

## Schweinerei

Autore: David Moffat

2-10 giocatori -Durata 30 Minuti Circa

Lingua: Tedesco

Editore "WinningMoves" (1977)



Questo simpaticissimo gioco tedesco si presenta in un piccolo astuccio di plastica nera con due maialini in rilievo.

Aperta la confezione, saltano subito all'occhio due paffuti maialini rosa di gomma, che sono il fulcro del gioco, e di corredo, abbiamo due matitine, un mini

block-notes per segnare i punti e, ovviamente, il regolamento. Il gioco, molto semplicemente, consiste nel lanciare sul tavolo i due maialini che a seconda della posizione in cui cadono fanno guadagnare dei punti al giocatore. Si può proseguire a lanciare finché non ci si ferma volontariamente o non si ottiene una combinazione perdente (si possono perdere anche tutti i punti accumulati fino a quel momento!!). Il primo che totalizza 100 punti vince.

Ad una prima occhiata sembra una mezza cavolata, invece il gioco è avvincente, poiché si basa sulla collaudatissima meccanica dell'azzardo ("dai, ancora un tiro, ancora uno e poi mi fermo!").

Magari alla lunga potrà stancare per via della sua semplicità, ma, in 0 quei 10 minuti dopo la pausa pranzo e prima di ricominciare a lavorare, è assolutamente perfetto.

Sgama



Scarica il regolamento in italiano

## Oggi Sul Ring: Thurn Und Taxis VS Glanz Und Gloria.



VS



In questa nuova "serie" di articoli volgiamo provare a mettere a confronto giochi dai meccanismi molto simili per vedere quale di essi "funziona" meglio ed eventualmente consigliare il vincitore ai lettori.

E quale migliore opportunità di quella offerta dalla Hans im Gluck

con la recentissima pubblicazione di GLANZ UND GLORIA (GUG), espansione del vincitore dello Spiele de Jahre 2006, il noto THURN UND TAXIS (TUT)? Non so se Andreas Seyfarth e sua moglie Karen avessero fatto originalmente un gioco di più ampio respiro di quello poi pubblicato oppure se si sia trattato di un'ampliamento richiesto in fretta dall'editore per approfittare della notorietà che l'assegnazione dello Spiele de Jahre (gioco dell'anno NDR) offre, fatto sta che quando ho aperto la scatola di Glanz und

Gloria mi aspettavo di trovare una espansione del primo gioco con qualche "nota di colore" extra, e non una serie di varianti tale da renderlo in effetti molto diverso dall'originale.

Proviamo allora a partire con un confronto un po' più dettagliato: (1) - TABELLONE

- TUT ci presenta la parte sud della attuale Germania, con la Baviera al centro e, come contorno, alcune città di Polonia, Austria, Svizzera e Francia. In alto a sinistra sono raffigurati un Postiglione, il suo Capo Ufficio, il Diretto-

re e lo Stalliere della compagnia. In alto a destra ci sono cinque spazi per le carte "carrozza" (da 3-4-5-6-7 punti).

- GUG invece ci presenta la parte Nord di quella che è oggi la Germania ed alcune città di nazioni limitrofe (Prussia, Olanda e Belgio). L'unica città presente in entrambe le mappe è WURZBURG (Baviera) e questo mi fa pensare (e sperare ?) che presto ci verrà proposta un'espansione per giocare su entrambe le mappe. Sono cambiati invece Postiglione, Direttore e Capo Ufficio, mentre lo Stalliere è, ahimé, defunto (come ci ricorda un quadro appeso alla parete dell'Ufficio). Sono anche sparite le caselle per le carte "carrozza", non utilizzate in questa espansione.

## (2) – CARTE DA GIOCO

- TUT ha 66 carte (3 per ogni città della mappa) su cui sono stampati il nome della città ed una magnifica "miniatura" di uno dei suoi edifici più famosi.

- GUG ci propone 69 carte (3 per ogni città) simili alle precedenti, ma con 1-2 o 3 ferri di cavallo stampati sul fronte, mentre sul retro sono raffigurati rispettivamente 1-2 o 3 cavalli

## (3) – SEGNALINI

- TUT ci offre dei segnalini quadrati ad indicare i punti ottenuti occupando certe città oppure formando dei percorsi di 5-6-7 città consecutive.

- GUG ci offre una serie di segnalini assolutamente simili (città e percorsi da 5-6-7-8) ma ne aggiunge quattro "tondi" da 1 punto per l'occupazione di altrettante città del Nord.

## (4) – STAZIONI DI POSTA

- TUT contiene 80 "casettine" di legno colorato (20 per giocatore) con cui "marcare" le città in cui si è costruito un ufficio postale

- GUG non ha casette

## (5) – SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- TUT richiede la formazione di una serie di percorsi "in successione" (prima un percorso di 3 città, poi uno da 4, ecc.) fino ad arrivare a 7 città : il primo che ci riesce fa interrompere il gioco a fine turno. Questo significa che se si esegue un percorso da 6 prima di quello da 4 si ottiene soltanto la carrozza da "4" poi si devono ancora chiudere quelli da 5 e da 6. E' ovvio che fare un percorso più lungo del necessario può dare il vantaggio di posare più casette, ma la libertà di azione è abbastanza limitata : la scelta delle carte è fondamentale e qualche volta, se si è particolarmente sfortunati, si è costretti a scartare tutto e ricominciare da capo.

- GUG non pone queste limitazioni : le carte possono essere infatti giocate in due modi. Se sono posate con la "faccia in su" esse servono a comporre il percorso, come al solito. Se giocate invece a "faccia in giù" esse servono ad accumulare "cavalli". Un percorso è valido SOLO se il numero di cavalli è almeno pari a quello delle carte città. Questo semplicissimo meccanismo dà una maggiore libertà di azione ai giocatori, ed anche un "filotto" di carte negative può essere "ammortizzato" utilizzando il lato "cavalli" senza aver quindi la sfortuna di dover scartare. Inoltre c'è completa

libertà di scelta del percorso e della sua lunghezza, senza dover effettuare alcuna "progressione"

## (6) – VITTORIA

- TUT permette di terminare una partita in due modi : (a) riuscendo ad impadronirsi la carrozza da "7" ; (b) – esaurendo tutte le casette. Chi ha più punti (città, percorsi e carrozza) vince

- GUG invece fa terminare il gioco solo con l'esaurimento delle casette. I punti sono calcolati come in TUT (senza contare ovviamente i punti "carrozza")

## CONCLUSIONE

Di TUT e GUG a me sono piaciuti subito la grafica (stile belle époque) e la fluidità del gioco. Certo non si tratta di "capolavori immortali", tuttavia hanno il grandissimo merito di essere facili da insegnare ed anche i giocatori più inesperti imparano subito i meccanismi, cosa che permette di giocare tutti insieme in famiglia, grandi e piccini, maschi e femmine. A chi dei due dare la "palma" di migliore in campo ? Non ho dubbi : GLANZ UND GLORIA vince di una incollatura ...

Obelix

Il Verdetto:

### Thurn Und Taxis



### Glanz Und Gloria

