

ALESSANDRO, I PESCI E IL GRANDE FIUME

Coloni base, Marinai, Città e Cavalieri. Sì, certo. Se pensate che oltre al gioco originale ci siano solo queste altre due espansioni, buon per voi. O peggio per voi, a seconda dei punti di vista. Perché sappiate che di espansioni, in realtà, non ne esistono solo due. Cosa? Non avete avuto neanche il tempo di provare Città e Cavalieri perché già arrivare a 10 punti vittoria vi faceva perdere serate intere? Vi lamentate perché ancora non vi è chiaro a cosa serva l'esagono dell'oro? Ok, questo articolo non fa per voi. Se dovete lavorare e non avete tempo se non per qualche scappatella ai Coloni base, rimanete pure nel vostro mondo rassicurante ma piatto. Oppure, se siete di quei bacchettoni che "prediligono il gioco originale", perché "è la versione base quella che rispecchia il vero gameplay dei Coloni", fate pure. Noi intanto ci godiamo le mille fantasie che ci stuzzicano: *Händler & Barbaren*, oppure *Troja & die Große Mauer*. Senza tralasciare *Die große Karawane*. Non si tratta dei cugini bavaresi di Klaus Teuber, né degli amici polinesiani di Malvina e Johan (*i nostri carissimi amici italo-olandesi, n.d.r.*). Stiamo parlando invece di alcune delle più bizzarre espansioni del nostro boardgame preferito, veri e propri giochi addizionali che aggiungono ai Coloni fascino storico, ambientazioni svariate, regole nuove, imprevedibilità e... fantasia, a volte fin troppa, tanto da far perdere anche il più minimo ricordo di cosa fosse un "cavaliere più potente" o a cosa servisse il famigerato "salvatore di Catàn" (no, non è lo zio siciliano di Klaus, non insistete).

Perché fin dai primi anni di diffusione dei Coloni il buon Teuber (per chi non lo sapesse ancora, l'autore del gioco), pensò bene di arrotondare la tredicesima con una serie di migliorie al gioco e di veri e propri *boardgame* indipendenti: alcuni fecero epoca, altri rimasero incellophanati, dato che già solo il nome faceva venire i brividi. Oltre alle canoniche aggiunte ai Marinai di Catan e a Città e Cavalieri per giocare in 5 o 6 persone, le primissime varianti dei Coloni uscirono solamente in Germania (patria del gioco). Nel solo 1997 furono pubblicati 5 set che andavano ad ampliare il famoso *Catan Card Games* ('96), gioco di carte per 2 persone ancora oggi in voga. I nomi? Tutti improbabili: *Handel & Wandel* (in Inglese "Trade & Change"), *Politik & Intrige* ("Politics & Intrigue"), *Ritter & Händler* ("Knights & Merchants"), *Wissenschaft & Fortschritt* ("Science & Progress"), *Zauberer & Drachen* ("Wizards & Dragons"). Intrighi, maghi, scienza, per rendere i Coloni di carte più elettrizzanti. Dall'anno successivo la Tilsit cominciò ad alzare il tiro (e forse il gomito, visto il tipo di espansioni prodotte), mettendo in commercio un set di due "scenari storici" per il gioco base, ambientati al tempo dell'esercito macedone e dell'Egitto della piramide di Giza: *Alexander der Grosse & Cheops*. Un tocco di storia per gli appassionati del grande condottiero e del mondo egizio, espansioni di sicuro fuorvianti rispetto al gioco originale, ma che assicurarono agli intrepidi giocatori ore e ore di divertimento. Dopo tre anni uscì l'altra espansione: *Troja & die Große Mauer*, dove i Coloni presero le vesti dei

guerrieri leggendari di Troia e dei mandarini cinesi della grande muraglia. Indubbiamente due espansioni interessanti, che non snaturando regole e dinamiche del gioco base lo arricchirono di nuovi, preziosi fattori. Qualcosa di completamente diverso, per esempio, dall'ultimo grido in fatto di *expansion pack* catanici: *The Fishers of Catan* (del 2007, appunto; sembra che in Italia verrà tradotto con "Il fritto misto di Catan"), uscito in versione originale due anni orsono su un magazine di giochi tedesco (ebbene, in Germania hanno anche le riviste sui *boardgames*, pensate quanto tempo hanno a disposizione). Evidentemente il nostro Klaus deve aver avuto l'ispirazione una mattina in cui si trovava in un maleodorante mercato del pesce, o quando stava facendo una gita in barca (si dice l'abbia costruita con una pecora e un legno). La peculiarità di questa nuovissima espansione consiste nell'introduzione di una nuova materia: il pesce. Avete capito bene. Chissà che cosa ci si costruisce, col pesce. Un pescatore attivo? Una colonia di paranza? Non lo sappiamo. Sempre nella serie dei singoli scenari esiste un'espansione dello scorso anno che presenta una caratteristica interessantissima. In *Catan Event Cards* (2006) compaiono appunto le "carte evento" che sostituiscono i soliti dadi. Gli eventi di ogni turno sono quindi predefiniti, e viene a mancare la caratteristica dell'imprevedibilità statistica da 1 a 12. Tra le altre espansioni da segnalare ovviamente spicca *The Great Caravan* (2006), *Das Buch zum Spielen* (del 2000, con nuovi scenari, tra cui uno ideato dal notorio Andrea Seyfarth, l'autore

di Puerto Rico), *Händler & Barbaren* (2007), e *Atlantis: Szenarien & Varianten* (2005), una versione aggiuntiva che contiene varie ambientazioni tra cui "The Great River", che aggiunge un triplo esagono all'isola base con un grande fiume. Insomma, non c'è di che scegliere tra le miriadi di serie aggiuntive dei Coloni. La caratteristica vincente delle espansioni in questione risiede sicuramente nel fatto che lo schema di gioco base dei Coloni risulti sempre efficace ma semplice da esportare in altri "formati". Per rendere l'idea, basti pensare alla famosa espansione di Risiko, chiamata "Futurisiko", che sul sistema di *gameplay* base apportava delle aggiunte che ampliavano le situazioni di gioco, pur mantenendone lo spirito originario. Ebbene, se la maggior parte delle espansioni dei Coloni sono solo delle modifiche trascurabili rispetto all'isola base, e altre rappresentano dei tentativi commerciali malriusciti di sfruttare fino allo stremo un concetto vincente come quello dei Coloni, altre sono sicuramente apprezzabili, dando un tocco di novità alle solite partite. Non farete fatica, quando giocherete tra veri appassionati del boardgame, ad imbattervi anche in qualche espansione futuristica come la versione per due giocatori denominata *Starship of Catan* (2001), o la versione del gioco ambientata ai tempi dell'impero romano, *Struggle for Rome* (2006), o nell'età della pietra, *Settlers of the Stone Age* (2002). Eh sì, perché non pensiate che la lista degli *add-on* di Catan sia terminata. Avete fatto un'indigestione e il pesce vi è andato di traverso? Suvvia, per il pesce cedo il mio minerale, niente paura. Mancano all'appello le altre

espansioni del gioco di carte seguenti al *Catan Card Game Expansion Pack* (2002), che riuniva quelle uscite sino ad allora: *Barbaren & Handelsherren* ("Barbarians & Traders", 2003) e *Künstler & Wohltäter* ("Artists & Benefactors", 2006). Esistono anche altre *spinoff*, come si dice, vere e proprie perle di Catan: *Die Siedler von Nürnberg* (1999), ambientata a Norimberga; le versioni per i più piccoli *The Kids of Catan* (2003), *Die Siedler von Catan Junior* (2007), *Die Siedler von Catan - Das Würfelspiel* (2007). Insomma, come avete visto ce ne è per tutti i gusti. Forse non saranno tutte versioni reperibili, e sicuramente nessuno di voi sarà mai così audace (e così economicamente ardito) da comprarle tutte, ma i veri fan di questo gioco potranno trovare sui classici siti commerciali molte di queste espansioni per allargare i loro orizzonti di Catan. Buon per noi, dunque. Come? Meglio solo e soltanto la versione originale, dite? Abbiamo un'arma letale, allora, per farvi cambiare idea. Si tratta di un misto di ebraismo, scotch scozzese d'annata e videogiochi. No, non siamo matti, stiamo parlando solo delle versioni più pazze mai uscite dei Coloni di Catan, edizioni speciali o celebrative per rendere ancora più vario il gioco e moltiplicare le sue possibilità in maniera esponenziale. Forse dopo quest'articolo non ne potrete più dei Coloni, ma sono problemi vostri... e la celebre distilleria Glen Grant, un mito tutto scozzese, di certo non si è posta il problema quando fece uscire oramai dieci anni fa *Das Wasser des Lebens*, ("The Water of Life"), un adattamento dei Coloni fatta apposta per la casa di liquori britannica. Neanche la

compagnia telefonica Alcatel si pose il problema con l'espansione *The Communication in Catan* (2000), uno strano cocktail di Catan e telefonia. Qualcosa di molto interessante è rappresentato da *The Settlers of Canaan* (2002), una versione del gioco con scenari ispirati alla Bibbia ed al mondo degli antichi ebrei. Qualcuno di voi all'inizio di questo articolo avrebbe mai pensato che Catan sarebbe stato sinonimo anche di misticismo e religione? Sicuramente no. Oramai non dovrete più stupirvi di nulla, quindi, neanche dinanzi ai "Coloni di Zarahemla", del 2003 (*The Settlers of Zarahemla*), ispirato alla comunità dei Mormoni... assolutamente pazzesco. Dove sono finiti i grani, i legni, la malta (cito)? Neanche Rockman ce lo può dire. Il simpatico supereroe dei videogiochi (gli appassionati lo ricorderanno) è infatti la fonte d'ispirazione di *Rockman.EXE Catan* (del 2004, seguita da una versione portatile). Siete svenuti? Pensavate di essere esperti del gioco ma avete perso tutte le vostre certezze? Potreste sempre consolarvi con la semplicità di *Simply Catan* (2006), una sorta di versione facilitata del gioco per chi non vuole troppi patemi d'animo. Se proprio non avete più voglia di giocare alla versione trita e ritrita dell'isola, perché le vostre carte sviluppo sono oramai in decomposizione e le vostre colonie sono smangiucchiate da orde di tarli, quindi, non lamentatevi di non trovare altro da fare. Le espansioni ci sono, e ci sono eccome, sono tante, tantissime. Ma di fronte ai pesci e alla piramide di Cheope forse è meglio giocare al vecchio ma sempre affidabile Coloni base.