

BLACK HAT

Per caso serve crackare una password ?



Introduzione

In questa recensione parleremo di Black Hat, della ditta Dragon Dawn, ideato per 2-6 giocatori di età da 10 anni in su e della durata di 30-45 minuti (a seconda del numero dei partecipanti).

Dragon Dawn è una casa editrice finlandese e Timo Multimaki, che abbiamo avuto il piacere di conoscere e ospitare con la famiglia durante una sua breve vacanza in Romagna, è sicuramente più noto come autore del gioco [Perdition Mouth](#) (un dungeon crawler di cui abbiamo già parlato in anteprima un paio di anni fa).

Black Hat è fondamentalmente un gioco di carte nel quale si devono fare delle prese che permettono successivamente di spostare le proprie pedine su un tabellone, dove simuleranno dei programmi di hackeraggio all'interno di un computer governativo.



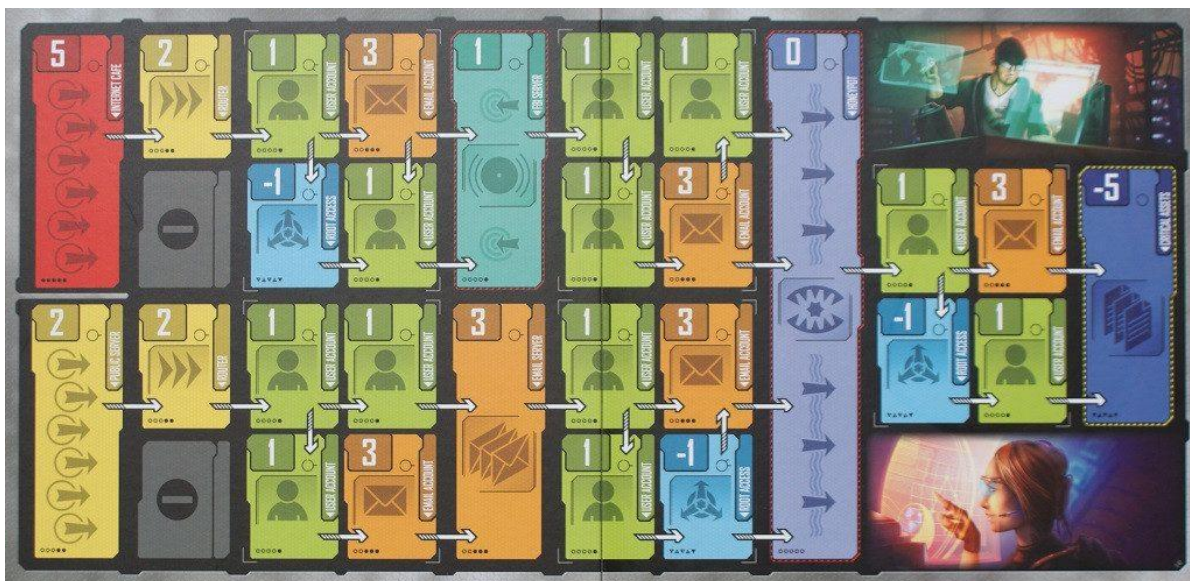
I componenti.

Unboxing

In una scatola dal volume contenuto (250x250x40 mm) troviamo i seguenti componenti: un tabellone stampato su cartone robusto, una tabella segnapunti (su cartoncino leggero), 6 tessere (80x105 mm) da usare per variare la composizione del tabellone, una manciata di segnalini di legno colorato e 90 carte che sono il vero motore del gioco. 78 di esse hanno dei numeri (in 6 serie che vanno da 1 a 13), altre 5 sono dei Jolly, 2 sono carte speciali (chiamate "Black Hat") mentre le rimanenti sono dei semplici riassunti.

Le carte sono di buona fattura ma per l'uso intenso che se ne dovrà fare è assolutamente consigliato l'uso di bustine protettive di plastica trasparente. Il segnapunti ci sembra il componente più a rischio (è davvero molto leggero) ma fortunatamente si appoggia sul tavolo all'inizio della partita e non viene più manipolato: su di esso infatti si fanno semplicemente scorrere i gettoni segnapunti dei giocatori. Il resto dei componenti è adeguato all'uso e non abbiamo mai avuto problemi durante i test.

Scopo del gioco è quello di riuscire a portare uno dei propri segnalini (rappresentati da dei "cappelli a cilindro" di legno colorato) sulla casella "Critical Assets" del tabellone (la vedete nella foto qui sopra, all'estrema destra, colorata in blu), cercando di prendere il minor numero di penalità. Non dimentichiamo infatti che i giocatori sono degli hackers e che il tabellone rappresenta quindi un grosso computer statale da... violare, pur sapendo che nasconde delle pericolose trappole informatiche che possono neutralizzare il nostro programma "spia".



Il tabellone.

Il colore delle stanze indica quante penalità il giocatore incasserà se uno dei suoi segnalini si trova in quell'area a fine turno e poiché vince il gioco chi ha MENO PUNTI al termine della partita (cioè quando un giocatore raggiunge la “Critical Assets” in fondo al tabellone) è chiaro che dobbiamo fare bene attenzione a muovere i nostri “cilindri” verso le stanze meno “costose”, ovvero le blu (-1) e le verdi (+1).

Ma vediamo un po' più da vicino come funziona il tutto.



Ecco come si presenta il tavolo da gioco dopo la preparazione iniziale.

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver messo il tabellone di Black Hat al centro del tavolo, con la plancia dei punteggi a fianco, i segnalini colorati di ogni giocatore vengono posizionati nelle due caselle a sinistra del tabellone: uno in quella rossa (Internet Café) ed uno nella gialla (Public Server). I “marcatori” sono invece messi nella casella “0” della tabella segnapiù.

Si mescola il mazzo di carte e se ne gira una per determinare chi avrà la carta “Black Hat” nel primo round, poi si distribuiscono 10 carte a testa (9 soltanto ha chi ha avuto la Black Hat che deve essere quindi considerata la sua decima carta). Il primo di mano sarà il giocatore a destra della Black Hat.

Lo scopo del gioco è fare il maggior numero di prese ad ogni turno con le carte ricevute in modo da poter spostare il più possibile il proprio segnalino sul tabellone e cercare di farlo arrivare alla fine senza prendere troppe penalità.

Il Gioco

Il primo giocatore decide quante carte giocare e di che valore: se gioca più di una carta TUTTE devono avere lo stesso numero (da 1 a 13). Gli avversari hanno solo due opzioni: (a) giocare una combinazione con lo stesso numero di carte ma con un valore uguale o superiore oppure (b) giocare una carta sola, a loro scelta (anche se questo significa quasi sempre rinunciare a vincere la presa). Se due o più giocatori hanno giocato lo stesso numero di carte e tutte hanno lo stesso valore la presa va a chi è uscito per ultimo.

Attenzione: è importante sottolineare il concetto che il numero di carte da posare in tavola non può cambiare: se l'uscita iniziale è stata, per esempio, di due carte non si possono usare successivamente un tris o un poker per superare la coppia.



Esempio di mano giocata.

Per capirci meglio guardiamo la foto qui sopra: il giocatore in alto a destra è “uscito” con una coppia di “1” ma è stato superato dal giocatore successivo che ha messo in tavola una coppia di “4”. Il terzo gioca a sua volta due “4” e quindi prende il vantaggio, salvo essere però definitivamente sconfitto dal quarto e dalla sua coppia di “9”.

Chi vince la presa DEVE obbligatoriamente eseguire una delle seguenti azioni:

- Avanzare uno dei propri segnalini di una casella sul tabellone. Se però un segnalino è stato precedentemente “neutralizzato” (vedremo fra poco come possa succedere) non può più essere mosso.
- In alternativa può muovere un segnalino avversario che si trovi in una stanza blu (quelle con il punteggio -1).
- Se le due alternative precedenti non sono possibili, e solo in questo caso, il giocatore pesca una carta dal mazzo e l’aggiunge alla sua mano.



Le carte standard e, sulla destra in basso, un jolly.

I jolly (ne vedete un esempio nella foto qui sopra in basso a destra, colorato di viola) possono sostituire una carta in una qualsiasi combinazione, oppure possono essere giocati da soli ed in questo caso il loro valore è “14”.

La carta Black Hat invece ha delle regole particolari: per prima cosa non può mai essere giocata da sola e se il suo possessore è rimasto solo con quella carta in mano quando è il suo turno, deve per forza “passare” (e questo è l’unico caso in cui è ammesso farlo). Se invece essa viene giocata in una combinazione di due o più carte funziona come i Jolly ma fa cambiare le regole standard perché la mano in corso viene vinta dal giocatore che ha usato la combinazione PIU’ BASSA.



Una mano di carte già ordinata: sulla sinistra si vede la Black Hat e l'ultima a destra è un Jolly.

Chi vince la mano durante la quale è stata giocata la Black Hat deve decidere se:

- Prendere in mano TUTTE le carte giocate
- Prendere in mano solo la Black Hat e un numero di carte uguale a quelle giocate da chi è "uscito" per primo in quel turno

Faccio notare che avere più carte degli altri in mano può essere utile per vincere poi alcune mani di seguito (e quindi avanzare più velocemente sul tabellone) ma contemporaneamente si corre il rischio di avere molte penalità a fine turno se un avversario chiude in fretta.

Avevamo premesso che vincere una mano significa poter avanzare di una casella il proprio segnalino sul tabellone seguendo le frecce: poiché non possono esserci mai due segnalini nella stessa area, un giocatore, durante il movimento, salta tutti quelli davanti a lui con un unico balzo se parte da una casella adiacente ad un'altra occupata (e/o se gli altri segnalini sono tutti adiacenti fra loro).



Il tabellone durante una partita.

Usiamo ancora una volta qualche esempio per chiarire come muoversi sul tabellone, facendo riferimento alla foto qui sopra:

- i. Il segnalino blu in alto a destra è stato “neutralizzato” da un antivirus del server dell’FBI e bloccato in quella casella: non potrà più muovere per il resto della partita.
- ii. Il segnalino arancione in alto ha due opzioni: (a) saltare la pedina blu (che, come abbiamo appena scritto, è immobilizzata nella casella “FBI server”) ed andare nella prima casella verde in alto, oppure (b) saltare il marrone, il bianco ed il secondo marrone ed arrivare nella terza casella verde al centro del tabellone.

Il segnalino bianco nella casella “-1” potrebbe:

- a. saltare blu, bianco e marrone e finire nella terza casella verde,
- b. saltare marrone e blu per finire nella prima verde, ecc.

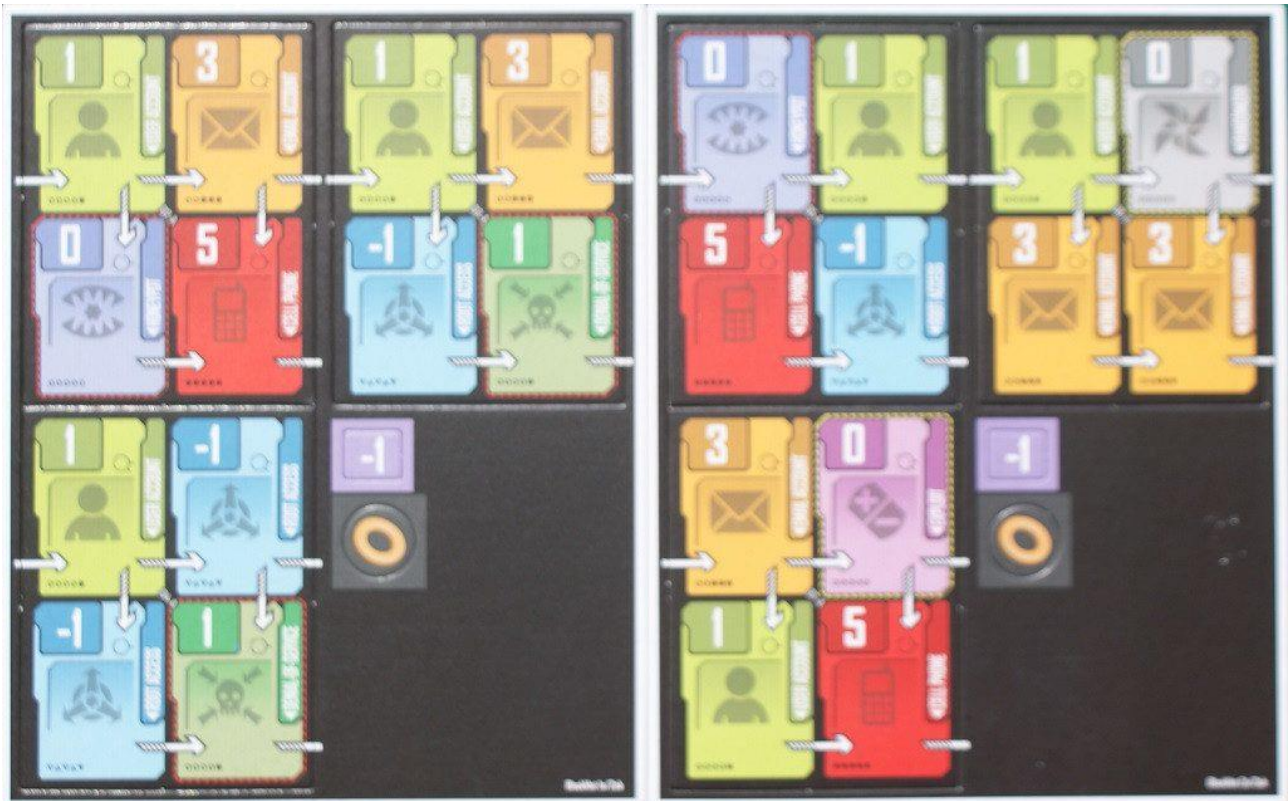


Dettaglio dei segnalini utilizzati nel gioco.

Le caselle “bloccanti” (che, nel tabellone di base sono “FBI server”, di colore blu, e “Honeypot”, viola) sono in realtà delle trappole: il primo segnalino che ci finisce dentro viene “neutralizzato” dall’antivirus e resta sul posto fino al termine della partita ma gli altri possono usarlo come “ponte” per saltare nelle caselle dall’altra parte.

Quando almeno un giocatore resta senza carte in mano il turno ha termine: tutti devono calcolare le penalità sommando i punti delle caselle in cui hanno i loro segnalini e aggiungendo al totale il valore delle carte rimaste eventualmente in mano. Aggiornare di conseguenza il segnapiù.

La partita finisce quando un segnalino raggiunge la casella “Critical Asset”, oppure se nessun segnalino può più muovere a causa dei bloccaggi reciproci. Vince il giocatore che ha MENO punti sul tabellone il quale sarà subito proclamato Hacker dell’anno.



Le tessere da utilizzare per modificare il tabellone.

Qualche considerazione finale

È anche possibile modificare il tabellone di Black Hat con alcune tessere speciali, stampate sui due lati (le vedete tutte nella foto qui sopra): prima della partita se ne pescano da 1 a 5, secondo gli accordi presi dai giocatori, e si piazzano sul tabellone coprendo le caselle originali.

Le regole prevedono una variante per giocare solo in DUE ma con l'aggiunta di un terzo giocatore virtuale (nel ruolo di rompiscatole) chiamato “ROBOT” che deve giocare sempre per secondo e le cui carte verranno gestite da chi non ha la Black Hat. Se Robot vince una mano le sue pedine vengono mosse da chi ha giocato le carte vincenti.

Alcune regole opzionali possono poi aggiungere maggiore varietà alle partite. La prima si chiama “Tracer” ed utilizza la casella “FBI server” che, se attivata, farà partire una pedina speciale (il tracer appunto) su una breve pista. Arrivato alla fine della pista la pedina viene piazzata in campo nella casella “Public Server” e viene mossa dal giocatore che vince una mano quando ha ancora la sua pedina bloccata dall’FBI. Se il tracer entra in una casella che contiene un qualsiasi segnalino, questo viene immediatamente eliminato (i tecnici dell’FBI hanno scoperto l’Hacker e lo neutralizzano)



Le carte per la variante “Celebrity”.

Tutti sappiamo quanto gli Hackers si pavoneggino per esser entrati nel computer di una ditta o di un privato. Il gioco ha quindi anche una variante, chiamata “Celebrity”, che obbliga i giocatori a scegliere una carta (di valore variabile da 10 a 50, come vedete nella foto a sinistra) e che rappresenta la loro notorietà nella Grande Rete. A fine partita il gioco verrà vinto da chi avrà ottenuto il punteggio finale più vicino a quello della carta scelta.

Infine esiste una regola opzionale che, a detta dell’autore, serve a ridurre l’influenza della fortuna: basta semplicemente togliere una carta di ogni “numero” per ogni giocatore in meno rispetto al massimo di SEI. Così, per esempio, in quattro si devono togliere dal mazzo due carte per ogni valore (due “1”, due “2”, ecc. fino a due “13”).

Black Hat è stato ideato per variare il solito menù dei giochi di “presa” aggiungendo un po’ di pepe, rappresentato dal percorso ad ostacoli. Può essere usato come un semplice “filler” prima di un gioco più impegnativo o come base per un pomeriggio fra amici pronti però a... farsi le scarpe l’uno con l’altro.

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