

ARTURO: UN COMPLEANNO DA PAURA

Vista l'atmosfera al suo compleanno il cognome di Arturo è forse Addams?



Introduzione

L'illustrazione in stile "fumetto" sulla scatola di "Arturo: Un compleanno da paura" (da ora in poi **Arturo**) è un po'... ingannevole, per chi non ne ha mai sentito parlare, perché fa pensare ad un semplice gioco per ragazzi o famiglie: se però si dà un'occhiata alle caratteristiche stampate sulla scatola, l'età consigliata (14 anni o più) ci fa capire che l'editore ([Ergo Ludo Editions](#)) ha voluto chiarire subito che in realtà il gioco richiede una certa attenzione.

Dopo aver effettuato ormai parecchie partite, e su diversi tavoli, ci sentiamo di affermare che l'età giusta potrebbe essere di 12 anni o più, purché qualcuno lo spieghi ai più giovani, almeno la prima volta.

L'autore ([Mario Papini](#)) ci ha abituato a "opere" un po' diverse dalle altre ed anche **Arturo** non fa eccezione: è vero che si tratta di un gioco di carte dove si fanno delle "prese", ma le modalità sono piuttosto insolite, come vedremo più avanti; limitiamoci per ora ad aprire la scatola (128x178x37 mm) ed esaminarne il contenuto.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Ci colpisce subito l'insolito colore del regolamento di **Arturo** (un viola piuttosto scuro) che purtroppo rende la lettura più complicata a noi "ex-giovani" con la vista un po' in crisi: le scritte in nero su viola infatti non sono il massimo! Per fortuna le regole sono poche ed il testo è intervallato da parecchi disegni con esempi o chiarimenti, quindi, alla fine, in 10 minuti siamo comunque pronti a spiegare agli amici come si gioca.

Gli altri componenti sono costituiti da un blocchetto segnapunti (con una trentina di foglietti stampati avanti/retro) e da 120 carte nel formato 58x88 mm. Per evitare di ripeterci nel corso della recensione indichiamo i diversi tipi in questo paragrafo:

- (1) – 35 carte "Famiglia", 7 per ogni giocatore, distinguibili per il dorso colorato (giallo, verde, rosso, blu e viola);
- (2) – 60 carte "Festa" che mostrano sul fronte un Personaggio della famiglia "Addams" (...pardon, di **Arturo**) che ha sulla testa una specie di "fumetto" in cui sono illustrati uno o due oggetti da lui desiderati: sul retro della carta invece c'è un altro oggetto (diverso da quelli del fumetto);
- (3) – 18 carte "preparativi" che mostrano una serie di azioni per "manipolare" l'ordine della vostra famiglia (leggete più avanti come fare);
- (4) – 2 carte "Speciali": la prima, con un "teschio" dal quale fuoriescono musica e coriandoli, indica i regali del Compleanno, mentre la seconda, una "scopa", indica le carte da... pulire (quelle con una ragnatela);
- (5) – 5 carte "Sommaro" che sono molto utili durante la partita, quindi vi consigliamo di comprenderne e spiegarne accuratamente il funzionamento prima di iniziare.

I componenti sono tutti di buona fattura ma pensiamo sia necessario imbustare le carte, se non volete rovinarle, perché se ne farà un uso intenso.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per iniziare una partita a cinque.

Preparare un tavolo di **Arturo** è un'operazione abbastanza rapida: per prima cosa date ad ogni giocatore il suo set di 7 carte "Famiglia" da mescolare e posare a caso in tavola in "ordine": la prima carta a sinistra (chiamiamola numero 1) e la settima a destra (numero 7) e ricordate che questo è un concetto "chiave" del gioco.

Al centro del tavolo si preparano sei mazzetti di 10 carte "Festa" (formati a caso) e, ai lati, le due carte "Speciali". Infine si estraggono X carte "Preparativi" da mettere in tavola, scoperte, in uno spazio al di sopra dei mazzetti "Festa" (X varia da 5 a 14 in base al numero dei partecipanti).

Prima di cominciare i giocatori devono naturalmente guardare le loro carte "Famiglia" (senza farle vedere agli altri) per memorizzare l'ordine in cui sono state posate in tavola: questo è molto importante perché solo le carte al primo, secondo e terzo posto faranno Punti Vittoria (PV) mentre quella al settimo posto darà delle penalità.

Il gioco



Foto 3 – Tutti i tipi di carte “Festa”: ognuna di esse indica un membro della famiglia o... il gatto.

Stabilito l’ordine di gioco, ognuno al suo turno ha la scelta fra:

- Prendere la prima carta di uno dei sei mazzetti “Festa”

oppure

- Scegliere una delle carte “Preparativi”

Se non ci sono ancora oggetti a disposizione la carta “Festa” scelta viene subito girata e posata sul tavolo, in modo da mostrare il suo retro (e qui vi ricordiamo che sul “Sommario” sono indicati sia gli oggetti desiderati da ogni personaggio, sia quelli disegnati sul retro: non dimenticate di consultarla prima di eseguire la vostra azione).

Se invece in tavola ci sono uno o più oggetti che appaiono sul fumetto del personaggio scelto, quelle carte vengono raccolte e messe sotto al “teschio” (Compleanno). La partita ad **Arturo** prosegue in questo modo per qualche “giro” finché i giocatori non cominciano ad avere un’idea del numero e del tipo di carte finite sotto al “Compleanno”: è il momento giusto per dare un’altra occhiata all’ordine delle carte “Famiglia” e verificare se gli oggetti raccolti sono quelli desiderati dai componenti in 1°, 2° e 3° posizione nella fila.

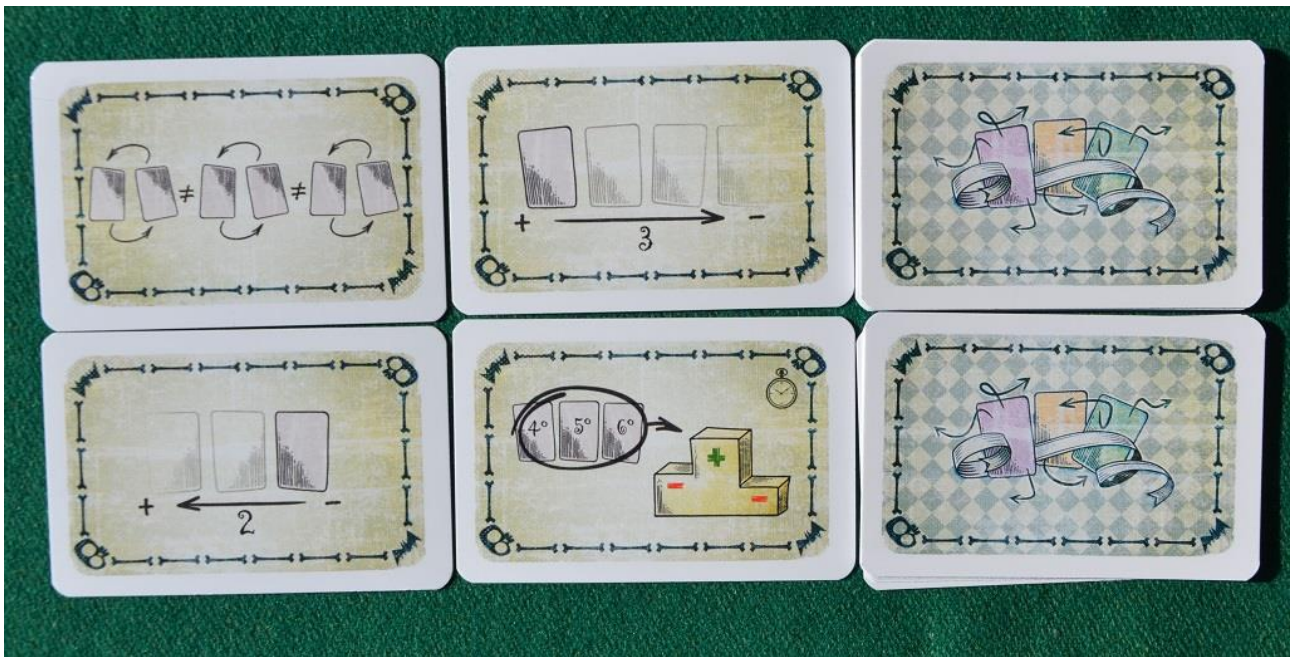


Foto 4 – Esempio di carte “Preparativi”.

Se questo non è il caso bisogna valutare quali carte “Preparativi” sono ancora disponibili e sceglierne una che ci permetta di spostare i familiari che ci interessano. Facciamo qualche esempio, sfruttando la foto 4 qui sopra: la prima carta in alto a sinistra (Ballo Scatenato) permette di invertire di posto 3 diverse coppie di carte adiacenti; la seconda (Permesso) fa spostare una carta a scelta di tre spazi verso destra; la terza sposta una carta di due spazi verso sinistra; ma ce ne sono anche altre che fanno scambiare di posto carte in fondo alla fila con altre nei primi posti.

Ogni giocatore può utilizzare un massimo di 3 “Preparativi” in tutta la partita e lo scopo di queste manovre, come abbiamo già anticipato, è quello di portare nelle prime tre posizioni i personaggi che “chiedono” oggetti uguali a quelli già messi sotto la carta “Compleanno”.



Foto 5 – Le carte “Famiglia”.

La foto qui sopra ci mostra tutti i membri della nostra famiglia, ognuno dei quali farà i PV indicati dai numeri verdi nella parte bassa: Arturo, per esempio, farà 1PV per ogni pupazzo e/o pacco sorpresa che è stato raccolto sotto il Compleanno, oltre ad 1 PV supplementare per ogni coppia degli stessi oggetti; il Papà Lupo Mannaro otterrà 1PV per ogni testa di Arturo e 2PV per ogni drink; nonna Melma otterrà 1PV per ogni torta e 2PV per ogni collier; ecc.

Ci sono però due “eccezioni” alle regole appena illustrate:

- Le carte “Fraulein Stein” sono collegate alla ”scopa”: Tata Stein infatti è una maniaca delle pulizie e se vede in tavola almeno una carta oggetto con una ragnatela prende su TUTTI gli oggetti e li mette sotto la scopa;
- “L’Avo Ivo” (ovvero il “fantasma” che avete visto in alto a destra della Foto 3) è una sorta di Jolly e può essere usato al posto di un qualsiasi altro membro della famiglia (inclusa Tata Stein) per raccogliere i rispettivi oggetti.

Quando tre dei sei mazzetti “Festa” si esauriscono la partita ha termine e si passa al conteggio dei punti.

		x1: +1								
		x1:								
			x1	x2						
			x1		x2					
			x1			x2				
							x2			
								x1		
								x1		
						x1				
				x1						
Σ										
	1 ST	+3	2 ND	+2	3 RD	7 TH	-1	Σ		TOT.

Foto 6 – Il blocchetto segnapianti.

Benché sia possibile fare questo calcolo su un foglio di carta qualsiasi, vi consigliamo di utilizzare i foglietti del blocco segnapianti fornito da **Arturo** (oppure fatene delle fotocopie se, come noi, avete orrore di usare dei fogli originali) perché sono molto più pratici.

In ogni caso per prima cosa si prendono tutte le carte sotto il “Compleanno” e si dividono per tipo: segnate sulla prima colonna del segnapianti il numero di carte relativo ad ognuno dei 10 oggetti elencati. Poi tocca alle carte nascoste sotto la “scopa”: scartate tutti gli oggetti senza ragnatele e segnate di fianco all’ultima casella rimasta vuota (nella settima fila del blocchetto) il numero di quelle con la ragnatela.

Scoprite ora le prime tre carte della vostra Famiglia per mostrare a tutti quali membri avete al 1° 2° e 3° posto (cioè quelli che prenderanno dei PV positivi); poi scoprite anche l'ultima in fondo alla fila (che assegnerà PV negativi).

Ora possiamo segnare i punti guadagnati (o persi) da ogni membro, usando le colonne del segnapunti. Infine verifichiamo chi, fra i membri al primo posto, ha fatto più punti per assegnargli un premio extra di 3PV; infine facciamo altrettanto per il secondo posto (2PV extra) e per l'ultimo (1PV di penalità). Il totale finale ci dirà chi ha vinto la partita

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 7 – Le carte Speciali e quelle Sommario.

Giocando ad **Arturo** è molto importante capire fin da subito quale tipo di tattica utilizzare: dopo aver avere esaminato attentamente le carte famiglia nelle prime posizioni cercate di prendere dalle pile “Festa” i personaggi che raccolgono gli oggetti dei vostri “favoriti” o quelle che fanno mettere in tavola quegli stessi oggetti in modo che qualcuno sia invitato a raccogliarli (solitamente perché ha lo stesso familiare davanti) e li metta sotto al teschio.

Naturalmente se avete Tata Stein fra le prime tre dovrete cercare invece di raccogliere il maggior numero di carte con ragnatela, sapendo che sottrarrete contemporaneamente un buon numero di oggetti agli avversari: vi ricordo infatti che usando Tata Stein (oppure l'Avo Ivo al suo posto) quando c'è in tavola almeno un oggetto con ragnatela si... spazzano via tutte le carte per metterle sotto la "scopa".

Anche gli altri giocatori faranno dei ragionamenti simili, per cui fate attenzione al tipo e al numero di oggetti che stanno finendo sotto alla carta "Compleanno" (sì, in questo gioco è necessaria un po' di memoria) e aggiungetene qualcuno anche voi se avete nelle prime posizioni il familiare interessato a quegli oggetti, oppure affrettatevi a portare la sua carta in testa con l'aiuto dei "Preparativi".



Foto 8 – Gli oggetti da raccogliere sono stampati sul retro delle carte "Festa".

Non sottovalutate le penalità che potrebbe subire il personaggio della vostra famiglia nella settima (ed ultima) posizione: quindi tenete d'occhio gli oggetti che finiscono sotto la carta "compleanno" e spostate quel personaggio se cominciate a vederne troppi di quelli da lui richiesti. Spesso le partite si concludono al... fotofinish: nei nostri test siamo arrivati varie volte alla fine con più giocatori ex-aequo al primo posto e le partite sono state dunque decise da chi ha subito meno penalità col settimo personaggio.

Abbiamo anche notato, nei tavoli con giocatori alla prima partita, che quasi tutti avevano la tendenza a portare Tata Stein nei primi posti e ad accumulare di conseguenza tante carte sotto alla scopa: e poiché questa "manovra" non è sfuggita a nessuno, anche gli avversari si sono adeguati. Così a fine partita tutti i giocatori hanno fatto lo stesso punteggio e hanno aggiunto pochissimi PV dal "Compleanno" (dove erano state raccolte invece poche carte); chi aveva invece puntato sugli oggetti ha fatto meno punti degli altri, anche se ha recuperato in parte il gap con i bonus (+3 e +2). Gli stessi giocatori, però, si sono resi conto del difetto di questa strategia e alla seconda partita

hanno cambiato totalmente tattica: così la scopa, alla fine, aveva una decina di carte appena, di cui solo la metà con una ragnatela. Quindi se vi accorgete che più giocatori stanno puntando su Tata Stein, vi consigliamo di giocare molto sugli oggetti dei vostri personaggi.

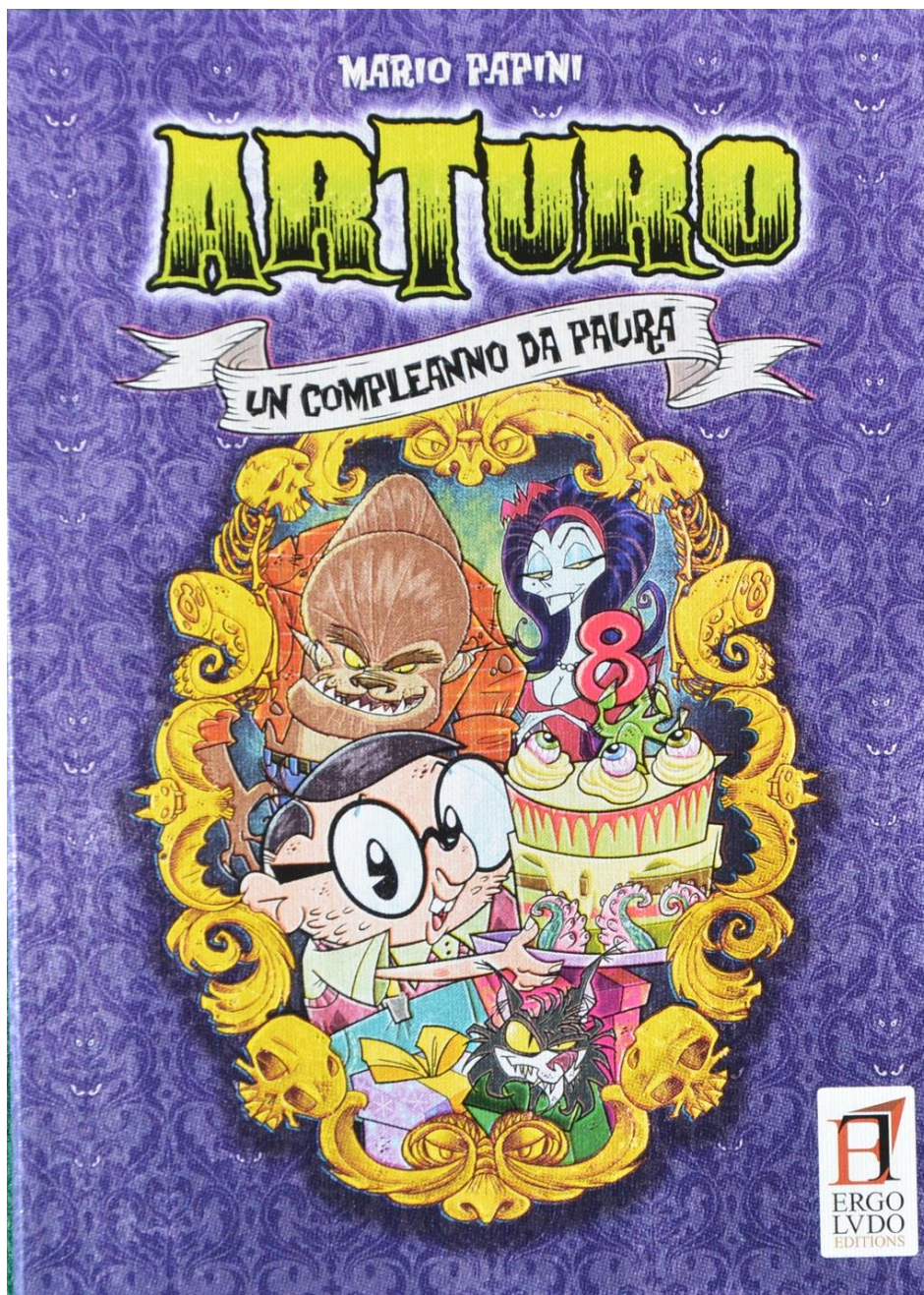


Foto 9 – La scatola di Arturo.

Sempre assistendo alle prime partite ci siamo resi conto dell'uso... improprio fatto dai giocatori con le carte "Preparativi": quasi tutti, forse per paura di restare senza, le hanno accumulate tutte e tre entro metà partita, spostando di conseguenza i membri della loro famiglia. Poi alla fine, vedendo quante e quali carte sono finite sotto le due "speciali", si sono resi conto di non poter più rimediare.

Il modo giusto di gestire queste carte è di aspettare qualche giro per vedere quali oggetti si stanno accumulando, e poi sfruttare al meglio le carte "Preparativi" per riordinare i familiari interessati (o per sgombrare dall'ultimo posto una carta che subirebbe penalità troppo forti).

Commento finale

Come abbiamo già anticipato, giocando ad **Arturo** non bisogna fermarsi al primo “impatto” perché potrebbe esser fuorviante: un certo disagio nella lettura del testo, un sistema di calcolo dei punti che finché non viene provato sembra perlomeno un po' farraginoso, un po' di esitazioni nella comprensione degli oggetti stampati davanti e dietro ogni carta. Siate perseveranti e la “nebbia” si dissolverà dopo la prima partita, facendovi scoprire un gioco dinamico, molto interattivo e con quel pizzico di “cattiveria” che non guasta mai per assicurare un buon divertimento.

È dunque importante giocare la prima partita con la mente aperta, considerandola una prova e con l'unico scopo di capire il funzionamento e la dinamica del gioco. Poi rimescolate le carte e ripartite da capo: vedrete che tutto si incastrerà come si deve.

Infine un grazie particolare ad Alessandro e Roberto di Ergo Ludo per avere risposto con sollecitudine e grande gentilezza a qualche dubbio iniziale e per avere condiviso con noi alcune considerazioni di carattere generale sul gioco.

"Si ringrazia la ditta [ERGO LUDO EDITIONS](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"