

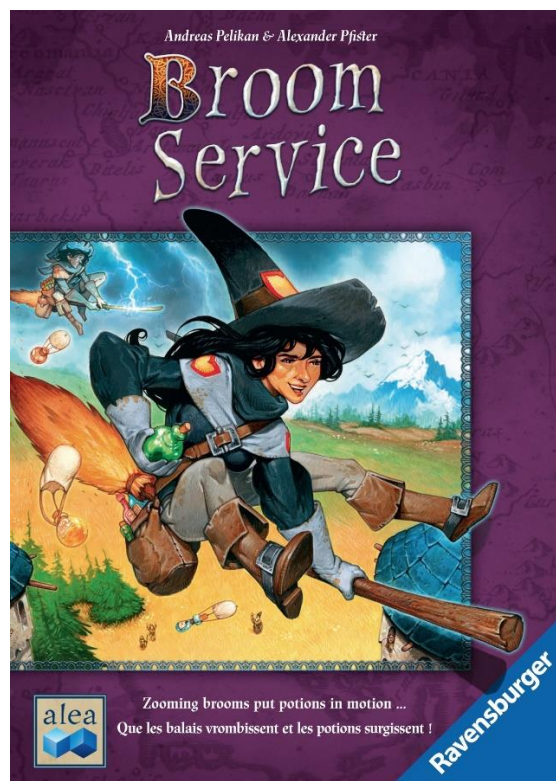
## BROOM SERVICE

**Streghe come postini ma su scope volanti.**



### Introduzione

Questa volta la fantasia di Andreas Pelikan e Alexander Pfister ci porta in un Paese dove vivono Maghi, Streghe e Druidi. Naturalmente il loro lavoro principale consiste nel preparare filtri magici, amuleti, ed altre cose del genere, ma cosa succederebbe se improvvisamente uno di loro si ritrovasse senza qualche pozione? Niente paura, ormai anche nel regno della magia si sono modernizzati e basta fare una richiesta alla premiata ditta "Broom Service" per essere serviti rapidamente da qualche giovane strega che, a cavallo di una scopa volante di ultimo modello, arriverà direttamente a casa per la consegna... sempre che cattivo tempo e nuvoloni tempestosi non blocchino i voli!



La scatola del gioco

## Unboxing

Broom Service ha vinto lo SdJ 2015 nella sezione Kennerspiel, quella dei giochi "per esperti": ricordiamo però che la menzione "esperti" adottata dalla Giuria di questo prestigioso premio non ha lo stesso metro che, ad esempio, utilizza il sottoscritto, visto che i loro ESPERTI io li chiamerei normalmente "giocatori assidui". Poiché ho nella mia collezione TUTTI i vincitori dello SdJ, assieme a molti degli altri finalisti, ero praticamente obbligato ad acquistare una copia di gioco prima ancora di sapere come funzionasse: fortunatamente il gioco è divertente ed interessante, la sua durata è perfetta per una partita al club o in famiglia e la sua difficoltà (almeno per quanto riguarda il gioco base) è di valore medio-basso, quindi adatto un po' a tutti. Il risultato mi ha comunque sorpreso perché Broom Service è piaciuto subito a tutti coloro con cui l'ho provato. Vediamo dunque cosa ci ha propinato ALEA, il "braccio" per esperti della Ravensburger.



Tutti i componenti

Ad una prima occhiata ci si rende conto che la scatola di Broom Service (nell'ormai classico formato Alea 220x310x65 mm) è molto più spaziosa di quanto contiene, anche se il "fondo" è stato ripiegato e modellato per creare due compartimenti separati e per sorreggere il tabellone. Quest'ultimo non è molto ingombrante (solo 260x530 mm) ma è a doppia faccia: il lato "A" è per partite un po' più semplici e più corte, mentre il lato "B" mostra una disposizione dei territori un po' più complessa, richiede pezzi aggiuntivi ed è adatto quindi a giocatori già esperti.

Il tabellone è diviso in cinque tipi di terreno e 40 zone: due aree di partenza (i castelli), 7 pianure (gialle), 8 foreste (verdi), 8 colline (marroni), 8 montagne (grigie) e 7 laghi (blu).



(Il lato B ha una composizione leggermente diversa, con due castelli, 8 pianure, 8 foreste, 9 colline, 6 montagne, 5 laghi ed un fiume).



il tabellone del gioco mostra la faccia "A" con i due castelli "rossi"

La confezione di Broom Service contiene inoltre DUE mazzi di 60 carte: sono uguali, ma uno è stampato in lingua inglese e l'altro in francese. Ci sono 10 carte "avvenimento" e 50 carte divise in 5 mazzetti di 10 carte col dorso di colore diverso (giallo, verde, rosso, blu e nero). Tutti i mazzetti sono uguali ed il fatto che ci siano delle scritte in lingua straniera non complica affatto il gioco e non deve essere considerato un ostacolo perché ogni carta ha delle icone che ne spiegano perfettamente la funzione, come vedremo fra poco. Le scritte servono a fare un po' di ... cinema per creare l'ambientazione.



un po' di buon vecchio legno colorato. In alto le nostre streghe ed i segnalini marca punti, in basso i tre tipi di pozione: estratto di erbe, a sinistra, di frutti di bosco al centro e radici a destra

Completano la dotazione un po' di segnalini di legno (60 pozioni in tre colori diversi e due "streghe" per ogni giocatore), ed una manciata di marcatori da sfustellare (24 bacchette magiche, 24 nuvole ed una serie di tessere per le varianti del gioco). Buona nel complesso la realizzazione, con materiali robusti e di facile uso. Anche l'ergonomia generale è buona anche se a volte le pozioni, che sono un po' piccole, tendono a scappare dalla mano (essendo così tondeggianti) quando devono essere posate in tavola.





tutte le tessere contenute nella scatola

Un solo consiglio: visto l'uso piuttosto intenso che si farà delle carte sarebbe bene inserirle subito in apposite bustine protettive trasparenti (non fornite) in modo da non rovinarle.

## Preparazione (Set-Up)

Una partita a Broom Service inizia dando un mazzetto di 10 carte ad ogni giocatore, insieme alle due streghe dello stesso colore (da mettere nei due castelli di partenza), ad un gettone segnapunti (da piazzare subito sulla casella 10 dell' apposita pista ai bordi del tabellone) e due bacchette magiche. Le carte sono uguali per tutti: esse ci mostrano 5 streghe, due druidi e tre cercatori (erbe, frutta e radici) di cui vedremo l'utilizzo fra poco.

A questo punto si prelevano le "nuvole" e se ne piazzano 18, scelte a caso, nei relativi spazi sul tabellone (le nuvole sul lato "B" sono invece 19). Poi si mescola il mazzetto delle 10 carte "Avvenimento", se ne tolgono tre senza guardarle e si mettono le altre 7, coperte, a fianco del tabellone, scoprendo la prima in modo che tutti i giocatori sappiano cosa succederà alla fine della manche. Queste carte servono inoltre per contare i turni rimasti: quando infatti viene girata la settima carta significa che il gioco sta per terminare.



le carte "avvenimento"

Infine bisogna scegliere chi sarà il Primo giocatore, il quale partirà con una sola bacchetta magica, esattamente come ... l'ultimo: questa regola è ovviamente dettata dalla meccanica del gioco che favorisce leggermente chi inizia e chi gioca l'ultima carta in ogni turno.

## Il Gioco

Il primo giocatore legge ad alta voce l'avvenimento della manche in modo che anche gli siano informati. A questo punto tutti i giocatori, in contemporanea scelgono QUATTRO carte dal loro mazzetto e le posano a faccia coperta sul tavolo.

Quando tutti hanno scelto il primo giocatore scopre una delle sue carte e la gira sul tavolo annunciandone il nome e dicendo se intende agire da "codardo" o da "coraggioso". Tutte le carte hanno infatti due possibilità, indicate da due diverse icone stampate sulla parte bassa: la versione "codardo" assegna dei bonus meno importanti... ma certi, mentre la versione "coraggioso" dà vantaggi più consistenti, ma solo se la carta non viene contratta dagli avversari.



Se un giocatore ha scelto di agire da "codardo" può subito effettuare l'azione scelta. Se invece ha giocato "coraggioso" deve lasciare la parola agli altri PRIMA di effettuare la sua azione. Girando in senso orario tutti devono infatti mostrare la stessa carta giocata dal primo di mano, naturalmente se l'avevano scelta anch'essi, dicendo a loro volta se intendono giocarla in modo codardo o coraggioso. A questo punto si presentano tre casi distinti :

1. Nessuno ha quella carta: chi l'ha giocata esegue l'azione coraggiosa
2. Altri giocatori hanno quella carta ma la giocano in modo "codardo": il primo può allora eseguire l'azione coraggiosa
3. Almeno UNO degli altri giocatori usa la stessa carta in modo "coraggioso": il primo di mano deve scartare la sua carta e non riceve nulla. Il secondo giocatore "coraggioso" deve però aspettare che anche gli altri abbiano avuto la possibilità di giocare perché potrebbe a sua volta essere contrato da un altro coraggioso e quindi perdere la carta.

Questo è il motivo per cui l'ultimo di mano ha un certo vantaggio: non avendo nessun altro che lo può contrare ha tutta la libertà di decidere se usare la sua carta in modo coraggioso (per ottenere il massimo dei benefici) oppure giocarla in modo codardo per prendere "poco" ma restare ancora ultimo, sperando di sfruttare meglio un'altra delle sue carte.

L'ultimo a giocare una carta in modo "coraggioso" è infatti il primo della prossimo turno: sceglie una delle carte rimaste e si riparte con la stessa procedura. E' possibile che ad un certo punto della manche ci siano giocatori senza più carte in mano ed altri con una o più carte ancora da giocare: questo significa che hanno scelto strategie diverse e che molto probabilmente potranno giocare le loro carte in maniera "coraggiosa" senza timore che siano contrate. Questo meccanismo è il vero cuore del gioco!

Ma vediamo come si usano le varie carte, facendo riferimento alla foto sottostante



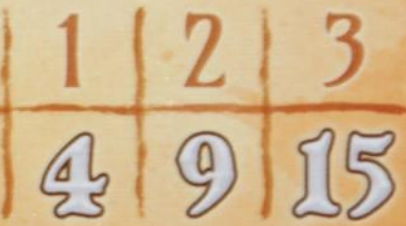
le carte di ogni giocatore

Nella prima fila a sinistra vediamo la strega delle pianure (gialla) che in maniera codarda permette ad un segnalino del giocatore di spostarsi in una zona gialla del tabellone. Se giocata in maniera coraggiosa essa, dopo lo spostamento, potrà ANCHE consegnare una pozione. Seguono la strega della montagna, della collina e del bosco che hanno esattamente lo stesso ruolo della prima.

Attenzione però: è possibile entrare in un nuovo territorio solo se questo è sgombro da nuvole ! Per liberare una zona dalle nuvole occorre la strega del tempo (la vediamo a destra nella foto, in alto) che, come azione codarda, può scacciare una nuvola da una zona adiacente a quella in cui essa si trova: per farlo deve pagare però un numero di bacchette magiche pari al numerino stampato sulla nuvola stessa. Quest'ultima viene tolta dal gioco e catturata da chi ha usato la strega: alla fine della partita si conteranno i "fulmini" catturati da ogni giocatore per assegnare i PV indicati nella scheda che vedete qui sotto.

| Lightning                                                                           |   |   |    |    |    |    |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---|---|----|----|----|----|----|
|    | 1 | 2 | 3  | 4  | 5  | 6  | 7+ |
|  | 3 | 6 | 10 | 14 | 19 | 24 | 30 |

| Resources                                                                           |                                                                                     | Amulets                                                                             |                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  |                                                                                     |  |                                                                                      |
| 4/4                                                                                 | 3/4                                                                                 | (Variation)                                                                         |                                                                                      |
|  |  |  |  |

Come calcolare i punti dei fulmini

Giocata invece in modo "coraggioso" questa strega, oltre a scacciare la nuvola, regala al suo possessore 3 Punti Vittoria (PV).

La seconda fila della foto 7 mostra, da sinistra a destra, tre cercatori di ingredienti: giocati in modo "codardo" essi forniscono, rispettivamente, una pozione di erbe, una di frutti di bosco e, a scelta, una pozione di radici oppure una bacchetta magica. In modo coraggioso i bonus sono notevolmente più interessanti, specialmente le due bacchette magiche della carta arancione.



Restano i due druidi: il primo a destra nella foto permette, in modo codardo, di consegnare una pozione in pianura o in foresta (zone gialle e verdi). Il secondo fa la stessa cosa in collina e montagna (zone marroni e grigie). Giocati in modo coraggioso essi aggiungono 3 PV all'azione precedente.

Una manche termina quando tutti i giocatori hanno usato le loro quattro carte: si esegue allora quanto indicato sulla carta "avvenimento" che solitamente consiste nel guadagnare o perdere dei PV. Alcune carte avvenimento possono anche influire sul corso della manche (permettendo di prendere pozioni o bacchette magiche) o addirittura sulla scelta iniziale del numero di carte (chi ne userà meno di quattro avrà un bonus), ecc.

Nel caso in cui i giocatori siano meno di quattro uno dei mazzetti rimasti viene usato per "maledire" certe azioni: si mescolano quelle carte e se ne gira una per manche (2 se si gioca in tre, 3 se si gioca in due). Se un giocatore usa una carta uguale a quella "maledetta" in quel turno perde 3 PV prima di eseguire l'azione: a volte conviene comunque provare a giocare una delle carte maledette perché è più difficile che venga scelta dagli altri ed il beneficio (giocandola in modo coraggioso) potrebbe essere molto più importante della perdita di 3PV



Dettaglio di una partita in corso

Consegnare una pozione significa guadagnare immediatamente dei PV: le pozioni devono essere consegnate nelle torri disseminate in tutto il territorio.

Ci sono due tipi di torri:

- (1) - A base tonda : la prima pozione consegnata qui assegna i PV indicati ma blocca per sempre la torre ed infatti il segnalino "pozione" resta sulla torre per il resto della partita.
- (2) - A base quadrata : sono torri permanenti e tutti possono consegnare pozioni ed incamerare i relativi PV per tutta la partita. Tutti i segnalini posati qui vengono però rimessi subito nella riserva generale.

La maggior parte delle torri ha il suo "basamento" appoggiato su una stradina che segna il confine fra due o più zone: questo significa che esse possono ricevere pozioni da qualunque strega che si trovi in una qualsiasi delle zone confinanti.

Attenzione: ricordate che le streghe possono consegnare le pozioni solo dopo aver mosso dentro una zona e quindi se erano già lì all'inizio del turno non possono far nulla. Solo i druidi possono consegnare nella zona in cui si trovano, ed è per questo che spesso i giocatori effettuano l'azione combinata che segue: muovo con la strega e poi lascio la pozione col druido. Purtroppo non è certo che questo programma si possa sempre realizzare perché quel druido potrebbe essere chiamato da un altro giocatore prima che sia stato possibile muovere la strega ...

Al termine della settimana manche si fa il punteggio totale, aggiungendo ai PV già ottenuti (ed indicati dagli appositi segnalini sul tracciato) quelli dovuti ai fulmini collezionati. Sommare infine, per ogni "lotto" di quattro risorse diverse (le tre pozioni colorate ed una bacchetta magica) 4 PV extra, mentre per ogni lotto di tre (purché siano sempre diverse) si ricevono 2 PV. Vince chi ha più punti.

Dopo qualche partita è possibile utilizzare una o più "varianti" al gioco base. Ognuna di esse aggiunge qualche tessera e poche regole, facilmente assimilabili. Consiglio di adottarle tutte (se proprio volete) solo dopo aver fatto almeno 4-5 partite col gioco base ed una partita con ogni variante. Naturalmente tutti i giocatori devono avere la vostra stessa esperienza di gioco, altrimenti il risultato potrebbe essere anche molto sbilanciato. Il gioco fortunatamente non cambia se i partecipanti sono solo 2 o 3: resta bilanciato e divertente e soprattutto quasi non esistono tempi morti: solo all'inizio di ogni turno i giocatori possono spendere qualche secondo extra per pensare al tipo di carte da utilizzare.

Ma diamo anche un'occhiatina veloce alle varianti:



Le nuvole tempestose



Variante 1: Le nuvole tempestose. Può essere usata su entrambe le facce del tabellone mescolando queste tessere a quelle di base (oppure riducendo quelle di base per aggiungere le nuove). Quando vengono scacciate assegnano bonus di vario tipo: spostare un segnalino, incassare PV, consegnare pozioni, ecc.



Amuleti e montagne

Variante 2: Le tessere di montagna e gli amuleti. Possono essere usate sulla faccia "A" e DEVONO essere usate sulla "B". Quando la strega entra in una montagna deve prendere l'amuleto del suo colore, poi può consegnare una pozione ed eseguire, se vuole, la funzione della tessera (prendere un amuleto, consegnare una pozione, spostare un segnalino, ecc.). Gli amuleti raccolti danno PV extra a fine gioco: 4-9-15 PV (per avere collezionato rispettivamente 1-2-3 amuleti).



Foreste

Variante 3: Le tessere di foresta. Devono essere usate sul lato "B" del tabellone. Il primo che entra in quella foresta prende la tessera e può utilizzarla in seguito per ottenere il relativo bonus (trasforma un'azione codarda in coraggiosa, regala 5 PV invece di eseguire un'azione codarda o permette di selezionare 5 carte in quella manche anziché 4)



Colline

Variante 4: Le tessere di collina. Devono essere utilizzate sul lato "B" del tabellone e concedono due azioni speciali: consegnare una pozione arancione per 7 PV o spostare immediatamente una delle proprie streghe in un'altra regione e consegnare una pozione.

### Bottom Line

Broom Service è un titolo per tutti, se si utilizzano solo le regole di base ed il lato "A" del tabellone, mentre se si aggiunge qualche variante e si utilizza il lato "B" può essere giocato anche a livello più competitivo e quindi con giocatori esperti.

Naturalmente la parte più "intrigante" del gioco è la scelta delle carte da utilizzare nella manche: si tratta di un'operazione niente affatto scontata e diventa tanto più interessante quanto più si conoscono bene gli avversari e la loro... psicologia ludica.

A volte capita di non scegliere le carte più ovvie per cercare di sorprendere gli altri e di ottenere quindi qualche azione "coraggiosa", salvo magari scoprire che anche gli avversari avevano fatto un ragionamento simile e vengono a... rompere le scatole quando proprio la cosa era inaspettata.





Il lato B del tabellone

Altro punto degno di nota è l'Ordine con cui vengono chiamate le carte perché spesso i giocatori le scelgono in base ad un criterio logico (prima gioco X per andare in quel posto e poi con Y faccio l'azione desiderata) salvo poi trovare il solito... maledetto che chiama in anticipo le carte che erano state previste più tardi, facendo saltare tutto il programma e costringendo il malcapitato ad adottare una tattica di riserva.

Il tutto potrebbe sembrare un po' caotico, ma in realtà i giocatori devono imparare ad adattarsi alla situazione e non viceversa. Quindi è necessario capire che dovremo giocare spesso in maniera "codarda" per evitare di perdere una mossa intera e che dobbiamo piazzare i nostri segnalini "preventivamente" in posizioni da cui potremmo utilizzare ugualmente certe carte, anche se non per eseguire l'azione prevista.

Nel momento in cui tutti i partecipanti si saranno messi in questo ordine d'idee potranno godersi fino in fondo e senza riserve la loro partita a Broom Service.

Abracadabra a tutti!

**Autore:** A. Pelikan e A. Pfister

**Grafica ed illustrazioni:** Vincent Dutrait

**Anno:** 2015

**Pro:** Regolamento chiaro, bene illustrato e pieno di esempi. Le Varianti aggiungono un po' di sale extra per i giocatori già esperti. Il sistema di scelta e gioco delle carte è molto divertente ed invita al bluff.

**Contro:** i segnalini "pozione" sono un po' troppo piccoli ed essendo molto rotondeggianti tendono a cadere di mano facilmente al momento della posa.

**Consigliato a:** Tutti (nella versione base) ed anche a giocatori assidui o esperti con le varianti. Il sistema di scelta delle carte infatti permette di sfidarsi a tutti i livelli, con punte di malizia e di bluff che aumentano con il crescere dell'esperienza dei giocatori.

**Idoneità al solitario:** assente

**Incidenza della fortuna:** sufficiente

**Idoneità ai Neofiti:** sufficiente.

Titolo originale: BROOM SERVICE

Editore: Alea (Ravensburger)

Giocatori: 2-5

Età: 10

Durata: 45-80 minuti