

# Störtebeker

Gioco di società  
EDITORE: Hans im Glück  
PREZZO: L. 49.000

**S**törtebeker è un gioco ambientato astrattamente nel mondo della pirateria, dove i partecipanti devono abbordare dei galeoni e impadronirsi per guadagnarne i relativi carichi (ovvero i Punti Vittoria).

Premesso che questo gioco sembra indirizzato più a un pubblico di giovanissimi che a dei giocatori incalliti, devo subito dire che non siamo rimasti molto impressionati dai meccanismi del gioco e neppure dall'esito delle partite di prova. A meno che non ci sia sfuggita qualche sottigliezza, si tratta di un onesto 'giochino' per i nostri ragazzi, dove la fortuna gioca un ruolo importante e le partite sono abbastanza ripetitive.

Apprendo la scatola si nota subito l'assenza di un tabellone, ma i componenti sono tutti di ottima qualità e sono composti da 30 quadratoni di cartone pesante che rappresentano altrettanti galeoni, caratterizzati da un punteggio (da 2 a 8 PV), un valore di abbordaggio (da 5 a 13) e le Provviste che possono essere caricate (barilotti di vari colori); 66 carte Azione, dieci delle quali raffigurano dei temibili corsari (da 2-3-4 punti), mentre le altre corrispondono alle provviste (pane, acqua, fagioli, ecc.) e sono caratterizzate ognuna da un barilotto colorato e/o da un simbolo della pirateria; un tabellone segnapianti, due dadi numerati, due dadi colorati a sei facce, e una serie di contrassegni vari.

Si parte mettendo in mare, pardon... sul tavolo, quattro galeoni scelti a caso fra quelli disponibili e distribuendo sei carte a ogni partecipante. Durante il proprio turno ogni giocatore deve giocare tre carte mettendole a fianco di un galeone, scambiandole con altre carte scelte nel mazzo degli scarti o infine sparando bordate agli avversari: naturalmente sono possibili varie combinazioni fra le possibilità di cui sopra. Lo scopo di queste operazioni è quello di impadronirsi dei galeoni abbordandoli e respingendo la 'concorrenza' degli altri pirati: per poter abbordare una nave con

successo occorre lanciare i due dadi numerici e uguagliare o superare il valore di abbordaggio del galeone scelto, cosa molto difficile (e in alcuni casi addirittura impossibile) senza un qualche bonus, specialmente per le prede di più alto valore. Occorre dunque impegnare uno o più

baldi corsari, ognuno dei quali aggiunge il suo valore (2-3-4 punti) al punteggio ottenuto con i dadi: per poter giocare le carte Corsaro però bisogna sostenerli preventivamente con delle provviste (ogni carta provvista infatti permette il piazzamento di una carta Corsaro). Naturalmente, le carte Provvista giocabili devono avere lo stesso colore dei barilotti stampati sul galeone.

In pratica si tratta dunque di selezionare bene la propria preda in base alle carte che si hanno in mano e al valore in PV del galeone; poi, si giocano le carte Provvista (in una o più mani successive) e si aggiungono uno o più corsari (a carte coperte) prima di poter finalmente gridare il famigerato "All'abbordaggio!!!". Purtroppo però gli altri giocatori non stanno a guardare senza reagire e fanno esattamente le stesse considerazioni, sicché ogni galeone si trova circondato presto dalle carte di tutti i giocatori.

Per ridurre i rischi il giocatore di turno può sempre sparare qualche bordata agli avversari: in pratica, gioca una carta qualsiasi e lancia i due dadi colorati impadronendosi di o eliminando eventuali carte Provviste nemiche dello stesso colore dei dadi. I corsari che non sono più supportati dal giusto numero di carte Provviste devono essere immediatamente eliminati.

Finalmente può quindi scattare l'arrembaggio: il giocatore di turno lancia i due dadi numerati, scopre i suoi corsari e aggiunge il loro valore al punteggio ottenuto, somma eventuali simboli della pirateria stampati sulle sue carte Provviste e confronta il risultato finale col valore di abbordaggio del galeone scelto.

Se il risultato finale è inferiore a tale valore deve tirare i due dadi colorati ed eliminare le sue carte Provviste dei colori usciti (ed eventualmente i corsari non più supportati). Se il risultato invece è superiore o uguale al valore di abbordaggio scatta... la 'bagarre': gli altri giocatori infatti hanno l'opportunità di tentare a loro volta l'abbordaggio immediato, giocando fino a tre carte azione (niente corsari) e gettando i dadi. Al termine di questa fase il giocatore col punteggio più alto s'impadronisce del galeone e lo toglie dal gioco, posandolo davanti a sé per il calcolo finale dei PV.

I galeoni catturati sono sostituiti da altri pescati a caso dal mazzo, e il gioco procede in questo modo fino all'esaurimento delle navi.

Una volta concluso un abbordaggio, tutte le carte giocate su quel galeone vengono scartate e i giocatori che seguono possono andare a frugare in questo mazzo degli scarti per scegliersi delle carte da scambiare con quelle che hanno in mano.

E' ovvio che la prima scelta sono le carte Corsaro appena utilizzate, ed è qui che salta fuori la prima debolezza del gioco: senza corsari è praticamente impossibile vincere un abbordaggio ai galeoni più importanti, ma se si usano i corsari in un turno si resta praticamente impotenti nel successivo (perché gli altri giocatori li hanno già ripescati) e si deve dunque attendere la fine di un altro abbordaggio per andare a caccia negli scarti.

Se però gli abbordaggi sono effettuati in gran parte da giocatori 'lontani' (magari grazie anche a qualche accordo sottobanco), quando è il proprio turno di pesca non ci si può aspettare nulla di buono e si resta quindi un po' ai margini della bagarre.

Inoltre, durante la fase di abbordaggio il lancio dei dadi può essere veramente decisivo: non è raro vedere un giocatore con uno o due corsari e un tiro basso venire superato da un avversario che riesce a ottenere un buon lancio. Così non solo non prende la nave, ma perde pure i corsari...

Insomma: **Störtebeker** è un gioco consigliato solo ai ragazzi più giovani per un paio di partite all'ultimo sangue ('combines' consigliate!!!). (Pietro Cremona)

## VOTI

**Pro:** Facilità di apprendimento; Interattività fra i giocatori

**Contro:** La fortuna influisce troppo; Possibilità di partite squilibrate

**Materiali:** 7 Testo: 8 Giocabilità: 7 Globale: 74%  
**L'impressione:** un gioco per i più giovani

## SCHEDA

**Giocatori:** 2-4 (consigliato per 4) **Età:** 10+ **Durata:** 1 ora  
**Autore:** Thorsen Lopmann e Andreas Wetter **Anno:** 2000

