

BIG MONSTER

Mostruosi incontri in giro per la Galassia



Introduzione

Quando a PLAY 2019 abbiamo incontrato **Anne-Catherine Perrier** (presidentessa della ditta francese **Explor8**) al tavolo di Balena Ludens, nella zona di **Area Games**, non avremmo mai immaginato che per tre giorni tante persone potessero sedersi per provare il suo **Big Monster**, gioco pubblicato in collaborazione con **Asmodée Francia**, per 2-6 partecipanti di età superiore a 8-9 anni.

Eppure la durata molto breve (25-30 minuti), l'aspetto grafico assai gradevole, la scelta di usare tessere di cartone molto spesso (invece delle carte) hanno attirato l'occhio di parecchie decine di visitatori, con il risultato che abbiamo dovuto affidare un dimostratore "fisso" ad Anne-Catherine per aiutarla a spiegare le regole in italiano.

Nel momento in cui scriviamo queste note non sappiamo ancora se **Big Monster** ha già trovato un editore italiano, ma ci auguriamo che la ricerca sia stata positiva e che si possa presto disporre di un regolamento nella nostra lingua: i componenti infatti non hanno bisogno di traduzione ed una tabella riassuntiva dei mostri in italiano sarebbe l'unico strumento veramente necessario.



I component.

Unboxing

La scatola di Big Monster è piccola, quadrata e ben riempita di materiale, costituito essenzialmente da 10 plance di cartone fustellato da cui si ricavano tutti i componenti, a partire dal tabellone circolare che rappresenta il pianeta sconosciuto sul quale la nostra astronave è atterrata e che servirà per esporre le “medaglie” da aggiudicare a chi per primo eseguirà un certo tipo di missioni.

Ci sono poi quattro grandi tessere quadrate (65x65 mm) con i dati riassuntivi del gioco, 17 tessere delle stesse dimensioni che rappresentano gli “Esploratori” (ovvero l’alter-ego dei giocatori, ognuno con le sue caratteristiche) e, sul retro, i “vascelli spaziali” con cui si muoveranno sul pianeta.

Infine abbiamo 150 tessere rettangolari (33x65 mm) che rappresentano le diverse specie di mostri, ognuno dei quali prende il nome dal territorio in cui normalmente vive: Acqua, Ghiaccio, Palude, Prateria, Deserto, Lava e Rune.

Tutti i componenti sono di cartone piuttosto “spesso” e quindi non ci sono pericoli di danneggiamento: la confezione, anche dopo aver diviso le tessere, resta ben compatta e senza inutile spreco di spazio.

Preparazione (Set-Up)

Ci sono due diversi modi di giocare a **Big Monster**: a squadre (facoltativo in 4 ed obbligatorio in 6) o individuale (obbligatorio in 2 3 o 5, facoltativo negli altri due casi). Il set-up da effettuare è naturalmente legato a questa scelta iniziale.

La foto qui sotto mostra, per esempio, come si presenta il tavolo dopo averlo preparato per una partita in quattro e con modalità “a squadre”: ogni giocatore ha ricevuto due tessere

Esploratore/Astronave e, dopo averle esaminate per capire i bonus offerti da ognuna di esse, ne ha scelta una ponendola scoperta davanti a sé (accanto a quella riassuntiva), mentre ha girato la seconda sul lato Astronave, mettendola, vicina al tabellone centrale.



Set up.

Nel frattempo sono state individuate e scelte le “medaglie” previste per il gioco a squadre e sono state posate sul pianeta (ne riparleremo più avanti). Infine sono state create 8 pile di 10 tessere ciascuna (quelle marcate per il gioco a quattro) e ne è stata messa una a caso su ciascuna astronave, a costituire la riserva per la prima manche del gioco. Le restanti quattro pile (sempre da 10 tessere) sono piazzate a fianco del tabellone e costituiranno la base per la seconda manche.

Nella foto non sono state inquadrare le tessere “mutazione”: si tratta di tessere speciali, da tenere sul tavolo, che entrano in gioco solo quando i mostri di ghiaccio subiscono delle mutazioni e, in pratica, aumentano il loro valore in Punti Vittoria (PV).



Le medaglie per il gioco in quattro a squadre, piazzate sul pianeta.

Prima di dare inizio ad una partita a **Big Monster** è bene che i giocatori esaminino con attenzione le medaglie che sono state piazzate sul pianeta: esse infatti costituiscono dei veri e propri obiettivi e garantiscono una bella fetta di Punti Vittoria (PV) a chi riesce ad appropriarsene. Come si vede nella foto è stata scelta la composizione consigliata dal regolamento per le prime partite, ma è possibile variarla a piacere utilizzando alcune medaglie “fisse” (chiamate "permanenti") e scegliendo quelle speciali da una serie di abbinamenti indicati sul regolamento.

Lo scopo delle medaglie è di favorire le scelte dei giocatori mettendoli in competizione fra loro: infatti chi raggiunge per primo l'obiettivo individuale (medaglie con omino nero) incassa il gettone (ed i PV relativi) mentre se è una squadra ad ottenere il risultato “globale” entrambi i giocatori ricevono una delle medaglie con due ommini neri. Per fare un esempio, se il giocatore “A” raccoglie per primo 3 mostri del deserto si appropria della relativa medaglia (quella in alto a sinistra), ma se in seguito la squadra “C+D” riesce ad arrivare a 6 mostri del deserto per prima entrambi i giocatori prenderanno una delle medaglie sottostanti.

Nel gioco “individuale” invece saranno attivate solo medaglie che andranno al primo giocatore che raggiungerà le condizioni richieste: è bene quindi tenere sempre un occhio aperto su queste possibilità (e naturalmente su cosa stanno facendo gli altri) perché a fine partita spesso un paio di medaglie in più degli avversari possono dare quei 10-15 PV extra sufficienti a vincere la partita.



Una delle plance fustellate con i mostri: in alto vediamo anche un pilota e, sulla destra una tessera riassuntiva.

Come abbiamo appena visto nel nostro esempio, prima di iniziare una partita a **Big Monster**, oltre alle medaglie bisogna preparare le tessere dei mostri: nel modo “squadre” ogni astronave avrà una pila iniziale di 10 tessere e ci saranno 4 o 6 pile di riserva di fianco al tabellone. Nel modo “individuale” a 2 o 3 giocatori invece si utilizzeranno delle regole specifiche ed un sistema di pesca differente.

Il Gioco

A questo punto ci ritroviamo con tutte le astronavi sul nuovo pianeta e dobbiamo dare inizio alla esplorazione: qui di seguito esamineremo soprattutto il gioco “a squadre” che è senza dubbio il più divertente, ma alla fine della recensione vedremo anche le varianti ed il gioco individuale.

Al “via” i giocatori prendono in mano il pacchetto di 10 tessere che si trova sulla loro astronave e lo esaminano il più rapidamente possibile per scoprire se e quanti mostri potrebbero essere di utilità per il proprio gioco e se ce ne sono altri che invece potrebbero essere importanti per il compagno: non si deve mai dimenticare che a fine partita ogni squadra utilizzerà il punteggio più BASSO fra quelli dei due giocatori, per cui è buona norma cercare di progredire in maniera uniforme.

Una volta fatta la propria scelta il giocatore posa davanti a sé la tessera scelta e mette quelle rimaste in una delle astronavi presenti attorno al pianeta: ovviamente cercherà di darle al compagno se considera che le tessere siano “buone” per lui, o rifilare il pacchetto agli avversari in caso contrario, sperando di ricevere da loro qualcosa di meglio. E qui scatta ovviamente la peculiarità di questo gioco: si è infatti già abbastanza sotto pressione anche solo per decidere in tempi rapidi quale

tessera aggiungere al proprio gioco, specialmente dopo 2-3 turni, figuriamoci poi se dobbiamo anche pensare e passare o meno le altre al nostro compagno.



Partita in corso: il giocatore era partito molto bene ma poi ha commesso un grosso errore, come leggerete nel testo.

Tessera dopo tessera i giocatori costruiscono la loro riserva con i mostri catturati: le regole di piazzamento sono molto semplici: ogni nuova tessera deve essere affiancata (ortogonalmente) all'Esploratore o ad un'altra tessera già in campo e tutte devono avere la stessa direzione (non possono dunque essere girate sui vari lati alla Carcassonne). Nella foto qui sopra vediamo un esempio di piazzamento iniziato molto bene ma parzialmente rovinato da una pessima mossa.

Il pilota della foto riceve 2 PV per ogni mostro delle rune che avrà nel suo gioco a fine partita: ed il giocatore ha giustamente iniziato mettendo due di quelle tessere proprio sotto all'Esploratore in modo da abbinare le due metà del gioiello rosa (ognuno di essi darà al proprietario 5 PV extra). Inoltre ha affiancato le due metà del mostro dell'acqua (in basso a sinistra): ogni tessera "singola" di questo tipo dà soltanto 1 PV al giocatore, ma se vengono affiancate le due metà destra e sinistra

(come nella foto) i PV diventano 11. Il mostro della prateria a destra assegnerà 2 PV per ogni medaglia del tipo indicato ed è stato quindi giustamente aggiunto alla riserva sperando naturalmente di riuscire a prenderne qualcuna.

Poi purtroppo il giocatore ha collocato male la tessera dell'evoluzione: avrebbe dovuto piazzarla all'estrema destra (o a sinistra) lasciando lo spazio sottostante vuoto per aggiungere in seguito uno o due mostri del ghiaccio che avrebbero immediatamente subito una evoluzione, aumentando di valore: così come è stata piazzata la tessera purtroppo non ha alcun valore poiché i pezzi messi in tavola non si possono più spostare (così finì che il compagno di squadra mi dette una bella ramanzina!!! Oops, ebbene lo confesso, era la mia prima partita e fra foto ed appunti mi sono un po' confuso).

La partita procede comunque fino al piazzamento della nona tessera: la decima viene semplicemente scartata. A questo punto i giocatori prendono una delle pile di riserva preparate ad inizio partita e la posano (sempre coperta) sulla propria astronave: poi tutto ricomincia come prima fino al nono piazzamento.



Il notes segna-punti.

A questo punto si effettua il calcolo dei PV secondo una sequenza predeterminata:

1. Sommare i PV che appaiono sui mostri del ghiaccio (compresi quelli evoluti)
2. Sommare i PV dei mostri dell'acqua
3. Sommare i PV dei mostri di lava
4. Sommare i PV dei mostri della prateria
5. sommare i PV dei mostri della palude
6. Aggiungere i PV dei gioielli costruiti (2 PV per i verdi, 5 per i rosa e 10 per i blu)

7. Aggiungere gli eventuali Bonus della tessera Esploratore
8. Verificare chi ha raccolto il MINOR numero di mostri del deserto e delle rune, il quale riceve una medaglia che lo penalizza di 10 PV
9. Aggiungere/Togliere i PV delle medaglie

Il totale così ottenuto rappresenta il Punteggio Finale del giocatore: con il sistema “individuale” è dichiarato vincitore chi ha il totale più alto, mentre nel sistema “a squadre” si considera il totale più basso di ogni coppia e si dichiara vincitrice la squadra col valore più alto. Se, per fare un esempio, A ha totalizzato 98 PV e B 67 il loro punteggio finale sarà di 67 PV; se C ha ottenuto 73 PV e D 78 PV il loro punteggio finale è di 73 PV e quindi la vittoria sarà la loro.

Qualche considerazione

Ci sono alcune regole da tenere particolarmente presenti durante una partita a **Big Monster** e che proveremo ad illustrarvi nelle note che seguono:



I mostri d'acqua che, se abbinati, passano da 1 PV a 11 PV.

Come si vede nella foto qui sopra i mostri d'acqua (chiamati anche Big Monster, da cui il titolo del gioco) sono costituiti da due “parti”: una anteriore e una posteriore. Ognuna di esse assegna 1 PV al giocatore che l'ha catturata, ma se esse vengono combinate a formare l'immagine completa (come quella al centro della fotografia) il punteggio sale immediatamente a 11 PV. Durante la partita conviene dunque mettere la prima “metà” del mostro in una posizione defilata dove non disturba l'evolversi del proprio gioco ed aspettare fiduciosi che prima o poi arrivi anche l'altra metà, contando magari in un aiutino da parte del proprio compagno nel gioco a squadre.



I mostri di ghiaccio che causano le mutazioni.

La maggior parte dei mostri sul pianeta che stiamo esplorando appartiene alla categoria del “ghiaccio”. Alcuni di essi (quelli della foto qui sopra) hanno la particolarità di essere “mutageni” e quindi, se opportunamente utilizzati, possono far “evolvere” i loro compagni di habitat. Si distinguono immediatamente perché, contrariamente a tutte le altre tessere, esse sono piazzate orizzontalmente. La tessera di sinistra (nella foto) può attivare la mutazione di un mostro di ghiaccio piazzato esattamente sopra la sua parte destra; la tessera di destra invece fa evolvere entrambi i mostri piazzati sotto di essa.



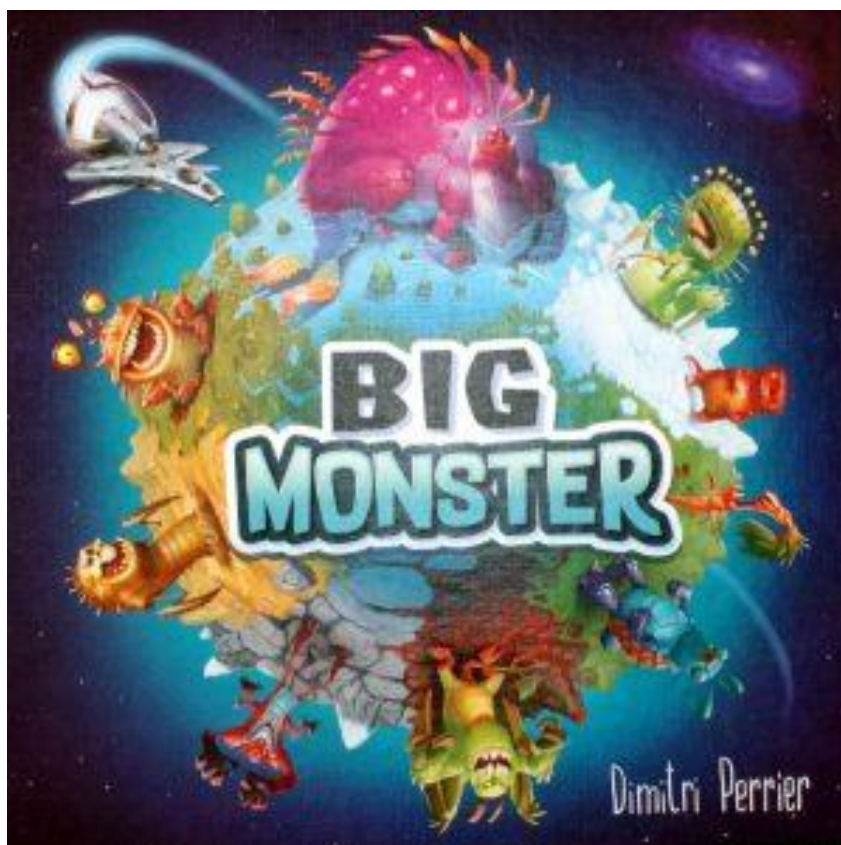
Le tessere mutanti.

Ad inizio partita tutte le tessere “mutanti” sono piazzate di fianco al tabellone, pronte per essere utilizzate. Come vedete dalla foto qui sopra tre dei mostri hanno addirittura DUE possibilità di evoluzione ed a ciascuna corrisponde un aumento del valore in PV. Il mostro in alto a sinistra, per esempio, vale 2 PV, ma raggiunge i 7 PV se muta una volta e addirittura i 20 PV se muta per la seconda volta: l’unico modo di fare evolvere due volte un mostro è quello di piazzare una tessera doppia sopra di esso ed una singola sotto, quindi non imitate lo scrivente e quando avete la possibilità di piazzare nel vostro gioco una o più tessere di mutageni non esitate, ma cercate di metterle in posizioni dove possono attendere anche un certo numero di turni senza rovinare il vostro gioco.



I mostri di lava ed i cristalli bonus.

I mostri di lava (ed alcuni delle rune, più qualche Esploratore) hanno la possibilità di essere combinati fra loro in modo da formare dei cristalli (o gioielli) che a fine partita regalano un buon gruzzoletto di PV extra a chi ha saputo utilizzarli al meglio. Nella foto qui sopra ne vedete alcuni: le ultime tre tessere in basso a destra, per esempio, possono formare dei cristalli verde (i più facili, con un bonus di 2 PV soltanto); le due di destra della seconda e terza fila si combinano anche per formare un cristallo rosa (sempre formato da due soli pezzi, ma con un bonus di 5 PV); infine varie altre tessere, come si vede, possono combinarsi per formare dei cristalli blu (servono quattro angoli, quindi sono le più difficili da realizzare e proprio per questo assegnano 10 PV).



Big Monster, come abbiamo già ripetuto più volte, è certamente più divertente se giocato in quattro (la combinazione ottimale, a nostro avviso) o in sei “a squadre”. Tuttavia il regolamento prevede non solo questo tipo di gioco, ma anche quello individuale, dove tutti giocano contro tutti ma che, sempre a nostro avviso, è consigliato soprattutto per giocare in due o in tre.

Sono state previste a questo scopo due paginette di regole specifiche, che riguardano non solo il set-up, ma anche il modo di giocare le tessere: noi le abbiamo provate tutte e dobbiamo riconoscere che in tre le partite diventano molto tattiche e competitive perché ad ogni turno si prendono 6 tessere, se ne deve scegliere una (da aggiungere al proprio gioco), poi se ne deve scartare una seconda prima di passare le rimanenti al giocatore alla propria sinistra.

Di conseguenza ogni scelta ed ogni scarto sono fortemente condizionati dal gioco degli avversari e spesso il dilemma è serio...

In conclusione possiamo tranquillamente affermare che **Big Monster** è un gioco ben fatto, non sembra avere pecche di meccanica, dura il giusto e soprattutto esercita un forte richiamo in chi lo vede giocare, oltre ad essere stato apprezzato da tutti i gruppi a cui lo abbiamo fatto provare

Si ringrazia la ditta [EXPLOR8](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione.