di Mauro "MDM" Di Marco

Palmyra

di Bernd Eisenstein
Irongames, 2013
N. Giocatori: 1-5
Durata: 45 minuti

Palmyra è un gioco di piazzamento tessere, dove i giocatori costruiscono insieme il paesaggio che circonda l'omonima città (un po' come succede nel famoso Carcassonne), con lo scopo di raccogliere più soldi (i punti vittoria) degli avversari.

Nella scatola di dimensioni contenute trovano posto le tessere (di due forme: quadrate, più piccole, e ottagonali, più grandi) rappresentanti tre tipi di territorio (deserto, montagna, foresta) a volte con un ulteriore elemento geografico (torre, oasi, carovana), le monete e due segnalini per ciascuno dei giocatori (legione e censore).

Dopo aver allestito la città, ogni giocatore nel proprio turno può fare una delle seguenti 3 azioni:
1) espansione del territorio: aggiunge alla plancia fino a 4 tessere territorio vuote, oppure fino a due tessere di cui una sola abbia un elemento geografico. Ogni tessera deve essere piazzata adiacente alla propria legione, che vi viene spostata; quindi si controllano le tessere adiacenti alla nuova posizione, che non siano occupate da pezzi dei giocatori: tessere con lo stesso territorio valgono uno, tessere con lo stesso elemento geografico valgono due. Si ripete il procedimento per ogni altra tessera piazzata. Alla fine del movimento il giocatore pesca e mette scoperte davanti a sé tante tessere (pescandole equamente fra i due tipi) quanto è stato il punteggio totalizzato.
2) Riscossione delle tasse: funziona nello stesso modo dell'espansione, solo che fornisce monete e richiede il movimento del proprio censore. Dopo aver riscosso, il giocatore può, opzionalmente, girare a faccia in giù una tessera scoperta che ha davanti a sé. Ogni tessera coperta fornirà una moneta aggiuntiva, purché la somma ottenuta dal piazzamento sia superiore al numero di tessere coperte.

3) Riorganizzazione: permette di pescare una tessera e di spostare entrambe le proprie pedine. Si tratta di una opzione sia difensiva (scegliere una posizione vantaggiosa, rimettere in gioco una pedina completamente circondata da tessere) che offensiva (piazzare le pedine vicine agli avversari per negargli il reddito).

La partita finisce quando si esauriscono le monete oppure uno dei due tipi di tessera. Una versione avanzata introduce una abilità, acquistabile con monete durante la fase di riorganizzazione, che aumenta la flessibilità dei propri pezzi.

Palmyra è un gioco veloce, prevalentemente tattico. La particolare forma delle tessere e il pattern che deve essere rispettato nel piazzarle può essere un poco fuorviante all'inizio. Pur essendo un gioco di piazzamento, richiede la costruzione di un motore, che consiste nel procurarsi inizialmente tante tessere (ovvero più opzioni) da utilizzare poi per ottenere monete (magari trasformando le meno utili in reddito aggiuntivo). Ovviamente c'è il rischio che chi pesca all'inizio della partita tessere "migliori" prenda il largo (problema del runaway leader): cosa che succederà se gli avversari guardano al loro orticello invece di "placcarlo" con mosse di Riorganizzazione ben mirate, cosa possibile dato che le tessere di tutti i giocatori sono pubbliche. La partita scorre via rapidamente, piuttosto interattiva e serrata: osserviamo comunque che l'effetto di una buona pescata resta un fattore determinante per l'esito finale della partita.