

On la Guerra!

di Pietro Cremona

IVANHOE

Lasciamo le pianure armene e torniamo in Europa dopo un balzo temporale di altri 15 secoli: **Ivanhoe** ci trasporta ai tornei medievali dove i prodi cavalieri si affrontavano in sanguinosi scontri con tutte le armi a loro disposizione: lancia, scure, mazza, spada e... mani nude (beh, si fa per dire, con quei guanti di ferro da 2 kg l'uno!).

Al nostro torneo possono iscriversi da 2 a 5 giocatori, ognuno armato di 8 carte pescate da un mazzo di 110 delle quali un'ottantina rappresentano le armi da usare, con valori che vanno da 1 a 7 punti, in cinque colori diversi (viola per la lancia, rosso per la spada, giallo per la mazza, azzurro per l'ascia e verde per il corpo a corpo senz'armi), un'altra dozzina di 'supporter' (nobili e vassalli da 2-3 punti e dame da 6 punti), e il resto delle azioni speciali (scendere da cavallo, cambio di arma, scudo protettivo, ecc).

Il primo giocatore pesca una carta dal mazzo, poi decide che arma usare per il nuovo 'incontro' e gioca una carta (nel colore scelto, oppure un supporter o una carta speciale). Il secondo giocatore, dopo aver pescato, decide se entrare nel torneo (giocando una carta davanti a sé del colore annunciato dal primo, oppure un supporter o una carta speciale) o ritirarsi. Chi si ritira non partecipa più al gioco fino al termine dell'incontro in corso.

Il terzo giocatore fa lo stesso e così via in senso orario, ripassando dal primo: a ogni turno bisogna aumentare il proprio gioco o giocare carte speciali, altrimenti si è costretti a dare forfait e a uscire dalla tenzone. Quando il penultimo giocatore si ritira, il superstite ha diritto a giocare un'ultima carta: si procede quindi al calcolo della somma dei punti totalizzati da tutti, e si assegna un gettone del colore dell'ultima arma usata a chi ne ha di più. Se, per esempio, il gioco era iniziato con le lance e poi una carta azione l'aveva fatto proseguire con l'ascia, il vincitore avrà un gettone verde (il colore dell'ascia).

Per vincere il Torneo bisogna aggiudicarsi un gettone di ogni colore: bisogna perciò fare attenzione al tipo di scontri in cui impegnarsi, e all'uso di carte speciali come la Dama, che regala ben 6 punti, ma toglie impietosamente un gettone al cavaliere che dopo averla calata subisca l'onta di perdere l'incontro... e la faccia.

È importante cercare di restare in gioco il più possibile (anche quando si è sicuri di perdere) per cambiare le carte e preparare una mano forte per il successivo incontro. Sapendo che ogni volta che un giocatore si ritira la sua mano aumenta di una carta (infatti pesca ma non scarta) è possibile preparare un piano d'azione (carte forti in un paio di colori e carte speciali per difendersi) e rientrare prepotentemente in gioco anche dopo un paio di incontri sfavorevoli.

Rispetto a **Battle Line** questo gioco è più soggetto alla fortuna (senza carte speciali scordatevi di vincere un incontro), ma permette di dar vita comunque a feroci contese con alleanze provvisorie dei più deboli contro chi comincia ad accumulare troppi gettoni. Il gioco a cinque è il più interessante (ma anche il più lungo, contate pure 2-3 ore) e dunque mi sento di consigliare **Ivanhoe** soprattutto a chi ha un club, una ludoteca o molti amici (che non stiano tanto a sottillizzare sul bilanciamento del gioco...) a disposizione.

FORMULA MOTOR RACING

L'ultimo tema affrontato da Knizia per la GMT ci fa compiere un altro balzo in avanti nel tempo, per arrivare ai nostri giorni all'interno di un circuito di Formula 1 (o Formula Kart, o altro, fate un po' voi!). All'apertura della scatola di **Formula Motor Racing** quello che subito colpisce l'occhio è la presenza di 12 automobili (in sei diversi colori) e di un dado a 12 facce: completa la scatola un mazzo di carte.

Si può giocare da 3 a 6 (anche se solo in sei ci si diverte al massimo) e, prima di partire per la prima corsa, ogni partecipante deve scegliere la sua scuderia e la relativa squadra di meccanici (due auto e una carta 'Pit Crew' dello stesso colore). A questo punto si decide la griglia di partenza con un'operazione del tutto casuale: si mescolano le 6 carte Pit Crew e si estraggono una a una; il primo estratto piazzerà le sue auto al primo e al dodicesimo posto, il secondo estratto al secondo e undicesimo posto, e così via. Tutte le auto devono essere schierate (in fila indiana) anche se i giocatori sono meno di sei, e vedremo fra poco il perché.

I giocatori ricevono la loro Pit Crew (che piazzano davanti a sé per essere ben identificabili) insieme ad altre cinque carte del mazzo. Il mazzo comprende 6 serie di cinque carte (una serie per ogni colore) e altre 24 carte nere (che contengono azioni speciali) per un totale di 54.

Ogni serie colorata contiene 4 carte 'sorpasso' (una carta 'supera due auto', due 'supera tre auto' e una 'supera quattro auto') e una carta Pit Stop. Le carte nere invece possono essere positive (sorpassi), negative (crash, testa coda, perdita di posizioni, ecc.) o carte 'variabili' (pit stop, cambio...), per le quali il lancio di un dado determina se l'esito è positivo o negativo.

Al proprio turno i giocatori scelgono una carta della propria mano e la posano a fianco di un'auto in pista: le carte colorate possono essere usate solo per auto di quel colore (indipendentemente da chi sia il proprietario dell'auto) mentre quelle nere sono universali.

La sottigliezza del gioco sta nei sorpassi con le carte colorate: l'auto mossa infatti trascina con sé l'auto immediatamente dietro (effetto scia). Ecco perché occorre prepararsi bene una mano, magari usando carte 'nemiche' per trascinare le proprie auto in avanti sfruttando la scia altrui per cercare di portare entrambi i bolidi del proprio colore uno dietro l'altro, e fare poi uno sprint finale con le proprie carte colorate.

L'interattività è estremamente alta perché ogni mossa può stravolgere lo schieramento, e ogni 'attacco' agli avversari genera immediatamente ritorsioni, minacce, consigli 'disinteressati' e risate. La corsa termina quando il mazzo si esaurisce (10-15 minuti): tutti hanno allora diritto all'ultima giocata, e quindi si assegnano i punti (10 al primo, 6 al secondo, 4-3-2-1 agli altri di seguito). Dopo il numero di corse che si era stabilito all'inizio del gioco si dichiara vincitore del Campionato chi ha il maggior punteggio totale.

Si tratta in definitiva di un gioco molto divertente e assolutamente conviviale, con garanzia di arrabbiate e risate, dove la fortuna può avere un peso notevole, non occorre spremersi troppo le meningi e dove l'importante è prendere di mira qualcuno...

