

Master of Quest

www.MasterOfQuest.altervista.org

GIOCHI DI RUOLO

GIOCHI DI CARTE

GIOCHI DI MINIATURE

GIOCHI DA TAVOLO

ALTRO

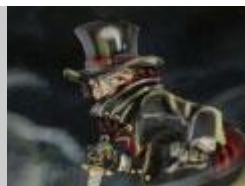
NOVITA'

RECENSIONI

APPROFONDIMENTI

DOWNLOAD

ALTRO



CERCA IN KAOSONLINE

RICERCA AVANZATA

INFO ARTICOLO:

TIPO: Recensioni
DATA: 06-04-2008

GIOCO:

Giochi da tavolo vari
(distribuiti da Nexus)

LINEA:

Non applicabile

GENERE:

Gioco da tavolo

PRODUTTORE:

Non applicabile

DISTRIBUTORE:

Nexus Editrice

MR.JACK

di Pietro Cremona

Si parla proprio di lui...signore e signori...è aperta la caccia a Jack Lo Squartatore!

Titolo originale : Mr.Jack (Svizzera)
Tipo : Strategia e deduzione
Editore : Hurrigan Games (per l'edizione svizzera)
Autori : Bruno Cathala e Ludovic Blanc (Francia)
Anno : 2006
Giocatori : 2
Età : da 9 anni in su
Durata : 20-30 minuti
Prezzo : 26,95 euro

Chi non conosce il gioco e apre ... per caso la scatola di Mr. Jack resta subito piacevolmente colpito dal design del tabellone di gioco (che riproduce il quartiere Whitechapel della città inglese di Londra), con tante casette ed una serie di stradine suddivise in caselle esagonali. La scatola comprende anche nove dischetti di legno colorato (i personaggi), una serie di contrassegni vari (lampioni, blocchi stradali, lavori in corso), e due mazzette di "carte" stampate su robusto cartoncino (carte "personaggi" e "alibi").

L'impressione iniziale non è delle migliori, nel vedere la scatola mezzo vuota, ma fortunatamente il gioco è davvero interessante e non può mancare assolutamente nella ludoteca di chi ama i giochi da "due". Uno dei giocatori prenderà il ruolo di Jack (lo squartatore, ovviamente) mentre il suo avversario farà le veci dell'ispettore di polizia incaricato di arrestare il pericoloso assassino.

All'inizio della partita i 9 personaggi sono disposti sul tabellone con la faccia "sospettata" in alto (l'altra faccia mostra lo stesso personaggio "innocente", come vedremo fra poco) nelle caselle indicate dal regolamento : vengono piazzati in campo anche alcuni lampioni (accesi) ed i due blocchi stradali. Infine si mette accanto al tabellone una carta speciale sul lato "testimone" e l'indicatore sul turno 1 (la sequenza dei turni è stampata direttamente sul tabellone). In tutto ci sono 8 turni e vincerà Jack se riesce a scappare (o a non farsi scoprire) : altrimenti vincerà la polizia.

Prima di iniziare Jack prende segretamente una carta "alibi" e la guarda per sapere chi è il personaggio che interpreterà il ruolo dello "squartatore". La carta viene tenuta da parte.

All'inizio di ogni turno i giocatori pescano 4 carte personaggio e le posano sul tavolo a faccia visibile : nei turni "dispari" l'ispettore sceglie per primo un personaggio e lo muove (sfruttandone eventualmente i poteri speciali) ; poi Jack sceglie due dei personaggi rimasti e li muove ; infine l'ispettore fa altrettanto con l'ultimo personaggio. Nei turni "pari" la sequenza si inverte (jack-ispettore-ispettore-jack).

Ogni personaggio si può spostare di 1-2-3 caselle a turno e possiede un "potere" speciale : Sherlock Holmes, per esempio, dopo essersi spostato fa pescare una carta "alibi" (è chiaro che se l'ispettore riesce a prendere Sherlock Holmes può escludere dai sospetti il personaggio della carta "alibi") ; Miss Stealthy può muovere di 4 caselle anche attraverso le case (che per tutti gli altri personaggi sono vietate) ; Jeremy Bert può chiudere un tombino ed aprirne un altro ; John Smith può spegnere un lampione ed accenderne un altro diverso ; e così via. E' possibile anche scendere nelle



La scatola.



Le carte.



Il tabellone in una fase di gioco.



Un primo piano sulle pedine.

fogne da un tombino aperto e risalire da un altro tombino qualsiasi : i poliziotti invece possono spostare il blocchi da una strada all'altra.

Scopo principale di Jack è quello di mantenere ... nell'ombra (letteralmente) il maggior numero di personaggi (ma soprattutto quello dello "squartatore") per impedirne il riconoscimento da parte di qualche testimone. L'ispettore, al contrario, cerca di muovere i personaggi verso i lampioni perché i testimoni possano vederli e dare preziose indicazioni. In effetti tutti i personaggi sono considerati "visibili" (e quindi riconoscibili) solo se adiacenti ad un lampione o ad un altro personaggio. In caso contrario non possono essere riconosciuti.

Per questo, al termine di ogni turno (cioè dopo aver spostato i quattro personaggi) Jack deve annunciare al suo avversario se .. ci sono testimoni. In caso positivo l'ispettore sa che lo "squartatore" è visibile e può quindi escludere dai sospetti tutti i personaggi nell'oscurità ; in caso negativo possono essere scagionati immediatamente tutti i personaggi "visibili".

Attenzione però, se non ci sono testimoni Jack può tentare di fuggire dal quartiere passando da una delle quattro stradine di accesso, purché non ci sia uno dei due blocchi di polizia.

Terminato il turno si spegne il lampione con il numero corrispondente (lampione 1 alla fine del primo turno, ecc.) e quindi le cose si complicano un po' per le testimonianze (il quartiere diventa infatti sempre più buio !). Si prendono poi le quattro carte personaggio rimaste dal turno precedente (alla fine di ogni turno "pari" ovviamente si rimescolano tutte le carte) e si ricomincia.

Il gioco termina in uno dei modi seguenti :

- Jack , dopo un turno senza testimoni, scappa da una delle quattro strade di accesso, purché questa non sia sbarrata dalla polizia
- Jack non viene riconosciuto al termine dell'ottavo turno (caso abbastanza raro !)
- L'ispettore porta un personaggio sulla stessa casella in cui si trova Jack e lo arresta : a questo punto si scopre la carta "alibi" nascosta all'inizio e se il personaggio arrestato è proprio lo squartatore la polizia vince, altrimenti ... Scotland Yard subisce un'amara sconfitta.

Così come l'abbiamo descritto il gioco sembra di una semplicità disarmante, ed in effetti la "meccanica" di Mr. JACK è davvero alla portata di tutti : però all'atto pratico le cose non sono così evidenti dato che gli obiettivi dei due giocatori sono diametralmente opposti e la sequenza di gioco molto rigida (un personaggio mosso non può più essere toccato, e dunque chi ... prima arriva ...) non permette di fare errori.

Tutto si gioca sul famoso discorso delle testimonianze, per cui Jack ha tutto l'interesse a mantenere il "suo" personaggio insieme alla maggioranza : alla luce se la maggioranza dei personaggi è vicina ad un lampione o adiacente ad un altro , al buio nel caso contrario. Non è facile decidere, e spesso conta di più un buon BLUFF (per cercare di depistare l'ispettore) che una mossa ovvia.

Poiché Jack vince anche quando riesce ad uscire dal tabellone, a volte mandare un personaggio ... a tiro di un vicolo (purché lo squartatore sia nella stessa categoria, visibile o invisibile) può mettere fuori pista l'ispettore per quel turno o due necessari a schivare il vero pericolo.

Prima di poter giocare seriamente a Mr. Jack occorre fare almeno una mezza dozzina di partite di prova per abituarsi bene all'utilizzo delle abilità speciali dei personaggi : solo a questo punto il gioco prende davvero tutta la sua sostanza.

E' uscita da poco un'espansione con altri 5 personaggi (e relative carte) e qualche piccolo ritocco alle regole. Poiché questa espansione aumenta ancora la "vita" del gioco (creando nuove situazioni) è altamente consigliato procurarsela.

PROFILO

PRO

- + Componenti di buona qualità e soprattutto molto robusti
- + Regolamento semplice, chiaro ed accompagnato da esempi esplicativi
- + Partite mai banali, di grande interattività e che richiedono una buona applicazione logica

CONTRO

- Qualche problema iniziale nel ricordare le caratteristiche "speciali" dei vari personaggi
- Nelle prime partite può essere "frustrante" giocare con Jack perché la selezione può essere molto rapida se non si eseguono le mosse correttamente ed il poliziotto vince quasi sempre. Il ... difetto però si corregge dopo 7-8 partite, quando si ha dimestichezza con le zone del tabellone e le caratteristiche dei personaggi. Dunque non è un gioco da "mordi e fuggi" e richiede applicazione.

VOTI

Presentazione: 8

Testo: 7

Giocabilità : 7

Voto totale: 80% %

L'impressione : un ottimo gioco di deduzione per due, dalla vita sicuramente molto lunga.