

SCARABYA

A caccia dello Scarabeo Misterioso



Introduzione

Scarabya porta la firma di autori importanti. Il francese **Bruno Cathala** è uno degli autori di giochi da tavolo più prolifici e più conosciuti nel nostro “Mondo Piccolo” fin dai tempi di **Queen’s Necklace** (che segnò l’esordio di **Days of Wonder** nel 2003) e da alcuni anni ha addirittura abbandonato il suo vecchio mestiere per vivere... di giochi. Bisogna riconoscere che i suoi riescono comunque ad emergere in un **mercato sempre più inflazionato** (basti pensare allo **Spiel des Jahres** recentemente vinto con [Kingdomino](#)) segno che la sua inventiva non è diminuita. Bruno ha anche una predilezione particolare per lavorare in coppia con altri autori, ed uno dei suoi preferiti è proprio **Ludovic Maublanc** (che, a sua volta, ha già decine di giochi alle sue spalle).

Ed è dal loro lavoro in equipe che è nato **Scarabya**, il gioco che stiamo per esaminare, pubblicato da **Blue Orange** e distribuito in Italia da **Oliphante**. Concepito per 1-4 giocatori di età dagli 8 anni in su (e considerato che non dura più di 25-30 minuti) esso è chiaramente indirizzato alle famiglie, ma può essere tranquillamente usato o per disputare qualche partita rapida e divertente con giocatori saltuari. I più esperti invece lo useranno come “filler” nelle serate al club mentre attendono che venga terminato il set-up di giochi più impegnativi.

In questi ultimi anni, e dietro l’impulso del solito **Uwe Rosenberg** che ha lanciato per primo questa “moda” ([Patchwork](#), tanto per citare il capostipite, seguito da *Cottage Garden* e da *Indian Summer*), sono diventati molto popolari i giochi in cui devono essere incastrati alla “Tetris” dei pezzi sagomati (vedi anche *Baren Park*): e **Scarabya** usa a sua volta proprio questo sistema, naturalmente con qualche variazione per distaccarsi dalla... concorrenza, prima fra tutti quella di utilizzare esclusivamente dei “pentamini” (pezzi di forme varie costituiti da 5 unità di base).



I componenti.

Unboxing

All'apertura della scatola l'occhio cade subito su un fogliettino multilingue che avvisa i giocatori di NON buttare via le quattro cornici colorate usate per fustellare le plancette. Esse infatti, come vedremo, sono parte integrante del gioco la cui confezione è completata da un mazzetto di carte e da una manciata di segnalini di plastica colorata a forma di roccia (otto per colore).

Non resta che staccare dai fogli cartonati, con un po' attenzione e di pazienza (magari aiutandosi con un coltello taglia-balsa per evitare di rovinare qualche pezzo) tutte le tessere e le plance dividendo i pezzi sagomati in quattro set colorati di 12 "pentamini" di forme e dimensioni diverse e da quattro piccole plance di 5x5 caselle con due "buchi" ciascuna (di una casella), posizionati però diversamente. Su queste plancette (tutti i set sono uguali) sono stampati anche degli **scarabei** che serviranno a fine partita per calcolare i Punti Vittoria (PV) e determinare il vincitore

Nel complesso i materiali di Scarabya non presentano difetti di costruzione e li abbiamo utilizzati tutti senza alcun problema nel corso dei nostri test. Bisogna però fare attenzione a non lasciare delle bavette di cartoncino all'interno dei "buchi" sulle plance per non rendere difficoltoso l'inserimento delle rocce.



La tavola di Scarabya dopo il set-up.

Preparazione (Set-Up)

Ogni giocatore prende una cornice e tutti i pezzi di quel colore (12 pentamini, 4 plancette e 8 rocce di plastica). Il Primo Giocatore ha il compito di sistemare inizialmente le sue quattro plance all'interno della cornice, girandole a suo piacimento fino a completare un tabellone di 10x10 quadretti, 8 dei quali sono vuoti e devono essere riempiti con le 8 rocce di plastica colorata.

A questo punto i compagni devono ricopiare esattamente il tabellone del primo giocatore, posizionando le plance con l'identico orientamento in modo da avere tutti le rocce nello stesso posto. Non resta che mescolare il mazzetto delle 12 carte e posarlo al centro del tavolo insieme ai gettoni dei PV (con valori da 1 a 4). La partita può iniziare.

L'ambientazione non ha nessuna importanza, ma gli autori hanno comunque deciso di localizzare il loro gioco in Paesi lontani, pensando a delle squadre di archeologi alla ricerca di speciali scarabei apparsi per la prima volta in punti molto lontani fra loro: i giocatori dunque devono dare la caccia a questi reperti antichi organizzando aree di scavo.



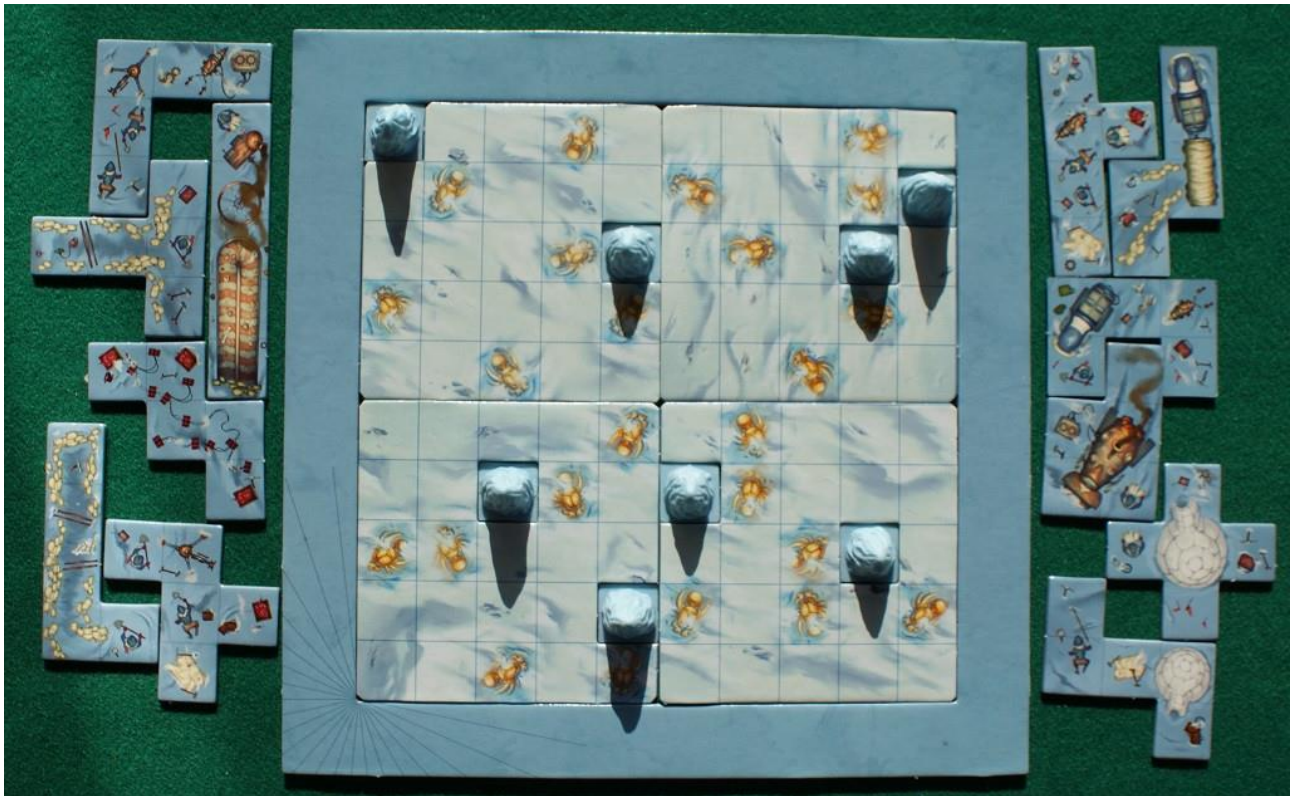
Alcune delle carte per la posa dei pentamini.

Il Gioco

Una partita di **Scarabya** dura **12 turni**, all'inizio dei quali si dovrà scoprire la prima carta coperta del mazzetto centrale. Come si vede nella foto qui sopra ogni carta riproduce semplicemente uno dei 12 pentamini posseduti dai giocatori, i quali dovranno andare a cercare nella loro riserva il pezzo appena scoperto per posizionarlo sul tabellone.

Le regole obbligano ad iniziare la posa da una delle quattro caselle centrali ed a continuare toccando sempre con almeno un lato una delle tessere già in campo: inoltre vietano di sovrapporre i pentamini, di posarli sulle rocce o di farli sporgere sulla cornice: in altre parole ogni pezzo deve essere piazzato all'interno della griglia 10x10 senza soprapporsi a nient'altro.

Come si vede **la meccanica è davvero semplicissima** ed alla portata di tutti, compresi i ragazzini di 7-8 anni: noi l'abbiamo provata, senza però considerare le regole del punteggio, anche con dei bambini più piccoli (4-5 anni) i quali hanno compreso immediatamente il meccanismo e dopo un paio di partite erano perfettamente in grado di inserire senza errori tutti i pezzi del loro set.



La plancia personale all'inizio di una partita: notare i 21 scarabei stampati e le otto rocce di plastica colorata incastrate nei fori delle plance.

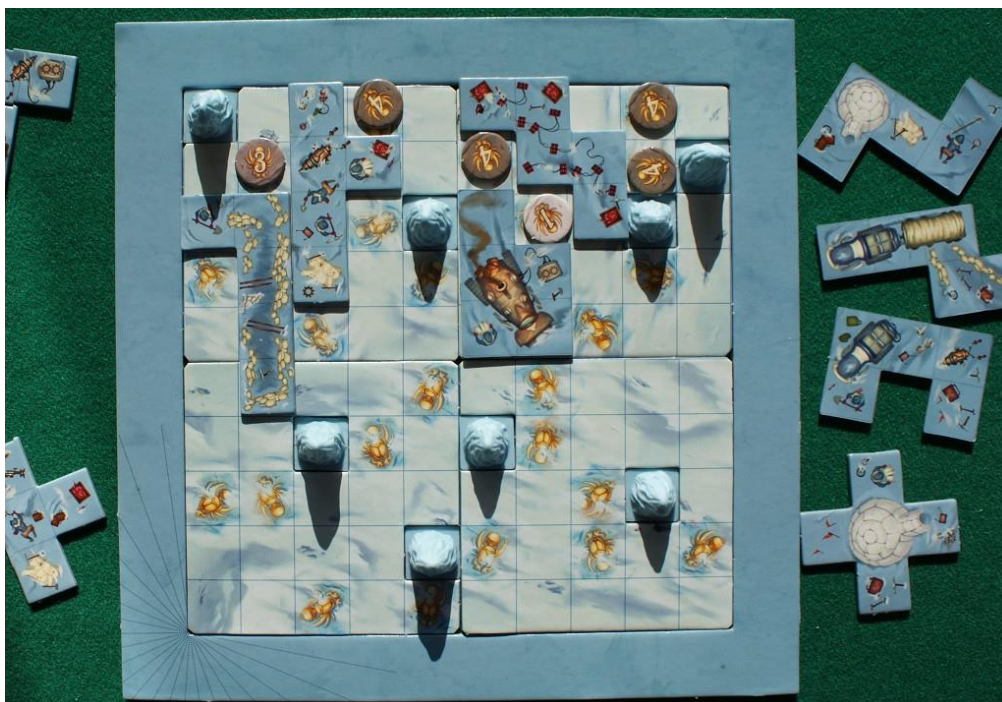
OK, temo che qualcuno cominci a pensare ad un semplice gioco per bambini e cominci ad accarezzare l'idea di abbandonare la lettura per passare ad un'altra recensione per cui è meglio anticipare subito che la parte migliore inizia adesso e riguarda il sistema di calcolo dei Punti Vittoria (PV).

Posando sul tabellone i loro pezzi i giocatori devono infatti cercare di realizzare delle "aree di scavo", ovvero aree di 1-4 caselle completamente circondate da pentamini, rocce e/o bordo della cornice, che contengano uno o più scarabei. Nel momento in cui realizzano questo obiettivo devono contare le caselle dell'area e posare un gettone di pari numero su ogni scarabeo rimasto scoperto all'interno dello scavo. Vediamo un esempio con l'aiuto della foto qui sotto.



Ecco come si presenta la plancia del giocatore “Azzurro” dopo la terza mossa: notate che è già riuscito a creare due aree di scavo da quattro caselle, per cui ha già posato quattro gettoni da “4” sugli scarabei.

Sta per iniziare il quarto turno ed è già stata scoperta la carta che riproduce il pentamino ad “L” che si vede nella foto, in alto a destra. Il giocatore trova il pezzo corrispondente (lo vedete a sinistra della sua plancia) e, dopo una breve riflessione, decide di piazzarlo come nella foto qui sotto:



Il pentamino ad “L” è stato piazzato

Mettendo il pentamino in alto a sinistra il giocatore ricava un'area di tre caselle nell'angolo e quindi piazza un gettone da "3" sull'unico scarabeo presente. Questo ci fa naturalmente capire che man mano che si procede nella partita bisogna pensare sempre a non occupare zone che potrebbero bloccare i pezzi più ingombranti oppure impedire la creazione di aree da 1-4 caselle. Attenzione: la traduzione in italiano erroneamente riporta la frase "almeno 4 caselle", dovuta probabilmente ad un errore di distrazione traducendo dal francese (4 cases ou moins). Naturalmente il distributore si è accorto della svista ed ha correttamente allegato alla scatola un fogliettino con la rettifica. Non perdetelo, anzi vi consiglio di modificare a mano il testo del regolamento ad evitare errori anche in futuro.

È obbligatorio inserire sul proprio tabellone il pentamino appena mostrato dalla carta di quel turno, se ci sono spazi liberi, anche se così facendo si dovesse perdere ogni altra speranza di fare punti. D'altra parte se un pentamino non può essere giocato per evidenti costrizioni fisiche deve essere scartato ed il giocatore perde il turno.

Quando l'ultimo pezzo è stato inserito (o scartato) si procede alla conta dei PV realizzati ed il giocatore che ha il totale più alto vince la competizione



I segnalini "roccia" di tutti i giocatori.

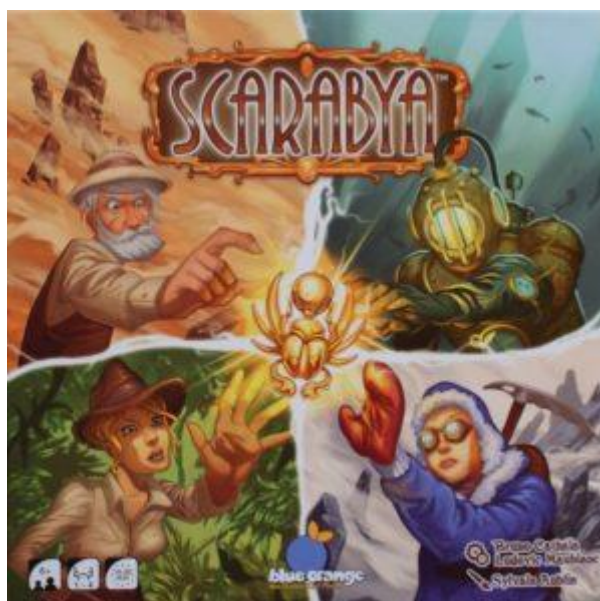
Qualche considerazione finale

Non c'è molto altro da dire su questo **Scarabya**: essendo un gioco "per famiglie" è consigliabile fare sempre partite con quattro giocatori, anche se non c'è alcun tipo di interazione, visto che ciascuno gioca sulla sua plancia e non vengono dati limiti di tempo. Noi abbiamo provato la seguente variante per giocatori esperti: il primo che piazza il suo pentamino lo annuncia ad alta voce e conta 5 secondi per dare il tempo agli avversari di posare il loro pezzo. Scaduto il tempo, chi non ha voluto o saputo usare il suo pentamino lo scarta e si riparte con la carta successiva. Il gioco cambia di molto e l'interazione è più alta, ma è bene avvertirvi che qualcuno potrebbe non gradire questa variante perché richiede un veloce colpo d'occhio (che non tutti hanno) ed elimina i "piani perfetti" di chi solitamente riflette a lungo prima di giocare.



Tutti i pentamini in dotazione al giocatore rosso. Tutti i set sono naturalmente uguali.

Le regole propongono a loro volta, nella seconda pagina, due varianti “ufficiali”: la prima offre delle regole specifiche per il gioco “uno contro uno” con qualche variazione sul normale procedimento (ogni giocatore infatti gira una carta e piazza il corrispondente pentamino nella sua plancia) mentre il gioco “in solitario” riprende le regole di base ma obbliga il giocatore a “coprire” tutti gli scarabei della sua plancia (e possiamo assicurarvi che non è così semplice).



La scatola di Scarabya

Un titolo adatto dunque soprattutto ai più giovani, in famiglia e per i vostri amici non ancora troppo interessati ai giochi da tavolo: può succedere infatti che ci prendano gusto e magari vi chiedano in seguito di effettuare qualche altro esperimento.

Si ringrazia la ditta [Oliphante Srl](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione