

HADARA

Un altro gioco di civilizzazione, ma con un'anima diversa



Introduzione

Hadara (edito da **Hans im Gluck** e commercializzato in Italia da **DEVIR**) si colloca in una fascia di mezzo, dato che una partita in 4-5 può durare in media dai 60 ai 90 minuti, ed anche l'età dei giocatori (da 10 anni in su) dimostra che la difficoltà è medio-bassa.

È indubbio che i giochi di “Civilizzazione” abbiano sempre un grande fascino sia per gli autori che per gli ... utilizzatori: quello che cambia naturalmente è il modo con cui ogni nuovo titolo viene “trattato” dal punto di vista delle regole e del tempo di gioco.

Si va così dagli 8-10 minuti di “Eight Minute Empire” (che in realtà normalmente “sfora” ed arriva a 15-20 minuti) ai 30-40 di [“7 Wonders”](#) per poi a salire fino alle 4-5 ore di “Civilization” (quello dell'Avalon Hill per intenderci che, se non altro per il successo ottenuto, è da ritenersi il capostipite di tutti i giochi per civilizzazione).

Confessiamo di essere rimasti un attimo perplessi di fronte al tabellone pentagonale, ma poi il gioco si è rivelato interessante ed intelligente, basato soprattutto sull'uso delle carte, un po' come successe per 7 Wonders (e, guarda caso, i colori adottati sono gli stessi).



I component.

Unboxing

Dopo aver aperto la scatola di **Hadara** ed avere estratto i cinque “pezzi” triangolari che compongono il tabellone, serve un minuto per incastrarli fra loro ed innestare al centro una speciale plancetta girevole (il cui uso sarà spiegato più avanti). Poi occorrerà armarsi di un po’ di pazienza per liberare con una certa attenzione le tessere delle sei “fustelle” che accompagnano il tabellone, ricavando anche le 5 plance individuali (a cui bisogna subito togliere alcuni “riempimenti” per creare delle caselle vuote da utilizzare in partita).

La componentistica è completata da 167 carte di piccolo formato (43x67 mm) divise in "Ere" e "Colori" e da una manciata di segnalini di legno (da usare come marcatori sulle plance personali).

Come solitamente succede nella produzione della Hans im Gluck i materiali sono belli, robusti e colorati: questa ditta ha sempre prestato molta cura alla grafica ed alla componentistica affinché sia invitante ed attiri l’interesse dei giocatori. Le carte saranno usate parecchio e quindi vi conviene proteggerle fin dall’inizio con le solite bustine trasparenti.



Tavolo pronto per una partita a 4 giocatori.

Set-Up

Preparare il tavolo di **Hadara** richiede un po' di tempo perché c'è una serie di operazioni preliminari da eseguire prima di poter iniziare la partita. Dopo avere composto il tabellone al centro del tavolo, occorre per prima cosa equipaggiarlo con le carte della "Era I", divise in 5 colori diversi, ognuno associato ad un tipo di azione (giallo per i "soldi", verde per il "cibo", blu per la "cultura", rosso per la "forza militare" e viola per vari tipi di azione: chi conosce già 7 Wonders troverà questi colori molto familiari). Vengono poi prese due carte di ogni mazzo per ogni partecipante e posate sul tabellone, scoperte, nelle cinque caselle più interne (quelle verso il centro)

Successivamente si dividono per tipo anche le tessere "Colonia" e si sistemano accanto al tabellone, a portata di mano dei giocatori, insieme alle monete ed ai segnalini "+10". Ognuno riceve una plancia personale insieme ad otto tessere "Bonus", 2 medaglie d'oro, quattro "indicatori" (segnalini di legno colorato da usare per valutare il progresso nelle categorie denaro, militare, cultura e cibo) ed una carta iniziale sulla quale sono indicati il valore di iniziativa, le monete da mettere in riserva e la posizione iniziale degli indicatori sulle quattro "piste". Alla fine la plancia si presenterà più o meno come quella della foto qui sotto.



Una delle plance personali al set-up: in alto a destra la carta iniziale con il numero d'ordine, le monete da prendere e la posizione degli indicatori: subito sotto, sulla plancia, si vede l'icona che indica il clan.

Il giocatore che ha la plancia numero "1" posiziona a suo piacere il disco rotante al centro del tabellone in modo che le icone dei vari clan (le stesse stampate in alto a destra sulle plance) siano allineate con le caselle delle carte.

Una partita ad Hadara è composta de tre "Epoche" (o Ere), ognuna delle quali è divisa in due "Fasi":

- A. Pesca delle carte dal mazzetto che si trova proprio di fronte alla icona del proprio clan, a rotazione;
- B. Pesca delle carte dalle pile degli scarti.

Poiché ogni carta presa fa modificare gli indicatori sulla plancia personale, questo è il momento giusto per andare ad esaminarle un po' più da vicino:



Alcune delle carte “Cibo” per ogni Era: esse sono caratterizzate dal colore verde.

Ogni Epoca ha un set diverso di carte, ed ognuna di esse riporta le seguenti informazioni:

1. Un disegno di persone o attività attinenti all’Epoca;
2. Un costo (valore in rosso nella parte in basso a sinistra);
3. Gli eventuali Punti Vittoria (PV) che garantisce a fine partita (in basso a destra);
4. Le risorse da incrementare sulla propria plancia (valori in alto, a colori).

Detto ciò, non ci resta che iniziare la partita

Il Gioco

Ogni Era di **Hadara** è suddivisa in due Fasi, molto simili fra loro, strutturalmente:



Il centro del tabellone e carte pronte per la Fase A della prima Epoca).

FASE A

(A1) Il giocatore col valore più basso di iniziativa è il primo a giocare e deve posizionare il disco centrale in modo che le icone dei Clan puntino verso uno dei mazzetti di carte nella parte più interna del tabellone:

(A2) Tutti i giocatori pescano 2 carte dal mazzetto indicato dalla loro icona e devono immediatamente decidere quale scartare (mettendola nella casella vuota della parte più esterna del tabellone): l'altra carta può essere acquistata, pagando il costo indicato in basso a sinistra, o venduta per 2-3-4 monete (Era I-II-III). Le carte acquistate fanno aumentare una o più risorse del numero di caselle indicato e vanno posizionate sotto la parte bassa della plancia personale, ben visibili, anche perché ogni carta di un colore fa diminuire di una moneta il costo delle successive (così, se per esempio devo acquistare una carta blu da 5 monete ed ho già due carte blu sotto la plancia il costo finale sarà di sole 3 monete);

(A3) Terminato il “giro” la ruota viene spostata di una posizione e si ripete la procedura fino a che tutti i giocatori non hanno potuto pescare le carte da ogni colore. Se un indicatore della plancia personale supera la casella 10 di una pista si aggiunge una tessera “+1” a quel tracciato e si riparte da “zero”;

(A4) Ora i giocatori possono incassare tante monete quante ne indica il marcatore sulla pista gialla della loro plancia;



Un esempio di tessera “Colonia”.

(A5) È ora possibile prendere una Colonia: queste tessere, come mostra la foto qui sopra, oltre ad un disegno hanno stampate alcune informazioni:

- In basso a sinistra è indicato il valore “Militare” minimo che il giocatore deve aver raggiunto sulla sua plancia (da “3” a “30”);
- in basso a destra sono invece indicati i PV che la tessera garantirà al suo possessore a fine partita (da 2 PV a 16 PV);
- In alto, a sinistra della barra, il bottino che si ottiene se si effettua un saccheggio (da 3 a 12 monete);
- In alto, a destra della barra, il numero di monete da pagare per integrare la colonia al proprio popolo (1-2-4 monete): se il giocatore sceglie questa opzione gira la tessera ed incassa il numero di risorse indicato sul retro (spostando i relativi indicatori sulla sua plancia).

(A6) Infine è possibile “scolpire” una statua, ovvero inserire una tessera bonus in una delle caselle della plancia: anche in questo caso ci vuole un requisito minimo di punti "Cultura" (tracciato blu) per effettuare l'operazione. Il giocatore decide quale colore usare e lo inserisce nella casella facendo anche avanzare il segnalino corrispondente al colore scelto di tante caselle quant'è il numero di fianco alla statua.

La foto qui sotto, presa durante una partita di **Hadara**, ci mostra i seguenti dettagli:

- avendo già 9 punti militari il giocatore ha acquisito due colonie (valore 3 e 9);
- ottenendo in totale 2 risorse rosse e 2 blu;
- avendo 14 punti cultura ha potuto costruire due statue (valore 6 e 12);
- avanzando di 2 caselle sulla pista gialla e di 3 sulla blu.



La plancia personale durante la partita.

FASE B

È molto simile alla precedente, ma con le seguenti differenze:

(B1) A turno i giocatori prendono la carta “scoperta” in cima ad un mazzetto qualsiasi, ma ora possono solo comprarla o venderla. I giri continuano finché non finiscono le carte sul tabellone;

(B2) Ora i giocatori possono incassare tante monete quante ne indica il marcatore sulla pista gialla della loro plancia;

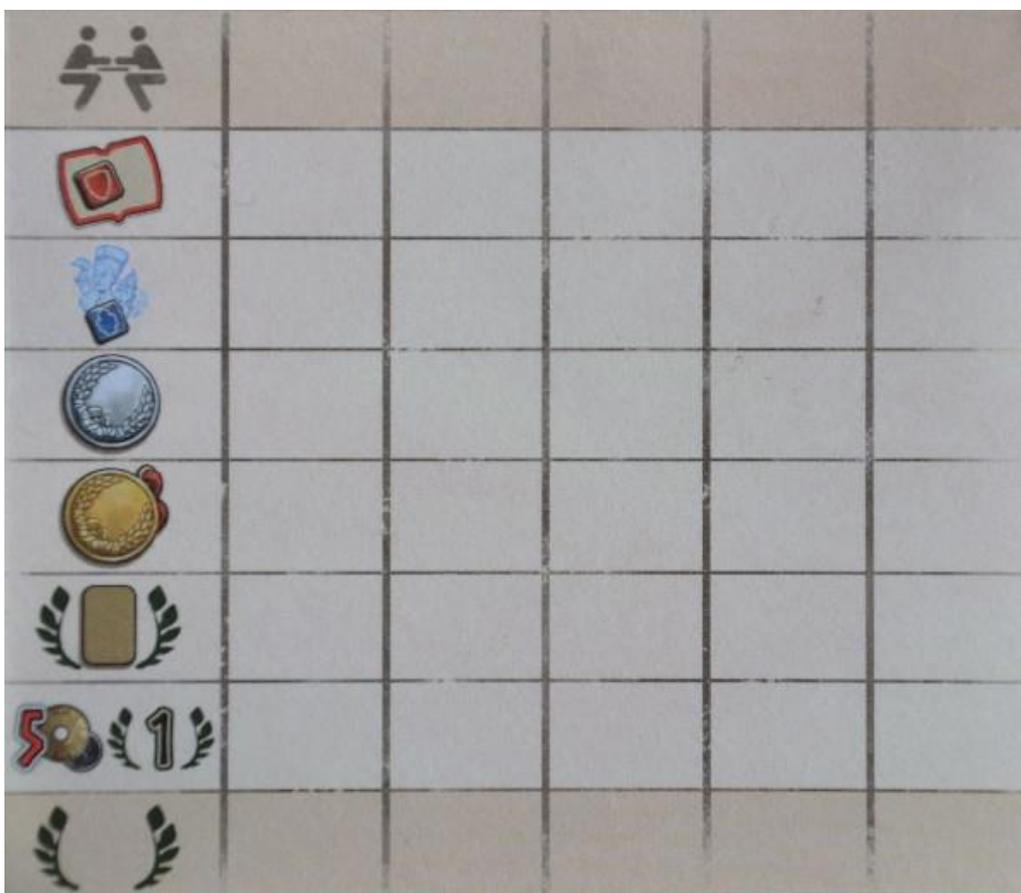
(B3) Di nuovo è possibile prendere una Colonia, se si hanno i requisiti giusti;

(B4) Si può scolpire un'altra statua, come nella Fase A;

(B5) Viene in seguito il momento di sfamare la popolazione, controllando che l'indice verde della plancia sia superiore o uguale al numero di carte acquisite. Se il valore è più basso bisogna eliminare abbastanza carte da rientrare nel numero, facendo naturalmente scendere gli indicatori su tutte le piste coinvolte del valore indicato sulle carte eliminate (insomma, un disastro).

(B6) Infine è possibile acquistare in questa fase le medaglie (argento e oro) ad un costo variabile fra le 4 e le 30 monete a seconda dell'Era in cui ci si trova.

Al termine della prima Epoca si ricomincia l'intera procedura, utilizzando però le nuove carte, e si fa la stessa cosa per giocare la terza Epoca. Terminata anche questa si procede al conteggio dei Punti Vittoria (PV) considerando il valore di tutte le carte acquisite ed aggiungendo quello delle Colonie, delle Statue, delle Medaglie, mentre le monete rimaste valgono 1 PV ogni 5. Chi ha il totale più alto sarà proclamato Re dei 5 regni ed indosserà la corona d'oro che gli avversari avranno forgiato per lui.



Il blocchetto segnapunti allegato al gioco.

Qualche considerazione e suggerimento

Il consiglio di base nel giocare ad **Hadara** è ovviamente quello di cercare di progredire inizialmente su tutte le piste in maniera abbastanza uniforme per avere l'opportunità di utilizzare tutte i bonus possibili (colonie, statue, medaglie), ma a partire dalla metà della Seconda Epoca sarà molto difficile continuare in questo modo e sarà necessario "specializzarsi".

- privilegiando la pista militare si potrà puntare ad acquisire tutte le Colonie per ottenere 42 PV e, naturalmente, un congruo numero di avanzamenti;
- spingendo invece sulla pista blu (Cultura) si privilegeranno le statue (per un totale di 48 PV);
- con un bel gruzzolo di monete (pista gialla) si potranno acquisire tutte le medaglie, le quali danno punti in base al valore raggiunto dalle tessere bonus del colore indicato
- per le medaglie d'argento si può considerare una media di circa 25 PV
- per i "set" completi di carte colorate (7 PV per medaglia d'oro e per set di 5 diverse carte colorate) si può pensare ad una media di 21-28 PV).

Nella fase B di ogni Epoca dovrete fare molta attenzione al numero di carte acquisite per non oltrepassare la vostra capacità di "sfamare" la popolazione, quindi sarebbe bene cercare di aumentare la pista verde fin da subito per non essere costretti a rinunciare a delle buone opportunità in seguito.

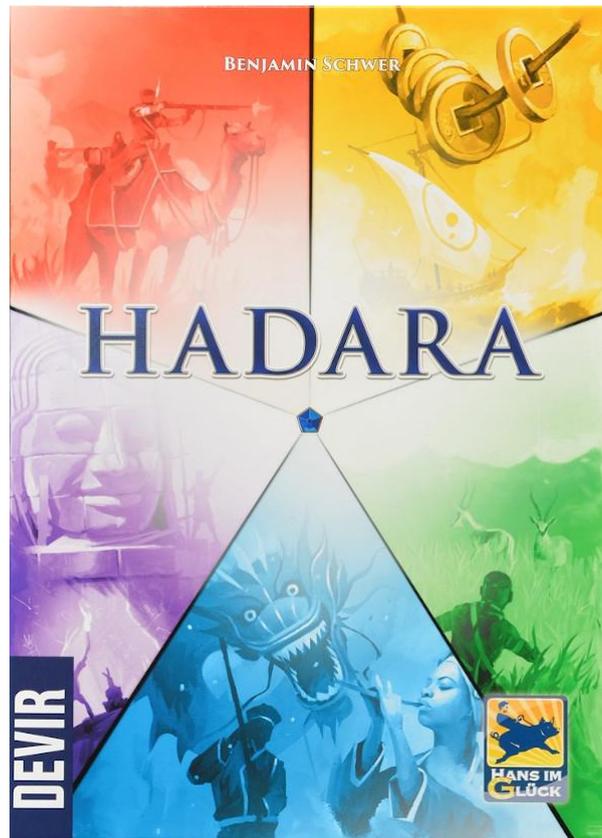


Le carte Iniziali di Hadara con il valore di settaggio delle varie piste.

Durante la fase di acquisizione delle carte pensate bene prima di decidere quali prendere e cercate di immaginare una strategia di massima che vi consenta di indirizzare ogni vostra scelta: evitate di scegliere le carte solo in base alla loro potenziale "forza" di base, ma rimanete aderenti al vostro piano e rinforzate i colori che avete deciso di privilegiare.

Ricordate inoltre che i vostri scarti della Fase A saranno disponibili a tutti nella Fase B, quindi una carta poco utile agli avversari ma interessante per voi potrebbe anche ritornarvi in mano (basta sceglierla oculatamente).

Commento finale



La Scatola del gioco

A noi questo **Hadara** è piaciuto: non ha niente di particolarmente originale, questo è vero, ma la meccanica usata è ben “oliata” e funziona benissimo, ed è accompagnata da una buona interazione fra i giocatori e da una certa “cattiveria” nelle scelte che ne aumenta la competitività.

E poi come sottrarsi alla possibilità di decidere il destino di un popolo nell’arco di un’oretta o poco più?