

RACCOON TYCOON

Come modernizzare la propria foresta e diventare animali milionari



Introduzione

Raccoon Tycoon (che tradotto nella nostra lingua significa “Procione Magnate”) è stato ideato da Glenn Drover (un prolifico autore americano) e prodotto da Forbidden Games: è indirizzato a **2-5 giocatori** di età dai **12 anni** in su (anche se sulla scatola è indicato **14+** che riteniamo un po’ esagerato) ed ha una durata di 60-90 minuti, a seconda del numero dei partecipanti

Aperto la scatola la prima occhiata va naturalmente al tabellone, piuttosto spartano e funzionale, senza alcun disegno particolare, a parte lo “sfondo”, con un paesaggio campestre al tramontare del sole ed un procione armato di piccone sulla strada di casa.

Storciamo un po’ il naso ma ci rifacciamo gli occhi subito dopo dando un’occhiata alle carte ed agli splendidi dipinti utilizzati per dar vita ai personaggi (tutti animaletti antropomorfi) ed alle abitazioni.

Il gioco è divertente e la sua meccanica abbastanza standard per essere capita e spiegata facilmente: si utilizzano delle carte per produrre delle risorse e variarne il costo, si vendono per incassare dei bei soldini con i quali investire sulla costruzione di alcune ferrovie, sconfiggendo la concorrenza all’asta azionaria.



I component.

Unboxing

La scatola di **Raccoon Tycoon** è ben riempita ed un termoformato di plastica nera serve a mantenere tutti i materiali in ordine, anche se noi continuiamo a raccomandare di utilizzare ugualmente delle buste per dividere meglio i componenti.

Del tabellone abbiamo già detto: serve unicamente a tener conto dei “prezzi” delle diverse risorse e come deposito delle grandi carte “Railroad” e “Town” (80x120 mm) da acquistare per costruire le ferrovie e le varie città. Un altro mazzo di 54 carte “normali” (63x88 mm) servirà per la produzione e la modifica dei prezzi, mentre un terzo mazzo di 13 carte (Mission) potrà essere usato per aggiungere dei bonus a fine partita se si perseguiranno certi obiettivi.

Completano la confezione una trentina di tessere “edificio” (55x55 mm), 180 segnalini di legno colorato per le risorse (grano, legno, carbone, ferro, merci e beni di lusso), un centinaio di banconote in diversi “tagli” (1-5-10-20-100 dollari) ed un grande segnalino di legno dipinto che riproduce un procione con tanto di bombetta e lampada a petrolio in mano (serve per indicare il Primo Giocatore).

Nulla da dire sui materiali, di buona fattura e utilizzabili senza problemi: tutte le “risorse” sono di formato più grande del solito e si manipolano facilmente, ma consigliamo di proteggere le carte produzione/prezzi con bustine trasparenti perché se ne farà un uso intenso.



Il tavolo pronto per una partita a quattro.

Preparazione (Set-Up)

Se avrete avuto l'accortezza di dividere i componenti alla chiusura della partita precedente il set-up di **Raccoon Tycoon** vi porterà via pochi minuti: dopo aver aperto il tabellone infatti dovrete mettere un risorsa per tipo in fondo ad ogni tracciato "commerciale" (che servirà ad aggiornare il valore di ognuna di esse durante il gioco), posare i mazzi "Railroad" e "Town" nelle rispettive caselle (girando le prime due carte Ferrovia e la prima carta Città), mescolare le carte "Price & Production", distribuendone 3 a tutti, e dare 10 dollari ad ogni partecipante, mettendo il resto delle banconote sul tavolo.

Prendete tutte le tessere "Edificio Base" e mettetene quattro a caso sul tavolo: a fianco mescolate e posate tutte le altre tessere "Edificio" (coperte) da usare in sostituzione di quelle che man mano verranno acquistate.

Tenete divise le risorse in diversi contenitori e mettetele, assieme al mazzo della produzione, a portata di tutti: non resta che decidere chi sarà il primo a giocare, consegnandogli il procone di legno. Per prima cosa egli sceglie una risorsa iniziale, da piazzare davanti a sé, visibile a tutti: il secondo giocatore ne prenderà due (diverse fra loro), e così di seguito. Nessuno però può avere due risorse uguali nella dotazione di partenza.

Ora siamo pronti a dare il via alla partita.

Il Gioco

Ogni giocatore, al suo turno, ha diritto ad eseguire UNA SOLA azione da scegliere fra le cinque seguenti:



Un esempio di carte “Produzione e Prezzi”.

1. **Produzione:** posa una delle sue carte nella pila degli scarti e preleva dalla riserva generale il numero ed il tipo di risorse indicato nella parte ALTA della carta (quella con lo sfondo azzurro ed il simbolo del dollaro) e subito dopo fa salire il prezzo di tutte le risorse indicate nella parte bassa (sfondo rosso e ruota dentata). Poi pesca una carta dal mazzo (non se ne possono mai avere più di tre in mano, salvo eccezioni dovute ad alcune tessere edificio);
2. **Vendita:** si può vendere un numero qualunque di risorse dello stesso tipo incassando il valore indicato sulla relativa traccia commercio (moltiplicato per il numero di pezzi venduto). Per ogni risorsa venduta il prezzo sul relativo tracciato commerciale si abbassa di una casella. Da notare che i giocatori inizialmente possono tenere nella loro riserva personale un massimo di 10 risorse (più una risorsa extra per ogni tessera edificio posseduta);



Alcune delle carte “Ferrovia”.

3. **Asta per le ferrovie:** chi si sente abbastanza “forte” (economicamente) può indicare una delle due carte “ferrovia” scoperte sul tavolo e fare un’offerta di acquisto (in dollari) partendo dal valore minimo indicato in basso a destra nella carta (ad esempio 7-6-5 per quelle illustrate nella foto, partendo da sinistra): inizia in questo modo un’asta tradizionale che assegnerà quella carta al miglior offerente. La carta acquistata viene immediatamente rimpiazzata da un’altra. Se il giocatore che ha lanciato l’asta non ha vinto ha diritto ad eseguire, come ricompensa, un’altra azione qualsiasi (compresa una seconda asta, se vuole, ma se perde anche questa il suo turno comunque termina);

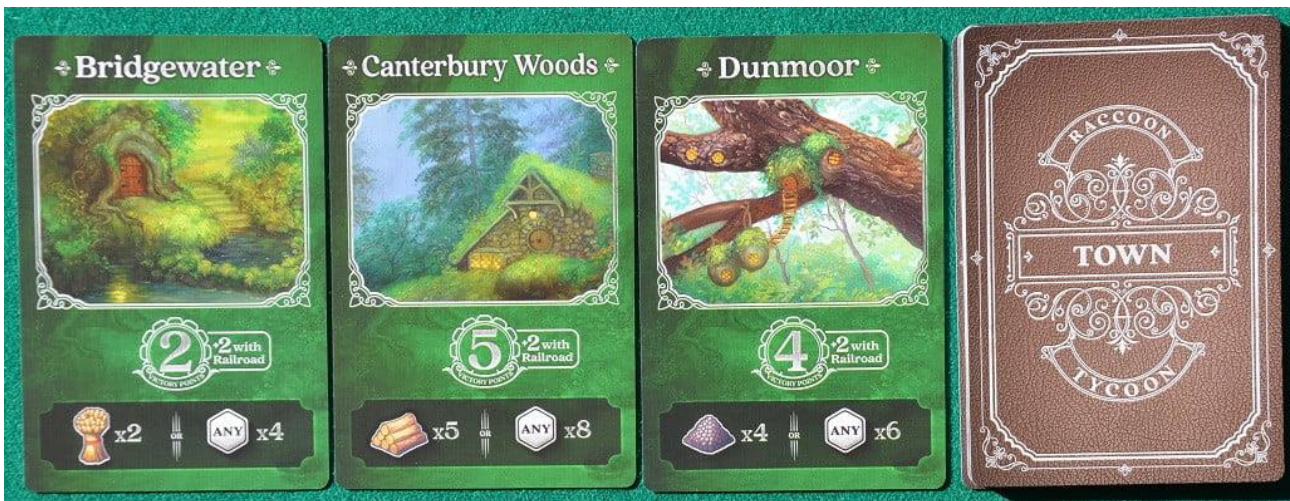


Alcune tessere “Edificio”.

4. **Acquisto di una tessera:** il giocatore paga la somma indicata all’interno della “moneta” in basso a destra nella tessera e l’aggiunge alla sua dotazione. Ogni edificio concede un “bonus” al suo possessore e, lo ricordiamo, permette di tenere in riserva una risorsa supplementare (oltre le 10 di base). Così, per fare qualche esempio, la prima tessera in alto a sinistra (Goods/Luxury Trading Firm) costa 10 dollari ma fa incassare 1 dollaro per ogni

merce di quel tipo venduta al mercato; la terza in alto a destra fa la stessa cosa se si vendono grano o legno; le due in basso a destra permettono di tenere tre risorse nella propria riserva, ecc. Alcune di queste tessere assegnano Punti Vittoria (PV) extra a fine partita (come il palazzo del Governatore, in alto al centro, che assegna 1 PV per ogni carta “Città” posseduta) oppure permettono di tenere più carte produzione in mano (come lo “Smuggler”, o contrabbandiere, se preferite, che consente di averne quattro), ecc.

5. **Acquisto di una città:** a differenza dei casi visti sopra, è possibile acquistare queste carte solo pagando delle risorse. Ogni carta offre due possibilità: usare un certo numero di risorse di un tipo ben preciso oppure un maggior numero di risorse a scelta del giocatore. Così vediamo, nel nostro esempio qui sotto, che la città di Bridgewater (a sinistra nella foto) può essere acquistata con 2 risorse “grano” oppure con 4 a scelta, mentre per Dunmoor occorrono 4 risorse “carbone” o 6 a scelta, ecc.



Alcune carte “Città”.

La partita di **Raccoon Tycoon** continua finché restano carte nei due mazzi Railroad e/o Town: appena uno dei due si esaurisce si finisce il turno in corso e si passa al calcolo dei PV. Le Ferrovie hanno un valore che dipende dal numero di carte di quel tipo possedute da ogni giocatore: così la “Tycoon Railroad”, per esempio, vale 4 PV se si possiede una sola carta, ma il valore sale a 9-16-25 se il giocatore ne possiede 2-3-4 (ogni ferrovia ha solo quattro carte a disposizione). Le città invece hanno un valore fisso (indicato da un grande numero bianco al centro della carta) ma per ognuna di esse che può essere affiancata ad una ferrovia il valore sale di 2 PV: se, ad esempio, controllo Dunmoor (valore 4 PV) ed una qualsiasi ferrovia, il suo valore totale sarà di 6 PV.

Si sommano tutti questi punti e chi ha il totale più alto viene festeggiato come Grande Procione dell’anno.



La situazione sul tavolo al termine di una partita.

Qualche considerazione e suggerimento

Fin dall'inizio è ben chiaro il "classico" meccanismo della "borsa": i giocatori producono risorse ma con la stessa carta fanno salire il valore di alcune di esse, mentre ogni volta che qualcuno vende una di queste merci il prezzo si abbassa di una casella. Quindi prima di scegliere quale carta giocare è bene dare un'occhiata alla riserva degli altri giocatori per evitare di far salire il prezzo di prodotti che loro poi potranno subito rivendere con maggiore profitto. Meglio allora dare la precedenza alle merci che già possedete in buon numero, anche se resta il rischio che qualcun altro ne venda alcune ribassando comunque il prezzo.

Vendere merci significa raccogliere denaro per acquistare ferrovie o tessere "edificio", però prima di spendere i vostri soldi domandatevi cosa convenga: se pensate che gli avversari siano un po' a corto di denaro allora buttatevi subito sull'asta di una buona ferrovia perché sarete quasi certi di aggiudicarvela, e senza neppure spendere troppo. Se vi accorgete che qualcuno sta accumulando troppi soldi significa che sta per lanciare un'asta, quindi o lo precedete o... lo imitate vendendo a vostra volta. Se invece tutti hanno il portafoglio ben gonfio meglio spendere un po' di soldi per acquistare delle tessere.



Le tessere “base” che regalano 1 risorsa extra del tipo indicato, oppure 2 se vengono “promosse”.

A proposito di tessere, un buon consiglio è quello di acquistarne almeno una delle quattro di “base” che vengono esposte ad inizio partita. Come si vede dalla foto qui a sinistra ognuna di esse, per un prezzo davvero irrisorio (4-5-6 dollari soltanto), permette di ottenere un segnalino extra di quel tipo ogni volta che si producono quelle risorse: nella fase iniziale della partita questo piccolo vantaggio potrebbe essere cruciale per vendere in fretta più prodotti e lanciare subito dopo un’asta vincente. Tra l’altro è possibile anche “potenziare” queste tessere “base” (girandole sul retro) per ottenere DUE risorse extra, ma la cifra da spendere è più che doppia di quella d’acquisto, quindi è meglio pensarci solo verso metà partita.

Per vincere a **Raccoon Tycoon** occorre avere un certo numero di carte “Ferrovia” e soprattutto averne due o più dello stesso tipo: e per comprare queste carte serve una discreta somma, soprattutto per partecipare alle aste sulle ferrovie più remunerative.



Le banconote usate nel gioco.

L’altro modo per fare punti è acquistare le carte “Città”, abbinandole al più presto a delle ferrovie per approfittare del bonus extra (2 PV): e visto che esse si acquistano pagandole con delle risorse approfittate sempre di un momento di “abbondanza” per comprarne una, ma senza pagarla con le risorse di valore più alto, necessarie, come abbiamo già detto, perché esse vi serviranno per fare moneta.

Infine non dimenticate che alcune tessere edificio, come abbiamo visto, assegnano dei bonus molto interessanti: denaro extra (se si vendono certe risorse), PV supplementari a fine partita (se si

posseggono certi requisiti), possibilità di tenere in mano più carte o più merci nella riserva, ecc. Non perdetevi mai d'occhio le tessere esposte in quel momento e se la vostra situazione finanziaria ve lo permette non esitate ad acquistarne qualcuna, anche perché, come effetto secondario ma non trascurabile, ogni tessera in più aumenta di UNO la vostra capacità di stoccaggio merci.

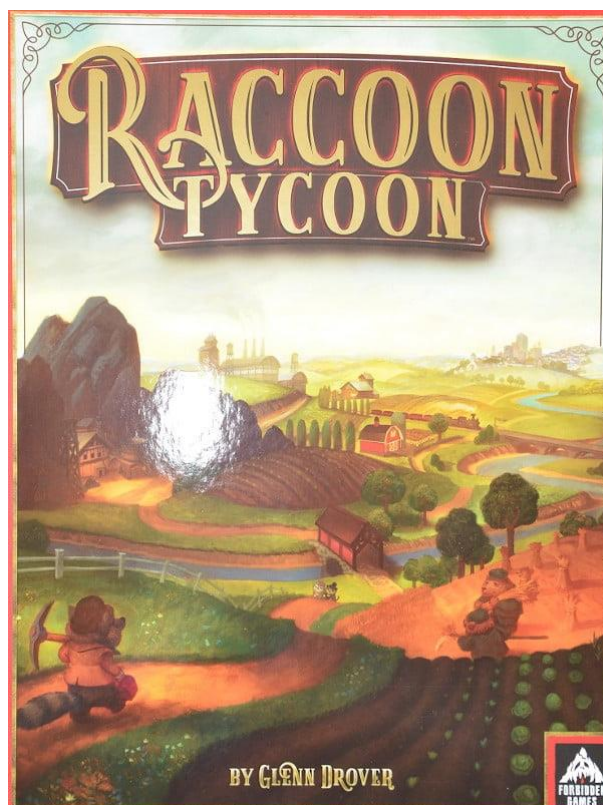
Commento finale

Raccoon Tycoon è un gioco divertente ed interessante: la scelta di popolarlo di animaletti antropomorfi, anziché di normali uomini d'affari, forse è dettata dalla moda (vedi Root, Everdell, ecc.) ed è comunque un po' fuorviante, perché potrebbe far pensare a un gioco per famiglie, mentre in realtà bisogna essere molto attenti nel programmare le proprie mosse, nel saper preparare la vendita dei propri prodotti per massimizzare gli incassi da usare poi per cercare di acquistare le ferrovie più importanti.



Alcune delle carte "Missione".

È possibile anche usare le carte "Missione" (le vedete nella foto qui sopra) per aggiungere un po' di "pepe" alle vostre partite: durante il set-up se ne danno due ad ogni giocatore e tutti ne devono scegliere una (scartando l'altra). Esse vengono rivelate solo a fine gioco e regalano qualche punto extra a chi è riuscito ad ottemperare alle condizioni indicate: la prima in alto a sinistra, per esempio, dice che chi ha più soldi in cassa a fine partita ottiene 10 PV extra; la prima in basso a sinistra assegna invece 1 PV per ogni segnalino "carbone" che il giocatore avrà in riserva; ecc.



La scatola del gioco.

Al termine del regolamento ci sono poi due regole opzionali: la prima, che noi abbiamo adottato in quasi tutte le partite, dice che il gioco può finire anche se qualcuno raggiunge i 1000 dollari nella sua riserva.

La seconda consiglia di non utilizzare le tessere edificio (a parte quelle di base) se ci sono giocatori troppo inesperti, in modo da togliere uno dei “parametri” di cui tener conto al momento di investire i propri risparmi.

In definitiva si tratta di un gioco che noi abbiamo particolarmente apprezzato e che consigliamo a chi ama bazzicare nel mercato azionario e vuole approfittare di una ambientazione per lo meno inconsueta per questa “categoria”.