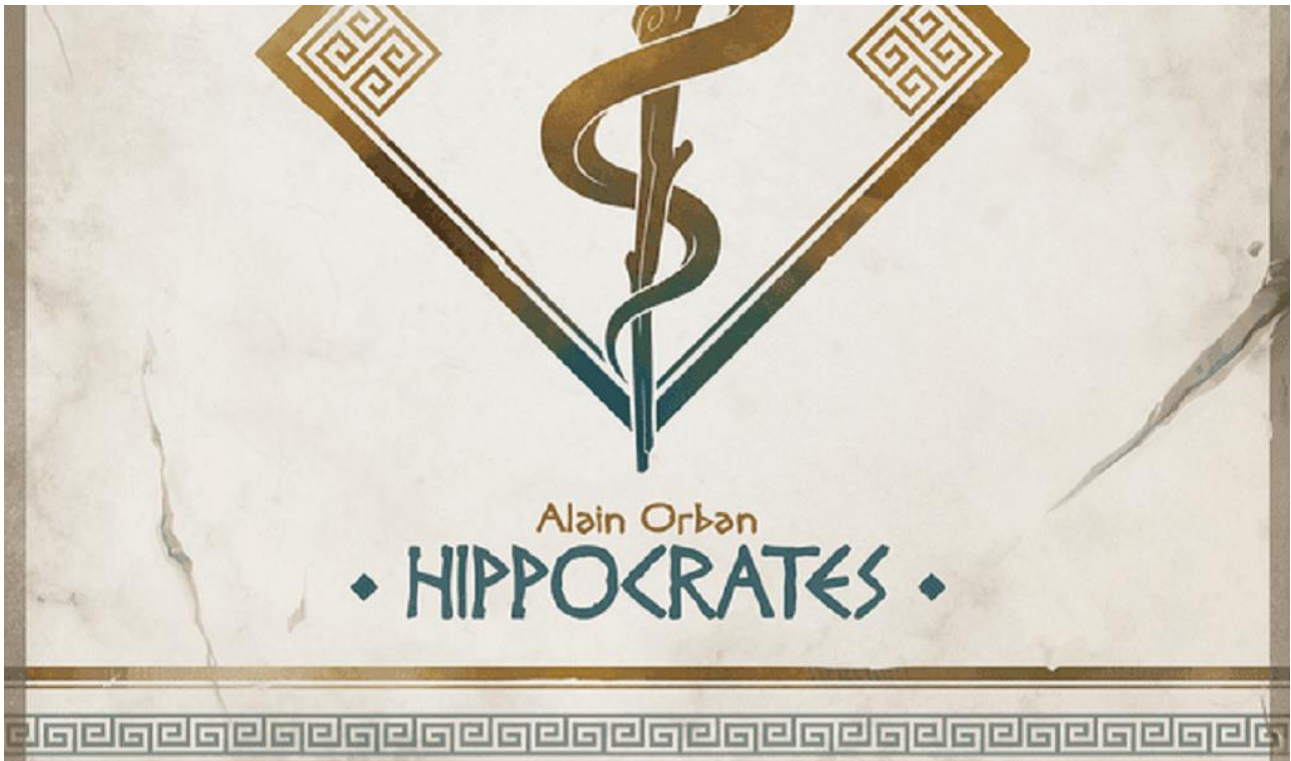


# HIPPOCRATES

## La medicina diventa una scienza grazie a Ippocrate



## Introduzione

Abbiamo da poco ricevuto una copia del gioco **Hippocrates**, distribuito in Italia da **Giochix.it** e concepito dal belga Alain Orban (autore, tra le altre, di Troyes, Tournai, Santy Anno, ecc.): esso è dedicato a 1-4 giocatori di 12 anni o più, con partite che, in base al numero dei partecipanti e alla loro esperienza, possono durare da 90 a 150 minuti.

Ippocrate era un medico greco, nato a Coos (un'isola del Dodecaneso) nel 460 AC, ed è considerato il “padre” della medicina scientifica perché ne rivoluzionò il concetto stesso: prima di lui infatti ammalarsi era considerata una punizione degli Dei e quindi bisognava rivolgersi a loro per sperare nella guarigione. Ippocrate invece (figlio d'arte) studiò a fondo il corpo umano (potremmo considerarlo il primo “patologo” della storia) e si convinse che le malattie sono causate da fattori interni o da esposizioni a contagi esterni, per cui bisogna curarle in maniera “naturale”.

Stabilì anche una sorta di “etica del medico” e compilò un testo che doveva essere letto ed approvato dai suoi discepoli: esso è utilizzato ancor oggi, prima di esercitare questo mestiere, ed è chiamato, appunto, “Giuramento di Ippocrate”.

In questo articolo cercheremo di presentarvi il gioco in maniera generale, visto che lo abbiamo provato un paio di volte appena, ma ci riserviamo di farne in seguito un'accurata recensione: giusto il tempo di qualche altra partita, su tavoli diversi e con diversi partecipanti, in modo da raccogliere le impressioni di tutti.

# Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatola di **Hippocrates** ha una illustrazione “essenziale” che riproduce la “Verga di Esculapio”, ovvero il simbolo stesso della professione di medico: un serpente attorcigliato ad un bastone. Aprendo il coperchio ci troviamo però di fronte ad un grande tabellone (560x840 mm) che ci costringe ad... apparecchiare il tavolo più grande di casa per poter inserire agevolmente anche le plance dei giocatori e piazzargli accanto, in seguito, le “combinazioni” di medici e pazienti.

Dobbiamo poi estrarre ben 11 fustelle dalle quali stacciamo, con l’aiuto di un cutter ben affilato, la maggior parte dei componenti.



Foto 2 – Esempio di Fustella con tutti gli elementi principali del gioco: medici, pazienti, tessere “Kit medicinale” e “Conoscenza”, Dracme, ecc.

Fra gli altri componenti troviamo componentistica i segnalini dei giocatori e sei dadi “D6” speciali, tutti di legno colorato, ma quello che maggiormente colpisce l’occhio in questa fase sono le 90 bottigliette di plastica colorata traslucida che simboleggiano le erbe (verde), le pozioni (blu) e gli unguenti (viola).

I componenti sono robusti e ben fatti, con un solo piccolo neo: le plance dei giocatori sono infatti stampate su cartoncino, mentre avremmo preferito un cartone più robusto, anche se in realtà non verranno mai “maltrattate” in partita, visto che servono solo ad ospitare le tessere dei malati. Bene! Non ci resta che preparare il tavolo.

## Preparazione (Set-Up)

Steso il tabellone di **Hippocrates** dobbiamo piazzare per prima cosa le 30 tessere esagonali dei Medici (in sei colori diversi, a seconda della Regione di provenienza), accompagnati ognuno da un kit di medicine e da una tessera “conoscenza”. Poi formiamo sei pile coperte di pazienti (12 per regione) e scopriamo i primi tre, mettendo le tessere sulle apposite caselle.



Foto 3 – La plancia dei giocatori al setup: vediamo Ippocrate sulla destra, con i suoi aiutanti (in alto) ed i primi “oboli”.

I giocatori ricevono una plancia individuale divisa in quattro sezioni: in alto c'è lo spazio per gli “assistenti” del medico (i gettoni colorati che vedete sulla destra della fotografia); segue un'area per l'accoglienza dei pazienti che arriveranno nel turno in corso; subito sotto c'è una sezione per i malati che non sono stati ancora curati e quindi si sono aggravati; infine, in basso vediamo Caronte, il traghettatore dell'Ade, che attende i malati che non hanno potuto essere guariti e che quindi sono passati... a miglior vita.

Ognuno riceve tre assistenti (gettoni in tre colori), un gettone “Opzione”, tre fiale (una per tipo), 6 Dracme ed alcuni segnalini di legno colorato da piazzare sul tabellone: quelli a forma di “colonna” vengono posizionate sul tracciato dell'Accoglienza, i “quadrati servono per il conteggio dei Punti Vittoria (PV) e i “dischetti” sono messi sul tracciato della Reputazione.

## Il Gioco



Foto 4 – Il tavolo è pronto per iniziare la partita.

Il primo giocatore lancia i dadi e li piazza nelle rispettive Regioni (il colore di ogni dado corrisponde infatti a quello di un'area), ognuno nella casella con il simbolo apparso sul dado (1-2-3 rettangoli): in ordine di Accoglienza (partendo cioè dal giocatore il cui segnalino è più a sinistra nel rispettivo tracciato) i giocatori scelgono una regione e spostano sulla loro plancia il paziente corrispondente al simbolo sul dado, incassando le dracme indicate nella casella sotto alla tessera.

Questa operazione viene effettuata tre volte in tre giri consecutivi, in modo che tutti abbiano la possibilità di avere, appunto, fino a tre nuovi pazienti. Entrando in... clinica ogni malato paga subito un "obolo" (da 2 a 7 Dracme), e con questi soldi sarà possibile poi ingaggiare nuovi medici o acquistare delle medicine. L'operazione successiva è proprio la ricerca di qualche nuovo medico: i giocatori partono con una tessera già disponibile (quella di Ippocrate), la quale ha tre diverse fiale (una per lato) ma che, da sola, non sarà sufficiente a curare tutti i pazienti, quindi occorre andare in cerca di qualche collega ben preparato.



Foto 5 – Le tessere dei Medici.

Ogni medico di **Hippocrates** ha le sue specialità (rappresentate dalle bottigliette che vedete sui bordi delle loro tessere) ma nessuno è in grado di curare da solo **TUTTE** le malattie, quindi bisognerà cercare di ingaggiare quelli che possono curare fin da subito i pazienti appena acquisiti. Da qui il perché la scelta dei malati deve in seguito essere calibrata sulla base dei medici che si hanno in casa. Naturalmente ogni “specialista” ha un suo “onorario” (le dracme che vedete stampate sulla destra delle loro tessere) che deve essere pagato subito. Chi ha saputo gestire bene le sue finanze può acquistare, oltre al medico, anche il Kit di Medicina a lui associato sul tabellone: questi kit costano sempre una cifra piuttosto sensibile (da 8 a 18 dracme) ma offrono nuove fiale per curare i pazienti.

La fase successiva è quella di associare ad ogni paziente uno o più medici: sulle tessere dei malati sono indicati numero e colore delle fiale necessarie a guarirli (da 1 a 6 in 1-3 colori) ed i giocatori devono avere sia i medici che le possono diagnosticare, sia il numero esatto di bottigliette da piazzare sul paziente. Tutti i malati guariti vengono dimessi ed il giocatore guadagna i PV stampati sulle loro tessere.

Quando un medico ha utilizzato tutte le sue competenze (cioè usato tutti i lati di esagono con le bottigliette) il suo compito finisce e la sua tessera viene scartata, assegnando altri PV al giocatore.

Se un paziente non può essere curato la tessera viene spostata sulla seconda fila della plancia (malati gravi) e se i medici non riescono a guarirlo neppure nel turno successivo purtroppo morirà e sarà trasferito nella terza striscia (l'Ade) causando al giocatore la perdita di 3 PV.



Foto 6 – La scatola del gioco.

Una partita a **Hippocrates** dura quattro rounds che hanno tutti la stessa sequenza:

- – lancio dei dadi per i pazienti;
- – scelta dei pazienti in 3 “giri”;
- – scelta dei Medici:
- - cura dei malati;
- – ripristino del tabellone

Al termine del quarto round chi ha accumulato più PV vince la partita.

A noi **Hippocrates** è piaciuto: si tratta di un gestionale che assegna la maggior parte dei PV con una serie di “combo” paziente/medico: ogni operazione ha una sua logica diretta, quindi basta ragionare un po’, prima di acquisire nuovi malati o ingaggiare qualche medico, per capire cosa prendere e quanto possiamo spendere. È possibile che qualcuno dei nostri “obiettivi” ci sfugga perché un

concorrente è arrivato prima di noi, ma anche questo è parzialmente gestibile scegliendo dove giocare la nostra colonnina dell'Accoglienza in modo da essere primi nel turno successivo, avendo così maggiore scelta.

Le regole offrono anche la possibilità di giocare "in solitario", ma non abbiamo ancora provato questa opzione.

PS: se siete interessati ad una tabella riassuntiva della intera sequenza di gioco potete andare a scaricarla qui: <https://www.bigcream.it/it/Accessori/?gioco=Hippocrates>.

-----  
  
Titolo Originale: Hippocrates

Autore: Alain Orban

Grafica ed illustrazioni: Laura Bevon

Editore: Game Brewer e Giochix.it (per l'edizione in italiano)

Anno: 2021

Giocatori: 1-4

Età: 12+

Durata: 90-150 minuti