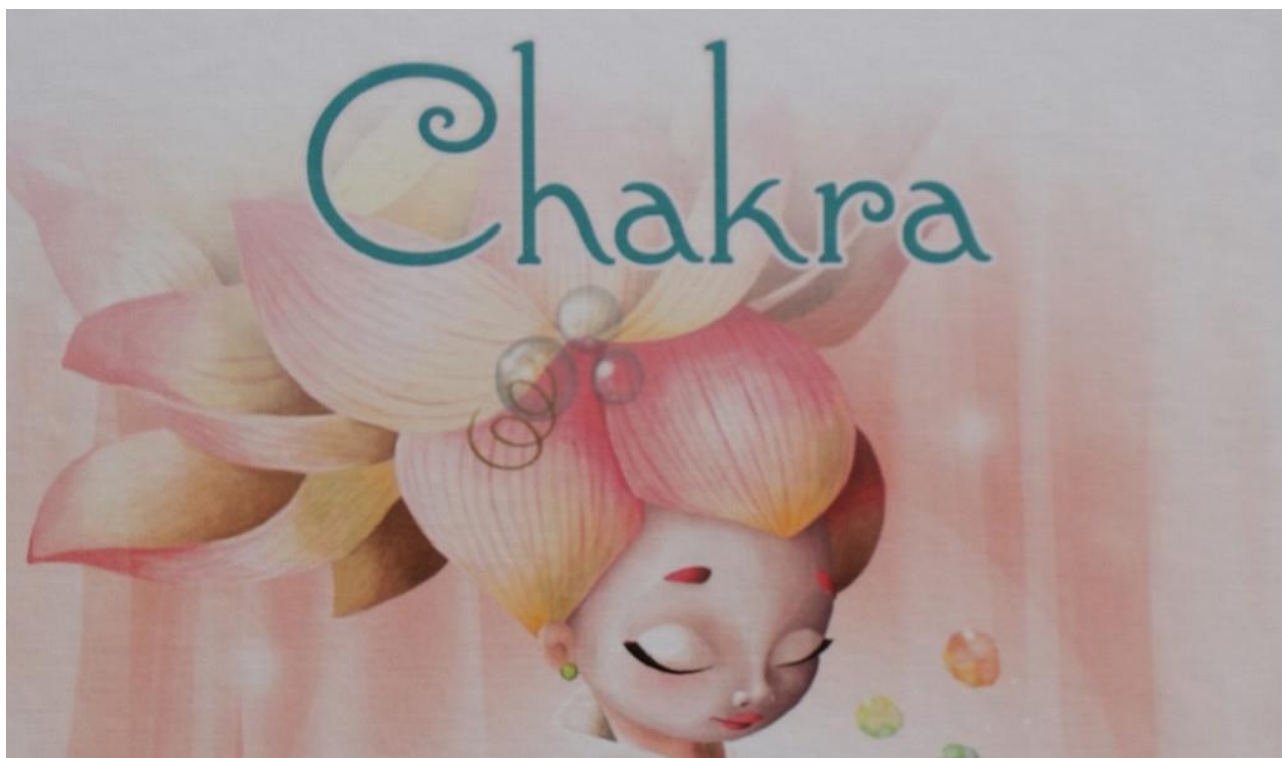


CHAKRA

Armonizza i tuoi chakra immagazzinando energia positiva



Introduzione

Chakra, distribuito in Italia da **3 Emme Games** e dedicato a **2-4 giocatori di 8 anni o più**, è un titolo difficilmente “classificabile” all’interno di una qualsiasi categoria. Il titolo stesso poi ci fa subito pensare all’India ed alle sue tradizioni “mistiche”: il nome “chakra” infatti deriva dal sanscrito e la traduzione letterale potrebbe essere “disco” o “cerchio”, ma in realtà è associato immediatamente al dio Visnù, il quale ne tiene uno in mano a simboleggiare il potere divino.

La meccanica del gioco è però ispirata soprattutto alla interpretazione che se ne fa nello Yoga: esso dice infatti che in ogni corpo umano sono presenti sette chakra che i riti tantrici dell’induismo tendono a fare salire per raggiungere l’armonia stessa del creato, liberando la persona da ogni limitazione terrena.

Non siamo in grado di affermare che dopo qualche partita a Chakra i giocatori si possano sentire meglio e più in armonia con il creato, ma sicuramente il gioco è piaciuto a tutti e le richieste di “bis” sono state tante. Andiamo dunque a dare un’occhiata più approfondita a questo titolo.



I component.

Unboxing

Il disegno sul coperchio della scatola di Chakra, una figura femminile con gli occhi chiusi ed un atteggiamento di intensa concentrazione, il tutto di un colore rosa pastello, contribuisce a sottolineare la volontà di trasmettere qualcosa di diverso all'interno di una ambientazione molto "mistica".

Aperto la scatola troviamo un piccolo tabellone a forma di "8" (il "Fiore di Loto"), quattro plance personali (in due pezzi da assemblare ad incastro), un foglio di gettoni da de-fustellare, una manciata di gemme colorate ed un sacchetto di stoffa azzurra.

Vi invitiamo a fare attenzione nell'assemblare le plance per non rovinare le tre "punte" che servono a realizzare l'incastro: maneggiate i due pezzi con cura e non avrete mai problemi di deformazione. Mettete poi le gemme nell'apposito sacchetto di tela azzurra e riponete i gettoni, dopo la partita, in un paio di bustine di plastica trasparente.

I materiali sono di buona fattura e perfettamente adatti al loro uso: solo le gemme (di plastica colorata traslucida) possono dare qualche problema ai daltonici (soprattutto fra i colori verde e azzurro, giallo e arancio, viola e blu), ai quali sarà necessario dare "una mano" al momento della scelta.

Preparazione (Set-Up)

Abbiamo provato Chakra in diversi tavoli e con un diverso numero di giocatori, ma il gioco dà il meglio di sé quando si è in quattro, quindi la nostra recensione si baserà soprattutto su questa configurazione.



Il tavolo pronto per giocare in quattro.

Per prima cosa si deve mettere il Fiore di Loto al centro del tavolo: ci sono sette cerchi colorati nella parte alta che verranno coperti con sette gettoni “Completezza” (l’ottavo viene rimesso nella scatola senza guardarlo). Su questi gettoni sono stampati dei numeri da “1” a “4” che verranno rivelati solo a fine partita e che serviranno a calcolare il valore dei chakra armonizzati. I giocatori avranno modo di “sbirciare” questi numeri nel corso del gioco per orientarsi meglio sul colore dei chakra da completare per primi.

Nella parte bassa del Fiore di Loto ci sono tre colonne con tre cerchietti l’una: si pescano a caso nove “gemme di Energia” dal sacchetto azzurro e si riempiono tutti i cerchietti (chiamati “maya”). Accanto al tabellone vengono posati i gettoni “Meditazione” (che hanno gli stessi sette colori dei chakra) a formare il mucchietto della riserva.



Il Fiore di Loto pronto per iniziare il gioco. A fianco vediamo i gettoni “Meditazione”.

Ogni giocatore riceve una plancia personale e 5 gettoni “ispirazione” (dei dischetti neri il cui uso verrà spiegato più avanti): si decide chi sarà il primo a giocare (dandogli l’apposita tessera a forma di fiore di loto) e la partita può cominciare.

Lo scopo è quello di raggiungere la “completezza” personale armonizzando i propri chakra: detto in termini “ludici” i giocatori devono cercare di mettere tre gemme del colore giusto sul maggior numero di spazi chakra della loro plancia, possibilmente adiacenti fra loro.

Il Gioco

Al suo turno ogni giocatore deve scegliere una delle tre azioni che seguono:

1. Ricevere energia: ovvero raccogliere 1-3 gemme dal Fiore di Loto per posarle sulla plancia personale (e riempire gli spazi rimasti vuoti con nuove gemme pescate dal sacchetto);
2. Far fluire l’energia spostando le gemme all’interno della propria plancia;
3. Meditare per riprendere in mano i gettoni “ispirazione” usati. In questa fase è anche possibile scegliere un gettone colorato “meditazione” (da piazzare di fianco al chakra con lo stesso colore) che permette di andare a sbirciare sul Fiore di Loto il valore del gettone “Completezza” dello stesso colore.

Quando tutti hanno eseguito il loro turno la tessera di Primo Giocatore passa a sinistra e si ricomincia l’intera sequenza.



Plance personali.

È venuto il momento di dare un'occhiata alle plance dei giocatori (ne vedete un paio nella foto qui sopra): sulla destra sono stampati i chakra nei colori tradizionalmente accettati dallo yoga, che vanno dal viola al rosso. Ogni casella può contenere un massimo di tre gemme d'energia ma una casella piena (con pietre di colore diverso) diventa intransitabile, perciò i giocatori cercheranno di spostarle da un cerchio all'altro per riuscire a dividere i colori e collocarne tre dello stesso colore nel relativo chakra che da quel momento in poi si considererà "armonizzato" e non solo non verrà più considerato intransitabile, ma non verrà neppure "contato" nei vari movimenti, come se non esistesse più. Se, per fare un esempio, porto tre gemme viola nella prima casella in alto il chakra viola si considera armonizzato e viene "saltato" durante i movimenti.

Sulla sinistra della plancia, in alto, ci sono altri otto cerchietti che mostrano delle "azioni": i giocatori posano i loro dischetti "Ispirazione" in questi cerchietti ed eseguono quanto da essi

indicato. Il primo in alto, per esempio, far scendere UNA gemma di tre caselle verso il basso; il primo a sinistra fa scendere TRE gemme diverse di uno spazio; il primo a destra fa scendere UNA gemma di due caselle ed una SECONDA gemma di uno spazio; l'ultimo in basso è una eccezione perché permette di scambiare una gemma nera (chiamate anche gemme di "energia negativa") per un'altra di un colore a scelta, presa direttamente dal sacchetto.



Le gemme di energia nei sette colori dei chakra. Quelle nere invece sono di "energia negativa" e saranno trattate in modo diverso.

Infine sulla parte alta di destra vediamo tre piccoli cerchi vuoti: sono le "Bolle di Bhagya" sulle quali potranno essere posate altrettante gemme.

Se il giocatore sceglie l'opzione "1" può raccogliere 1-2-3 gemme da una sola delle tre colonne del Fiore di Loto, facendo attenzione alle seguenti restrizioni:

- a. Non si possono mai prendere due gemme dello stesso colore;
- b. Se ci sono gemme nere nella colonna devono essere raccolte per prime;
- c. Nessuno può avere più di tre gemme di un dato colore sulla sua plancia personale. Se dovesse succedere (per errore) gli avversari sono autorizzati a toglierne una a loro scelta (anche da un chakra armonizzato).

Le gemme raccolte devono essere immediatamente collocate sulla plancia personale, e ci sono solo due possibilità:

- le Bolle di Bhagya
- un chakra, ma in quest'ultimo caso occorre posizionare un gettone "ispirazione" accanto al Chakra scelto.

Non è mai concesso mettere più di tre gemme nelle bolle o in un chakra qualsiasi, quindi i giocatori ne devono tenere conto durante la raccolta delle gemme: in altre parole non è possibile raccogliere un numero di gemme superiore agli spazi disponibili. Se davvero vi servono tutte e tre le gemme non resta che "aprire" un altro chakra (usando uno dei vostri dischi ispirazione).

Se il giocatore sceglie invece l'opzione "2" può spostare le gemme all'interno della sua plancia utilizzando un gettone "ispirazione" per coprire uno degli otto cerchi delle azioni sapendo che i cerchi già coperti non possono essere utilizzati e che la mossa scelta deve essere eseguita nella sua totalità. Se, per fare un esempio, si posa un gettone nel cerchio più in alto ci deve essere almeno una gemma in grado di scendere di TRE caselle.

Infine si sceglie l'opzione "3" esclusivamente per recuperare i gettoni "ispirazione", liberando così tutte le caselle azione ed avere di nuovo la possibilità di utilizzarle in seguito. Attenzione: i gettoni ispirazione messi di fianco ai chakra NON vengono recuperati con questa mossa, ma solo armonizzandolo.



Plancia personale durante una partita.

Approfittiamo di una pausa per fare un esempio con la foto che vedete qui sopra: al giocatore è rimasto un solo gettone "ispirazione" e la situazione delle gemme di energia è quella illustrata. Potrebbe allora usare il suo gettone nell'ultima casella in basso (alla sinistra nella foto, con il disegno del sacchetto) per trasformare la gemma nera in una azzurra e quindi armonizzare il chakra azzurro, recuperando il gettone ispirazione che si intravede nella fessura adiacente (notare che il giocatore conosce già il valore del chakra azzurro perché ha un gettone "Conoscenza" di quel colore). Oppure potrebbe usare l'azione in alto a sinistra per abbassare la gemma blu e quella viola dalle Bolle al chakra viola e quella rossa sul chakra arancione, ecc.

Ogni volta che un chakra contiene le tre gemme del suo colore si considera armonizzato e da quel momento non verrà più considerato negli spostamenti di gemme (semplicemente si "salta"). Se poi era uno dei chakra usati per il trasferimento delle gemme, quindi se aveva un gettone "ispirazione" a fianco, nell'incavo semicircolare della plancia, questo viene immediatamente recuperato.

Il gioco procede in questo modo finché uno dei giocatori non riesce ad armonizzare il suo quinto chakra. Si termina comunque il turno (in modo che tutti abbiano giocato lo stesso numero di volte) e si passa al conteggio dei punti. Poiché non è così immediato proviamo a fare un esempio con l'aiuto della foto qui sotto.



Esempio di plancia a fine gioco e calcolo dei punti.

Come vedete il giocatore ha armonizzato cinque chakra (azzurro, verde, giallo, arancione e rosso) e conosceva già il valore di viola, azzurro, giallo ed arancione (grazie ai gettoni “conoscenza” accumulati durante la partita). Il valore totale dei chakra armonizzati è dunque di $4+1+3+2+1 = 11$ PV.

Il giocatore ha anche neutralizzato due gemme nere attenuando la loro energia negativa (le vedete a sinistra nella foto) e quindi guadagna $1+1$ PV extra. Inoltre ha “equilibrato” ben cinque chakra (si contano, partendo dal basso della plancia, tutti i chakra armonizzati “adiacenti”) che gli regalano altri 5 PV per un totale finale di 18 PV. Una tabella sul regolamento spiega ai giocatori quale è il livello di Completezza raggiunto da ognuno: nel nostro esempio la sentenza sarebbe: “Sei un ottimo discepolo che presto potrebbe addirittura superare il Maestro”.

Qualche considerazione e Suggerimento

Non è detto che chi chiude vinca automaticamente la partita, quindi prima di farlo è bene dare un’occhiata a come sono messi anche gli avversari ed eventualmente ritardare la chiusura per andare a sbirciare il valore di un altro gettone “conoscenza” o per armonizzare il chakra giusto per una sequenza ottimale.



I gettoni “Ispirazione”, a sinistra, e “Meditazione”, a destra.

Cercate di non utilizzare mai più di due gettoni “Ispirazione” per aprire nuovi chakra, salvo emergenza, perché potrebbero restare bloccati per parecchi turni (fino all’armonizzazione del chakra corrispondente) e quindi ridurre la vostra flessibilità nei movimenti di gemme.

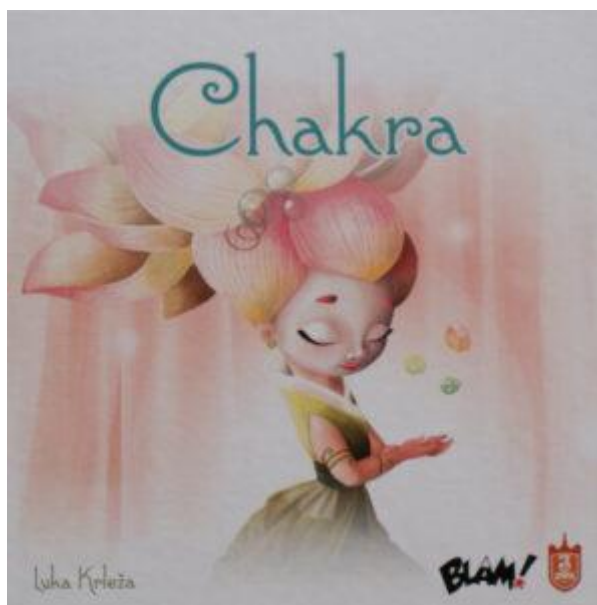
Quando prelevate le gemme fate attenzione ad avere gli spazi necessari per fare l’en plein (tre gemme alla volta, di colori diversi) quindi andate a fare un prelievo solo dopo averlo programmato bene, liberando prima gli spazi necessari. In generale le gemme viola, blu o azzurre possono essere posate sulle Bolle di Bahgya, da dove possono essere facilmente spostate nelle tre caselle sottostanti per liberare le bolle e ripetere l’operazione. Le gemme verdi, gialle arancioni e rosse invece sarebbe meglio posizionarle sul chakra verde o giallo da cui possono essere spostate altrettanto rapidamente sui colori corrispondenti.

Non abbiate paura di prendere qualche gemma nera da una colonna, se gli altri colori vi servono davvero: l’azione “trasformazione” infatti può fare diventare la nera di un altro colore. Una delle nostre mosse favorite è dunque quella di prelevare una gemma nera ed una colorata e metterle accanto ad un’altra dello stesso colore che abbia un gettone “ispirazione” (per esempio nera più azzurra sul chakra azzurro che ha già un’altra gemma azzurra). Al turno successivo basta trasformare la nera in quel colore (azzurro nel nostro esempio) per armonizzare subito il chakra e liberare il gettone “Illuminazione” corrispondente.

Cercate anche di usare più volte la meditazione, anche se non avete ancora posato tutti i gettoni ispirazione, per andare a sbirciare i gettoni conoscenza e sapere fin dai primi turni quali sono i chakra di valore più alto (da 3-4 PV).

Commento finale

Chakra è stato accolto molto favorevolmente in ogni tavolo in cui è stato presentato. Le spiegazioni sono molto veloci (ma attenzione a chiarire fin dall’inizio come funziona il punteggio finale per dare a tutti le stesse chances) e le partite sono divertenti senza dover impegnare allo spasimo i propri neuroni. Fare una programmazione accurata è quasi impossibile perché il veloce ricambio delle gemme sul Fiore di Loto impedisce di fatto di sapere quali saranno disponibili al proprio turno, e questo è in effetti uno dei punti positivi del gioco quando lo si presenta in famiglia.



La scatola.

Bisogna quindi approfittare dell'occasione ed avere anche un po' di intuito, alternando prelievi e spostamenti per massimizzare i propri movimenti, e questo è ben comprensibile per cui tutti i giocatori si trovano fin da subito a loro agio.

La durata ridotta infine permette di proporre il gioco in qualsiasi circostanza, sia a casa che con gli amici o anche al club in attesa che sia pronto un tavolo più impegnativo. Pollice su per Chakra.

Si ringrazia [3 emme games](#) per aver reso disponibile una copia di valutazione del gioco.