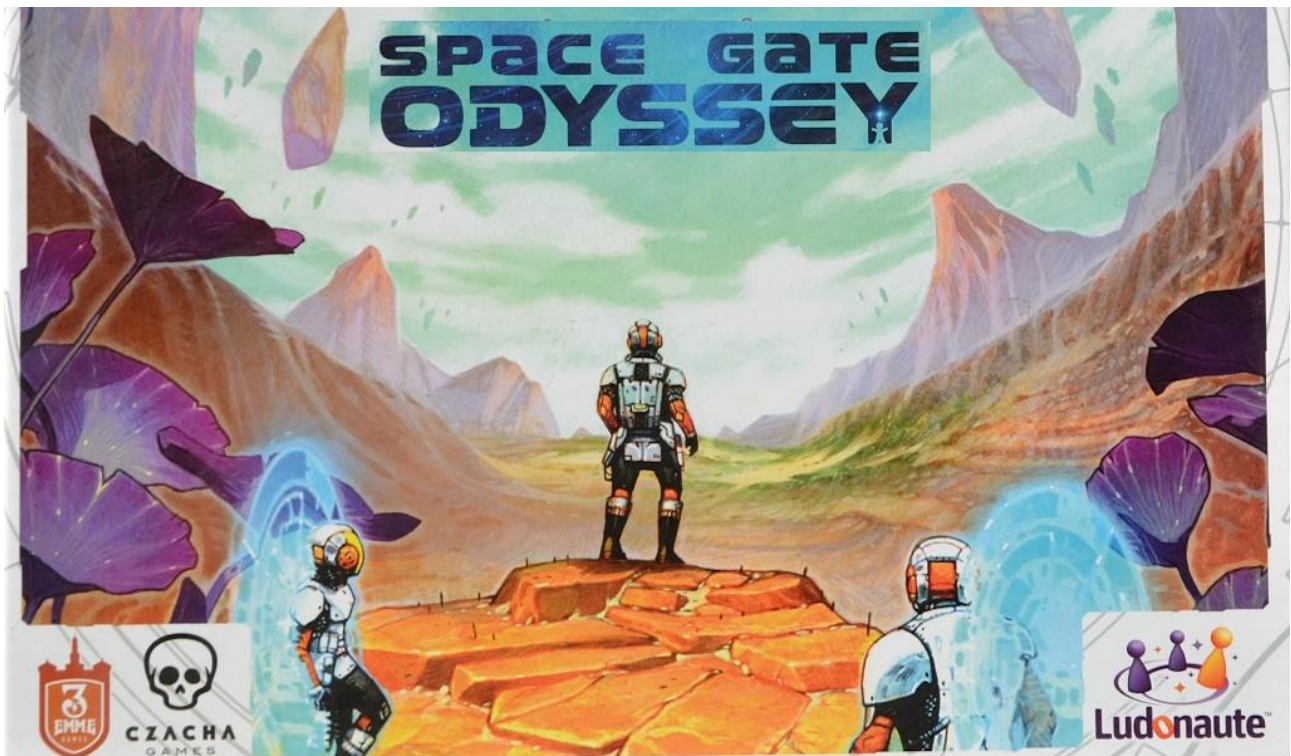


# SPACE GATE ODYSSEY

La Terra sta morendo e serve un nuovo posto dove abitare



## Introduzione

Chi scrive queste note non è un grande amante dei giochi di fantascienza, ma **Space Gate Odyssey** (edito in Italia da 3 Emme Games) mi aveva incuriosito, soprattutto dopo aver letto un paio di recensioni favorevoli ed aver acquisito qualche... informazione complementare da chi lo aveva provato. il quale spiegava che la meccanica utilizzata era considerata un buon misto di “piazzamento lavoratori”, di “utilizzo di tessere” e di “controllo aree”.

Il gioco può essere praticato da 2-4 partecipanti, dai 14 anni in su di età (a noi sembra che il valore 12+ stampato sulla scatola sia un po' troppo ottimista) e dura circa 90 minuti (quando si conosce già il gioco).

L'ambientazione è indovinata: la Terra sta morendo e le varie Confederazioni hanno mandato esploratori in tutta la Galassia per cercare altri pianeti abitabili; fortunatamente è stato trovato un sistema di 6 esopianeti che potrebbe soddisfare le necessità terrestri e per questo le Confederazioni stanno costruendo delle basi spaziali, sulle quali verranno mandati i coloni durante l'evacuazione per essere poi teletrasportati sui diversi pianeti.



I component.

## Unboxing

Dopo aver aperto la scatola di **Space Gate Odyssey**, e prima di iniziare a giocare, è necessario un po' di "bricolage": dobbiamo infatti costruire il "cantiere" (una piattaforma in 3D formata da una decina di pezzi di cartone robusto da de-fustellare e montare ad incastro) e la "sala di controllo" costituita da una plancia sulla quale devono essere montati 5 supporti colorati. Permetteteci di consigliarvi di fissare con colla rapida i due pezzi, dopo averli montati, per evitare di rovinarli con eventuali successive manipolazioni, visto che possono essere inseriti nella scatola, insieme al resto, senza alcun problema.

Fra gli altri componenti distinguiamo subito l'esopianeta centrale (chiamato Hawking) costituito da una plancia tonda sulla quale si trovano i tracciati per i Punti Vittoria ed i "gradi di governo", e gli otto esopianeti minori: se ne useranno solo cinque in ogni partita, sorteggiati a caso, tenendo gli altri di riserva. Tutti sono stampati sul entrambe facce perché la composizione cambia a seconda del numero dei partecipanti.

Scopriamo poi 4 moduli bianchi "Camera stagna di partenza" (uno per giocatore), tre portali spaziali (ognuno con due basette da montare per tenerli in verticale) e 81 tessere da de-fustellare e da dividere in tre categorie:

1. 18 moduli "Camera stagna" (6 per ogni colore: blu, verde e rosa) sui quali arriveranno i coloni inviati dalla terra; si distinguono per una specie di "sfera grigia" sulla parte "non attiva" (non specificato sulle regole);
2. 27 moduli "Odyssey" (9 per ogni colore) sui quali sono stampati dei disegni che mostrano un robot, un ingegnere, ed una tuta spaziale da "ingegnere capo";



3. 36 moduli “portale spaziale” (12 per ogni colore) da utilizzare per mandare i coloni sui diversi esopianeti, come vedremo fra poco.



I personaggi per i giocatori: con la luce radente usata nella foto i quattro colori sono ben distinguibili, ma con la normale illuminazione dall'alto c'è qualche problema. In alto i coloni, sotto gli ingegneri, poi i robot ed infine le tute spaziali.

Ogni giocatore riceve 52 "pezzi" di plastica traslucida di grosso spessore (tagliati al laser): 36 “piccoli” coloni, 5 robot, 7 ingegneri e 4 tute spaziali. I pezzi sono simpatici, ma probabilmente avrebbero dovuto scegliere un po' meglio i colori in maniera, soprattutto per facilitare chi ha qualche problema di daltonismo: nero e viola infatti, con luce dall'alto, si confondono facilmente, specie quando sono sul tabellone, così come succede con il bianco ed il giallo chiaro. Peccato perché a volte si genera un po' di confusione sul campo: noi l'abbiamo risolta tenendo nero e bianco stesi e mantenendo gli altri in piedi, ma è un peccato che non siano stati scelti colori più marcati (d'altra parte se in Germania si usano sempre giallo, verde, rosso e blu qualche ragioni ci sarà, no?)...

### **Preparazione (Set-Up)**

Per dare il via ad una partita di **Space Gate Odyssey** occorre piazzare innanzitutto il cantiere sul tavolo in una posizione dove tutti i partecipanti possano vederlo e raggiungerlo comodamente; poi è necessario dividere per tipo e per colore gli 81 “moduli” e collocare ognuna delle 9 pile così formate sulla rispettiva casella del cantiere. In seguito si posa davanti al cantiere la sala controllo e, subito a fianco, va inserito l'esopianeta Hawking.





Il cantiere ed i moduli spaziali in esso contenuti. Davanti vediamo la sala controllo già montata ed al cui interno sono già presenti 3 ingegneri ed un ingegnere capo per giocatore.

Prendete a caso 3 esopianeti minori e collocateli a fianco di Hawking, installando un portale spaziale su ognuno di essi. Infine prendete a caso altri 2 esopianeti, da tenere in riserva, e rimettete gli ultimi tre nella scatola perché non verranno utilizzati nella partita in corso.

Ad ognuno viene consegnato un modulo base (camera stagna bianca) sul quale vengono messi i primi 5 coloni (la “dotazione” di partenza del gioco), poi, a turno, tutti scelgono DUE moduli dal cantiere e li collegano a quello base a rappresentare la stazione spaziale in costruzione.

Infine deve essere preparata la sala controllo: tutti mettono un ingegnere nel modulo blu (controllo idrico), uno in quello rosa (controllo energetico) ed uno su quello verde (controllo flora e fauna). Infine un ingegnere “capo” viene piazzato nella sala “bianca” (controllo nuovi moduli) mentre la sala gialla (controllo camera stagna) resta vuota.



Il tavolo pronto per una partita a quattro: i giocatori hanno già montato i primi tre moduli del gioco.

Da notare che un “ingegnere capo” altro non è che un normale ingegnere inserito all’interno di una tuta spaziale. La tessera bianca che si vede in ogni postazione è un “aiutino” che permette ai giocatori, una volta nella partita, di modificare la loro stazione spaziale assemblando in modo diverso i vari moduli acquisiti. Nel gioco avanzato questo aiuto non viene concesso e le stazioni spaziali non possono mai essere modificate.

## Il Gioco

Nel proprio turno, ogni giocatore di **Space Gate Odyssey** DEVE per prima cosa scegliere uno dei suoi ingegneri (Capo incluso) per spostarlo da una postazione ad un’altra all’interno della sala controllo: questo movimento genera una serie di azioni da parte di TUTTI coloro che hanno un ingegnere o un robot in quella postazione.

Il numero di azioni eseguibili dipende da quante “presenze” ha ogni giocatore in quella postazione, sapendo che un Ingegnere Capo vale 2 punti e tutti gli altri ingegneri (ed i robot eventualmente presenti) 1 punto: è quindi molto frequente il caso in cui il giocatore di turno ha meno punti di qualcun altro che possiede più pezzi in quella postazione, per cui starà a lui decidere se quell’azione è indispensabile, anche a costo di favorire un avversario, oppure se è meglio scegliere una postazione alternativa.





La sala controllo prima dell'inizio delle attività!

Vediamo allora cosa è possibile fare:

1. Postazione “Idrica” (blu), “Controllo energetico” (rosa) e “Flora e fauna” (verde): ogni punto speso in queste tre postazioni (le vedete in alto nella foto) consente di spostare un colono di una casella (cioè di un “modulo”) sulla stazione spaziale, purché essa sia del colore attivato. Naturalmente il giocatore suddividerà i suoi punti movimento come meglio crede: tutti ad un solo colono oppure uno ad ognuno, o una qualsiasi combinazione. Se il modulo di arrivo è ancora disattivo il colono viene tolto immediatamente dalla stazione spaziale e rimesso nella riserva: in cambio la tessera viene girata sul lato “attivo” e da quel momento potrà contenere tanti coloni quanti sono i quadretti stampati su di essa (da 2 a 5). Se la tessera di arrivo è poi del tipo “Odyssey” prima di girarla sul lato attivo il giocatore incassa il suo bonus (un ingegnere, un robot o una tuta spaziale);
2. Postazione “Controllo nuovi moduli” (bianca): ogni punto speso qui serve ad acquisire una nuova tessera, da prelevare dalla sommità di una delle pile esposte sul "Cantiere" e sempre con la limitazione di non poter mai prendere due tessere dalla stessa pila. Se la tessera in alto non è interessante il giocatore può però spendere 1 punto per spostarla sotto quella pila, e poi prendere, se ha ancora punti disponibili, quella che si trova ora è in cima. I “moduli” appena acquisiti vanno immediatamente posizionati sulla stazione spaziale, collegandoli “porta a porta”: questa è probabilmente l’operazione più importante del gioco perché solo sistemando al meglio i moduli sarà possibile programmare al meglio gli spostamenti all’interno della stazione spaziale;
3. Postazione “Controllo camera stagna” (gialla): per ogni punto speso qui il giocatore potrà “riempire” con i coloni (da 2 a 5) una delle sue camere stagne che hanno ancora posti disponibili. Attenzione: ogni punto riempie un modulo, indipendentemente da quanti coloni può accogliere. In questo modo il giocatore prepara una nuova ondata di coloni da spostare poi sui moduli “portale spaziale”.



Un esopianeta con il portale per il tele-trasporto. Abbiamo messo vicino al pianeta anche la tessera “portale” della stazione spaziale da cui vengono trasferiti i coloni che si vedono già in postazione.

Alla fine del turno si controlla se nelle varie stazioni spaziali ci sono dei moduli “portale” completamente riempiti di coloni: in tal caso, e seguendo sempre l’ordine del turno, essi vengono trasferiti sull’esopianeta che contiene il portale “mobile” corrispondente a quello del modulo (vedere la foto qui sopra per un esempio).

Ogni esopianeta di **Space Gate Odyssey** ha regole specifiche sia per la posa dei coloni che per le modalità di riempimento: quando queste ultime sono rispettate il pianeta viene tolto dal gioco e tutti coloro che hanno mandato su di esso dei coloni li rimettono nella loro riserva, ricevendo i Punti Influenza (PI) guadagnati. Poi chi ha generato la “chiusura” del pianeta deve spostare il portale su uno dei due pianeti di riserva: se non ce ne sono più il portale viene messo direttamente su Hawking e da quel momento ogni colono spedito da un modulo portale con quel simbolo assegna semplicemente 1 PI al giocatore senza necessità di essere trasferito fisicamente.

Su Hawking vengono quindi effettuati i calcoli dei PI e, in base a questi, si procede anche con l’avanzamento sul tracciato della vittoria (chiamato “Tracciato del Governo” nel regolamento). Vediamo come:





Vista dettagliata di Hawking dove ferve già un'intensa attività. La pista circolare tiene conto dei PI, mentre quella verticale serve per il "Governo" e quella in basso per i punti extra a fine partita.

Ogni PI ricevuto fa spostare di una casella il segnalino sul tracciato circolare; quando si supera per la prima volta la casella "9" si deve mettere un colono nella prima casella (dal basso) del tracciato del "Governo"; stessa cosa al secondo, al quarto, al quinto ed al settimo giro, mentre al terzo ed al sesto il colono viene sostituito da un ingegnere (o Capo) prelevato dalla sala controllo.

La partita finisce quando il quinto esopianeta viene "chiuso" ed i suoi PI sono stati assegnati regolarmente: a questo punto tutti hanno la possibilità di tele trasportare i coloni dei loro moduli "portale" ancora pieni, ricevendo 1 PI per ognuno di essi.

Si guarda poi quanti moduli attivi hanno i giocatori nei diversi colori, assegnando dei PI extra (da 0 a 7) a chi ha la maggioranza, mentre altri punti vanno a chi ha il maggior numero di "Tris" (blu+rosa+verde). Infine tutti perdono 1 PI per ogni porta "aperta" (cioè non collegata ad altri moduli) della loro stazione spaziale.





Il tavolo alla fine di una partita.

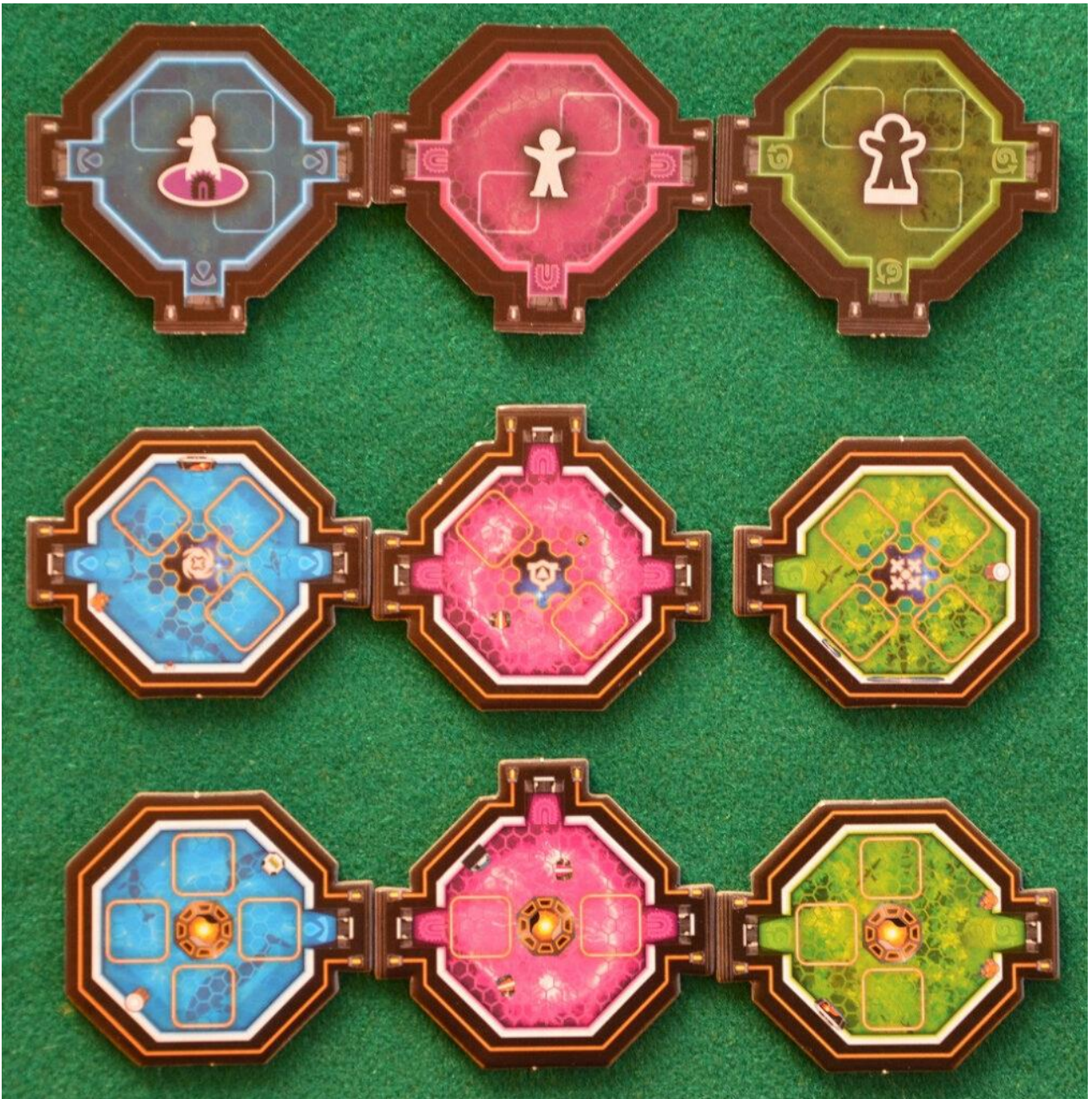
Chi arriva più in alto sulla scala del Governo vince la partita: in caso di parità si guarda chi ha più PI residui sulla ruota ed eventualmente ha chi più moduli attivati sulla sua stazione spaziale.

### **Qualche considerazione e suggerimento**

La prima riflessione su **Space Gate Odyssey** riguarda l'approccio: non si tratta di un filler né di un gioco dove si possa agire a caso, confidando di trovare qualcosa di buono ad ogni giro per utilizzarlo "al volo". È invece fondamentale, se si vuole puntare alla vittoria, piazzare fin da subito al posto giusto le tessere "modulo spaziale" iniziali e procedere in seguito secondo una logica da studiare nelle prime fasi e da realizzare in seguito senza troppe variazioni.

Il colore ed il tipo di "moduli" verranno così accuratamente selezionati nella prima fase del gioco per predisporre una stazione spaziale dove sia possibile muovere sempre qualche colono ed avere così piena libertà nella scelta dell'ingegnere da utilizzare: poiché la "camera stagna bianca" della dotazione iniziale è l'unica con ben 5 spazi "colono" e quattro porte. Sarebbe quindi auspicabile realizzare fin da subito almeno tre diversi percorsi, uno per ogni colore (blu, rosa e verde) i quali dovrebbero avere almeno una tessera "portale" (per spedire i coloni sugli esopianeti) e possibilmente anche una tessera "Odyssey" (per recuperare qualche pezzo supplementare). In seguito ovviamente sarà meglio aggiungere anche qualche portale diverso.





Alcuni moduli della stazione spaziale: in alto i moduli “Odyssey” che permettono di potenziare la propria dotazione (sul lato non attivo), al centro i moduli “portale” ed in basso quelli “camera stagna”, tutti sul lato “attivo”.

Ricordo che nel cantiere è obbligatorio prendere la tessera in cima ad una pila, nel caso di azione “controllo nuovi moduli”, ma non dimenticate che è anche possibile scartarla in fondo al mucchio per scoprire quella sottostante ed avere così la possibilità di prenderne una più utile (se si hanno punti a sufficienza): è assolutamente sconsigliato riempire la propria stazione spaziale con moduli inutili (o quasi) perché questo renderebbe sempre più complicato e lungo ogni percorso per portare i coloni verso il teletrasporto.

I “robot” dei moduli “Odissey”, contrariamente ad ingegneri e tute spaziali, devono essere piazzati su una sala controllo del colore indicato sulla figura e non sul colore della tessera. Quindi è bene acquisirli a ragion veduta e soprattutto cercare di avere un robot in ogni stanza, se ci si riesce, perché essi garantiscono sempre almeno un’azione quando quella zona verrà attivata.





Gli 8 esopianeti forniti dal gioco.

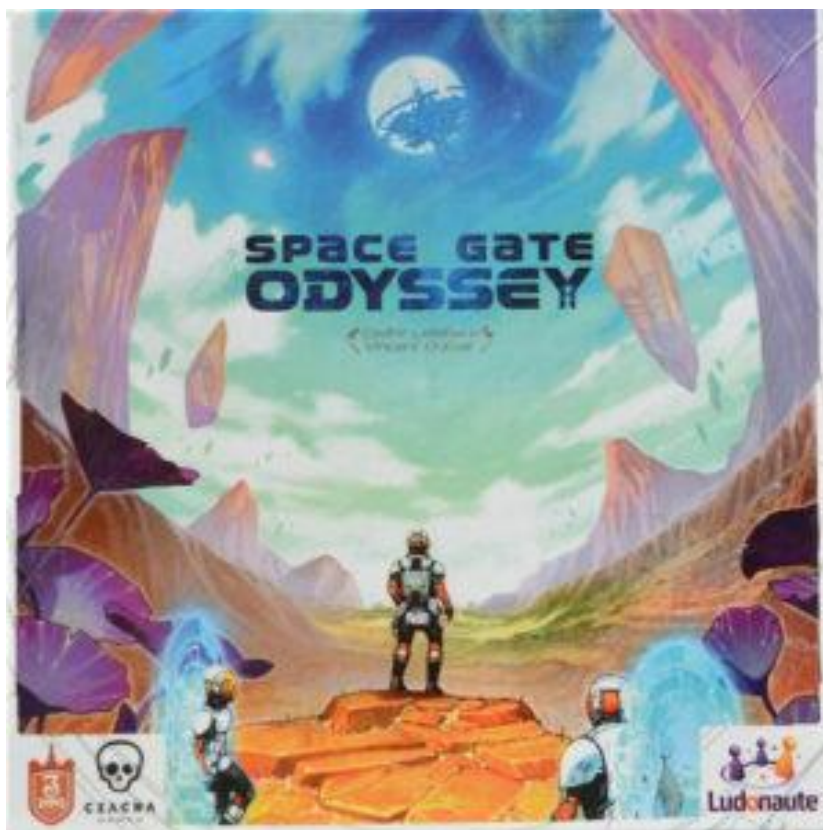
Ogni esopianeta ha condizioni di colonizzazione e “chiusura” diverse dagli altri: si consiglia quindi di leggere tutti insieme le condizioni dei cinque che sono stati pescati all’inizio della partita in modo che ognuno dei partecipanti abbia ben chiaro cosa si può o si deve fare per massimizzare il punteggio. Un altro punto da tenere bene a mente è dato da alcune caselle speciali che sono evidenziate su ogni pianeta con delle “freccie gialle”: mettere un colono in queste caselle significa avere la possibilità di modificare il valore “finale” delle tessere colorate (valore che si potrà aggiungere ai PI guadagnati durante la partita se si hanno delle maggioranze). Infatti ogni volta che viene posizionato un colono su una di queste caselle il giocatore può scambiare di posto due delle piccole tessere colorate che si trovano sul terzo tracciato di Hawking variando così il suo “valore” (da un minimo di “0” ad un massimo di “7”). Date di nuovo un’occhiata alla foto del pianeta centrale che abbiamo visto più sopra per verificare questo tipo di azione.



La dotazione iniziale del giocatore giallo.

Cercate di approfittare di tutti i moduli “Odyssey” che potrete piazzare senza complicarvi il percorso verso i moduli “portale” perché con essi potrete aumentare la vostra dotazione di ingegneri, di tute spaziali e di robot. Non dimenticate che sulla pista del “Governò” di Hawking la terza e sesta casella necessitano di un ingegnere, quindi prevedete in anticipo i rimpiazzi per non trovarvi a fine partita con poche azioni disponibili per mancanza di tecnici nella centrale operativa.

### Commento finale



La scatola.

Come abbiamo già anticipato nella premessa Space Gate Odyssey è un buon gioco, purtroppo ancora poco conosciuto, che può soddisfare sia i giocatori abituali che quelli più esperti perché la ricerca della stazione spaziale “perfetta” è molto stimolante, anche se difficilmente si riuscirà ad arrivare al top perché gli avversari faranno di tutto per intralciarvi il cammino.

Buona anche l’interattività: sappiamo ormai che nella “sala di controllo” TUTTI fanno le azioni del modulo scelto dal giocatore di turno, il quale ovviamente farà il possibile per andare a giocare dove gli altri avranno meno punti azione.

Nel “cantiere” poi la caccia alle tessere “robot” o ai moduli “portale” giusti per arrivare sui pianeti desiderati si fa sempre più spasmodica man mano che si avanza nella partita. Sui pianeti infine vige la “legge del più forte”, quindi chi prima arriva e... prima ci ritorna potrebbe fare davvero molti PI, e proprio per questo motivo appena un giocatore comincia ad avere troppi coloni gli avversari si sentiranno in dovere di sbarcare in massa per contrastarlo.

**Space Gate Odyssey** è un gioco interessante che farà bella figura e verrà utilizzato spesso nelle nostre serate ludiche.

Si ringrazia [3 Emme Games](#) per aver reso disponibile una copia di valutazione del gioco.