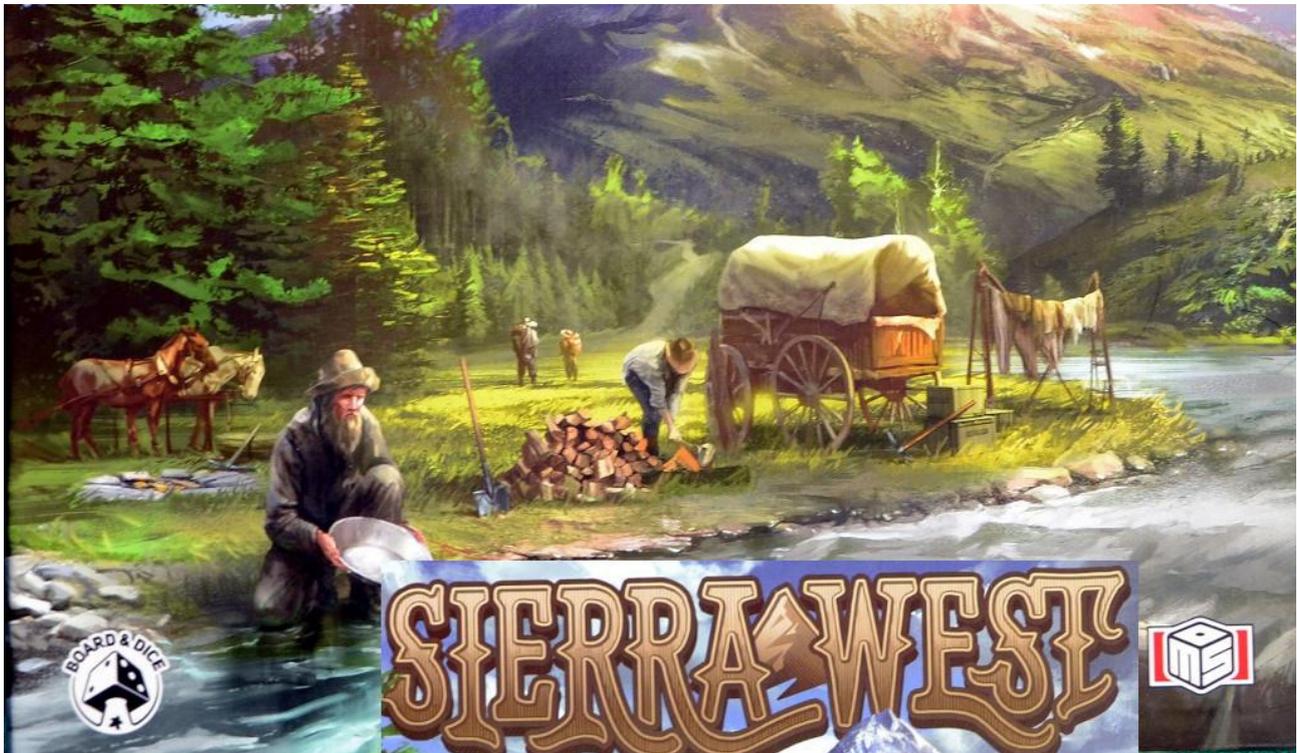


SIERRA WEST

I pionieri del West in quattro diverse attività



Introduzione

La Sierra Nevada è una catena di montagne (la cui vetta più alta arriva a 4421 m) che separa la parte centrale degli Stati Uniti dalla California: la notizia che era stato trovato dell'oro spinse migliaia di cercatori (a partire dal 1848) a riversarsi in questa zona in cerca di fortuna. **Sierra West**, edito da Board & Dice e localizzato in Italia da **MS Edizioni**, è un gioco per 1-4 partecipanti (a partire da 14 anni di età) che in un'oretta circa cercheranno di esplorare una di queste montagne della Sierra Nevada alla ricerca non solo dell'oro, ma anche... beh, questo lo scoprirete di seguito!

Il gioco infatti comprende quattro moduli totalmente indipendenti fra loro, ognuno dei quali ha obiettivi diversi, anche se la meccanica di base (un misto di piazzamento lavoratori, deck-building e combinazioni di carte) resta sempre la stessa.

L'autore consiglia di partire con il Modulo 1 (La collina delle mele) che è il più semplice e permette quindi di imparare il gioco senza troppe complicazioni o interpretazioni. E noi, ligi a questi consigli, vi descriveremo il gioco sulla base di questo modulo, ma naturalmente alla fine parleremo anche degli altri per sottolinearne le differenze.

Avete caricato il vostro "Conestoga" (il classico carro coperto da un telo che abbiamo visto mille volte nei film western)? Piccone? Pala e setaccio? Canoa? Viveri? Fucile e munizioni? Bene, allora possiamo partire.



I Componenti del gioco

Unboxing

La scatola di **Sierra West** è ben riempita di materiali: si distinguono le 5 fustelle piene di tessere e plance per tutti i moduli, 150 carte (circa) di diverso tipo (che impareremo a conoscere nel corso della recensione) un sacchetto di risorse di legno colorato (cibo, pietra legno ed oro) ed una manciata di segnalini per i giocatori.

Attenzione: per evitare di fare confusione vi consigliamo di dividere SUBITO i mazzi di carte secondo questo schema:

1. “Carte di base” : sono 8 per ogni giocatore e si distinguono dal disegno di un cappello da cow-boy nell'angolo in alto a destra, nei quattro colori utilizzati (giallo, verde, rosso e blu).
2. Carte “Modulo”: ogni modulo utilizza 15 carte che hanno una stellina in alto a sinistra, stampata sotto il simbolo del modulo (mela per il primo, aquila per il secondo, Conestoga per il terzo e pistola per il quarto); 6 carte “specifiche” (con il simbolo stampato anche sul dorso ma senza stellina); 4 carte dei giocatori, facilmente distinguibili dal cappello colorato sopra al simbolo del modulo.
3. Carte per il “Gioco in Solitario”: si tratta di 22 carte facilmente distinguibili perché il loro dorso mostra un carro in viaggio sulla pista o una “finestra” di legno con vista sulla Sierra.

Preparate dunque un sacchetto separato per le carte di ogni modulo (restano fuori per il momento alcune carte “speciali”, ma le aggiungeremo più avanti) ed uno più grande per quelle di ogni giocatore, a cui aggiungeremo poi i relativi segnalini di legno.

Prima di iniziare a giocare dovrete staccare tutte le tessere dalle fustelle, aiutandovi con un cutter o un taglia-balsa per facilitare la rimozione senza strappare la carta.



La plancia individuale

In particolare fate attenzione a staccare le plance per i giocatori, dato che hanno la parte in alto piuttosto frastagliata (indispensabile per il gioco) e quindi bisogna evitare di piegare le parti più sottili.

I materiali sono tutti di buona fattura, le carte sono lavabili (ma non ci stancheremo mai di consigliarvi di imbustarle perché se ne farà un uso intenso: le misure sono 57x89 mm) ed il termo formato è stato progettato per accogliere tutti i componenti in vaschette di diverse dimensioni.



Il tavolo pronto per una partita a quattro

Preparazione (Set-Up)

La preparazione del tavolo di **Sierra West** è un po' laboriosa, quindi suggeriamo al proprietario del gioco di sistemare tutto prima che arrivino gli altri partecipanti. Come si vede nella foto qui sopra si tratta di:

1. Preparare la base della montagna unendo le due plance apposite;
2. Estrarre il mazzo di carte del modulo scelto, prenderne a caso una "specifica" (col simbolo sul dorso) e metterla nella postazione più a sinistra, "sotto" la base;
3. Mescolare le altre "specifiche" a quelle con la stellina e distribuire tutte le carte (coperte) sopra la base per formare una "montagna" con sei carte al primo livello, 5-4-3-2 in quelli successivi;
4. Girare la carta sotto la base e le due sulla cima della montagna;
5. Assegnare a tutti i giocatori, oltre alla plancia, i segnalini del colore scelto, le 8 carte "base" e la carta "speciale" del modulo (quella col simbolo ed il cappello colorato), insieme ad una tessera animale per ognuno di quelli "base" (castoro, lepre, volpe e orso) più quella specifica del modulo (es. il Cervo per il modulo 1);
6. Aggiungere la plancia "Fattoria", mettendo un dischetto per giocatore su ognuna delle tre tracce (cibo, legno e pietra);
7. Aggiungere gli elementi specifici del modulo scelto: con "La collina delle mele", per esempio, serviranno una plancia "Mele" da affiancare alla "Fattoria" ed una "Riserva delle mele" da mettere accanto al tabellone;
8. Mescolare (coperte) le tessere "Baracca" e piazzare la pila sull'apposita plancia, girando le prime quattro perché siano visibili a tutti.

A questo punto i giocatori devono mettere il loro "Conestoga" colorato nella casella di partenza, a sinistra nella base della montagna, il loro esploratore nella grande casella ai piedi del monte e i due cercatori (uno col cappello e l'altro senza) sul "Campo" disegnato al centro della plancia personale.

Finalmente tutto è pronto e possiamo iniziare la partita.



Le carte "base" dei giocatori. I set sono tutti uguali e si distinguono per il colore del cappello: nel nostro esempio il blu, in alto a destra

Il Gioco

I giocatori per prima cosa prendono la carta “specificata” del modulo e la mettono nella loro riserva: poi mescolano le 8 carte “base” e le posano, coperte, sulla prima.

Come vedete nella fotografia, su ogni carta ci sono diverse indicazioni:

1. In alto, al centro, si vede il “bonus” della carta quando, a fine turno, il giocatore sposta su di essa un cercatore e paga quanto indicato: la prima in alto a sinistra, per esempio, permette di salire di una casella nel tracciato del cibo (sulla plancia della fattoria) pagando 2 cibo e 1 pietra; l’ultima a destra in basso ci spiega che pagando 2 oro si può fare avanzare il proprio carro di una casella sulla pista alla base della montagna; ecc.
2. Al centro vediamo uno degli animali “base” che popolano questa zona: quando il giocatore usa le sue carte (vedremo “come” fra un attimo) deve annunciare quali animali sono visibili, e gli avversari, pagando una risorsa, potranno attivare la tessera di uno di essi;
3. In basso ci sono due file di “icone”: le due più in alto, di colore verde, formeranno la pista della collina mentre quelle in basso sono tre, due gialle (che formeranno la pista della pianura) e una verde (da aggiungere a quella della collina).

Il giocatore di turno inizia con la fase di PIANIFICAZIONE: prende le prime TRE carte dal suo mazzo e le posiziona come preferisce sotto la parte alta della sua plancia, come vediamo nella fotografia:



Le carte sotto la plancia ed i cercatori già all'opera

Si formano così due “sentieri”: uno verde di 5 caselle (sul quale si muoverà il cercatore con il cappello, come indicato a sinistra) ed uno giallo di 4 caselle: le icone che appaiono nelle feritoie della plancia indicano le azioni possibili.

Nella fase di ESPLORAZIONE i due cercatori potranno muoversi sui sentieri ed eseguire azioni. Così, nel nostro esempio, il cercatore col cappello entrando nella prima casella può effettuare un

movimento (con l'esploratore sulla montagna o con il carro sulla pista, pagando il costo indicato), nella seconda (pagando una risorsa, come indicato dal disegno sotto la feritoia) raccoglie un cibo, nella terza prende il mulo (dalla riserva o dal giocatore che lo possedeva), nella quarta può effettuare un altro movimento e nella quinta (pagando 2 risorse) raccoglie una pietra. Il suo collega senza cappello invece riceve due legni nella prima casella, può effettuare un'operazione "pala" (lo vedremo fra un attimo) se paga una risorsa, prende altri due legni nella terza e, pagando 2 risorse, effettua una seconda operazione "pala".



Le risorse: legno, pietra, cibo ed oro

È sempre possibile (per non pagare risorse o perché non ci interessa l'offerta) saltare delle caselle: se però una icona è bordata di rosso non può essere saltata e per procedere con il cercatore è necessario pagare le risorse indicate sotto la feritoia: spesso questo pagamento non ci sarà necessario (e quindi il nostro cercatore resterà nella casella precedente e rientrerà semplicemente al campo a fine turno), ma a volte ci servirà averli entrambi a fine pista perché SOLO IN QUESTO MODO sarà possibile metterli sulle carte giocate per ottenere il loro bonus.

Quando un cercatore entra su una icona "pala" può eseguire una delle seguenti operazioni:

- A. Acquistare una tessera "Baracca": ognuna di esse garantisce un certo bonus al suo possessore, ma solo se viene occupata da un cercatore. Per ogni tessera occorre utilizzare una "pala" e pagare le risorse indicate sull'apposita plancia in corrispondenza della casella scelta;
- B. Acquisire una carta Montagna: questo è possibile se l'esploratore del giocatore si trova su una carta "scoperta"; abbiamo già visto che le prime due carte in cima alla montagna vengono girate all'inizio della partita, mentre le altre si scoprono man mano che vengono liberate. Quando si libera una carta col simbolo del modulo sul dorso non viene lasciata sul posto ma deve essere subito spostata sotto la base.



Le tessere degli animali di base.

Durante il turno di un giocatore gli avversari possono attivare una delle loro tessere “animale”: basta spostare uno dei propri cercatori sulla casella “trappola” (in basso a sinistra nella plancia) e pagare una risorsa qualsiasi. Attivare gli animali permette di incassare le risorse disegnate sulle loro tessere quando si esegue l’azione “trappola” sul sentiero giallo: inoltre ogni animale NON attivato a fine partita fa perdere 3 PV.

Quando il giocatore di turno esegue un’azione che fa salire il suo segnalino su un tracciato della Fattoria tutti gli altri possono eseguire anche un’altra azione complementare, mettendo cioè un loro cercatore sull’apposita casella della loro plancia ed incassando il bonus indicato sulla parte alta del tracciato della Fattoria (il mulo dal tracciato del cibo, un gettone “doppio stivale” da quello del legno ed una pepita d’oro da quello della pietra)



La plancia della Fattoria

L'unica controindicazione per avere effettuato una delle due azioni complementari è che i cercatori utilizzati potranno poi essere giocati esclusivamente sulla loro pista (e non sui bonus delle baracche).

Per spostare il proprio carro "Conestoga" da una casella all'altra della pista stampata sulla base della montagna occorrono due cose: una o due azioni "movimento" ed un certo numero di risorse. Così per entrare nella prima casella, come si vede nella foto sottostante, saranno sufficienti una mossa da 1 stivale e una risorsa a scelta.

Per spostarsi nella seconda casella serviranno 1 stivale e 2 risorse a scelta, e così via fino all'ultima, la più costosa di tutte, che richiede 2 stivali e 6 risorse ben precise. Un altro modo per avanzare sulla pista è l'uso di specifiche azioni delle carte (ne abbiamo già vista una che permetteva di avanzare di una casella pagando 2 oro). A cosa serve muovere i propri carri? Ogni casella ha un moltiplicatore (da "0" a "4") che verrà usato per incassare un certo numero di Punti Vittoria (PV) a fine partita in base ai marcatori della Fattoria.



Supponiamo, per esempio, di avere il nostro carro sulla casella “x3” ed i marcatori sulle caselle 2-3-1 nella Fattoria: otterremo dunque dei PV extra per un totale di $3 \times (2+3+1) = 18$ PV. Quindi è molto importante spostare il carro appena possibile, arrivando come minimo alla casella “x2”.

Torniamo finalmente al nostro esploratore in cammino sulla montagna: lo scopo del suo movimento è quello di arrivare su una carta “scoperta” che ci può interessare e di acquisirla (eseguendo un’operazione “pala”, come abbiamo già visto). L’esploratore torna subito dopo alla base della montagna da cui potrà riprendere le sue ricerche con altre azioni di movimento.

Le carte appena acquisite possono essere posate sulla pila degli scarti (entreranno in gioco quando la mescoleremo) oppure sul mazzo della pesca (e dunque entreranno in gioco subito nel turno successivo). Non bisogna sottovalutare questa scelta perché prendere una carta interessante per poterla usare nel turno successivo a volte fa la differenza.

La partita di **Sierra West** finisce quando TUTTE le carte “specifiche” del modulo sono state messe sotto alla base della montagna: i giocatori hanno a disposizione un ultimo turno, poi si passa al calcolo dei PV, sommando quelli delle carte con la stella (1-3-6-10-15-20 ...PV per 1-2-3-4-5-6 ... carte) a quelli della fattoria (moltiplicati per il valore raggiunto dal nostro carro sulla pista).

Aggiungere poi 1 PV per ogni pepita d'oro accumulata ed eventuali PV extra previsti in alcuni moduli se si raggiungono certe condizioni. Chi ottiene il totale più alto viene proclamato vincitore e gli avversari dovranno offrirgli una cena a base di fagioli, accompagnata dai tipici cori western con accompagnamento di un banjo più o meno accordato.



Le carte del Modulo 1

I diversi Moduli del gioco

Come abbiamo visto il gioco è piuttosto lineare: prendo tre carte, le metto sotto la mia plancia, muovo i cercatori sulle due piste ed eseguo le operazioni indicate dai simboli. Naturalmente col passare dei turni le carte acquisite aggiungono nuove azioni o possibilità, ma non ci sono mai particolari difficoltà, soprattutto se si sono prese alcune decisioni di base: per esempio privilegiare l'avanzamento dei carri e dei marcatori sulla Fattoria per ottenere molti PV extra; oppure raccogliere il maggior numero di carte con la stella per fare un punteggio elevato; ecc.

Quello che può cambiare dipende soprattutto dai singoli moduli



Plancia Fattoria potenziata nel Modulo 1

Col Modulo 1 è possibile fare molti punti extra raccogliendo tante mele e pagando con esse gli avanzamenti sui tracciati della fattoria (vedere anche la foto precedente, con le carte di questo modulo). Da notare che tutti possono contribuire ad aumentare il numero di mele disponibili nella riserva e... tutti possono contribuire a spenderle: in altre parole la riserva è “comune”.

Il Modulo 2 (Un Banjo sul fiume) aggiunge al gioco la canoa, da muovere su un fiume che si crea con le carte “specifiche” sotto la base. Ognuna di esse mostra anche un pesce (di tre colori) ed il giocatore che usa l’azione “pesca” (indicata da un “Amo”) prende un segnalino “pesce” per ogni simbolo che si trova sulle carte a sinistra della canoa. La canoa si muove in entrambe le direzioni (a seconda di cosa decide il giocatore) utilizzando delle azioni “remo” (l’equivalente degli “stivali” sulla terraferma). Infine un’apposita tessera “Mercato del pesce” permette a chi vi porta la sua canoa di trasformare il pescato in altre risorse.



Componenti aggiuntivi del Modulo 2

Le carte “specifiche” di questo modulo vengono inoltre “caricate” di pietre ed oro man mano che vengono scoperte e posate sotto la base. Su alcune delle carte del modulo sono stampate delle icone “setaccio” che permettono di acquisire una risorsa pietra o oro da ogni carta sul fiume che precede la canoa. L’ultima icona presente su queste carte è il banjo il quale, avendo un contorno “rosso” blocca il percorso se non si paga un’azione “suonare il banjo” che appare nel sentiero superiore.

Il Modulo 3 (Corsa all’Oro) ci fa diventare dei minatori alla ricerca del filone giusto.



Le carte del Modulo 3

Le carte di questo modulo introducono dunque delle icone speciali: il “piccone” permette di estrarre oro dalle carte ”miniera” (le vedete in basso nella foto), ma non è tutt’oro ciò che riluce (come cita un vecchio proverbio) ed infatti dopo aver incassato le pepite d’oro dovrete tirare un dado D6 e scambiare 1-3 oro con 1-3 pietre (già, era proprio un falso filone di pirite).

Con il “carrello” si possono caricare 1-2 pepite d’oro (prese dalla propria riserva) su ogni tessera Carrello. Esse valgono 3 PV a fine partita (invece di 1 PV). Da notare che sulla parte alta delle carte con la stella può esserci un nuovo tipo di azione che permette di acquistare i carrelli necessari pagandoli 2-3 risorse.

Con la “Lanterna” si prende un’apposita carta (dal tavolo o da un avversario) e si incassa l’oro anche dalle carte “buie”, aumentando così il proprio guadagno. La “dinamite” infine permette di prendere l’apposita carta (dal tavolo o da un altro giocatore) e di scambiare in seguito 2 pietre per 1 oro (quante volte si vuole). A fine partita le due carte speciali (Lanterna e Dinamite) aggiungono 3 PV extra al vostro totale.

Per il **Modulo 4 (Nel covo dei Banditi)** serve una preparazione un po’ particolare: innanzitutto nel preparare la Montagna bisogna utilizzare le carte “specifiche” (chiamate “Covo” dei Banditi) mettendole alla sinistra di ogni fila, mentre le quindici carte del modulo saranno stese come al solito, scoprendo però solo l’ultima in alto (l’altra è il 5° Covo).



Componenti specifici del Modulo 4.

Subito dopo si prendono i gettoni “Bandito” e si distribuiscono sulle carte “Covo” come indicato nella preparazione dello scenario (In quattro, per esempio, si mettono 3 gettoni sulla fila più in basso, 3 anche nelle due sopra, 2 nella quarta ed 1 soltanto nella quinta, in cima). Ogni giocatore prende poi 2 carte speciali (una a forma di scatola di munizioni ed una con 6 proiettili).

Le nuove icone delle carte del modulo permettono di ottenere dei proiettili per la propria pistola o di diventare “Sceriffo” (prendendo la carta relativa dal tavolo o dal giocatore che la possiede in quel momento). Fra le azioni specifiche delle nuove carte c’è la “Sei Colpi” che permette di sparare ai banditi lanciando un dado e verificando se il colpo è andato a segno in base alle carte Wanted piazzate sotto la base della montagna. In caso positivo si incassano dei gettoni “Bandito” e “Fucile” (con cui si cattura un bandito automaticamente spendendo solo 2 proiettili).

A fine partita si ottengono 3 PV extra se si possiede lo Sceriffo e si moltiplica il numero di gettoni “Bandito” catturati per il moltiplicatore del Carro sulla pista, aggiungendo il valore ottenuto al totale dei PV.

Gioco in solitario e commento finale

Le ultime tre pagine del Regolamento di Sierra West sono dedicate al gioco in solitario (intitolato “La scorciatoia di Hastings”): ormai la “mania” americana per questa versione di gioco ha attecchito in tutto il mondo e dobbiamo accettarla. Personalmente non sono un grande amante di questo genere, soprattutto se viene applicato “a prescindere” a tutti i giochi da tavolo solo perché lo fanno tutti gli altri. Preferisco di gran lunga avere di fronte a me altre facce “umane” con cui “rivaleggiare”, d’accordo, ma con i quali si possono anche scambiare quattro parole durante la partita.

Da... cronista ludico devo comunque dare qualche indicazione, anche per rispetto verso chi ha speso ore e ore di tempo nel cercare una soluzione adatta a questo tipo di gioco: dobbiamo per prima cosa scegliere uno dei soliti quattro moduli, ma la preparazione iniziale è leggermente diversa ed al nostro avversario virtuale non servirà la plancia del giocatore.



Le carte per il gioco in solitario.

In compenso si utilizza un mazzo di 18 carte “Pianificazione” (concepito esclusivamente a questo scopo) e il cercatore col cappello del colore di “Hastings” diventerà un suo... esploratore aggiunto e quindi verrà posto a sua volta sulla base della montagna. Si gira la prima carta “Pianificazione” e si gioca come nella modalità “due giocatori” facendo attenzione a verificare, ad ogni turno, se Hastings ha diritto ad eseguire un’azione “Cacciatore” (leggermente diversa da quella base) in base agli animali scelti dal giocatore umano.

Al suo turno Hastings gira un’altra carta Pianificazione ed esegue le azioni che vede sulla parte “sinistra”: avanzamento del Carro o sui tracciati della Fattoria, spostamento di uno dei due esploratori sulla montagna, Oro, Pala, Pelle (per incassare le risorse degli animali già catturati). Se l’icona mostra una carta Hastings eseguirà l’azione indicata sul “riepilogo” per il modulo utilizzato.



La scatola del gioco.

Modalità “solitario” a parte **Sierra West** qui è piaciuto abbastanza: qualcuno, fra i più esperti, ha sottolineato il fatto che si tratta di un gioco un po’ ripetitivo, dopo le prime quattro partite (ognuna con un diverso Modulo), ma in generale è stato giudicato sufficientemente interessante da meritare di essere riprovato (cosa avvenuta puntualmente anche “in famiglia”).

Non diventerà forse un “classico” ma presenta alcune interessanti novità, come la scelta delle tre carte sotto alla plancia ad ogni turno (in maniera simile a quanto visto in “[La Granja](#)”), i due sentieri da percorrere con cercatori separati e la possibilità di giocare varie modalità, ovvero con diversi obiettivi. Quindi verrà senz'altro riproposto sui nostri tavoli da gioco.

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