

RECALL

Guidiamo la nostra tribù verso il futuro.



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 07/10/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

[Recall](#) è basicamente un gioco di Esplorazione e di Controllo Aree, con una meccanica di “piazzamento lavoratori”: possiamo godercelo nella sua versione in italiano grazie a [Ghenos Games](#) che ne ha curato la traduzione e la distribuzione nel Bel Paese.

Può essere praticato in solitario (grazie ad un brevissimo paragrafo a fine regolamento che ci spiega le piccole modifiche da apportare) o fino a quattro partecipanti, da 14 anni in su: in effetti il gioco non è difficile da imparare ma possiamo considerarlo abbastanza complesso per la durata (circa 2 ore) e per la necessità di effettuare scelte importanti ad ogni turno.

Serve una partita di prova, per gustarselo in pieno, ma a differenza di altri giochi di questo “peso”, qui bastano un paio di turni per capire come funziona la sua meccanica e per ricominciare tutto da capo già in maniera competitiva.

Proviamo allora a spiegarvi come funziona.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Recall** è riempita fino all'orlo, con ben 16 fustelle da cui ricavare non solo tutte le tessere e i gettoni che serviranno in partita, ma anche le quattro plance per i giocatori: queste ultime sono in due pezzi da 270x270 mm (fondo e facciata esterna con gli slots) da “montare” utilizzando gli appositi stickers biadesivi forniti (oppure, come abbiamo fatto noi, utilizzando qualche goccia di colla rapida).

Ci sono poi oltre 150 segnalini per i giocatori di legno colorato (giallo, rosso, blu e viola), una manciata di “Pietre Abilità” (piccoli esagoni di plastica colorata) e di “Relicubi” (anch'essi in quattro colori), una quarantina di cristalli, ecc. Infine troviamo un mazzo di carte diviso in tre categorie (Tribù, Obiettivi e Sentieri) e di cui parleremo in dettaglio.

Materiali di ottima fattura e carte che, a nostro avviso, non hanno bisogno di protezione perché sono robuste e non vengono manipolate quasi mai.

Procediamo!

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Per installare **Recall** serve un tavolo abbastanza grande, ma soprattutto largo, perché oltre al tabellone (560x840 mm) dobbiamo mettere le plance (270x270 mm) e lasciare spazio sotto di esse per infilare le chiavi. Servirebbe quindi un tavolo di almeno 1,20x1,80 metri.

La preparazione richiede circa una mezzoretta perché, oltre a riempire di segnalini le plance dei giocatori, dovremo installare parecchie cose sul tabellone e accanto ad esso: le Carte, le tessere “Chiave” (gialle, verdi e grigie), le tessere “Cassa”, i Marcatori dei giocatori, le tessere “Miglioramento”, i segnalini per il tracciato dei punti vittoria (qui chiamati Punti Cultura, che noi abbrevieremo da ora in poi in PC), ecc.

Infine bisogna preparare la sezione “territorio” del tabellone: qui poseremo due grandi tessere di partenza (scoperte) e altre 10 di queste tessere “coperte” (vedere Foto 3).

Sorteggiato il Primo giocatore ognuno metterà tre dei suoi “Seguaci” (meeple piccoli) su una delle quattro postazioni di partenza.



Foto 3 – Ecco come si presenta il “Territorio” dopo il setup: i giocatori metteranno i loro 3 meeples in una delle postazioni numerate di partenza, in basso a destra.

Prima di iniziare a giocare a **Recall** è necessario posizionare dei “Relicubi” sulle due Regioni di partenza (ognuna costituita da 7 esagoni con diversi tipi di territorio) e tre pietre in ogni esagono di Scavo (evidenziato da una “pala” arancione): se date un’occhiata alla Foto 3 qui sopra vedrete un Relicubo bianco e uno marrone, oltre a 6 pietre in due diversi luoghi di scavo.

Infine i giocatori devono scegliere una carta “Tribù di partenza”: ne vengono espresse un numero pari a quello dei partecipanti, più una, e ad ogni carta è associata, sempre a caso, una tessera “Congegno”. Tribù e Congegni permettono al loro possessore di eseguire alcune azioni bonus (come vedremo più avanti).

Il Gioco

La meccanica di base di **Recall** è il Piazzamento Lavoratori, solo che qui si usano delle “Chiavi” di diverso colore: bianche (due a testa ad inizio gioco e senza alcun bonus), gialle, verdi e grigie (con bonus e punteggi di valore crescente). Grazie alle chiavi muoveremo e faremo agire i nostri “Seguaci” (meeples colorati) sul tabellone.



Foto 4 – Le tessere Chiave servono ad eseguire le azioni.

Nella Foto 4 qui sopra sono raffigurate queste “Chiavi” e ognuna di esse mostra:

- il valore in PC a fine partita (numero da 1 a 3 su fondo viola, in alto a destra);
- il bonus immediato che i giocatori ricevono dopo averla inserita negli appositi slots della plancia: la gialla della foto, per esempio, vi permette di scegliere un seguace (da aggiungere sul campo) o 1 PC; la verde vi permette di scegliere fra 5 possibilità; la grigia di destra vi dà un seguace PIU' 2 PC, mentre quella a sinistra vi farà salire di uno spazio su uno dei tre tracciati della “Conoscenza”.

Ci dilunghiamo un pochino in questa parte della descrizione per andare poi più veloci nel seguito.

Ogni giocatore ha a disposizione una plancia con 6 Depositi, 6 Officine e 5 Monumenti: ognuno di questi edifici può essere costruito su uno specifico territorio, pagando il costo con i suoi seguaci e con cristalli di diverso colore.



Foto 5 – La plancia di un giocatore ad inizio partita.

La foto 5 ci mostra una plancia di **Recall** ad inizio partita che, come vedete è completa di:

- 6 slot per le azioni (in basso, gli spazi con un foro);
- 3 tracciati con i manufatti da costruire (al centro);
- 3 depositi per i cristalli (a destra): si parte con 3 bianchi che però potranno essere migliorati nel corso della partita diventando “Rosa” o “Viola”;
- un’area per la raccolta dei “Relicubi” (in alto a destra);
- il deposito delle “Pietre di abilità” (in alto a sinistra): tutti partono con una pietra del loro colore e potranno recuperarne altre tre durante la partita, oltre a quelle che si potranno “scavare” sul territorio (bianche, grigie e nere).

E’ venuto il momento che la prima tribù inizi il suo viaggio per scoprire il nuovo territorio in cui stanziarsi e costruire i suoi edifici.

Il Primo Giocatore prende una delle due Chiavi di partenza (bianche), la inserisce in uno dei 6 slot della sua plancia ed esegue l’azione indicata subito sopra:

- (1) - la prima casella a sinistra permette di arruolare 2 seguaci (da aggiungere agli altri sulla mappa);



Foto 7 – Il giocatore giallo ha scelto l'azione (5) e ha girato una tessera regione adiacente a quella in cui si trova. Guadagna 3 PC e può ancora muovere e costruire. Prima però dovrà pescare due Relicubi da mettere sui due esagoni col tratteggio.

(6) – L'ultima azione permette di rifarne una già eseguita al costo di un Cristallo Bianco.

Attenzione: nel corso delle partite a **Recall**, quando il Marcatore dei PC raggiungerà certe caselle (3-7-12-18-24-30) sul tracciato della Cultura, il suo possessore potrà ritirare una tessera Miglioramento (da installare nell'apposito slot sopra quella originale) per ottenere azioni più interessanti.

Durante il proprio turno il giocatore ha anche la possibilità di eseguire delle azioni supplementari, oltre a quella di base scelta con la chiave:

- (a) – può rivelare una tessera “Cassa”, ottenuta precedentemente, ed usufruire dei suoi effetti (movimenti extra, cristalli gratuiti, miglioramento dei cristalli, recupero di Chiavi già utilizzate, costruzione supplementare, PC, ecc.);
- (b) – può convertire 3 suoi cristalli di valore più basso in uno di valore più alto;
- (c) – può convertire 1 suo cristallo di valore più alto in due di valore più basso;
- (d) – può usare le “Pietre Abilità” che ha in deposito (quelle del suo colore e quelle raccolte nelle Regioni) per attivare le azioni speciali della sua tribù e/o delle sue tessere “Congegno”.



Foto 8 – I tracciati della Conoscenza e, alla loro sinistra, le carte “Sentiero”.

Una parte fondamentale per fare (tanti) punti a **Recall** riguarda i tre tracciati della Conoscenza (bianco, grigio e nero) e le carte “Sentiero”: li vedete tutti nella Foto 8 qui sopra.

Sui “Tracciati della Conoscenza” si sale poco a poco grazie a certe azioni, ai bonus delle chiavi più importanti (soprattutto le grigie), alle tessere “Cassa”, ecc. Più si avanza e più punti si faranno a fine partita (come vedete a destra delle caselle di ogni tracciato): inoltre al raggiungimento della casella “3” viene rivelata la “Tribù Antica” di quel tracciato e si può prendere una delle sue tessere “Congegno” (le vedete in alto nella Foto 8).

Arrivando alla casella “5” si incassa una Pietra del proprio colore e, da quel momento, il giocatore potrà utilizzare gli effetti della Tribù Antica di quel tracciato, utilizzando una Pietra: per memorizzare questa possibilità si mette un gettone ovale del proprio colore sulla tribù (guardate in alto a sinistra nella foto 9 qui sotto: il giocatore Blu ha già utilizzato due pietre su due diversi

tracciati: non può ancora utilizzare il terzo perché non ha raggiunto la casella 5 di quel tracciato). Intanto che guardate la foto notate anche i tre “Congegni” sulla sinistra della plancia: uno è stato regalato ad inizio partita; gli altri due il giocatore li ha ricevuti arrivando alla casella “3” dei primi due tracciati; l’ultimo posto verrà riempito quando arriverà alla casella “3” del terzo.



Foto 9 – Plancia del giocatore Blu durante una partita: notate le Chiavi sotto alla plancia e le costruzioni già effettuate.

Tornando alla Foto 8 avrete sicuramente notato le sei carte alla sinistra del tabellone: sono i “Sentieri” e hanno due scopi:

- (1) – Assegnare a tutti i giocatori dei PC in base al disegno in alto: per esempio il Sentiero delle Leggende (in alto a sinistra nella foto) assegnerà 2 PC a tutti i giocatori per ogni Deposito costruito;
- (2) – Assegnare PC extra in base alle scelte effettuate dai giocatori; continuando l’esempio di prima chi avrà “puntato” il suo marcatore sul Sentiero delle Leggende guadagnerà 2 PC extra per ogni Deposito costruito;

Tutti i giocatori hanno tre segnalini da giocare sui Sentieri: il primo viene utilizzato quando la clessidra dei round raggiunge le caselle “I” (dopo 4 rounds); il secondo quando raggiunge la casella “II” (dopo il 7° round) e il terzo alla casella “III” (dopo il 10° round). Ogni volta i giocatori hanno la scelta fra due carte Sentiero e devono decidere su quale bonus puntare in base alla strategia utilizzata fino a quel momento.



Foto 10 – Le carte “Sentiero”.

Alla fine del turno 9 i giocatori devono scartare una delle due carte Obiettivo ricevute ad inizio partita, incassando il bonus stampato nella parte bassa. Al termine del turno 13 la partita a **Recall** finisce e si passa al conteggio finale: si considerano i PC guadagnati con le carte Sentiero (quelli comuni e quelli con i marcatori), quelli della carta Obiettivo (se soddisfatta) e si aggiunge 1 PC ogni 3 cristalli e seguaci ancora sul tabellone.

Chi ottiene il totale più alto vince la partita.

Qualche considerazione e suggerimento

All'inizio della partita, ci sono due importanti considerazioni da fare

(1) - guardare i due obiettivi ricevuti e decidere quale realizzare: questo guiderà la strategia iniziale;

(2) – capire bene quali sono i vantaggi della tribù ricevuta e decidere quale strategia perseguire per massimizzarli.

Come abbiamo già sottolineato la maggior parte dei PC viene dalle carte Sentiero, le quali fanno riferimento a “cosa” e “quanto” il giocatore ha raccolto nel corso della partita:

- il Sentiero della Conoscenza, per esempio, assegna ai giocatori i punti raggiunti dai loro segnalini sui tre tracciati omonimi (bianco, grigio e nero);
- il Sentiero degli Antichi basa il suo punteggio sul possesso delle “Pietre Abilità” (escluse quelle del proprio colore);
- il Sentiero dell’Efficienza fa aggiungere i punti indicati sulle “Chiavi” possedute;
- ecc.



Foto 11 – Il tabellone al termine di una partita con quattro giocatori.

Nel primo round di **Recall** bisogna cercare di acquisire almeno una Chiave Gialla per cominciare a sfruttarne il bonus e fare un turno in più: bisogna allora andare in un terreno adatto (meglio se di pianura) e pagare 1 Seguace e 1 Cristallo bianco. A questo punto si prende un segnalino Officina dalla plancia e lo si mette nell’esagono sul tabellone: levando il segnalino si libera il bonus che è, appunto, una chiave gialla (se potete e se è disponibile prendete quella che migliora i cristalli).

Sfruttate al meglio le vostre Chiavi senza agire a caso, ma dopo aver deciso quale sequenza di azioni fare in modo di ottenere il maggior numero di vantaggi o bonus: dopo aver ottenuto la Chiave Gialla, per esempio, potete usarla per l’azione (5) e girare una nuova tessera regione per guadagnare qualche PC e superare il primo spazio bonus sul tracciato, ricevendo in questo modo una tessera “Miglioramento” che potrete usare già per l’azione successiva.

In seguito è bene acquisire qualche Pietra” per poterle utilizzare con Tribù e Congegni: basta mettere la pietra sull’apposito simbolo e incassare il bonus indicato a fianco



Foto 12 – Le tessere “Congegno”.

La foto 12 ce ne mostra alcune: se, per esempio, metterete una Pietra su “pranzo Portatile” otterrete un cristallo bianco e 1 PC; con “Decodificatore” avanzerete su un tracciato della Conoscenza a vostra scelta ogni volta che costruire un Deposito; ecc.

Non siamo in grado di suggerire delle strategie “vincenti” perché le variabili sono troppe: la regola di base è quindi: riflettete bene su quello che avete ricevuto e decidete un percorso che vi faccia sfruttare al meglio quei vantaggi.

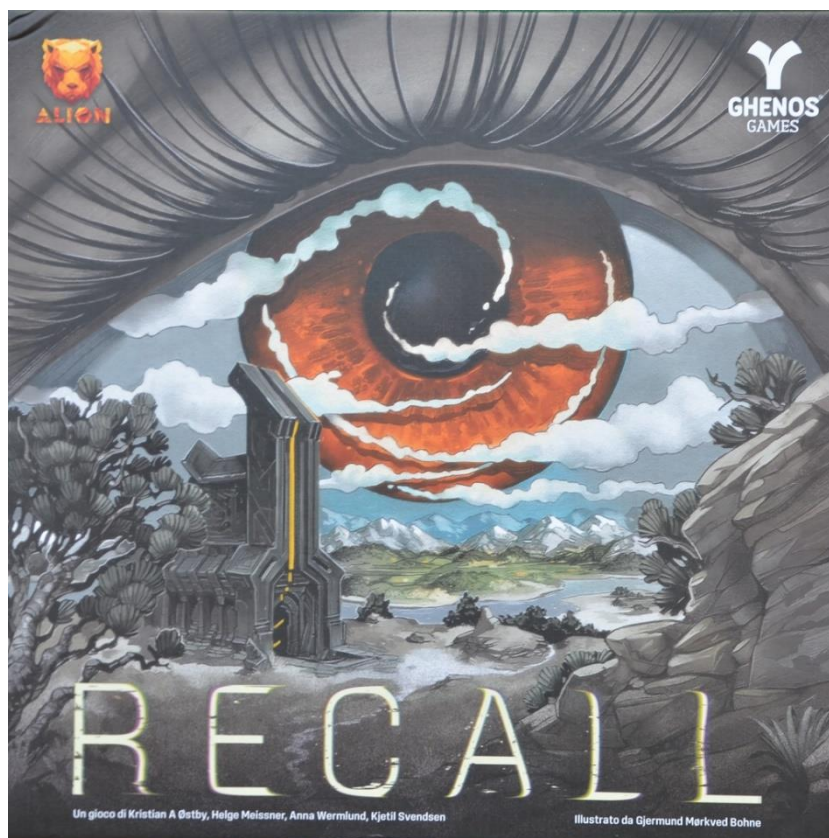


Foto 13 – La scatola del gioco.

Naturalmente durante la partita otterrete altri mezzi (Tribù Antiche, nuovi Congegni, tessere Cassa, ecc.) che potranno aiutare la vostra strategia oppure vi consiglieranno di modificarla quanto basta per un miglior profitto

Commento finale

Abbiamo provato **Recall** su vari tavoli e con diversi giocatori e il commento finale è stato unanime: promosso senza riserve. Anzi spesso ci è stata chiesta un'altra partita al più presto, prima di dimenticare le regole e le icone utilizzate, senza bisogno di rispiegare tutto da capo.

Noi siamo perfettamente d'accordo con i nostri amici: il gioco è molto piacevole, abbastanza impegnativo (senza essere uno "spacca cervelli") e soprattutto molto logico: potete pensare in anticipo alle vostre prossime azioni perché hanno tutte un senso, se avete una strategia di base

Anche per **Recall** abbiamo così preparato alcune tabelle riassuntive che possono essere utili a chi, conoscendo già il gioco, vuole spiegarlo agli amici senza dimenticare nulla: abbiamo anche aggiunto un sommario di tutte le azioni, con la spiegazione sul come usarle. Trovate tutto sul sito [bigcream](#) a [questo link](#).

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