



## CERCHI I NOSTRI GIOCHI?

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: 15-03-2008

GIOCO:

Gioco da tavolo (generico)

LINEA:

Altre linee

GENERE:

Gioco da tavolo

PRODUTTORE:

Altri produttori

DISTRIBUTORE:

Non applicabile

### WARRIORS

di Pietro Cremona

**Un divertente gioco di carte e tabellone, forse più indicato per un pubblico più...istintivo.**

Titolo originale : Warriors (Face 2 Face - USA)

Tipo : gioco di carte

Editore : KDS (per l'edizione italiana)

Autori : Alan Moon e Richard Borg

Anno : 2004

Giocatori : 2-4 (consigliato 4)

Età : da 8 anni in su

Durata : 20-40 minuti

Prezzo : 12,90 euro

Un gioco inventato a quattro mani da Alan Moon (Ticket to Ride, Elfenroads, Union Pacific, ecc) e Richard Borg (Battlecry, Memoir 44, Command and Colours, Battlere, ecc.) dovrebbe essere, almeno in teoria, qualcosa di divertente, ma alcuni amici che lo avevano provato non ne erano rimasti troppo entusiasti. Per questo, venutone in possesso, ero già un po' prevenuto e mi preparavo al peggio, invece il gioco si è rivelato divertente, soprattutto in quattro, e quindi merita un giudizio positivo.

Dopo questa .. anteprima passiamo ad esaminare un po' più da vicino il nostro WARRIORS.

La piccola scatola della KDS (stile Venice Connection) contiene un mazzo di 110 carte e cinque dadi : 3 rossi e 2 neri. La confezione in mio possesso è completamente in italiano, con un regolamento ben scritto e senza incomprensioni. Non se ne parla mai, ma lo sforzo fatto da molti importatori/distributori forse è troppo sottovalutato dai giocatori esperti, che magari non hanno problemi con le lingue straniere oppure rintracciano traduzioni sulla Rete Internet. Tuttavia avere un gioco completamente tradotto è comunque un bel vantaggio per aiutare anche i neofiti ad avvicinarsi a questo hobby.

Dopo questa bella "sviolinata" (grazie alla quale mi attendo ovviamente ... tonnellate di campioni omaggio dai nostri Distributori !!!) torniamo seri ed esaminiamo il gioco.

Le carte mostrano 6 diversi eserciti di "popoli" guerrieri (Non Morti, Nani, Troll, Elfi, Gobelin e Barbari) ognuno dei quali è composto da diverse combinazioni di Fanti (simboleggiati da uno o più Scudi), Arcieri (Arco) e Cavalieri(testa di Cavallo). Da notare che le carte di ogni popolo, per facilitarne il riconoscimento, sono contrassegnate da un colore diverso. Completano il mazzo alcune carte speciali (3 maghi, 9 catapulte e 14 carte d'Attacco, divise in "Battaglie" e "Mercenari").

Ogni giocatore riceve inizialmente 11 carte, che deve schierare subito sul tavolo, dividendole per Popolo : se è in possesso di carte Attacco le scarta e ne ripesca altrettante dal mazzo : Maghi e Catapulte invece possono essere conservati. A questo punto si rimescola il mazzo e la "battaglia" può iniziare.

Ogni partita si svolge in 3 turni, applicando la seguente procedura :

(1) - Distribuzione di nuove carte a tutti i giocatori : vengono date 7 carte



La scatola.



Una partita a tre.



Le carte di alcuni barbari e altre.

a ciascuno e se ne devono scegliere 4, rimettendo le altre in una pila degli scarti (nel terzo turno si rimescolano tutte le carte, scarti compresi, e si possono scegliere 5 carte).

(2) - Piazzamento dei rinforzi appena ricevuti : le carte Attacco vengono posate davanti al proprio esercito e serviranno per decidere l'ordine delle battaglie.

(3) - Il giocatore con la carta Attacco di valore più basso indica quale dei suoi Popoli effettuerà il primo attacco : si possono attaccare soltanto Popoli dello stesso tipo (ma appartenenti ad un altro giocatore) oppure i nemici naturali del Popolo attaccante (i Nani sono nemici dei Goblins, gli Elfi dei Troll, i Barbari dei Non Morti : per facilitare questo compito ogni carta ha un simbolo col colore ed il disegno del nemico naturale stampata sull'angolo in basso a destra)

(4) - I giocatori contano i simboli "Fante" (sommando gli "Scudi" stampati sulle carte) che hanno nel loro Gruppo Attaccante e/o sulle carte Attacco utilizzate : per ogni "scudo" il giocatore lancia un dado (fino ad un massimo di TRE dadi per l'attaccante e DUE per il difensore : se il difensore non ha scudi lancia comunque UN dado). Il giocatore che ha la maggioranza di Arcieri (simbolo "arco") aggiunge inoltre un bonus di "+1" al dado di valore più alto.

(5) - Si confrontano ora i risultati dei dadi, prendendo per primi il dado "rosso" ed il "nero" dal valore più alto : se vince il rosso il Difensore perde una carta (e la consegna al suo avversario) ; se vince il nero (o in caso di pareggio) è l'Attaccante a perdere una carta. In seguito si confrontano i valori dei due dadi successivi (ovviamente solo se il Difensore aveva usato due dadi neri) e si agisce allo stesso modo.

(6) - La battaglia finisce quando l'Attaccante decide di fermarsi oppure se uno dei due gruppi viene totalmente eliminato. Se l'Attaccante ha ancora a disposizione una carta Cavaliere (simbolo "testa di cavallo") può effettuare ora un'altra battaglia, prendendo di mira un diverso gruppo nemico (ma usando sempre le stesse regole)

(7) - Le CATAPULTE si usano a piacere per attaccare una QUALSIASI carta nemica, che sia o meno impegnata in uno scontro. Si lancia un dado e se il risultato è "4-5-6" la carta attaccata viene distrutta.

(8) - I MAGHI vengono posati su un Popolo e lo proteggono da qualsiasi attacco, ad eccezione delle catapulte : però quel Popolo non potrà attaccare finché il Mago resta con lui.

(9) - I MERCENARI infine permettono di aggiungere ad una battaglia anche carte di Popoli diversi da quelli coinvolti inizialmente.

Al termine del terzo turno di gioco si effettua il conteggio dei punti, considerando che :

(a) - Tutte le carte conquistate in battaglia valgono 2 PUNTI

(b) - Il giocatore che possiede il maggior numero di carte di un Popolo guadagna dei punti extra (5 punti per la maggioranza dei Non Morti, 6 per i Nani, ecc.)

Il giocatore che ottiene più punti vince la partita.

Il gioco è abbastanza semplice da imparare e le partite sono rapide e "tirate" : nei miei test il maggiore entusiasmo è stato mostrato dai ragazzini di 11-13 anni, i quali hanno veramente apprezzato sia il meccanismo che le sottigliezze "tattiche" dovute alle carte speciali (Maghi, Catapulte, Mercenari). Invece i giocatori adulti sono stati più "tiepidi" nei confronti di questi WARRIORS, forse perché non c'è abbastanza profondità "strategica" : d'altra parte questo è un gioco di "azione" pura e le sole considerazioni da fare sono quelle necessarie a vedere quale Popolo è più debole per poterlo attaccare e guadagnare punti facili, oppure se si debba rischiare o no quando, nel terzo turno, si ha una chiara maggioranza. In tal caso però prepariamoci ad essere aggrediti da tutti i concorrenti a turno.

#### PROFILO

##### PRO

- + Le carte sono robuste e i disegni molto belli
- + Regolamento molto semplice : in coda c'è addirittura un esempio di partita giocata per spiegare ancora meglio come funzionano le varie fasi
- + Partite di grande interattività e che non richiedono particolari sforzi ... mentali

##### CONTRO

- Si tratta di un gioco di "azione" e quindi non adatto a chi ama soprattutto fare scelte strategiche

##### VOTI

Presentazione: 7

Testo: 7  
Giocabilità : 6  
Voto totale: 70 %  
L'impressione : un gioco di pura azione adatto soprattutto ai più giovani