

## CARCASSONNE: SAFARI

Alla ricerca degli animali selvaggi nella savana



### Introduzione

**Carcassonne Safari**, edito nel 2018 da Hans im Gluck è il quarto volume della serie “**Around the World**” (dopo [Mari del Sud](#), [Corsa all'oro](#) ed Amazonas) che propone ogni volta una diversa ambientazione continentale e delle regole specifiche.

Può essere giocato da **2-5 persone**, di età dagli 8 anni in su, ed ha una durata massima di circa 35-40 minuti, quindi è perfetto per un pomeriggio in famiglia o come “aperitivo” al club, prima di un gioco più impegnativo.

Questa volta l'autore, Klaus-Jürgen Wrede, ci porta nelle savane africane per fare conoscenza di quei luoghi soleggiati e degli animali che li abitano (elefanti, zebre, giraffe, leoni e scimmie). Vediamo cosa si è inventato per variare un po' le regole della serie.

### Unboxing

Aperto la scatola di **Carcassonne Safari** non troviamo nessuna sorpresa particolare: ci sono le solite 72 tessere quadrate, i soliti segnalini di legno colorato (meeples) e l'abituale plancia segnata, tuttavia l'occhio viene attirato da alcuni dettagli che l'autore ha aggiunto per caratterizzare questo titolo.



I component.

Innanzitutto scopriamo 50 tessere a forma di “quarto di cerchio” (le vedete in basso a sinistra nella foto qui sopra e da ora in poi le chiameremo semplicemente “animali”), su ognuna delle quali è raffigurato uno dei cinque animali che si sta abbeverando ad una pozza d’acqua. Poi c’è una strana tessera, lunga il triplo di quelle standard che si utilizzerà come “partenza” del gioco (la vedete anch’essa in basso a sinistra) mentre sulla plancia segnapunti è stampata una serie di simboli (che vi spiegheremo fra poco).

Infine fra i segnalini notiamo un elefante per ogni colore dei giocatori, da usare sulla pista segnapunti per aggiornare i Punti Vittoria (PV) e due jeep di legno bianco. Come sempre in questa serie i materiali sono più che buoni, resistenti e perfettamente adatti all’uso che se ne dovrà fare.

### Preparazione (Set-Up)

La preparazione del tavolo di **Carcassonne Safari** richiede pochissimi minuti: si piazza la tessera “tripla” al centro del tavolo, si dividono le tessere in mucchietti (ma noi vi consigliamo di munirvi di un sacchetto di stoffa per pescarle a caso) e si assegnano tutti i segnalini dello stesso colore ad ogni giocatore.







Prime fasi di una partita in corso. Notare la posizione delle jeep.

Quando un sentiero viene “chiuso” (con un incrocio o con una foresta) il giocatore che lo aveva “riservato” riprende il suo segnalino e guadagna 1-3-6-10-15 Punti Vittoria (PV) se il sentiero “tocca” 1-2-3-4-5 animali diversi.

Quando una foresta viene “chiusa” (con lo stesso sistema delle città del Carcassonne “base”) il giocatore che lo aveva riservato riprende il suo segnalino e fa di nuovo 1-3-6-10-15 PV se ci sono 1-2-3-4-5 animali diversi all’interno della foresta; in più aggiunge 1 PV per ogni uccello stampato sugli alberi.

Quando un giocatore piazza un segnalino sopra ad un baobab riceve immediatamente 2 tessere “animale” che posa scoperte davanti a sé. Se le 8 postazioni che circondano un baobab sono state coperte da tessere (come avveniva con i “monasteri” di Carcassonne) il giocatore riceve altre due tessere “animale”, ma non guadagna PV.



Dettaglio delle Jeep e degli elefanti segnapunti.

L’uso della Jeep è la prima regola completamente nuova di questa versione: ci sono due casi diversi:

- a. Se dopo aver piazzato una tessera in campo il giocatore decide di non posare alcun segnalino può spostare una jeep dalla posizione attuale ad un'altra, sempre adiacente alle tessere già in campo (le jeep non si mettono mai "sopra" una tessera);
- b. Se il giocatore piazza invece una tessera, con le solite regole, proprio nello spazio dove si trova una jeep, la prende in mano e segna immediatamente 1 PV, poi decide se mettere o meno un suo segnalino sulla tessera appena giocata ed infine sposta la jeep in un altro spazio adiacente alle tessere già in campo.

La seconda novità di **Carcassonne Safari** riguarda invece la creazione di "pozze d'acqua" per l'abbeverata: il giocatore di turno, dopo aver giocato come sempre una nuova tessera, invece di posare un segnalino può scegliere uno dei suoi animali e lo piazza sopra una qualsiasi tessera, facendo attenzione che il "vertice" punti verso un incrocio o un angolo. Il giocatore inoltre incassa subito 3 PV. Date un'occhiata alla foto che segue e vedrete una "abbeverata" quasi completata ed un'altra appena iniziata.



Altro esempio di partita in corso: notare questa volta che il giocatore rosso ha quasi terminato un'abbeverata e ne ha già iniziata un'altra probabilmente per andare a caccia del quarto animale per chiudere la prima.

In seguito TUTTI i giocatori possono contribuire a completare un'abbeverata se rinunciano a posare uno dei loro segnalini: in questo caso però devono utilizzare un animale diverso da quelli già presenti, per cui ognuna sarà formata da quattro diverse specie. Chi posa il secondo animale fa

avanzare di 4 punti il suo elefante segnapunti; chi posa la terza riceve 5 PV e chi gioca la quarta tessera, completando l'abbeverata, riceve 6 PV.

A questo punto il giocatore che aveva messo un suo segnalino sul primo "spicchio" dell'abbeverata può riprenderselo, ricevendo anche un premio di 3 PV.

Anche in **Carcassonne Safari** valgono le stesse regole di Carcassonne per quanto riguarda la presenza di segnalini di colore diverso sullo stesso paesaggio, cosa possibile, come al solito, solo se due gruppi separati di tessere vengono riuniti. I PV vengono assegnati allora a chi ha più segnalini o, in caso di parità, ad entrambi i giocatori.

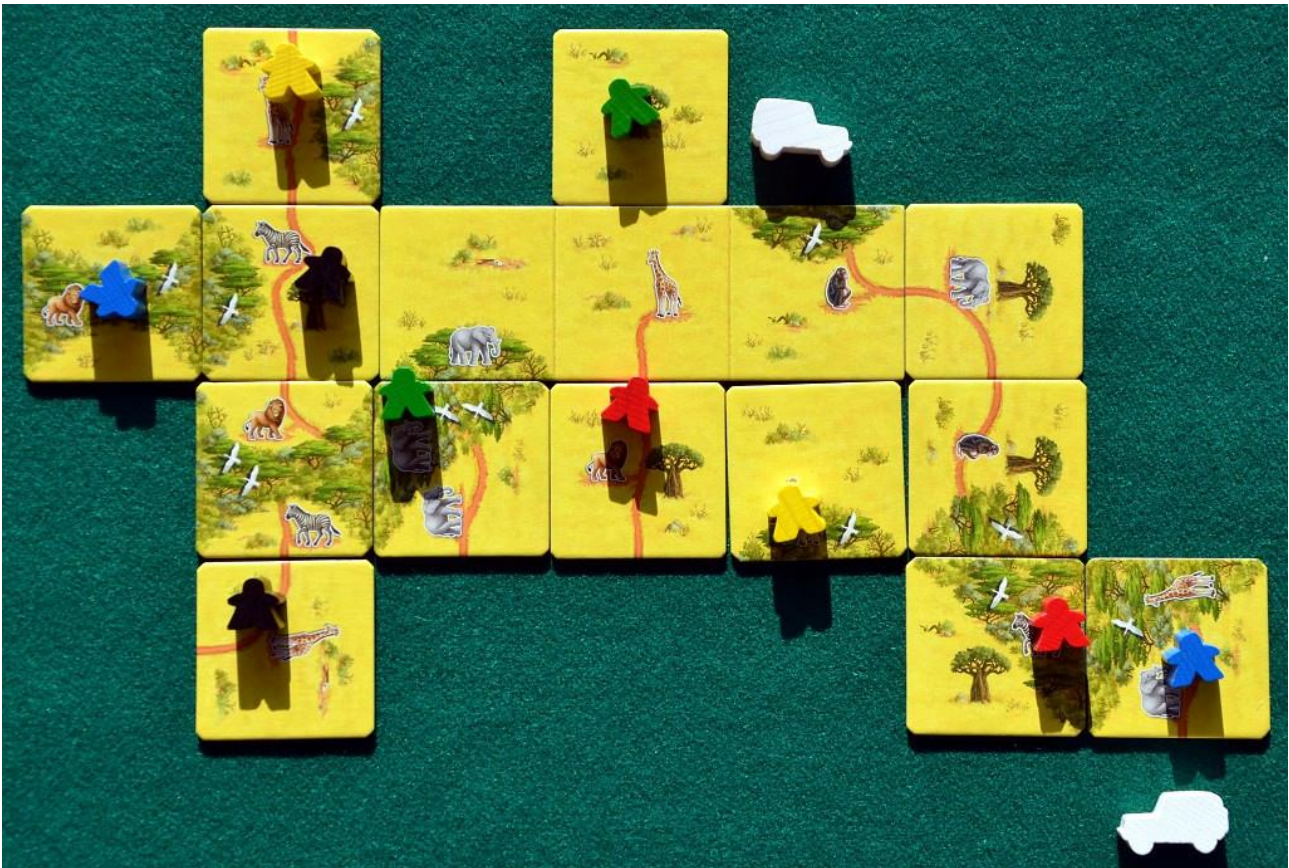


La plancia segnapunti durante una partita.

Quando tutte le tessere sono state posate sul tavolo la partita termina e si effettua il conteggio finale, assegnando 1 PV per ogni animale o uccello stampati nelle strade e foreste incomplete ed 1 PV per ogni tessera "animale" posseduta. Il vincitore sarà chi ottiene il totale più alto.

### Qualche considerazione e suggerimento

Come avete già capito, se conoscete questa serie, giocare a **Carcassonne Safari** significa prepararsi ad una partita dove la tattica ha un grande valore: non basta infatti iniziare un sentiero e prolungarlo quanto più possibile per fare il maggior numero di PV, ma occorre utilizzare tessere con animali "diversi" ed evitare di chiudere la strada se non se ne hanno almeno 3 o 4 (per avere 6-10 PV). Questo significa, solitamente, avere almeno due sentieri sempre aperti per cercare di non sprecare tessere.

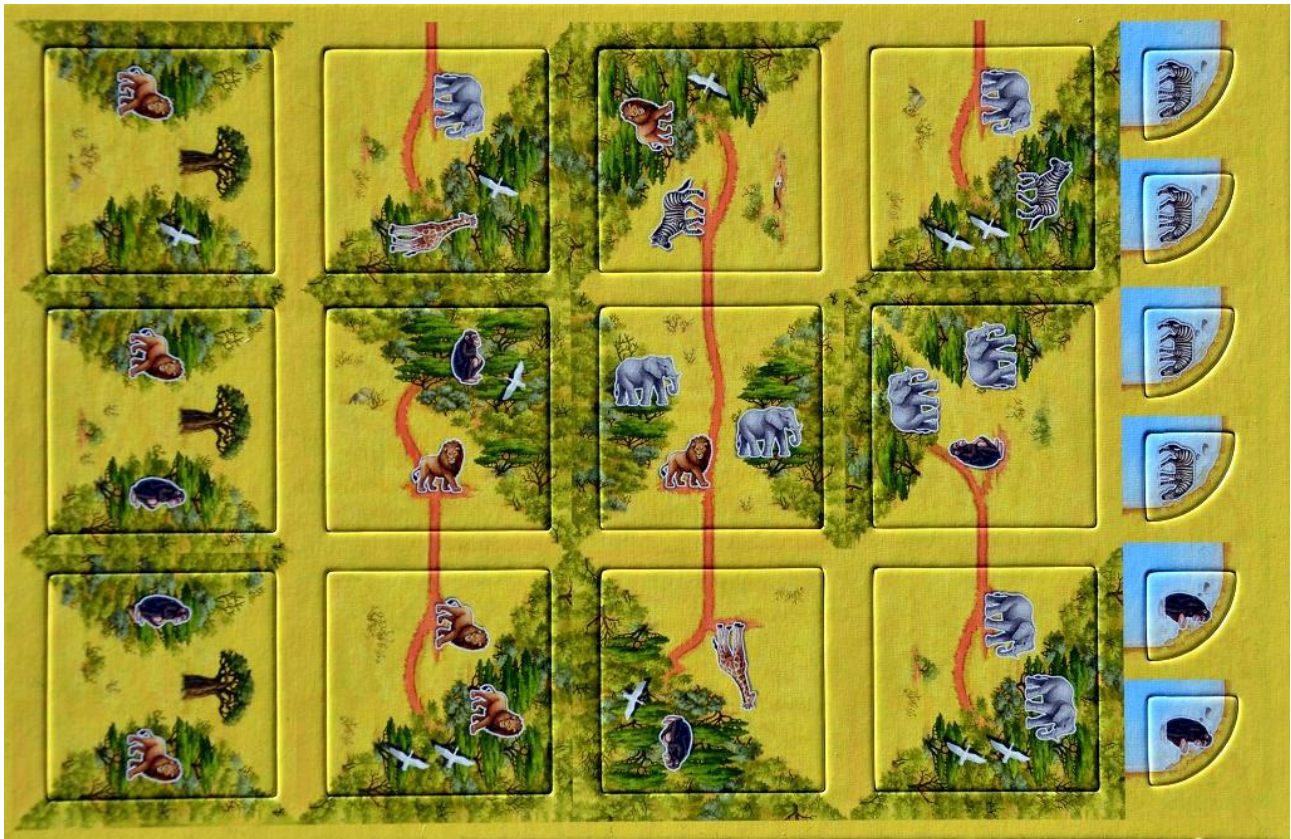


Partita in corso.

Un discorso simile vale anche per le foreste, dove bisognerebbe scegliere tessere con animali diversi e con il maggior numero di uccelli. Qui però è più difficile pensare di avere due foreste aperte in contemporanea perché si rischia di non riuscire a chiuderne nessuna se gli avversari continuano ad allargarle con tessere “scomode”. Inoltre molto difficilmente applicherete l’abituale “trucchetto” della chiusura di una foresta con due sole tessere (tipico del gioco base) perché il più delle volte vi daranno 1 solo PV (massimo 3 se avete due animali diversi) e vi porteranno via la possibilità di ampliarle per arrivare a 15-20 PV (con gli uccelli).

Creare delle “abbeverate” è sempre conveniente, soprattutto all’inizio, quando avrete in riserva quasi tutti i vostri segnalini, spesso in combinazione con i baobab (che vi danno animali extra). Sugeriamo però di non iniziare un’abbeverata se avete solo due animali diversi e di partire quindi prima con un baobab (per pescare due nuove tessere). Anche il piazzamento di un baobab deve essere fatto con accortezza per essere certi di poterlo poi completare in poche mosse: magari usatelo in combinazione con la Jeep, in modo che gli avversari siano invogliati a prenderla, posando però una tessera in più a vostro vantaggio.

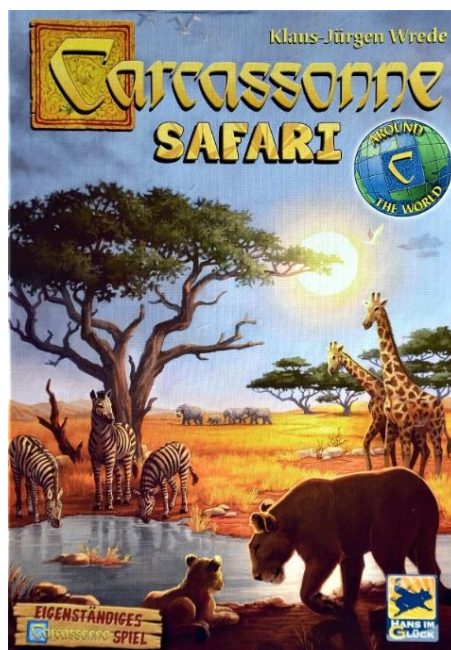




Una delle fustelle del gioco con tessere foresta, sentieri ed animali.

Piazzare una tessera sopra una Jeep regala 1 PV: niente di eclatante, d'accordo, ma questa mossa vi permette comunque di spostare di nuovo la Jeep accanto ad una tessera dove gli avversari non vorrebbero venire perché allargherebbe una vostra strada o una foresta. Quindi "schiacciare" una jeep per la prima volta potrebbe significare guadagnare 1 PV a mossa, cosa già molto più interessante.

### Commento finale



La scatola del gioco[/caption]

Come gli altri titoli della serie "Around the World" anche **Carcassonne Safari** aggiunge dunque qualche nuova variazione alle regole base, cambiando abbastanza sensibilmente il modo di giocare e di fare punti, seppure a scapito di una maggiore difficoltà del gioco.

Se siete fra quelli che "storcono il naso" appena sentono la parola Carcassonne questo nuovo titolo non fa per voi, chiaramente, ma se vi sono piaciuti, come a noi, il gioco base o altri titoli delle serie allora ve lo consigliamo caldamente.

Come sempre il gioco è ideale per un pomeriggio in famiglia o con amici che non giocano spesso, visto che le regole si spiegano in pochi minuti (magari con un po' più di attenzione al discorso delle abbeverate e delle jeep) e si passa subito al... lavoro.