

# Fate le Carte no

**La nuova gamma di giochi da tavolo GMT rappresenta una vera svolta: dai wargame storici ai familienpiele di Reiner Knizia!**

Per i vecchi 'grognaards' come me il nome della casa editrice americana GMT significa una lunga serie di successi nel campo dei giochi di simulazione storica (per esempio la serie *Great Battles of History*, il best seller dei wargame sull'antichità): questa volta, però, la ditta californiana ha deciso di pubblicare anche giochi 'per famiglia' ed è subito scesa in campo con i primi quattro titoli, tutti firmati Reiner Knizia.

Ormai sono pochi i lettori di PK che non conoscono questo professore tedesco, autore di un paio di centinaia di giochi da tavolo, di carte e di tavoliere: la collaborazione con la GMT (molto stimata per la realizzazione grafica e la cura meticolosa che mette nei suoi giochi) ha prodotto dunque queste prime quattro 'scatoline a tema' che sembrano preludere a una interessante serie.

Lasciando da parte per il momento *Galaxy*, ecco una breve descrizione di questa prima 'ondata' che ha ricevuto buone critiche sul mercato americano e ha esordito molto bene anche qui in Italia.

## BATTLELINE

Il tema del gioco è lo scontro fra i Macedoni di Alessandro il Grande e i Persiani di Dario. La scatola comprende 60 carte 'unità', divise in sei serie di colore diverso, che rappresentano i combattenti dei due eserciti: si va dagli arcieri (valore 1) agli elefanti (valore 10) passando attraverso tutte le 'armi' dell'epoca (peltasti da 2, opliti da 4, carri falcati da 9, ecc.).

Ci sono poi anche 10 carte 'tattiche' che possono modificare il valore o la posizione delle carte giocate (Alessandro, per esempio, è come il Jolly nel Ramino; il Desertore permette di rubare una carta all'avversario, ecc).

Completano la scatola nove segnalini rossi (le 'bandiere') che rappresentano altrettanti settori del campo di battaglia e sono schierati sul tavolo a formare una linea retta fra i due giocatori, ognuno dei quali riceve inoltre cinque carte dal mazzo.

Il primo di mano piazza una carta in campo di fianco a una 'bandiera', e pesca subito una carta dal mazzo delle unità o da quello delle carte tattiche, a sua scelta. Il suo avversario posa a sua volta una carta in campo (dalla sua parte della linea delle bandiere) e pesca. Scopo del gioco è impadronirsi di tre bandiere adiacenti oppure di cinque bandiere non adiacenti: per conquistare una bandiera bisogna giocare una combinazione di tre carte vincente, tale cioè che l'avversario sia impossibilitato a batterla. Le combinazioni sono le seguenti (dalla più bassa alla più alta):

- Avanguardia (3 carte in sequenza ma di colore diverso)
- Formazione di battaglia (3 carte dello stesso colore)
- Falange (3 carte dello stesso valore)
- Formazione d'attacco (3 carte in sequenza e dello stesso colore)

Dopo le prime giocate i due avversari (in base alle carte che hanno in mano e a quelle visibili in campo) devono iniziare a fare una serie di considerazioni 'tattiche': per esempio, è meglio giocare subito in sequenza un tris che si abbia in mano, o è meglio abbassare una sola carta? Nel primo caso anche un tris di Elefanti può essere battuto da una scala '1-2-3' colorata: nel secondo caso si 'ingombra' la dotazione di carte in mano e si è obbligati comunque ad occupare altre bandiere.

Il gioco sembra semplice, nelle prime partite, ma una volta capiti i meccanismi di base vi assicuro che le cose cambiano e le partite diventano una snervante attesa della mossa avversaria che 'sblocchi' una o più situazioni. Sapendo che una partita dura in media 15-20 minuti se ne può concludere che *Battle Line* è un gioco sicuramente consigliato, semplice e veloce, ma adatto a parecchie strategie alternative (il prezzo è però un po' troppo elevato rispetto ai materiali!). Io ormai ho preso l'abitudine di portarlo con me a tutti i raduni di gioco per usarlo come riempitivo fra un torneo e l'altro.

