Mercanti dei Mari** è in pratica una prolunga di quella base, e su di essa sono indicati come sempre il costo per la costruzione dell'edificio (il "cantiere" ha un valore "3" come la fortezza ed il santuario e si sostituisce ad un "emporio" costruito precedentemente), il bonus immediato quando si scopre quella casella (di solito un avanzamento nella navigazione ed una nave, ma potrebbe variare con alcuni popoli) ed il bonus da incassare all'inizio di ogni turno successivo (una barca da piazzare, a scelta, su un esagono di acqua adiacente al porto o al cantiere).

Queste nuove regole sulla navigazione ed il commercio non possono però essere utilizzate per i “Fachiri” ed i “Nani” perché essi non posseggono navi: per loro il regolamento ha creato un’alternativa ed infatti

- A. Al posto delle barche ci sono tre “mercanti” i quali non muovono sull’acqua ma via terra;
- B. Al posto del porto si ha un “magazzino” (stampato sul retro delle tessere porto);
- C. Il cantiere navale si utilizza come Mercato (il segnalino è lo stesso...)
- D. I giocatori ricevono anche una tessera “portata” (per “volare sul tappeto” o per “scavare cunicoli”) sulla quale si piazzerà una pedina del proprio colore e che servirà a tener conto della distanza massima a cui volare o scavare.

Quindi Fachiri e Nani non navigheranno con delle barche ma si muoveranno con tappeti volanti o scavando cunicoli: il risultato comunque (bonus, PV e spostamento mana) sarà identico a quello delle barche.



Le nuove tessere “Favore”. Le vedete nella riga in basso.

La partita si svolge esattamente come nel gioco base, accumulando bonus e PV in base alle tessere “Punteggio” nuove, avanzando sui vari templi e cercando di creare nuove città ed ampliare il proprio Regno.

Qualche considerazione e suggerimento

L’utilizzo della “navigazione” cambia molto il normale flusso di gioco, e quindi è consigliabile sbloccare al più presto il Cantiere Navale per piazzarlo abbastanza lontano dal proprio porto (ma possibilmente non troppo dagli insediamenti avversari), in modo da avere sempre la scelta da quale edificio far partire le nuove barche per ottenere i bonus più favorevoli.

Nelle prime fasi della partita cercate di arrivare a prendere rapidamente una barca (con le tessere bonus o con il mana sul tabellone) per poterle usare come “mezzo” per costruire nuovi insediamenti sui terreni del vostro colore e preparare quindi il campo ad eventuali nuove città.

Una volta costruito il cantiere navale avrete una barca gratis a turno, quindi sfruttatele il più possibile sia per costruire gratis una colonia (invece di pagare lavoratori e soldi) che per commerciare con edifici importanti, soprattutto se il bonus che otterrete dovesse essere davvero importante nella fase attuale della partita.

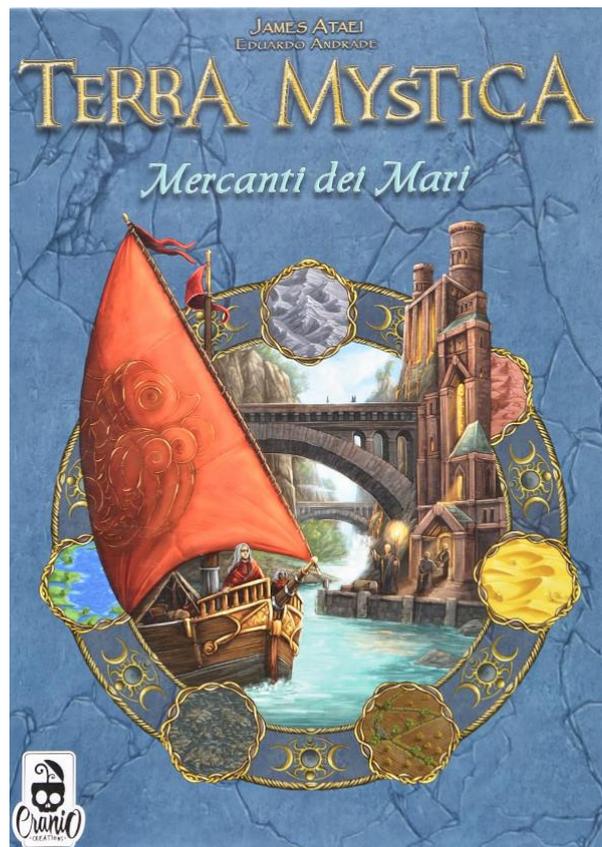


Il tabellone lato “Fiordi”.

Commerciare con una semplice colonia forse non è interessante (il bonus è un solo cubetto/lavoratore) perché si spreca una nave con un’azione “commercio” di poco valore, ma se dovesse servire proprio quell’unico cubo per chiudere una cosa importante... non esitate. Già commerciare con un tempio, per fare un esempio, significa guadagnare 2 PV e salire di uno sulla traccia dei sacerdoti oppure (in alternativa) spostare 3 mana; con il santuario si riceve un sacerdote oppure due movimenti su un tempio; ecc.

Lo spostamento di ogni barca dipende dal vostro livello di navigazione, ma spendendo 1 mana è sempre possibile muoverla di una casella: quindi, continuando a fare esempi, con navigazione 2 si possono fare due movimenti fissi (da un esagono di acqua ad un altro adiacente o collegato da un canale) più 1 extra se si paga 1 mana. Sfruttate sempre questa possibilità per arrivare in certe zone del tabellone prima della concorrenza.

Commento finale



La scatola dell'espansione.

Come abbiamo già accennato, una volta imparate le nuove regole della navigazione e del commercio difficilmente si tornerà indietro... al semplice gioco base: avere queste nuove possibilità infatti rende Terra Mystica: Mercanti dei Mari una espansione irrinunciabile e che noi vi consigliamo senza esitare.

Preparatevi però ad una prima partita un po'... in confusione perché le strategie classiche che avete usato finora dovranno essere modificate ed adattate alle nuove capacità e le priorità a cui eravate abituati diventano spesso subordinate alla costruzione del Cantiere Navale.

Ma, credeteci, dopo la prima partita tutto tornerà ad "incastrarsi" al meglio come prima e... più di prima.

Si ringrazia la ditta [CRANIO CREATIONS](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione.