

IF WISHES WERE FISHES!

di Pietro Cremona

Esche, pesci e pescivendoli in un divertente gioco da tavolo.



Titolo originale : If wishes were fishes (USA)

Tipo : gioco di carte e strategia

Editore : Rio Grande (per l'edizione USA)

Autori : Peter Sarrett e Michael Adams

Anno : 2007

Giocatori : 2-5 (consigliato 4-5)

Età : da 10 anni in su

Durata : 30-40 minuti

Prezzo : 24,99

CERCA IN KAOSONLINE

CERCA

RICERCA AVANZATA

INFO ARTICOLO:

TIPO: Recensioni
DATA: 04-02-2008

GIOCO:
Gioco da tavolo (generico)

LINEA:
Altre linee

GENERE:
Gioco da tavolo

PRODUTTORE:
Altri produttori

DISTRIBUTORE:
Non applicabile

Quello che colpisce di più aprendo la scatola sono ... le decine di "lombrichi viola" che riempiono una delle due vaschette e che generano qualche espressione schifata (soprattutto da parte femminile) quando vengono presi in mano, visto che sono mollicci e appiccicosi, molto simili alle bestiole vere !!!

A parte i lombrichi, nella scatola troviamo un tabellone con sette bancarelle di pescivendoli, cinque serie di pesciolini di legno colorato (uno per giocatore) , cinque segnalini CLIENTI (sempre di legno in tre colori e dimensioni) ed un mazzo di 74 carte (70 "pesci" e 4 Market Full). Il regolamento è stampato in tre lingue (inglese, francese e tedesco)

Scopo del gioco è quello di avere più punti (dollari) al termine della partita (in realtà qui non si maneggia nessuna banconota : ogni dollaro guadagnato corrisponde infatti ad un punto sull'apposita pista stampata sul bordo del tabellone).

All'inizio della partita vengono piazzati a caso i Clienti (il Bianco da 3 punti, due grigi da 2 punti e due neri da 1 punto) sulle varie bancarelle del mercato, poi si girano le prime QUATTRO carte del mazzo dei pesci e si mettono da parte, impilate una sull'altra, le quattro carte Tutto Esaurito (Market Full = MF), tenendo visibile la prima di esse, quella col simbolo di 4 pesci. Questo significa che il giocatore che, alla posa del quarto pesce in una qualsiasi bancarella, avrà la maggioranza in quella bancarella otterrà un bonus di 7 dollari (3 al secondo), come vedremo più oltre. Le altre 3 carte MF mostrano 5 pesci (8 al primo e 4 al secondo), 6 pesci (9/4) e 7 pesci (10/5) : con la chiusura della bancarella da 7 pesci si chiude anche la partita e si passa al conteggio dei punti per dichiarare il vincitore.

Le quattro carte "pesci" posate in tavola devono essere considerate in "sequenza" : la più lontana dal mazzo è la numero "1", la successiva il "2", e poi "3" e "4". E' importante ricordare questa sequenza perché al proprio turno un giocatore può scegliere se prendere la carta "1" senza pagare nulla, oppure la carta "2" , pagando ... un lombrico (da posare sulla carta "1"), o la carta "3" (pagando 1 lombrico sulla "1" e d uno sulla "2"), ecc.

Le 70 carte del mazzo rappresentano una delle seguenti specie di pesci : Gatto-Angelo-Stella-Spada-Clown-Monaco-Re e su ognuna delle sette bancarelle è raffigurata l'effigie di una di queste specie. Ci sono anche carte Jolly che raffigurano DUE pesci uguali. Su tutte le altre carte pesce invece è raffigurata una "combinazione speciale"

@ ? ©



La scatola.



Alcune carte.



Il contenuto della confezione.

(wish) che può essere sfruttata, come vedremo, se si decide di ributtare il pesce in mare.

Al proprio turno un giocatore può :

(1) – prendere una carta fra quelle visibili (con le modalità viste sopra, eventualmente pagando in ... lombrichi) e piazzarla davanti a se. Ognuno ha a disposizione due "barche" (nella mia edizione sono incluse quattro carte "barca" apposite), ognuna delle quali può contenere una carta pesce. Nel corso della partita è però possibile pescare carte con la "combinazione barca" ed avere quindi spazi per pesci extra. Il fatto di tenere dei pesci in barca permette ovviamente di averli disponibili per la vendita al mercato. Dopo aver prelevato una carta il giocatore compatta le carte restanti ed aggiunge la carta mancante prelevandola dal mazzo coperto.

(2) – pescare una carta e ributtare il pesce in mare per sfruttare la sua "combinazione" : in tal modo si possono guadagnare punti extra, spostare i Clienti fra le varie bancarelle, vendere più pesci in una volta, guadagnare soldi in base al numero di lombrichi posseduti, eliminare un pesce avversario da un bancarella, ecc.

(3) – Vendere un pesce al Mercato fra quelli già imbarcati : ogni bancarella accetta un solo tipo e paga 2 dollari a pesce, ma se in quel momento sono presenti uno o più clienti, il "bottino" aumenta di 3 dollari (per il Cliente Bianco), di 2 (Grigio) ed 1 (nero) o della somma di tutti i presenti. Dopo la vendita si piazza un pesciolino del proprio colore sulla bancarella interessata. Se il numero dei pesci nella bancarella uguaglia quello della carta Market Full (MF) attualmente scoperta il gioco si arresta momentaneamente. Si fa il conto dei pesci di ogni colore e chi ha la maggioranza si aggiudica il bonus più alto della carta MF : al secondo va il valore più basso. In caso di parità i punti sono assegnati ad entrambi. Terminato il conteggio ed assegnati i punti la partita riprende.

Quando anche la quarta carta MF viene utilizzata, chiudendo di fatto la quarta bancarella, il gioco termina e si passa al conteggio dei punti, ricordando che c'è un bonus extra di 8 dollari per chi ha più lombrichi (4 dollari al secondo).

La partita può terminare anche se ci sono 10 pesciolini nella cassa degli scarti : si tratta di una casella sul tabellone dove vanno a finire i pesci scartati (con le "combinazioni") o quelli venduti in eccesso alle bancarelle.

Il giocatore col punteggio (dollari) più alto vince la partita

Il gioco si basa sulle capacità di ... reagire in fretta e nel modo più corretto alle carte disponibili al proprio turno : nulla può essere considerato "scontato" perché il pesce "gratis" potrebbe non essere quello che ci serve per "chiudere" una bancarella, ma darci una "combinazione" vincente. Mai restare senza 3-4 lombrichi a disposizione se non si vuole essere tagliati fuori dal gioco per l'impossibilità di andare a prendere la carta giusta. Inoltre avere tanti lombrichi e pescare la giusta combinazione può dare addirittura più punti del bonus delle bancarelle (senza contare il bonus finale).

La miglior combinazione è quella che prevede lo spostamento dei Clienti e la vendita di pesci : in tal modo si possono prima portare i Clienti nella bancarella desiderata e poi vendere guadagnando i bonus supplementari

Insomma, un gioco che a prima vista sembra sempliciotto e per bambini e che invece si rivela molto interessante anche per i giocatori più incalliti.

PROFILO

PRO

- + Componenti adeguati, senza particolari pregi o difetti
- + Regolamento semplice da studiare, chiaro ed accompagnato da esempi esplicativi
- + Partite abbastanza interattive grazie soprattutto alle "combinazioni"

CONTRO

- Serve un po' di fortuna per non sprecare sempre troppi lombrichi
- Se si resta senza lombrichi si perdono molte possibilità ed i punti ... non avanzano



Una fase di gioco.

- Il gioco non ti invita a ripetere subito una partita : è simpatico e divertente, ma poi viene voglia di qualcosa di più impegnativo.

VOTI

Presentazione: 6

Testo: 7

Giocabilità : 8

Voto totale: 75 %

L'impressione : un gioco per tutti, abbastanza divertente e pieno di possibilità, buono come antipasto per la serata ludica