

A THIEF's FORTUNE

Chi sono i ladri che si aggirano furtivi a palazzo ?



Introduzione

A Thief's Fortune (edito in Italia da Tesla Games e indirizzato a 1-4 giocatori di 12 anni o più) trasforma i giocatori in ladri entrati di nascosto in un Palazzo dove, oltre a pietre preziose ed oggetti d'oro, scoprono una clessidra magica che permette di proiettarli nel futuro. Ed è proprio questo lo stratagemma ideato dagli autori per “dosare” le carte e regolare il loro arrivo nell'area “giocabile”, in modo che i partecipanti siano costretti a scegliere di volta in volta quali utilizzare per ottenere la miglior combinazione possibile di Punti Vittoria (PV), oppure per attaccare agli avversari o raccogliere risorse extra.

Lo spazio per giocare richiede però un tavolo abbastanza grande, come vedremo, non tanto per il tabellone, quanto per le postazioni dei giocatori che dovranno ospitare sei file di carte. Ma non perdiamo altro tempo ed andiamo a vedere di cosa si tratta.



Unboxing

A Thief's Fortune è essenzialmente un gioco di “combinazioni di carte”, e quindi nessuno si stupirà di trovarne un bel mucchietto all'interno della solita e standardizzata scatola quadrata (che resterà semivuota dopo la de-fustellatura), ed infatti abbiamo:

- 59 carte “Luogo” (6 delle quali “iniziali”), caratterizzate da una casella “bottino” in alto a sinistra, un nome ed un’azione “personalizzata”, un “favore” nella parte sinistra in basso ed un valore in PV in basso a destra. 22 luoghi sono riprodotti due volte nel mazzo, mentre gli altri cinque lo sono tre volte;
- 70 carte “Personaggio” (6 delle quali “iniziali”), con le stesse caratteristiche dei luoghi (ma le azioni sono diverse, naturalmente). 17 personaggi sono presenti nel mazzo in due copie, mentre i restanti 10 lo sono tre volte;
- 77 carte “Evento”, strutturate come le altre ma senza il valore in PV. 19 eventi sono presenti due volte nel mazzo, mentre gli altri 11 lo sono tre volte;
- 7 carte “Obiettivo” per il gioco in solitario;
- 5 carte “Riassunto (una delle quali solo per il gioco in solitario);

In realtà nell'elenco dei componenti stampato sul regolamento compaiono 23 carte “extra” (2 Luoghi, 7 Personaggi e 14 Eventi) per le quali non sono state date specifiche istruzioni e che noi non siamo più riusciti a distinguere dalle altre, per cui abbiamo sempre giocato con tutte ed i numeri che abbiamo elencato più sopra si riferiscono appunto alla totalità delle carte di ogni tipo.



Esempio di carte Evento.

Completano la dotazione di **A Thief's Fortune** un tabellone, quattro coppie di “separatori” (dei listelli di cartone da de-fustellare per tenere i vari tipi di carte separati fra loro), 34 tessere a forma di “spada”, 32 a forma di “gemma”, 32 “lampade”, 36 “clessidre” e 36 dischetti “pericolo”.

I materiali sono tutti robusti e adatti all'uso che se ne deve fare, oltre che di buona fattura e piacevoli a vedersi. Ci sono talmente tante carte che consigliare l'uso di bustine trasparenti per proteggerle potrebbe costringervi a chiedere un mutuo in banca, ma se avete qualche vecchio gioco da cui recuperarle, meglio farlo.



Tavolo allestito per una partita a quattro giocatori. Nonostante le sue dimensioni, per poter giocare senza problemi siamo stati costretti a mettere affiancati i separatori.

Preparazione (Set-Up)

Predisporre il tavolo di **A Thief's Fortune** è una operazione abbastanza rapida se avete avuto l'accortezza di tenere tutti i componenti ben separati, usando magari dei sacchettiini trasparenti.

L'unico problema è dato dai “separatori”: predisporli nel modo indicato sulle regole, con il tabellone in mezzo, richiederebbe infatti l'uso di un tavolo largo almeno 120 cm, non troppo facile da trovare nelle nostre case. Così in tutte le nostre partite (ma soprattutto al Club dove i tavoli sono più lunghi ma più stretti di quello della fotografia) abbiamo optato per tenere i due separatori affiancati, mettendo le carte Luogo in alto a destra, i personaggi in basso a destra, gli eventi in alto a sinistra e tutti i materiali acquisiti in basso a sinistra, come si vede nella fotografia.



Le carte Pro-memoria da piazzare davanti ai singoli mazzi[/caption]

I tre mazzi di carte sono e restano suddivisi in “luoghi”, “personaggi” ed “eventi”, ma poiché hanno tutto lo stesso dorso sono state opportunamente previste le tre carte “pro-memoria” che vedete nella foto qui a sinistra. Tutte le tessere hanno una loro precisa collocazione sul tabellone, il quale in realtà ha praticamente una funzione decorativa, visto che servono solo le piste per marcare i Punti Vittoria (PV) ed il passare dei turni.

Ogni giocatore riceve una carta “luogo”, presa a caso da un apposito mazzetto di “inizio partita”, e la mette sopra al separatore, il più a sinistra possibile, poi cerca la corrispondente carta “personaggio” e la posiziona sotto al separatore, sempre a sinistra. Infine mette il cilindretto del suo colore sulla casella “0” del tracciato segna-punti.

Si piazza il marcatore nero sul cerchietto del Turno 1 ed il gioco può iniziare.



Alcune carte “Luogo”.

Il Gioco

Al proprio turno i giocatori devono pescare 5 carte: una dal mazzo dei “luoghi”, una da quello dei “personaggi” ed una dagli “eventi”. Le ultime due invece possono essere prese da qualunque mazzo, a scelta del giocatore ed in base a quello che pensa di fare durante il turno.

Dopo averle bene esaminate ognuno ne sceglie una da posare in tavola a destra della propria postazione, in un’area che da ora in poi chiameremo “futuro”; poi passa due delle quattro carte rimanenti al proprio vicino (a sinistra nei turni dispari, a destra in quelli pari) e riceve due carte dal giocatore che si trova dal lato opposto. Tutte le carte scelte vengono scoperte e su di esse si piazzano gli oggetti “rubati” (in base alle icone in alto a sinistra sulla carta), se ce ne sono.

Di nuovo tutti scelgono una carta, la posano in tavola e passano due delle tre rimanenti; nel “giro” successivo si troveranno con sole due carte in mano, ne sceglieranno una come al solito e scarteranno l’altra, incassato però il bonus indicato in basso a sinistra (PV, risorse, carte, azioni): ci sono sempre due “opzioni” e sta ai giocatori scegliere quella che ritengono più opportuna.



Alcune carte Personaggio.

La fotografia qui sopra mostra un esempio di carte “Personaggio” ed in basso a sinistra si vede chiaramente il “bonus” di cui parlavamo più sopra: così il “Taglialegna” (prima carta a sinistra) se scartato fornisce 2 clessidre oppure 2 gemme; “la Guardia del Corpo” permette di scegliere fra una carta “evento” o 2 gemme, ecc.

Una volta effettuata questa fase di “draft” i giocatori trasferiscono “X” risorse dalle carte del futuro alla propria riserva (nel “presente”) dove il valore “X” dipende solo dal turno in corso, partendo dalle 5 del primo per arrivare alle 7 del quinto ed ultimo. Tutte le carte del “futuro” che rimangono senza risorse DEVONO essere trasferite nel presente, prendendo posto alla destra di quelle dello stesso tipo già presenti. Se una postazione supera le quattro carte la prima, quella più a sinistra, deve essere tolta e mandata nel “passato” in un mazzetto coperto.



Una partita in corso.

Segue una fase di “azioni” a giro continuo durante la quale il giocatore di turno sceglie una o due azioni fra le seguenti:

- Attivare un Personaggio nel “presente” utilizzandone l’abilità (quella indicata nel riquadro sotto al disegno): si potranno così spendere risorse per avere PV, ottenere nuove risorse, rimpinguare le carte del futuro, spostare carte da un tempo all’altro, ecc. Dopo l’uso la carta viene “tappata” (girata di lato) e per quel turno non potrà più essere riattivata;
- Attivare un evento del “presente” per sfruttare la sua abilità: PV se si verificano certe circostanze o si ci sono certi personaggi attivi, spostare di carte nei tempi, PV in cambio di risorse, ricevere nuove risorse, ridurre o aumentare i gettoni “pericolo”, ecc. Dopo l’uso la carta viene scartata nel mazzo del “passato”;
- Scambiare due segnalini “clessidra” per una risorsa di altro tipo prelevata da una delle sue carte del “futuro”;
- Passare e rinunciare per quel round a compiere altre azioni. Attenzione: il primo a passare riceverà il segnalino di Primo Giocatore per il turno successivo.

A questo punto ognuno deve pagare una risorsa a scelta per ogni gettone “Pericolo” accumulato nella sua area, poi si passa al turno successivo riattivando naturalmente tutte le carte personaggio “tappate”. A questo proposito aggiungiamo una nota che non è scritta sul regolamento ma che ci è stata confermata direttamente dall'Editore: se un giocatore ha già 5 dischetti pericolo nella sua postazione e ne riceve altri li scarta direttamente, togliendo però al suo totale 1 PV per ognuno di essi.



Come si presenta la postazione di un giocatore a metà partita.

La partita finisce al termine del quinto turno ed i giocatori devono contare i PV di tutte le carte personaggio e luogo spedite nel “passato” aggiungendoli a quelli accumulati sul tabellone fino a quel momento: chi ha il totale più alto vince.

Prima di chiudere segnaliamo che è possibile giocare a **A Thief's Fortune** anche in solitario, con le seguenti modifiche:

- Scartare dai mazzi tutte le carte con una “S” barrata;
- Prendere una carta “Obiettivo”;
- Mettere tre carte (1 Personaggio, 1 Luogo ed 1 Evento) sul tabellone insieme alle relative risorse: esse costituiscono il “Futuro Comune”;
- Pescare 12 carte: 3 da ogni mazzo e 3 da dove si vuole;
- Mescolare le 12 carte e prenderne 3: metterne una nel futuro e scartarne due, ripetendo il processo fino ad avere giocato come sempre 4 carte ed avere incassato il bonus della quinta.



Le carte “Obiettivo” per il gioco in solitario.

Tutto il resto non cambia.

Qualche considerazione e suggerimento

È sempre difficile pensare a cosa suggerire ai giocatori di **A Thief's Fortune**, visto che si ha a che fare con dei mazzi di carte e che quindi l'alea potrebbe diventare talmente alta da impedire qualsiasi considerazione di tipo strategico. Ci limiteremo dunque a fare insieme qualche considerazione di carattere generale.

Come abbiamo già anticipato lo sforzo principale nella scelta delle carte deve essere fatto per cercare di acquisire carte che si “combinino” in parte fra loro (ricevi X PV se possiedi le carte Y, ecc.) oppure che diano un beneficio nel piazzamento (sposta dove vuoi una tua carta personaggio) per cercare di tenere il più a lungo possibile nel “presente” le carte che danno più punti.

Per motivi simili il prelievo delle risorse dal futuro dovrà essere fatto in maniera oculata per fare entrare le nuove carte nel “presente” nell'ordine più fruttuoso: in altre parole è bene spostare prima le carte che, per esempio, danno punti se ce ne sono altre nel futuro, oppure quelle che daranno PV quando ne arriveranno altre ben precise, ecc.



Il tabellone centrale durante una partita.

Nelle primissime partite si tende a scartare (o passare agli altri) ogni carta che oltre alla refurtiva assegna dei dischetti “pericolo” per non essere costretti a buttar via delle risorse (o dei PV) a fine round. Non sempre questa tattica paga perché le carte con quei dischetti sono spesso le più potenti e quindi converrebbe ogni tanto prenderne qualcuna, magari accoppiandola in seguito a carte evento che eliminano i dischetti. Questo non vuol dire che si possono accumulare quanti pericoli si vuole, ma presi con... moderazione non sono così gravi.

Alcune carte “evento” permettono di rimpinguare la scorta di risorse nel “futuro”; prima di giocarle assicuratevi di avere in quella zona almeno una carta per poterla riempire.



Il segnalino “primo giocatore”, a sinistra, ed altri marcatori.

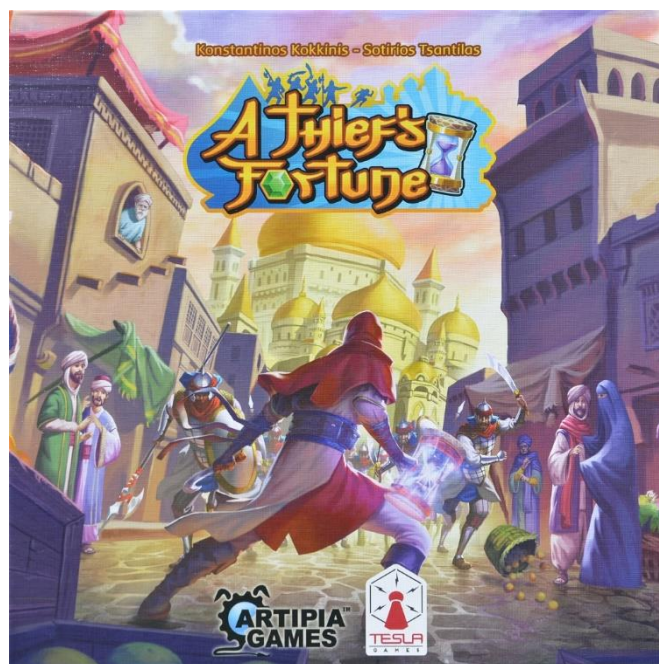
Verso la fine della partita sarebbe consigliabile prendere e giocare carte che fanno spostare personaggi e luoghi nel “passato”: ricordate che i PV finali si contano solo per le carte che si trovano in questo mazzetto e non per quelle ancora attive nel “presente”.

Commento finale

A Thief's Fortune è sicuramente un gioco abbastanza “leggero” da poter essere praticato con gli amici senza dover impegnare allo spasimo i propri neuroni, ma al tempo stesso abbastanza “tattico” da costringere i partecipanti a fare delle scelte e ad ottimizzare la loro “raccolta” di carte e/o di risorse.

L'ambientazione ammicca non poco a quella di alcune fortunatissime serie di videogiochi (Prince of Persia e -seppur in modo minore Assassin's Creed) ma non fatevi ingannare dalla immagini -anche della stessa scatola- le dinamiche non sono quelle di questi video games anche se in ogni caso si tratta di un gioco piacevole al quale si tornerà volentieri di tanto in tanto per una partita al club o con gli amici: ci sembra però meno adatto al gioco in famiglia o con dei ragazzini al di sotto dei 12 anni, a meno che non siano aiutati all'inizio da qualche adulto.

La durata di una partita può essere molto “variabile”, non solo in base al numero dei partecipanti, ma anche al tempo che ognuno di essi dedicherà a... decidere che carte giocare ed in quale ordine. La grande variabilità delle “combinazioni” di carte (dato che la pesca è casuale) inoltre garantisce una buona rigiocabilità.



Difficile che due partite si possano assomigliare; anche se le linee-guida per puntare alla vittoria possono essere molto simili la disponibilità delle carte non sarà mai la stessa e quindi ci si dovrà costantemente adattare.

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