

Doom
The BoardGame



Online
Forum

GIOCHI DI RUOLO

GIOCHI DI CARTE

GIOCHI DI MINIATURE

GIOCHI DA TAVOLO

ALTRO

NOVITA'

RECENSIONI

APPROFONDIMENTI

DOWNLOAD

ALTRO



CERCA IN KAOSONLINE

RICERCA AVANZATA

INFO ARTICOLO:

TIPO: Recensioni
DATA: 04-05-2008

GIOCO:

Gioco da tavolo (generico)

LINEA:

Altre linee

GENERE:

Gioco da tavolo

PRODUTTORE:

Altri produttori

DISTRIBUTORE:

Non applicabile

IL LADRO DI BAGDAD

di Pietro Cremona

Pronti a rubare tesori in Medio Oriente? Un gioco facile ma divertente per tutti.

Titolo originale : DER DIEB VON BAGDAD (Germania)
Tipo : Carte e strategia
Editore : QUEEN GAMES (per l'edizione tedesca, con regolamento in italiano)
Autore : Thorsten Gimmler
Anno : 2006
Giocatori : 2-4 (consigliato 4)
Età : da 8 anni in su
Durata : 30-45 minuti
Prezzo : 35 euro

Finalista dello Spiel des Jahres 2007 IL LADRO DI BAGDAD ci trasporta nel ... medio Oriente e trasforma i giocatori (max quattro) in altrettanti ladri di tesori. Il gioco in effetti poteva essere ambientato ovunque, visto che la meccanica non ha assolutamente nulla a che vedere con l'Oriente, ma la grafica è stata fatta in maniera molto accattivante.

Il tabellone di gioco mostra una specie di piazzetta sulla quale si affacciano 6 palazzi in perfetto stile da mille ed una notte, ognuno con un diverso colore. La scatola contiene inoltre quattro set di pedine in legno colorato (12 "ladri" e 4 "guardie"), otto "guardie neutrali" di legno nero, 6 sets di "forzieri" ed un mazzo di 110 carte (102 carte "palazzo" in sei colori e 8 carte "danzatrici" che fungono da jolly).

Il gioco si impara in 5-10 minuti partendo veramente da zero e non presenta alcuna difficoltà interpretativa : le regole sono spiegate in maniera efficace e sono piene di esempi ed illustrazioni : la scatola inoltre contiene istruzioni in quattro lingue (italiano, inglese, francese e tedesco) a dimostrazione che quando si vuole un gioco può essere veramente concepito in maniera ... internazionale. Bravi alla Queen Games e speriamo che molti altri seguano il loro esempio.

Ogni giocatore prende il suo set di pedine e, in base ai partecipanti, un certo numero di guardie e di carte : da notare che la distribuzione delle carte non è uguale per tutti, perché il primo di mano ne ha un certo numero, il secondo una in più, il terzo due in più ed il quarto tre (questo per compensare il piccolo vantaggio di giocare prima).

All'inizio della partita si devono preparare 6 pile di tesori , una per palazzo, facendo in modo che il primo della pila sia il forziere con la stampa di 4 "omini", seguito da quelli con 5, 6 e 7. Si posa poi una guardia NERA in ogni palazzo, in uno degli spazi delle apposite "guardiole" (sono quattro caselle per palazzo). Infine tutti i partecipanti, a turno, posano le loro guardie colorate davanti ai palazzi che preferiscono, una per guardiola, in base al tipo di carte ricevute (come vedremo).

A turno, ogni giocatore può eseguire una o più delle seguenti azioni :

(1) - Posare uno dei propri ladri all'interno di un palazzo : questa azione costa un numero di carte pari al numero di guardie "nemiche" (nere o di un altro colore) che si trovano nelle guardiole davanti a quel palazzo. Per poter effettuare questa azione però è necessario che siano presenti in quel palazzo almeno una guardia del proprio colore ed una nemica (questo significa che si deve sempre spendere almeno una carta per poter posare un ladro)



La scatola.



Alcune carte.



Una partita in corso.

(2) – Spostare una delle proprie guardie da un palazzo ad un altro : questa azione costa sempre una carta, che deve essere del colore del palazzo di partenza OPPURE di quello di arrivo : si possono spostare guardie soltanto se il palazzo di arrivo ha ancora qualche guardiola libera.

(3) – Spostare una delle proprie guardie INSIEME ad uno dei propri ladri : questa azione è eseguita esattamente come la (2), ma in tal caso la guardia può portare con se un ladro, se è presente nel palazzo di partenza.

(4) – Spostare una guardia NERA : questa azione costa sempre DUE carte, una del colore del palazzo di partenza ed una del colore di quello di arrivo E' possibile effettuare una serie di azioni consecutive se le carte in mano lo permettono. Non è affatto raro, per esempio, vedere un giocatore che sposta una guardia in un palazzo, posa un ladro pagando una carta e poi trasferisce guardia E ladro nel palazzo precedente : azione molto redditizia quando non si riesce a pagare direttamente il costo della posa di un ladro in un palazzo (vuoi perché non si hanno carte di quel colore, vuoi perché il costo sarebbe troppo alto causa presenza di tre guardie nemiche)

Terminato il turno si pescano TRE carte

Se si rinuncia ad eseguire azioni è possibile pescare QUATTRO carte, una delle quali può essere però una "danzatrice" (questo mazzetto di otto carte viene tenuto separato, proprio per questo scopo) : le danzatrici sono dei veri e propri jolly e possono sostituire carte "palazzo" di qualsiasi colore.

Quando un giocatore riesce a portare in un palazzo un numero di ladri pari al numero di "omini" stampato sul forziere più in alto nella pila ... esegue il furto appropriandosi del forziere e rimettendo tutti i ladri nella sua riserva : è chiaro che fin dall'inizio della partita si scatena una vera e propria corsa contro il tempo per cercare di rubare i forzieri da "quattro omini" oppure di piazzare un buon numero di ladri nei palazzi dove il forziere da quattro andrà ad un avversario ma ... ci si vuol preparare per tempo per quello da "5".

Il gioco termina quando uno dei partecipanti riesce a rubare il quarto forziere (il quinto se si gioca in TRE, il sesto se si gioca in DUE).

Come si vede si tratta di un gioco piuttosto semplice da imparare e molto veloce : in famiglia è stato veramente apprezzato da tutti perché non esige un'applicazione ... cerebrale troppo spinta e, tutto sommato, è simpatico spostare tutti quelli omini e quelle guardie da un palazzo all'altro seguendo la combinazione di carte in mano.

Il fattore "fortuna" ovviamente è presente, come in tutti i giochi di carte, ma viene più che compensato dalla grande varietà di possibilità e combinazioni (gli spostamenti di guardie e ladri infatti permettono di continuare a costruire anche se non si hanno carte di un certo colore). Inoltre il fatto che, passando, si possano pescare quattro carte (jolly incluso) permette di variare rapidamente il proprio gioco anche in caso di difficoltà. E' tuttavia necessario un minimo di ... applicazione strategica : non si può sperare di vincere giocando a caso ed in base all'accumulo di carte , ma bisogna fin dall'inizio fare attenzione a dove piazzare le guardie per poter immediatamente utilizzare qualche ladro. Poi, nel corso della partita, sarà importante seguire bene anche le mosse degli avversari per impedire loro facili "pose" (per la modica spesa di una carta colorata) : in tal caso infatti è meglio complicare loro la vita con qualche spostamento di guardie.

In conclusione : un gioco davvero per tutti che non vi deluderà, anche se i giocatori incalliti forse storceranno il naso dopo un paio di partite ritenendolo troppo semplice.

PROFILO

PRO

- + Componenti di buona qualità con disegni accattivanti
- + Regolamento molto chiaro ed accompagnato da vari esempi esplicativi
- + Partite di buona interattività e che richiedono un minimo di applicazione logica
- + Adatto veramente a tutti, anche in famiglia

CONTRO

- Il gioco diventa un po' ripetitivo dopo qualche partita
- Forse è un po' troppo semplice per i giocatori ... professionisti

VOTI

Presentazione: 8

Testo: 7

Giocabilità : 7

Voto totale: 80 %

L'impressione : un buon gioco per tutti, grandi e ragazzini, per passare un'oretta divertendosi. Meno stuzzicante per chi ama i giochi di strategia pura.