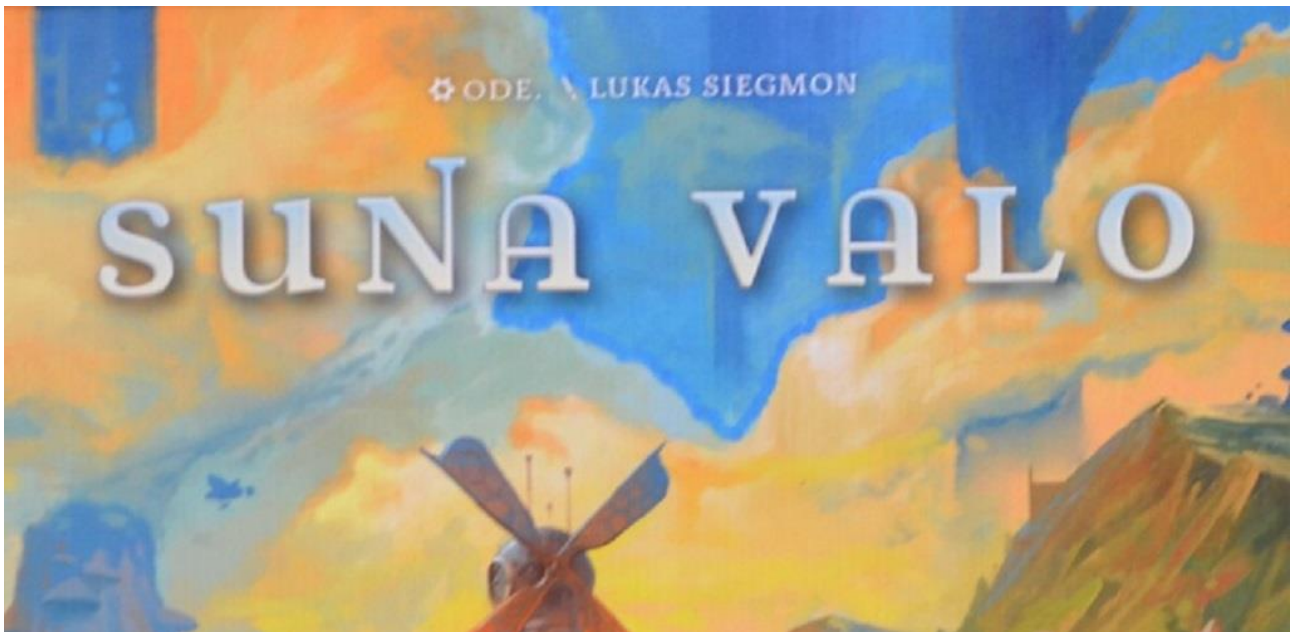


SUNA VALO

Un nuovo inizio per i popoli della Terra



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 27/04/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

La prima pagina del regolamento ci informa che **Suna Valo** è il nome una incontaminata valle (Valle del Sole?) in una terra ignota che ci è stata affidata per creare una nuova colonia, facendoci aiutare da alcune macchine (i Bot) costruite con i resti del vecchio mondo: non ci spiega cosa sia accaduto “prima” di questa epoca, ma in fondo... che ci importa?

Il gioco è molto interessante, non proprio facilissimo, ed è stato progettato per DUE soli partecipanti dal suo autore, [Andreas Odendahl](#), di cui molti lettori avranno senz'altro già provato alcune delle opere precedenti (tra le quali [La Granja](#), [Planta Nubo](#), Cooper Island).

Per nostra fortuna [Suna Valo](#) è distribuito in Italia da [Giochix.it](#) che ne ha anche curato la traduzione, ed è proprio questa edizione che abbiamo utilizzato per i nostri test: l'età consigliata è di 14 anni o più e la partita, imparate le regole e fatte un paio di prove, dura qualche minuto in più di quanto dichiarato sulla confezione. Noi abbiamo annotato 90-120 minuti (in media) a seconda dei giocatori impegnati (sì, qualcuno a volte è un po' più lento del necessario).

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatola di **Suna Valo**, di formato ridotto rispetto allo standard attuale, è ben riempita e dentro troviamo un sacchetto con 125 cubetti colorati (le Risorse), due confezioni di segnalini per i giocatori (nei “classici” colori scacchistici nero e bianco), una serie di tessere e gettoni da defustellare, due plance “Fattoria” e 125 carte di piccolo formato (44x63 mm) che costituiscono il cuore del gioco.

I materiali sono tutti di buona qualità e la grafica scelta (sempre nello stile bucolico così caro all’autore) è molto piacevole.

Il regolamento contiene 40 pagine... ehi, niente paura, non sono solo regole!!! Si tratta infatti del perfetto esempio di come dovrebbe essere scritto un manuale: il testo è ridotto al minimo indispensabile mentre le foto e i disegni illustrano perfettamente ogni operazione.

Per il setup, per esempio, sono state usate 8 pagine intere, con la spiegazione passo-passo (accompagnata dai disegni) di ogni passo. Le ultime 10 pagine poi contengono il “Glossario” con la spiegazione dettagliata di tutte le carte e le tessere. La metà circa delle pagine restanti sono esempi di gioco per illustrare le regole spiegate accanto.

Davvero complimenti all’autore e all’editore.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a Suna Valo.

Come abbiamo già detto, **Suna Valo** si gioca esclusivamente in due: al centro del tavolo viene posizionato il tabellone, da riempire con tre serie di carte (Ordini Comuni, Spedizioni e Fattoria) ed alcune tessere Bot (Progresso e Fine Gioco).

I due avversari assemblano la loro plancia “Fattoria” (due grandi tessere sagomate da incastrare che formano una specie di “arco” al cui interno si poseranno le carte), poi prendono tre carte Fattoria dal mazzo al centro del tabellone e le posizionano sopra l’arco. Su ogni carta va posata una Risorsa (o una Pietra d’Energia).

Ognuno riceve anche una carta “Personaggio” (con alcuni poteri che possono essere di aiuto in seguito), 3 tessere “Bonus Fila” (il cui uso sarà spiegato più avanti), un gettone “Pietra d’Energia” e 5 cubetti Risorsa: giallo (grano), verde (ninfea), blu (fiore), bianco (lana) e beige (uova).



Foto 3 – La postazione di un giocatore ad inizio partita.

Infine bisogna posizionare sulla plancia tutti i segnalini del proprio colore: a questo scopo sono state ricavate delle finestrelle (slot) di diverse forme e dimensioni per accogliere i Barili, le Casse, le Navi e due “Ingranaggi” che serviranno a tener conto dei punti Bot guadagnati: li vedete in basso a destra nella Foto 3 qui sopra. Essi si muoveranno su due tracciati paralleli ma dovranno arrestarsi di fronte agli ostacoli (botte, cassa o nave) fino a che non vengono tolti.

Notate anche le sei caselle colorate sulla parte inferiore dell’arco: le prime tre contengono anche 6 magazzini (2 “cassette” per casella) sui quali abbiamo posizionato le risorse iniziali (uno blu resta vuoto).

Bene, ora tutto è pronto per possiamo iniziare a giocare.

Il Gioco

A **Suna Valo** bisogna soprattutto acquisire le carte giuste per ingrandire la propria fattoria e permetterle di produrre e immagazzinare il maggior numero di risorse possibili, che serviranno poi ad acquistare nuove carte, e così di seguito.



Foto 4 – Esempio di Carte Fattoria del primo livello. Notate che ogni Risorsa è accompagnata da un nuovo magazzino.

Le carte Fattoria sono divise in tre mazzetti, uno per Livello (o Era, come dicono le regole): come vedete (Foto 4) ogni carta è divisa in tre zone: in alto ci sono un simbolo (risorsa o azione) e una cassa (magazzino, ma solo per le risorse), al centro vediamo un'illustrazione e in basso un "valore" numerico.

Ogni volta che acquisiremo una nuova carta dovremo posizionarla nella parte superiore della plancia personale e assegnarle un numero di Risorse (cubetti colorati) pari ad almeno il valore indicato: naturalmente nessuno ci vieta di assegnarne di più (per scoraggiare l'avversario dal venire a rubarci la carta, come vedremo fra poco).

Al suo turno il giocatore ha la scelta fra:

- (1) – acquistare una carta, posizionandola sotto la colonna dello stesso colore nella propria plancia Fattoria;
- (2) - effettuare una spedizione.



Foto 5 – Il tabellone ad inizio partita: notate che ci sono solo due carte scoperte ai suoi bordi: una Spedizione (fila in basso) e un Ordine di Consegna (fila in alto).

Facciamo un piccolo passo indietro per spiegare come è stato preparato il tabellone di **Suna Valo**, così il seguito sarà molto più chiaro. Per prima cosa abbiamo preso casualmente due carte Ordine di Consegna di ogni Livello, posizionandole coperte sul bordo superiore del tabellone) e due Spedizioni per Era (posizionandole sul bordo inferiore). Ad inizio partita si gira la prima carta di ogni fila (come mostrato nella Foto 4).

Poi abbiamo preparato il mazzo delle carte Fattoria della prima Era aggiungendogli due carte speciali (Festa del Villaggio): infine abbiamo preso due carte del mazzo e le abbiamo mescolate ad altre due carte speciali (Ordine e Spedizione) mettendole sul tabellone e sovrapponendo tutte le altre.

Da questo mazzo abbiamo estratto le tre carte scoperte che vedete nella foto e le tre carte di ogni giocatore. Notate che le caselle sul tabellone indicano un extra costo di 1-2-3 risorse, da aggiungere al valore della singola carta se la vogliamo acquistare.



Foto 6 – Esempio di carte Ordine di Consegna.

Torniamo al gioco per anticipare che nel corso della partita dovremo cercare di sbarazzarci del maggior numero di segnalini dalla nostra plancia personale, e questo sarà possibile utilizzando, appunto, gli Ordini di Consegna pubblici (per i barili), quelli Privati (per le casse) e le Spedizioni (per le navi).

Nell'esempio della Foto 6 qui sopra vediamo alcune carte Consegna Pubblico per le tre Ere del gioco: la parte di sinistra di ognuna di esse contiene due zone colorate: la più chiara (con un omino bianco) è l'area riservata al primo giocatore, mentre l'altra è per il suo avversario (nero). Il primo che riesce a consegnare i cubetti del colore richiesto prende uno dei suoi barili (a scelta) e lo posiziona sul cerchietto più in alto (che gli garantirà un maggior numero di Punti Vittoria).

L'altro giocatore, consegnando le risorse giuste, si sbarazzerà di un barile ma prenderà il valore PV più basso. Le consegne potranno essere fatte anche in turni successivi e i giocatori incassano anche i bonus indicati accanto alle caselle delle risorse consegnate.

Così se il bianco porta una lana (bianca) e un uovo (beige) per primo sulla carta in alto a sinistra (Era I) metterà il suo barile sullo spazio da 3 PV; con 1 loto (verde), 1 fiore (blu), 1 lana (bianco) e 1 uovo (beige) otterrà invece i 7 punti della prima carta a sinistra nella seconda fila (Era III); ecc.



Foto 7 – Esempio di carte Spedizione delle tre Ere.

Suna Valo utilizza un sistema simile per le Spedizioni: tuttavia, come vedete dalla Foto 7 qui sopra, in questo caso non ci sono due fasce colorate e le Risorse dovranno essere consegnate tutte insieme, quindi le spedizioni dovranno essere programmate con largo anticipo (accumulando le Risorse necessarie), come vedremo più avanti.

Anche in questo caso il primo a consegnare potrà posare la sua nave sulla casella di maggior valore in PV e otterrà un bonus a scelta fra quelli indicati in basso nella carta.

Consegnando due uova e due fiori, per esempio, posso soddisfare la carta in alto al centro (Era I) e mettere una delle mie navi sulla casella da 3PV, poi sceglierò una colonna qualsiasi della mia plancia ed incasserò tutto quanto sarà disponibile.

Ci auguriamo che ora le cose siano più chiare, quindi possiamo tornare alla nostra opzione (1): acquisire una carta.

Ci sono tre possibilità:

(a) - prendere una delle carte del tabellone, pagandone il valore globale (carta più extra costo del tabellone) e posizionandola in una colonna sotto l'arco della fattoria;

(b) – prendere una delle carte sopra alla nostra fattoria, scartando i cubetti Risorsa che vi si trovano sopra e spostandola sotto una colonna della fattoria;

(c) – prendere una carta dell'avversario pagando a lui il numero e il tipo di risorse che vi si trovano sopra e posizionando la carta in una colonna della fattoria. I cubetti che si trovavano sulla carta "rubata" restano al giocatore avversario, che deve immagazzinarli.



Foto 8 – Esempio della plancia di un Giocatore dopo i primi turni.

Ogni volta che a **Suna Valo** attiviamo una nuova carta la dobbiamo spostare sotto la colonna che ha lo stesso colore: da sinistra a destra abbiamo il giallo (aree coltivate), il blu (floricoltura), il beige (pascoli), l'arancione (innovazioni), il grigio (attracco) e il bianco (Ordini di consegna). Poi dobbiamo rimpiazzare la carta con una nuova presa dal mazzo e metterci sopra il numero minimo di cubetti indicati dal suo "valore".

Ad ogni carta piazzata incassiamo tutto quello che è esposto nella colonna, purché non sia già coperto da cubetti, comprese le risorse "base" stampate direttamente sull'arco della fattoria: così, guardando l'esempio della Foto 8, se ho appena piazzato la seconda carta blu posso incassare due fiori (mettendo un cubetto su ognuna delle casse delle carte) e spostare un ingranaggio di una casella verso l'alto; se invece ho piazzato la carta gialla nella prima colonna posso incassare 1 grano (giallo) da posizionare sulla carta libera; ecc. Non posso avere altri cubetti per le caselle "base" perché in entrambi i casi sono già piene.

La quarta colonna (Innovazioni) conterrà carte con diverse possibilità: risorse, pietre d'energia, avanzamenti, bot, ecc.



Foto 9 – Ecco come si presenta la plancia personale a metà partita.

La quinta colonna è molto importante perché ci mette a disposizione dei Bot volanti per il trasporto delle Risorse (ognuno può spostare un cubetto). Per soddisfare un Ordine dovremo dunque scegliere una carta grigia, posizionarla nella quinta colonna e poi spostare tanti cubetti quanti sono i Bot disponibili, magari completando quell'ordine e iniziandone un altro.

Un discorso a parte dobbiamo farlo per la sesta colonna della plancia, dove verranno posizionate le carte Ordine di Consegna Personale: esse non regalano alcuna risorsa ma permettono di usare i Bot della colonna 5 per soddisfare le loro richieste. Ogni Ordine evaso fa spostare una Cassa sulla carta, liberando altre caselle della plancia personale: attenzione però, in questo caso i Bot si possono usare esclusivamente per evadere Ordini Personali (carte bianche).

Se non possiamo o non vogliamo acquistare carte resta l'opzione (2): caricare una nave con l'Ordine di Spedizione. Qui non servono Bot, ma tutte le risorse richieste dalla carta devono essere soddisfatte nello stesso turno. Poi si piazza una nave sulla carta e si attiva il bonus.



Foto 10 – I tracciati Bot.

Sulla parte destra delle due plance di **Suna Valo** ci sono i tracciati Bot: li vedete nella Foto 10 qui sopra: ogni volta che una carta giocata sotto l’arco attiva una icona “ingranaggio” uno dei due segnalini (a scelta del giocatore) può salire di una casella verso l’alto.

Il tracciato di destra assegnerà a fine partita il numero di PV indicato sotto il segnalino (la foto mostra 2 PV): il giocatore potrebbe anche bypassare le due caselle di bloccaggio (fra “1” e “2” 3 fra “2” e “3”) utilizzando la pista laterale più lunga, ma nel nostro esempio è evidente che ha preferito togliere gli ostacoli.

La colonna di sinistra è un moltiplicatore dei punti di destra: nel nostro esempio vediamo che l'ingranaggio è nella fascia "x3", quindi il giocatore avrebbe guadagnato, in quel momento, $3 \times 2 = 6$ PV. In questa colonna non è possibile evitare gli ostacoli, quindi bisogna programmare bene le proprie azioni per liberare in tempo il percorso. Notiamo al passaggio che se entrambi gli ingranaggi arrivano in cima (cosa che avverrà quasi sempre se i giocatori sono attenti) il malloppo arriva a 15 PV.



Foto 11 – Il tabellone verso la fine della partita: notate le botti e le navi già consegnate.

Quando il mazzo delle carte Fattoria di un'Era arriva alle ultime quattro carte compaiono le due speciali: la prima permette di girare a faccia in su la seconda carta Ordine di Consegna Pubblico di quell'era, mentre l'altra fa la stessa cosa con la seconda carta Spedizioni. Quando entrambe sono state girate l'Era si conclude e si passa alla successiva, prendendo il relativo mazzetto e preparandolo esattamente come abbiamo fatto per la prima Era.

Al termine della Terza Era la partita ha termine e si conteggiano i PV, sommando tutti quelli guadagnati con gli Ordini, le Spedizioni, i Bot, le carte Fattoria, ecc. e aggiungendo 1 PV ogni 5 Risorse ancora possedute. Chi ottiene il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

Suna Valo non è un gioco "facile": le regole si imparano molto rapidamente e l'iconografia è semplice da memorizzare, tuttavia bisogna impegnare seriamente i propri neuroni per giocare al meglio e puntare alla vittoria.

Inizialmente le condizioni sono abbastanza "dure" per i nostri fattori: i magazzini sono piccoli (appena 6 posti cubetto) e i costi per l'acquisizione delle carte dal tabellone quasi "proibitivi".



Foto 12 – La plancia di un Giocatore a fine partita.

Non ci sono alternative: bisogna acquistare nuove carte (e i relativi magazzini) per poi produrre quanto necessario ad acquisire qualche Bot e soddisfare il più in fretta possibile un paio di Ordini di Consegna Pubblici: così si possono spostare la botte di una delle prime tre colonne (in modo da avere un primo magazzino “infinito” nel quale conservare il maggior numero di cubetti di quel colore) e quella in basso sul tracciato di sinistra dei Bot (per permettere all’ingranaggio di salire al livello “x2”).

Dopo aver sbloccato un paio di magazzini “infiniti” bisognerà insistere con l’acquisto di carte Fattoria del colore di quelle colonne per avere una buona scorta di risorse e continuare ad acquistare carte Bot.

È inoltre quasi indispensabile arrivare a metà partita con almeno 5-6 Bot a disposizione per poter soddisfare il maggior numero di ordini possibili entro la fine della partita. Ricordiamo che se ne possono fare al massimo 6 Pubblici e 6 Privati.



Foto 13 – Le carte Festa del Villaggio.

Avevamo accennato all’inizio al fatto che nel mazzo delle carte Fattorie di **Suna Valo** vengono inserite due carte speciali “Festa”: quando ne esce una il giocatore la sostituisce con una “Festa del Villaggio” presa dall’apposito mazzetto accanto al tabellone, poi piazza quest’ultima sopra all’arco della sua plancia. Quando decide di utilizzarla può incassare il suo bonus (indicato sul pannello viola della carta) ed eseguire l’azione indicata a destra: l’avversario può eseguire a sua volta l’azione, ma non incassa il bonus.

In alternativa la carta Festa del Villaggio può essere usata (coperta) per attivare una colonna della plancia: ovviamente non si incassa alcun bonus, ma si attivano le risorse della colonna.

È utile anche un accenno alle tessere Bot (vedere Foto 14 qui sotto): ne avevamo posizionate 3 del tipo “Fine Turno” (con un bordo arrotondato) a destra del tabellone e cinque “Progresso”

(rettangolari) a sinistra. Esse vengono acquisite quando l'ingranaggio del tracciato di destra supera le caselle corrispondenti: le prime due assegnano un bonus permanente mentre la terza (Fine Turno) regala dei PV extra se si soddisfano le condizioni indicate.



Foto 14 – Le tessere Bot.

Nel nostro esempio la tessera in alto a sinistra a fine partita assegna 1 PV extra per ogni nave utilizzata; l'ultima a destra della seconda fila assegna invece 1 PV ogni 2 Pietre d'Energia collezionate; ecc.

La tessera Progresso in basso a sinistra permette invece di prendere una risorsa a scelta (gialla o verde o blu) ogni volta che si aggiunge una carta alla colonna beige (Innovazioni): quella subito sopra fa salire di una casella un ingranaggio a scelta quando si aggiunge una carta alla colonna 6 (Ordini Personali); ecc.

Facciamo anche un breve accenno al Mercato (stampato sulla parte sinistra della plancia): pagando con Pietre di Energia è possibile acquistare delle Risorse al momento stesso in cui servono (l'azione Mercato si può eseguire liberamente). Si tratta di un'opzione importante da non dimenticare perché può permettere la risoluzione di un ordine o una Spedizione anche in mancanza di qualche risorsa nel magazzino.

La parte alta a sinistra della Plancia ci mostra infine alcuni bonus extra che si ottengono dopo aver tolto i segnalini dagli slot: spostamento di un ingranaggio se togliamo la cassa, sconto di una risorsa nelle Spedizioni se non c'è più il barile e sconto di una risorsa nell'acquisto di carte dal tabellone togliendo la nave.



Foto 15 – La scatola del gioco.

E non dimenticate che ogni carta utilizzata deve essere rimpiazzata con una presa dal mazzo della Fattoria: se era stata prelevata dal tabellone si spostano tutte le carte verso destra e si aggiunge la nuova sulla casella “3”. Sulla Fattoria si aggiunge invece la carta allo slot rimasto vuoto prelevandola dal tabellone e aggiungendo un numero di risorse almeno pari al valore della carta.

Infine ci sono le tre tessere “Bonus Fila” cui avevamo accennato all’inizio: quando una fila di carte viene completata (intendiamo una per colore) il giocatore può giocare una di queste tessere per incassare subito tutte le risorse di una colonna a sua scelta oppure per ottenere 5 PV extra a fine partita. Stesso discorso per la seconda e la terza fila complete.

Commento finale

Avevamo molto apprezzato (e giocato) sia [La Granja](#) che [Planta Nubo](#), per cui appena abbiamo avuto **Suna Valo** fra le mani abbiamo iniziato a provarlo e lo abbiamo subito apprezzato. Diciamo però che serve almeno una partita di prova per imparare ad utilizzare al meglio le sue meccaniche: come accadeva con i fratelli maggiori anche qui tutto va programmato in anticipo e non si possono lasciare al caso le azioni.

È importante avere al più presto un “motore da risorse” accettabile, sapendo che per gli Ordini servono quelle di “terra” (grano, ninfee e fiori) mentre per le navi si utilizzeranno soprattutto lana e uova. Quindi vanno sbloccati rapidamente i magazzini e bisogna fare incetta di risorse da spendere poi per le carte Bot e Ordine Personale.

Chi ha provato il gioco con noi ha espresso sempre il desiderio di fare un’altra partita al più presto e questo è sicuramente un buon “indice di gradimento”. Il gioco è impegnativo ma dà grandi soddisfazioni quando riuscirete ad attuare il vostro programma nei tempi previsti e se riuscirete ad ottenere le carte giuste al momento giusto.

Anche perdendo ci si diverte e si ha subito voglia di una rivincita, cosa che è successa spesso durante le serate con gli amici.

Chi fosse interessato a scaricarsi tre tabelle sommario (utili quando si conosce il gioco e si deve spiegare agli amici) può scaricarle gratuitamente dal sito Big Cream al seguente [link](#)

"Si ringrazia la ditta [GIOCHIX.IT](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"