

AZUL

Più mini-espansione “Joker Tile”



Introduzione

Azul è un gioco “[astratto](#)” che però si propone sotto una veste fortemente tematica (deve essere una moda del 2017: avevamo scritto la stessa cosa anche per [Photosynthesis](#)). Azul è un termine spagnolo (“Azzurro” in italiano), ma il nome del gioco sembra ispirarsi ad “Azulejos”.

Questa parola, di origine araba, significa “pietra lucidata” e indica le piastrelle di ceramica dai colori bianco e blu che ornavano i palazzi dei nobili moreschi.

Queste piastrelle le troviamo anche sulle pareti e sul pavimento dell’Alhambra, il grande complesso nella città spagnola di Granada (non fate confusione: Alhambra è anche il nome di un altro gioco da tavolo, concepito da Dirk Henn e pubblicato nel 2003 da Queen Games).

Azul porta la firma di Michael Kiesling, un esperto autore diventato popolare soprattutto grazie alla collaborazione con Wolfgang Kramer.

Un sodalizio fortunato che ha dato vita a tanti classici: Asara, Australia, Cavum, Coal Baron, Java, Maharaja, Mexica, The Palaces of Carrara, Porta Nigra, Tikal e Torres, tanto per citare i più famosi.

Unboxing



I componenti.

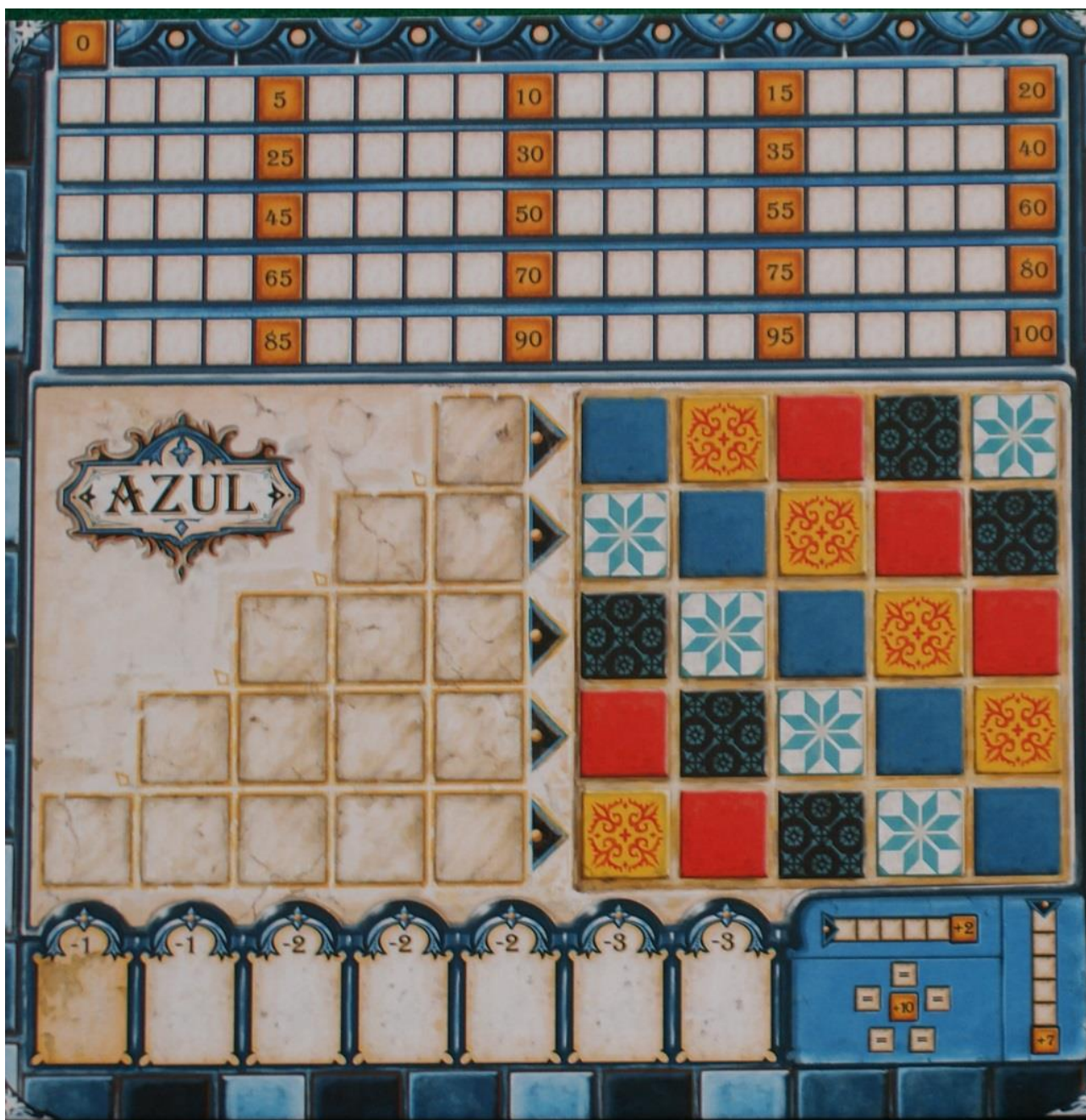
Come si vede anche dalla foto qui sopra, i componenti di Azul si limitano a quattro plance quadrate (una per giocatore), nove dischi di cartone da usare come “area condivisa”, quattro cubetti di legno nero (marcapunti) e 100 “piastrelle” quadrate (18x18 mm), alcune delle quali rifinite con decorazioni “arabeggianti”. Per maggior chiarezza e per sottolineare che Azul è comunque un gioco astratto, nel prosieguo della recensione ci riferiremo indifferentemente a queste mattonelle come “piastrelle” o “pedine” in 5 diversi colori.

La dotazione è completata da un sacchetto di stoffa, all’interno del quale troveranno posto le piastrelle da estrarre a caso ([meccanica Chit Pull](#)), e una piccola tessera quadrata in cartone (con stampato sopra un "1") per il primo giocatore: fate molta attenzione quando defustellate i dischi, perché è proprio sistemata tra questi, ma abbiamo letto in rete che viene spesso gettata nella spazzatura per errore, dato che viene scambiata come un "marchio" di stampa!

I materiali sono tutti di ottima fattura, robusti e facilmente manipolabili. Per il vero, quando le piastrelle vengono prese in mano tendono a scivolare un po’, perché sono molto lucide, ma pochi giochi regalano un’esperienza al contempo tattile e visiva così appagante.

Prima di iniziare a parlare del gioco è bene che prendiate confidenza con la plancia del giocatore, soprattutto con la parte centrale suddivisa in 2 sezioni:

- a sinistra l’area di raccolta, usata durante la prima fase di ogni turno;
- a destra l’area di “posa”, utilizzata durante la seconda parte del turno.



La plancia dei giocatori: in alto vedete la griglia per il calcolo dei PV; al centro, sulla destra, l'area da piastrellare e, sulla sinistra, le caselle per l'acquisto delle pedine. In basso troviamo la riga delle caselle con le penalità.

Preparazione (Set-Up)

Il set-up di Azul è piuttosto veloce: si piazzano in cerchio sul tavolo i nove dischi (oppure 7 o 5 se si gioca in tre o due), si assegna una plancia a ciascun giocatore, si stabilisce chi sarà il primo (consegnandogli l'apposita tessera) e si distribuiscono quattro piastrelle su ogni dischetto, prelevandole a caso dal sacchetto.

Ai giocatori non resta che posizionare il cubetto nero sullo zero della griglia dei Punti Vittoria (PV) della propria plancia. Tutto è pronto e si può partire.

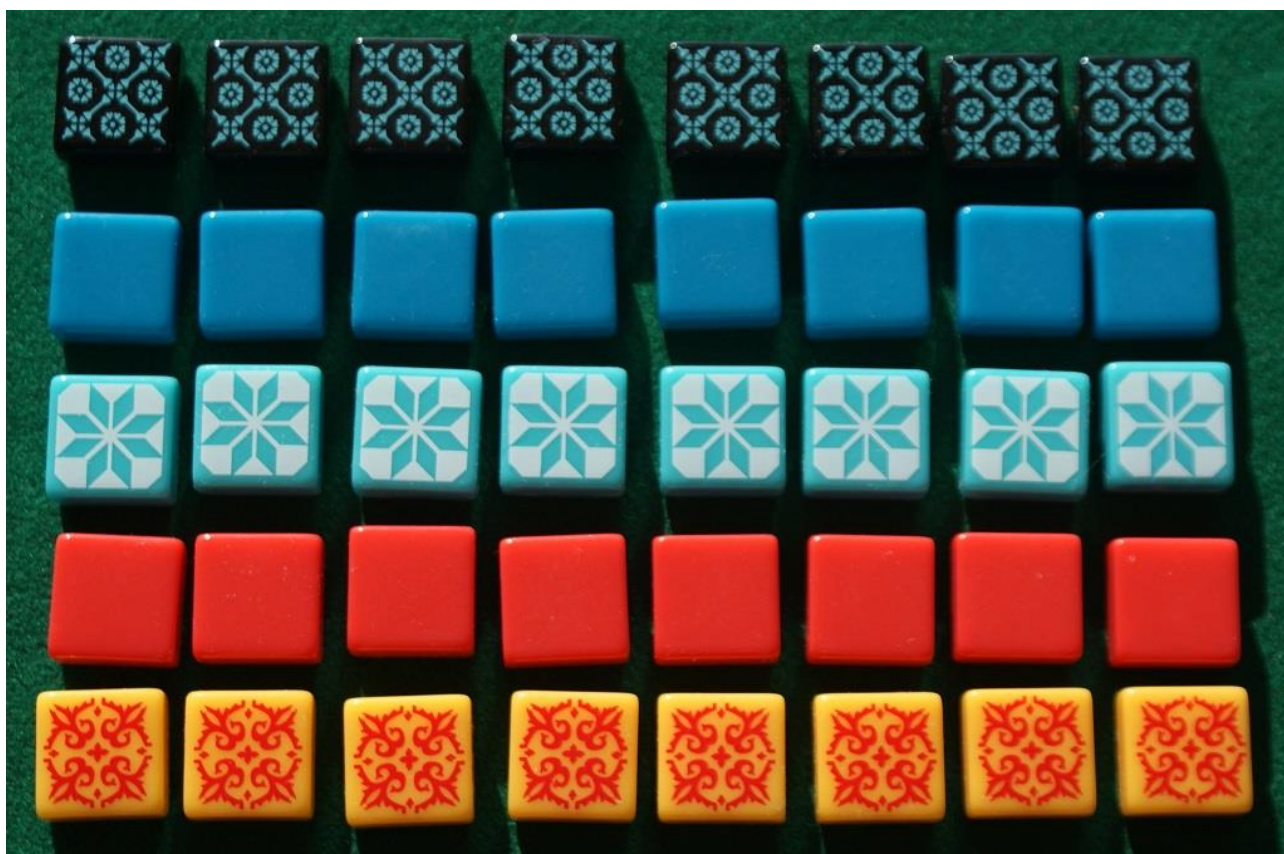
Il Gioco



Il Set-Up iniziale.

Ogni turno di gioco è diviso in due fasi distinte e separate. Durante la prima fase, i giocatori si alternano a recuperare pedine dalla zona comune e, quando queste sono terminate, tutti i giocatori danno corso alla seconda fase detta di “posa”.

Durante la prima fase il giocatore di turno può selezionare uno dei dischi esterni prendendo TUTTE le pedine di un determinato colore e trasferendo le rimanenti nella zona centrale, dove via via si formerà una “riserva”. In alternativa ai dischi esterni, dopo il primo turno, il giocatore può prendere TUTTE le pedine dello stesso colore dalla riserva centrale: al primo che effettua quest'ultima azione viene inoltre assegnato il segnalino di Primo Giocatore che verrà immediatamente posizionata nella prima casella della riga delle penalità, sulla sua plancia personale. Egli avrà così la possibilità di scegliere per primo nel turno successivo ma al costo di 1 Punto Vittoria.



Le piastrelle di Azul (le pedine del gioco).

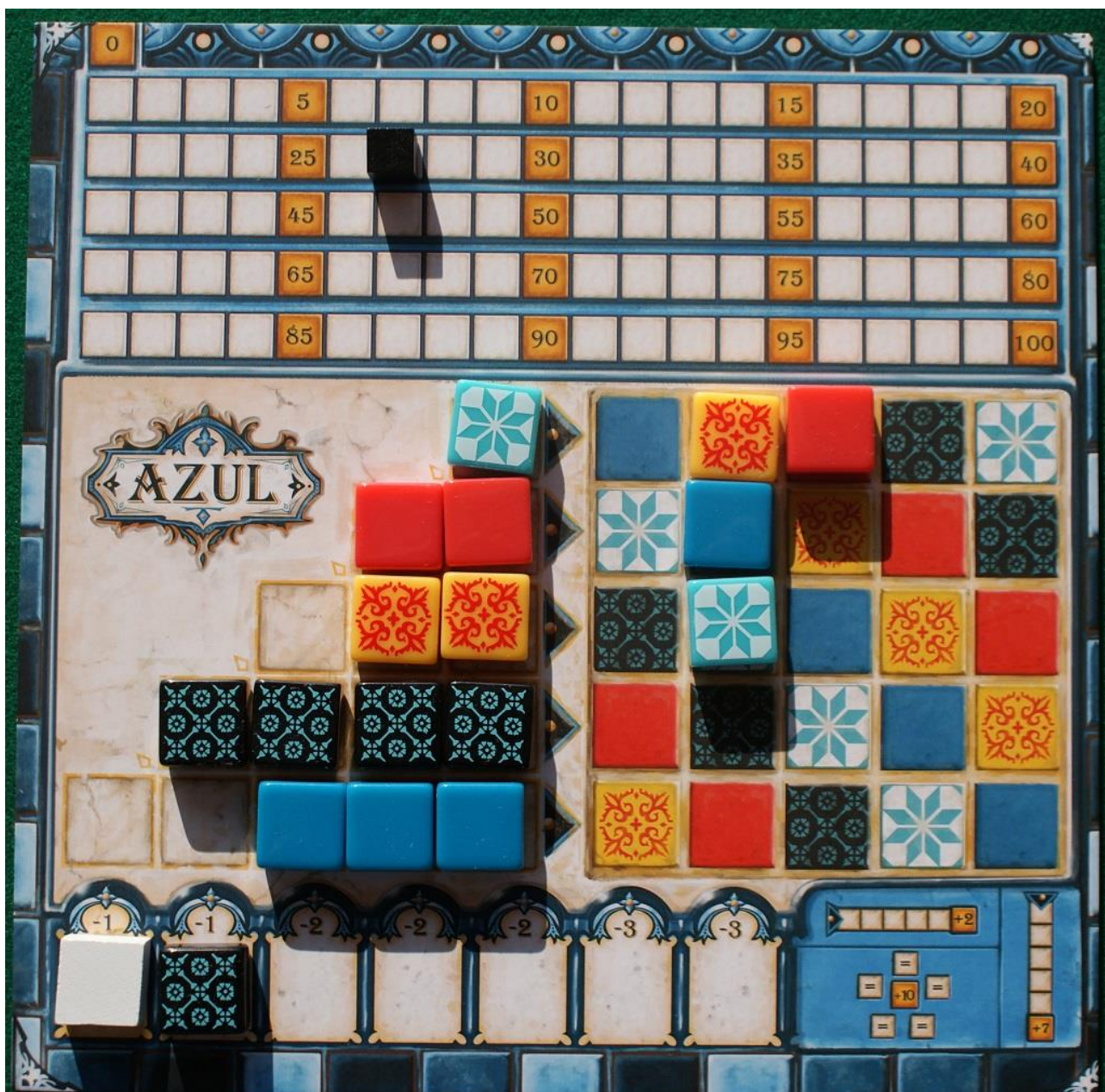
A prescindere da dove abbia preso le piastrelle, ora il giocatore dovrà piazzarle in una riga sulla parte sinistra del tabellone (quella con la scritta “Azul”), posandole sempre da destra verso sinistra. Ci sono cinque righe in tutto, che hanno lunghezza variabile da una a cinque caselle: se le pedine prelevate sono più dei quadretti disponibili in quella riga, l’eccesso deve essere messo nella fila di caselle in basso e darà origine a delle penalità in PV.

Le file possono essere riempite anche in turni successivi, ma in ogni fila possono essere presenti piastrelle di un solo colore. Da notare che, con prese successive, i giocatori possono comunque riempire più file con pedine dello stesso colore, ma non possono mai dividere i pezzi raccolti in un solo turno su diverse file.

Inoltre, e si tratta di una regola davvero fondamentale, è vietato posizionare in qualsiasi riga della parte sinistra piastrelle di un colore già presente nella parte destra della stessa fila.

Questa fase continua in senso orario fino a quando finalmente non ci saranno più piastrelle da acquisire sul tavolo.

Passiamo adesso alla seconda fase, definita di “posa”, che vi spieghiamo con un esempio.



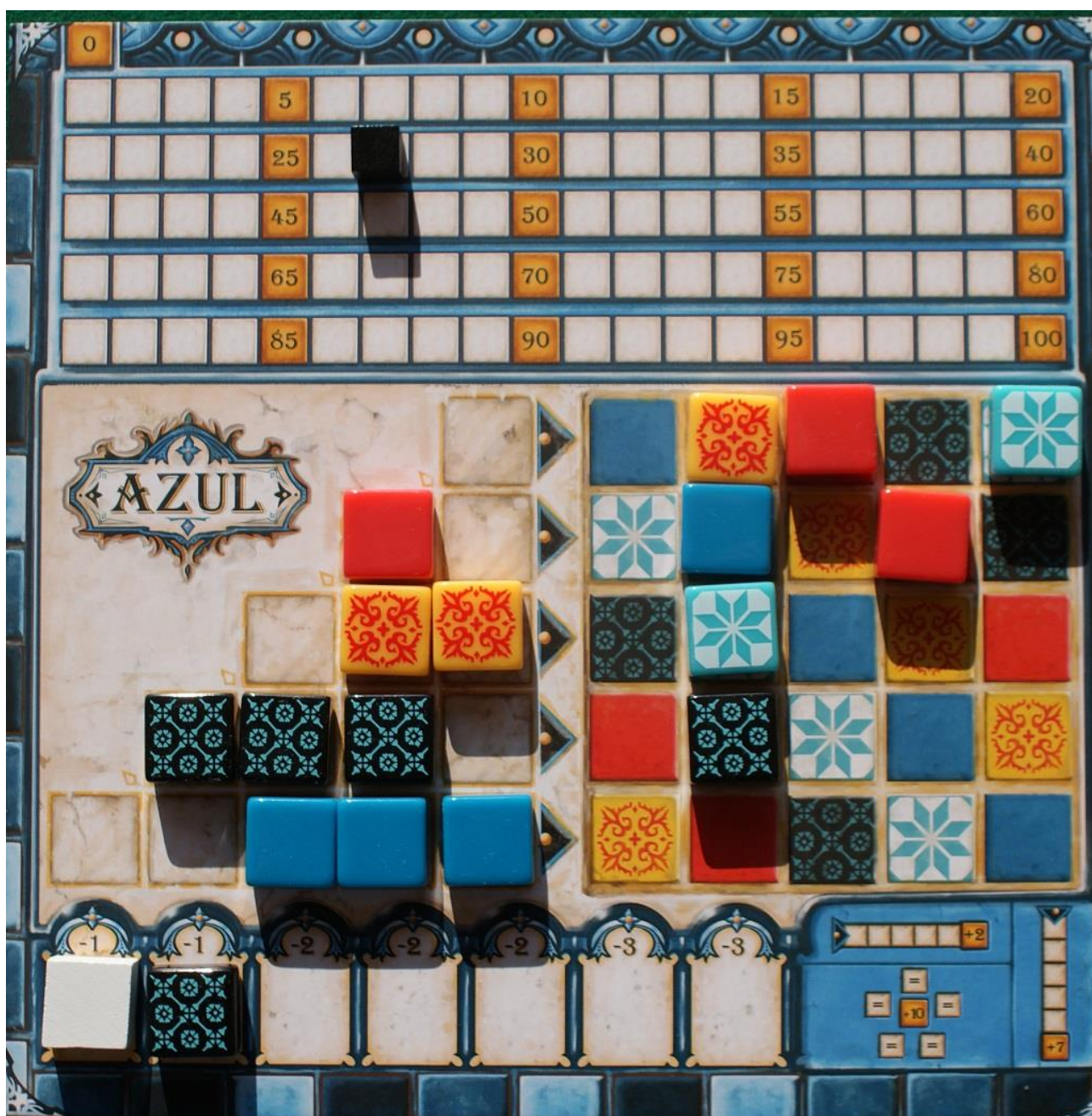
La plancia come si presenta alla fine di una manche.

Come vedete, il giocatore ha posizionato delle piastrelle in tutte le file a sinistra (nell'area con la scritta "Azul"); tuttavia solo tre file sono complete (la prima in alto con una pedina, la seconda con due e la quarta con quattro), mentre le altre due sono rimaste rispettivamente con una e due caselle vuote. Da notare anche che, come abbiamo già anticipato, nessuna delle righe di sinistra contiene pedine dello stesso colore di quelle già posate a destra sulla stessa fila.

Solo le file di sinistra COMPLETE possono essere usate per la fase di "posa": in tal caso, si prende la pedina del quadretto più a destra e si sposta sulla corrispondente casella della sala (nella parte destra ogni colore compare infatti solo una volta per riga, e questo spiega perché si sia resa necessaria la regola che impone di non ripetere quel colore su una fila). Nel nostro caso, la pedina azzurra in alto (fila da un quadretto) andrà spostata sulla quinta posizione, all'estrema destra; quella rossa della fila da due quadretti andrà nella quarta casella, e quella nera più in basso finirà nella seconda casella.

La posa si deve risolvere dall'alto verso il basso ed ogni pedina posata nella sala darà origine a un certo numero di PV, che vengono immediatamente conteggiati: 1 PV se non ci sono altre pedine adiacenti (per esempio la azzurra della fila 1 e la rossa della fila 2); 2 o più PV se ci sono altre pedine adiacenti in verticale e/o in orizzontale, che si sommeranno a quella appena posata (quindi la pedina nera del nostro esempio otterrà 4 PV).

A questo punto le file complete utilizzate (la seconda e la quarta del nostro esempio, perché la prima era già rimasta vuota dopo la posa) vengono svuotate, avendo esaurito la loro funzione, e le piastrelle vengono accantonate, pronte per essere reinserite nel sacchetto al momento opportuno. Le file incomplete (la terza e la quinta dell'esempio) restano invece così come sono, e potranno quindi essere completate nella fase di acquisizione del turno successivo.



La plancia dopo la fase di posa delle pedine nella sala. Il blocchetto bianco in basso a sinistra indica il "primo giocatore" e lo abbiamo preferito alla tessera originale per dare un effetto 3D più marcato.

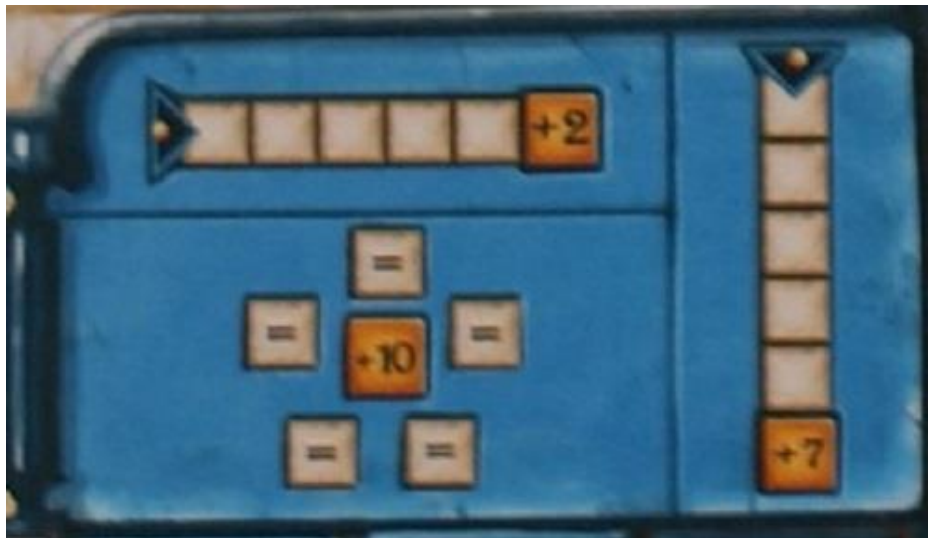
Avrete notato che nella foto soprastante, in basso, un blocchetto bianco e una pedina nera: il primo indica che questo giocatore sarà il primo nel prossimo turno (e questo vantaggio viene compensato da 1 PV di penalità), mentre il secondo ci fa capire che il giocatore è stato costretto a prelevare una pedina nera in più di quelle che gli servivano per completare la quarta fila, quindi subirà 1 PV di penalità supplementare.

Tornando ancora al nostro esempio, il totale di questa manche sarà dunque di $1+1+4-2 = 4$ PV.

Poi si ricomincia con una nuova fase di acquisizione, rimettendo quattro piastrelle per dischetto e il segnalino del primo giocatore al centro del tavolo. Se le pedine del sacchetto si esauriscono, tutte quelle tolte dalle plance ded accantonate in "riserva" dopo i conteggi di fine manche vengono rimesse dentro e si continua l'estrazione.

Un piccolo suggerimento per ridurre ulteriormente i tempi delle partite e aumentare l'ergonomia del gioco: comprate (o fabbricate) un secondo sacchetto di tela analogo a quello incluso nella scatola, e riponete all'interno di questo le pedine che via via scarterete alla fine di ogni manche. In questo modo, quando esaurirete il contenuto del primo sacchetto, sarà sufficiente agitare il secondo e riprendere la pesca delle pedine senza perdere ulteriore tempo.

Il termine della partita non è meccanicamente predefinito e dipende in gran parte dalla volontà dei giocatori, al punto da diventare un elemento tattico molto importante. La partita termina infatti alla fine della fase di posa in cui almeno un giocatore riempie una fila orizzontale della sua sala (nella parte destra della plancia). A questo punto si assegnano i bonus finali.



Il riepilogo dei bonus di fine partita.

- a. Chi ha posizionato nella sala tutte e cinque le pedine di uno o più colori riceve 10 PV extra (per colore);
- b. Per ogni riga orizzontale completa: 2 PV;
- c. Per ogni colonna verticale completa: 7 PV.

Chi ottiene il punteggio più alto vince e viene quindi nominato “capo piastrellatore” della corte portoghese.

Qualche considerazione finale

Non bisogna mai dimenticare che, alla fine di una partita di Azul, si possono fare davvero tanti punti con i bonus extra, quindi non è detto che chi “chiude” il gioco completando per primo una riga orizzontale sia poi certo di vincere. Anzi, spesso succede che gli avversari abbiano preferito guadagnare tanti PV extra riuscendo a completare 2-3 serie di colori nella sala (10 PV ogni 5 pedine dello stesso colore) e facendo magari anche 1-2 colonne verticali (7 PV ciascuna).

Questa strategia paga anche durante la partita, perché completare una colonna verticale completa significa sommare come minimo 15 PV (1 per la prima posa, 2 quando si aggiunge la seconda piastrella, 3 con la terza, ecc.) a cui aggiungeremo i 7 di bonus per un totale di 22 PV. Davvero non male, se considerate che completare una fila garantisce un bonus di "soli" 2 PV!

Fate bene attenzione a quel che resta in tavola quando superate la seconda metà di ogni fase di acquisizione: potreste infatti esser costretti a incamerare troppe pedine dello stesso colore che vi costringerebbero a prendere tanti punti di penalità.

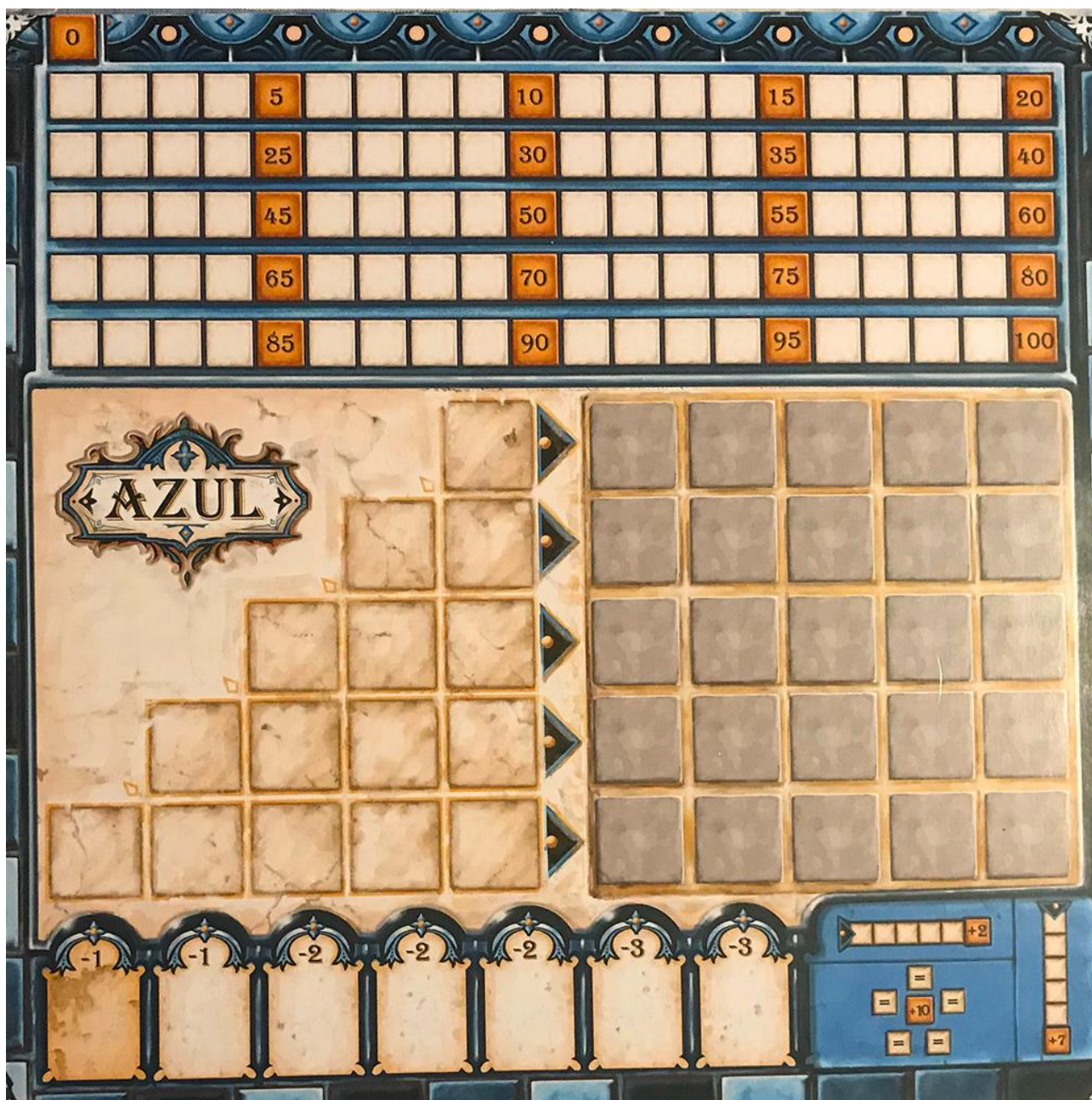
Quindi fate in modo di riempire per prime le righe da 1 o 2 quadretti (le più pericolose nel caso siano ancora vuote e vi tocchi incassare obbligatoriamente 4-5 pedine dello stesso colore al vostro turno), così potrete parare il colpo riempiendo una delle file più lunghe, limitando i danni.

Generalmente essere il Primo Giocatore non è un vantaggio così enorme, però ci sono casi in cui vi servirà essere assolutamente certi di poter scegliere per primi per completare una sequenza importante, oppure un colore o una colonna: in tal caso dovete semplicemente essere i primi a pescare dal centro del tavolo per avere la priorità nel turno successivo.

Prima di chiudere è giusto sottolineare che esiste una “variante avanzata” del gioco, che utilizza il RETRO delle plance personali: in questo caso la sala da piastrellare è composta da caselle grigie e non compaiono dunque più i colori.

I giocatori possono quindi inserire nelle righe le pedine nella sequenza di colori che preferiscono, tenendo però presente che in nessuna colonna dovrà comparire due volte lo stesso colore.

Tutte le altre regole restano invariate, e il risultato è ancora più "rompicapo", perché al gioco spiegato sopra si aggiunge un sistema di piazzamento analogo a quello del sudoku.



Il retro della plancia di gioco individuale, con la "variante avanzata": notate che in questo caso il pavimento è tutto dello stesso colore grigio.

In conclusione possiamo senz'altro dire che il gioco è bellissimo da vedere, appagante da giocare, divertente e, fortunatamente, molto diverso dalla "massa" dei titoli pubblicati ultimamente: e per questo ha suscitato un grande entusiasmo a Essen 2017.

All'inizio, i giocatori tenderanno a creare i piazzamenti più redditizi nella fase di posa. Dopodiché capiranno l'importanza dei bonus finali per righe, colonne e soprattutto colori, e tenderanno tutti a orientarsi al conseguimento di questi punti extra. Arrivati a questo punto, scatterà una terza "dimensione" nel gioco: l'interazione aggressiva con gli altri giocatori. Ci sono infatti moltissimi modi per costringere un avversario a prendere delle pedine indesiderate, sia perché non può usare un certo colore in una fila, oppure perché gli serve assolutamente un altro colore (ma le pedine disponibili sono molte più del necessario), o ancora perché privandolo di quel colore si ritroverà con una riga incompleta a fine manche.

Insomma, un dispetto ben piazzato può costare parecchi punti penalità, fino al punto di cambiare le sorti di un'intera partita.

Questo aggiunge una componente fortemente “competitiva” alla partita: i giocatori un po' più esperti sbircheranno in continuazione le altre plance, per tenere sotto controllo il progresso degli avversari e decidere se tentare o meno la chiusura anticipata. Una componente inusuale, se vogliamo, nel filone dei giochi di piazzamento astratti, ma estremamente piacevole, soprattutto per chi apprezza sgomitare e colpi bassi.

Infine, tutti questi aspetti si riflettono nell'ottima scalabilità, che offre un'esperienza di gioco leggermente diversa a seconda del numero dei partecipanti: in 2 è tutto un po' più "largo" ed è più difficile infliggere "bastardate" letali, ma diventa più facile e strategico tenere sotto controllo la chiusura della partita (ed è quindi più facile fare molti punti); in 3, e soprattutto in 4, diventa arduo monitorare con cura tutti gli avversari, ma è anche più facile costringere il giocatore seguente a prelievi di pedine "mortalì".

Considerata questa varietà di caratteristiche e feeling, ci sentiamo di consigliare Azul a tutti, grandi e piccini, novizi ed esperti.

Non scappate: dopo l'immagine della scatola del gioco, la recensione continua parlandovi della nuova mini-espansione!



La scatola.

La mini-espansione Joker Tiles

L'editore ha lanciato insieme al gioco una mini-espansione, distribuita come promo ad Essen e in vendita sul suo sito, costituita da un sacchettino di stoffa contenente 10 piastrelline trasparenti.



Il bel sacchettino con l'espansione "Joker Tiles". Le tessere sono trasparenti e riccamente decorate, in perfetta armonia con l'estetica di Azul.

In base al numero dei giocatori, bisogna sostituire da 1 (in 2) a 2 (in 3 o 4) pedine per ciascun colore con altrettante trasparenti (quindi 5 in 2, oppure 10 in 3 o 4). Le regole del gioco rimangono le stesse, anche se le nuove piastrelle vengono considerate come "jolly": possono essere prelevate insieme a quelle di un qualsiasi altro colore, oppure da sole come se si trattasse di un sesto colore; ma quando vengono piazzate nell'area di acquisizione a sinistra slittano automaticamente nella prima posizione a destra, venendo obbligatoriamente piazzate sul pavimento nella fase di "posa".

Questo vincolo ha una sola -ma importantissima- implicazione: nella fase di conteggio finale, le pedine trasparenti non vengono considerate ai fini del bonus per il colore (il più remunerativo) e quindi devono essere utilizzate con estrema cautela.



Nella seconda riga dall'alto è stata inserita una pedina jolly, che automaticamente passa in prima posizione e dovrà quindi essere piazzata nella casella rossa della fila corrispondente. In questo modo, il giocatore otterrà i soliti 3 PV del piazzamento, ma dovrà rinunciare all'eventuale bonus per il colore rosso a fine partita.

Con la mini-espansione la nostra coperta si accorcia ulteriormente, è ancora più difficile accumulare preziosi punti extra, e diventa ancor più "cattiva" l'interazione tra i giocatori (lasciare un bel paio di jolly a fine manche potrebbe compromettere una riga tra le più lunghe dell'avversario), ma soprattutto aggiunge un ulteriore elemento tattico: talvolta il giocatore potrà controllare la fine della manche, decidendo di prendere le pedine normali E i jolly, oppure lasciando un ulteriore turno al giocatore seguente raccogliendo solo le pedine di una delle due tipologie.

Questo piccolo sacchettino non cambierà quindi faccia al gioco (ma d'altra parte non ne aveva neppure bisogno), ma lo rende ancora più "intrigante" e divertente.

Azul (Editore: Plan B Games, Giocatori: 2-4, Età: 8+, Durata: 30-40 minuti)