

DAEDALUS' MAZE

Alla ricerca del tesoro nascosto nel labirinto di Cnosso



Introduzione

Daedalu's Maze è l'opera prima della ditta greca V Games e ci presenta una "caccia al tesoro" all'interno di un labirinto circolare i cui i muri cambiano posizione ad ogni turno, complicando la vita dei coraggiosi esploratori, già in allerta per la minaccia del Minotauro che si aggira in quel sotterraneo.

Il gioco ha una durata di circa 30 minuti ed è indirizzato a 2-4 giocatori di 8 anni o più.

Unboxing

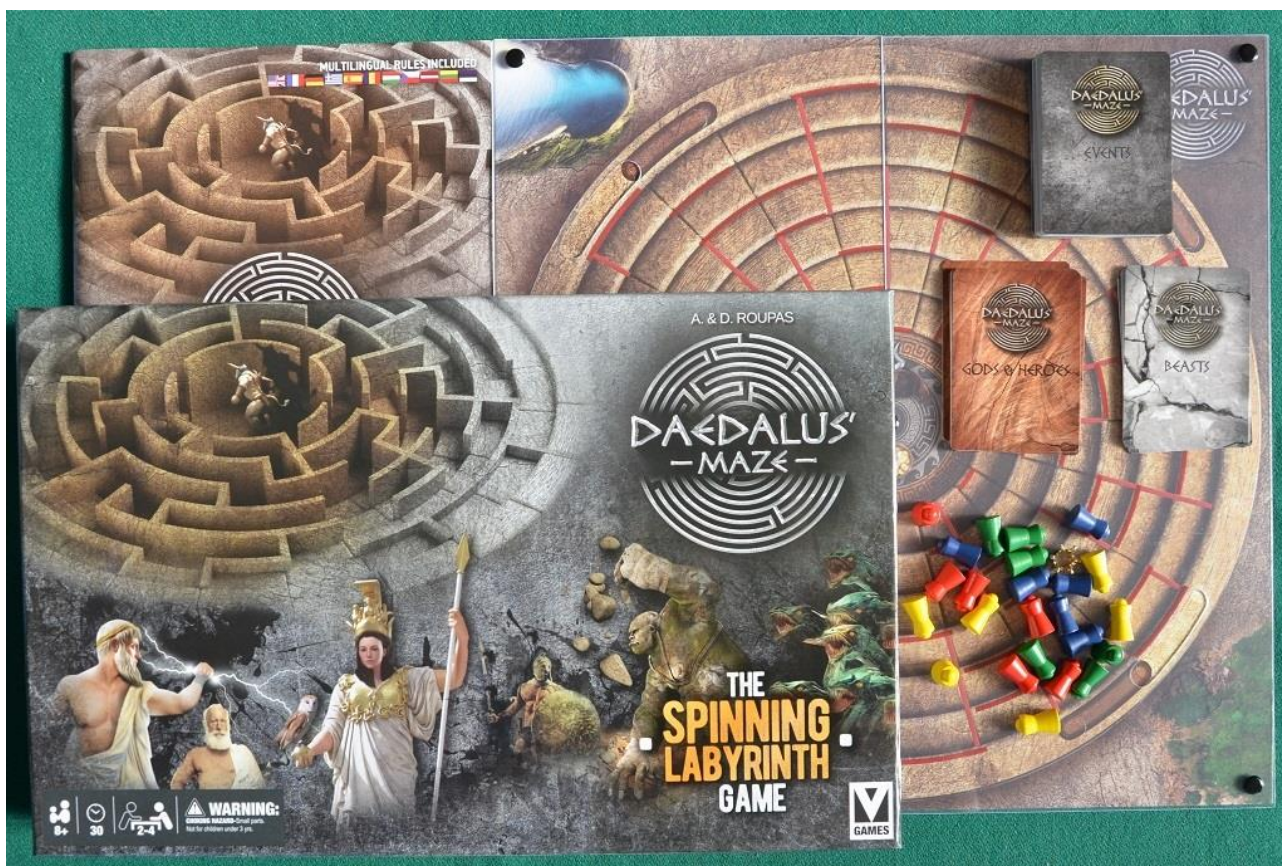


Foto 1 – I componenti di Daedalus' Maze.

Dopo aver aperto la scatola lunga e piatta di **Daedalus' Maze** dobbiamo dedicare qualche minuto all'assemblaggio del tabellone, sul quale è stampato un labirinto rotondo composto da 6 cerchi concentrici e da una serie di muri separatori fissi (che si distinguono dai bordi delle caselle perché sono evidenziati da una larga striscia rossa).

Su questa base dovremo montare innanzitutto un disco di plastica soffice e trasparente sulla quale sono stampati i muri orizzontali (sempre rossi): al centro del disco c'è un foro che deve combaciare con quello del tabellone, ed i due dischi vengono bloccati insieme da un piolino di plastica nera.

Infine ci sono due fogli di acetato super trasparente con il quale si deve chiudere il "sandwich": essi devono essere bloccati a loro volta sul tabellone tramite altri quattro piolini uguali in modo da formare la superficie finale sulla quale si muoveranno i segnalini dei giocatori.

Al termine di ogni turno si dovrebbe spostare di 15° il disco centrale utilizzando apposite feritoie sugli acetati. Il condizionale però è d'obbligo perché se si bloccano tutti e i quattro piolini il disco centrale, dopo qualche turno, tende a bloccarsi e non gira più bene, per cui siamo stati costretti a togliere due dei quattro blocchi per girarlo a mano (sollevando un po' l'acetato).

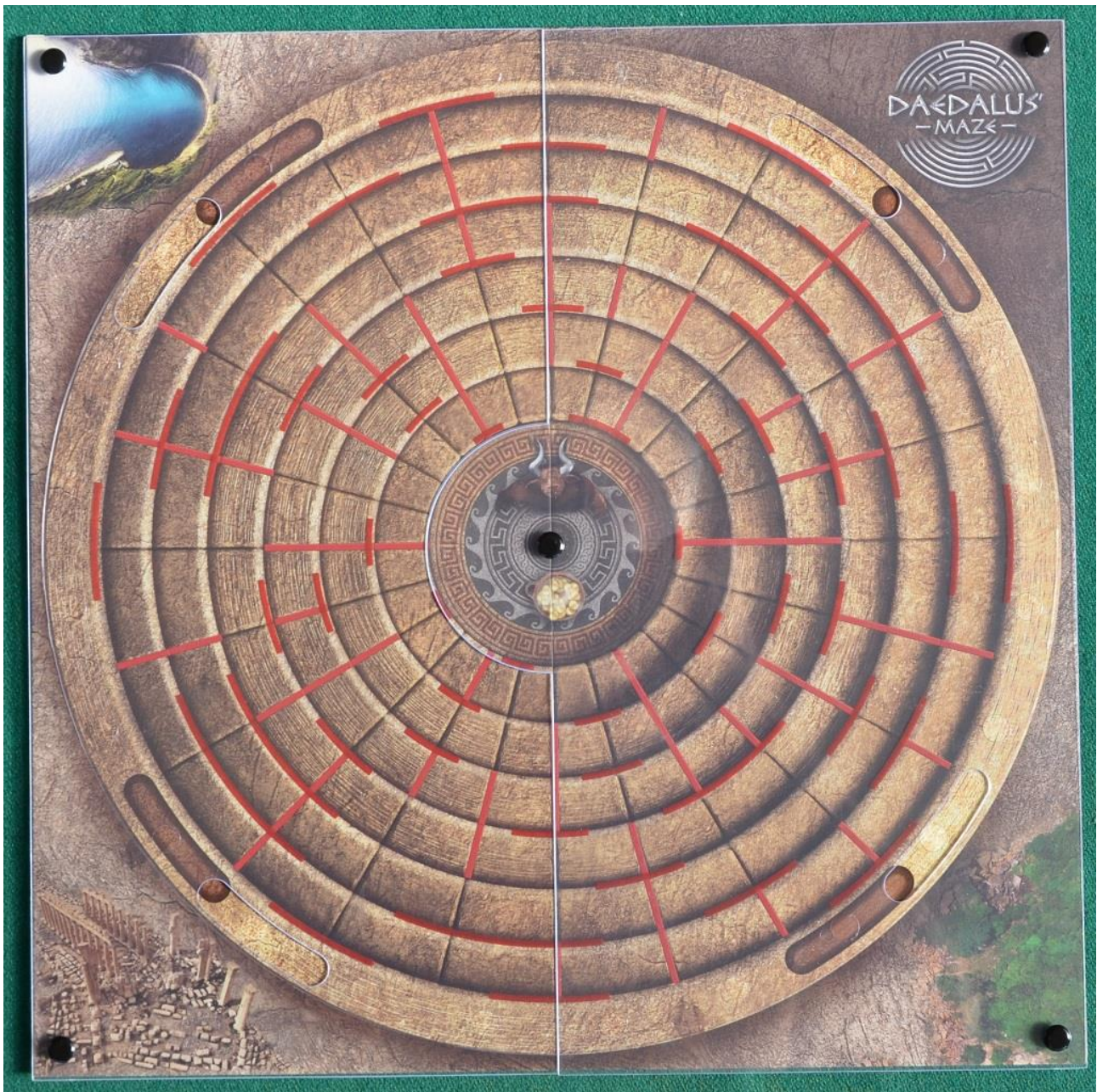


Foto 2 – Il tabellone già montato.

A completamento della componentistica di **Daedalus' Maze** abbiamo un mazzo di carte, 24 pedine in quattro colori ed una piccola corona dorata che simboleggia il tesoro del labirinto. Il regolamento è di ben 48 pagine... ehi calma, non fate quelle facce!!! In realtà il libretto inizia con tre pagine di fotografie ed esempi a cui farà poi riferimento il testo, composto da 3 sole pagine... per ognuna delle 11 lingue prese in considerazione, fra cui inglese, francese e tedesco, oltre al greco, naturalmente, ma purtroppo manca un testo in italiano, sostituito da lingue "correnti" come il lituano, l'estone, ecc. A fine libro c'è inoltre un utile riassunto di tutte le carte.

Preparazione (Set-Up)

All'inizio della partita si separano le carte in tre mazzi ben distinti da mescolare attentamente: ci sono 12 carte Dio/Eroe, 6 carte "Bestia/(Mostro)" e 50 carte "Evento". Ognuno riceve 5 carte "Evento" ed una carta "Dio/Eroe":



Foto 3 – Le carte Dio o Eroe.

Queste carte hanno due caratteristiche:

- (a) – Un numero in alto a sinistra che indica il suo “grado”: più è alto il numero e prima muoverà il giocatore in ogni turno;
- (b) – Un bonus permanente descritto sotto al disegno: e qui sono i numeri più bassi ad avere i bonus migliori.

“Zeus”, per esempio (carta in alto a sinistra nella Foto 3) farà muovere sempre per ultimo il suo giocatore, ma ha il potere di bloccare un pedone nemico ad ogni turno (con l’esclusione di chi porta la corona); Dedalo (carta in basso a destra) muoverà quasi sempre secondo o terzo, ma in ogni turno può muovere una sua pedina anche in diagonale; ecc.

I giocatori prendono 4 pedine del colore preferito e, in ordine di turno (da chi possiede il “Dio/Eroe” di grado più alto) ne piazzano una alla volta sulle caselle del cerchio esterno del labirinto: quando tutte le pedine sono sul tabellone la partita può iniziare.

Il Gioco



Foto 4 – Le carte Evento.

Ogni giocatore di **Daedalus' Maze** può iniziare il suo turno giocando una carta Evento: alcune di esse possono diventare importanti nel gioco a seconda del momento in cui vengono giocate. La carta Minotauro, per esempio (prima in alto a sinistra nella foto), fa muovere il labirinto di due spazi... con tanti saluti a chi aveva attentamente programmato il posizionamento delle proprie pedine per il turno successivo; le carte Athena Blessing e Agility (in basso nella foto) permettono mosse in diagonale per quel turno (e potrebbero essere la chiave di volta per fare uscire una pedina da una brutta situazione); ecc.

Segue il turno vero e proprio durante il quale il giocatore può muovere da zero a tutte le sue pedine, rispettando le regole che seguono:

(1) – Ogni pedina può muovere in verticale (verso il centro o l'esterno del labirinto) o in orizzontale (a destra o a sinistra della casella occupata);

(2) - Non è possibile muovere in diagonale, a meno che non si abbiano delle carte evento o degli Dei che lo permettano;

(3) – Non si possono attraversare lati con un muro (le grosse righe rosse di cui parlavamo più sopra), a meno che, di nuovo, non si abbiano delle carte che autorizzino lo scavalcamento;

Se, all’inizio della sua mossa, una o più pedine del giocatore sono completamente bloccate da muri e/o pedine avversarie, esse devono essere immediatamente eliminate perché significa che sono finite in bocca al Minotauro!!!



Foto 5 – Le carte “Bestia/Mostro”.

Piano piano le pedine si avvicinano al centro del labirinto e la prima che riesce ad arrivare nel circolo interno deve subito girare una carta “Bestia”: da quel momento tutti dovranno seguire le indicazioni di questa carta. Per esempio “Medusa” (a sinistra nella Foto 5) immobilizza per sempre il labirinto (non si gira più il disco interno, neppure se indicato da qualche carta evento); Il Ciclope (a destra) si mangia una pedina di ogni giocatore; ecc.



Foto 6 - La corona che simboleggia il tesoro del labirinto.

Arrivare per primi nella camera del tesoro però permette di arraffare la corona e metterla (fisicamente) sulla testa della pedina: ora si deve fare tutto il percorso al contrario per uscire dal labirinto e così vincere la partita. Inutile dire che gli avversari si coalizzeranno per bloccare ed uccidere il portatore della corona ed indossarla al suo posto.

Qualche considerazione e suggerimento

Purtroppo non tutte le regole di **Daedalus' Maze** sono perfettamente chiare, anche se, giocando, pian piano ogni dubbio viene risolto. È fondamentale però capire fin da subito come funziona il movimento del disco intermedio (quello che sposta ogni volta i muri "orizzontali") perché è la chiave per poter muovere le proprie pedine nel turno successivo.

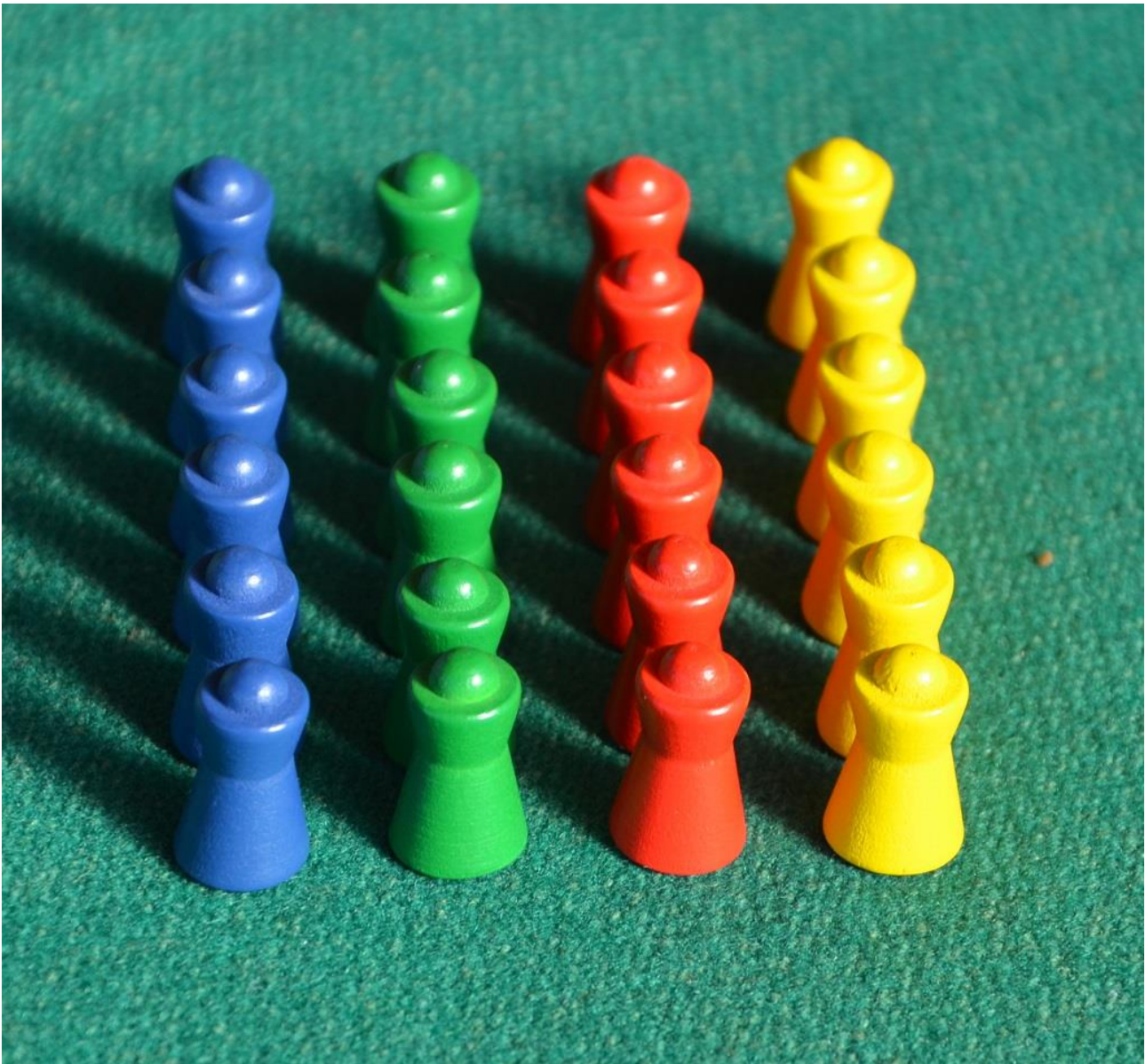


Foto 7 - I segnalini ei giocatori.

Se non volete che esse restino bloccate o addirittura intrappolate quando è il vostro turno dovete sempre ragionare ricordando che:

- (a) - se c'è uno spazio vuoto è meglio avanzare verso il centro
- (b) – se la strada per il centro è sbarrata da un muro è necessario valutare cosa succederà dopo il movimento di fine turno e lasciare ferma la pedina o spostarla orizzontalmente in modo che la prossima volta possa avanzare.

Le carte “Evento” di **Daedalus’ Maze** possono essere importanti: alcune di esse, per esempio, permettono di eliminare una pedina nemica adiacente, ma evitate di cedere a questa tentazione nei primi turni. Potrebbe esservi infatti molto utile quando una delle vostre pedine si troverà vicino alla camera del tesoro e qualche avversario vi circonda per cercare di eliminarvi: la carta Evento infatti si gioca prima di muovere e potrete quindi usarla per eliminare uno dei “guardiani” e ritrovarvi liberi.

Una mossa “difensiva” molto usata è quella di tenere due pedine del vostro colore in caselle adiacenti: se una di esse dovesse essere circondata da muri e da altre pedine avversarie le regole dicono che essa non verrà eliminata se uno degli spazi adiacenti contiene un compagno.



Foto 8 – La scatola di Daedalus’ Maze.

Distribuite le vostre pedine in 3-4 posti del labirinto e scendete verso il centro in maniera uniforme, se possibile, per cercare di portarne almeno una nella camera del tesoro: averle in aree diverse inoltre facilita la futura caccia al possessore della corona

Commento finale

Il gioco ha qualche punto poco chiaro nelle regole e, come abbiamo già sottolineato, una difficoltà fisica nella rotazione del labirinto se non si tolgono un paio di fermagli (o, per lo meno, questo è successo con la nostra copia): tuttavia ci sono alcuni spunti interessanti che avrebbero potuto dare al gioco una migliore visibilità se fossero stati meglio elaborati.

Così come ci viene proposto **Daedalus’ Maze** è sicuramente giocabile e può essere provato con successo in famiglia o con i giocatori più giovani. I più esperti invece, dopo un paio di partite, non lo valuteranno troppo bene proprio perché si ha la sensazione che lo sviluppo del gioco non sia stato sufficientemente approfondito.