

SCHOTTEN TOTTEN 2

Dopo gli Scozzesi, Alessandro il Grande e il Medioevo eccoci ora a... pollo contro cuoco: fin dove arriverà Knizia?



Introduzione

Nel 1999 fu pubblicato il gioco di carte [Schotten Totten](#) di Reiner Knizia: era ambientato in Scozia e la sua copertina mostrava un gruppo di scozzesi che se le davano di santa ragione. Il concetto (combinazioni di carte per ottenere delle maggioranze) sembrò così interessante all'americana GMT che nel 2000 decise di farne una seconda edizione, [Battle Line](#): era ambientata però nella Persia di Alessandro il Grande e re Dario, e aggiungeva un pacchetto di carte tattiche, diventando in poco tempo un vero best seller. Nel 2017 fu la volta di [Battle Line: Medieval](#) (con una grafica davvero stupenda) che ci trasportava nel Medioevo ed introduceva un nuovo concetto: l' "Assedio".

Ed eccoci finalmente a **Shotten Totten 2**, oggetto di questa recensione: l'autore è sempre Reiner Knizia e il gioco sfrutta tutte le innovazioni già uscite (carte tattiche ed assedi) per riportarci in Scozia, anche se questa volta avremo a che fare con un... Cuoco arrabbiatissimo per un Pollo scappato dalla cucina, il quale tenta di non finire al forno nascondendosi dietro le possenti mura di un castello.

L'editore italiano è [Mancalamaro](#), che ha curato naturalmente anche la traduzione delle regole: il gioco è rivolto ad un pubblico vasto e la scatola dice da 8 anni in su, ma secondo noi (a seguito di qualche test fatto con bambini di quella età) applicando tutte le regole l'età minima dovrebbe essere di 10 anni. La durata di una partita dipende in gran parte da quanto ci mettono i due antagonisti a pensare la mossa successiva, ma si può calcolare una ventina di minuti, permettendo così di fare andata e ritorno e proclamare vincitore chi avrà ottenuto il miglior risultato globale.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Alla base di **Schotten Totten 2** ci sono due mazzi di carte, ma questa nuova edizione comprende anche una piccola fustella con due tessere “personaggio” (il Cuoco ed il Pollo) da staccare e montare su due basette per tenerle in piedi: il loro utilizzo è completamente superfluo, ma i due segnalini fanno comunque la loro figura.

Ci sono inoltre tre “Calderoni di olio bollente” (altra novità della serie) ricavati al laser da dei blocchetti di legno. Completano la confezione 7 tessere “Muro” che costituiscono l’ostacolo principale fra Cuoco e Pollo. Notare che nei giochi precedenti le “postazioni” erano nove.

Le carte, come abbiamo anticipato, sono divise in due mazzi: il più grosso (60 carte “Assedio”) è formato da 5 serie numerate da 0 a 11 e colorate diversamente (giallo, verde, rosso, blu e marrone), mentre quello più piccolo (11 carte “Tattica”) ha tutte le carte diverse.

I materiali sono ben fatti e robusti quanto basta ma, come sempre per i giochi in cui la manipolazione delle carte è piuttosto elevata, non sarebbe male proteggerle con delle bustine trasparenti.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo è pronto per una nuova sfida.

Per prima cosa bisogna “separare” i due contendenti mettendo le 7 tessere “Mura” al centro del tavolo (nell’ordine stabilito dalle regole): i giocatori riceveranno poi 7 carte “Assedio” a testa (che si riducono a 6 se si gioca senza quelle tattiche) ed una carta “Sommario” per ricordare più facilmente le “formazioni” possibili e la loro gerarchia. Il resto delle carte Assedio viene posato (coperto) accanto alle mura ed al suo fianco si piazza il mazzetto delle carte “Tattica”. Volendo potete prendere anche il vostro personaggio per metterlo dalla vostra parte della muraglia. Al Pollo infine vengono dati i tre calderoni di olio bollente, ed ora finalmente tutto è pronto per iniziare a menarsi.

Il Gioco



Foto 3 – Le Tessere “Mura” e i Calderoni di olio bollente.

Anticipiamo subito che in questa versione di **Schotten Totten 2** non basta “vincere” in una sezione per guadagnare una postazione, come nei giochi precedenti, ma occorre per prima cosa danneggiare le mura e cercare poi di demolirle completamente. Vediamo come funziona il tutto.

Il giocatore “Attaccante“ (Il Cuoco) inizia la partita ed al suo turno può:

- (1) – Effettuare una ritirata (opzionale) scartando tutte le carte dalla sua parte di una sezione di muro a sua scelta;
- (2) – Giocare una carta dalla mano (obbligatorio) per metterla in una sezione di muro, rispettando il numero massimo consentito;
- (3) – Pescare una carta (obbligatorio) scegliendo da quale mazzo prenderla: Assedio o Tattiche;
- (4) – Dichiarare il controllo di una sezione.



Foto 4 – Un esempio di carte Assedio: ce ne sono dodici per ognuno dei cinque colori, numerate da “0” a “11”.

Il “Difensore” (Pollo) a sua volta può rispondere:

- (1) – Giocando Olio Bollente (opzionale): in tal caso scarta uno dei tre segnalini ed elimina la carta nemica più vicina al muro in una sezione a sua scelta;
- (2) – Giocare una carta;
- (3) – Pescare una carta.

Lo scopo dell’Attaccante è quello di costruire una formazione davanti a una o più sezioni di muro che non possa essere battuta dall’avversario: ogni tessera indica che tipo di “formazione” possa essere giocata da entrambe le parti delle mura e quante carte al massimo possano essere usata per crearla:

- (a) – la meno forte è la “somma”: qui non contano né colori, né sequenze: si fa la somma pura e semplice dei numeri e se l’attaccante ha il totale più alto vince;
- (b) – la “scala” batte la somma ed è costituita da carte di qualsiasi colore che si seguono numericamente:4-5-6, 8-9-10-11, ecc.
- (c) – il “colore” batte le due formazioni precedenti ed è costituito esclusivamente da carte dello stesso seme;
- (d) – segue il tris (o il poker o il pokerissimo) dove le carte (3-4-5) hanno tutte lo stesso numero ma colori diversi;
- (e) – la più forte di tutte è ovviamente la “scala reale” dove le carte si seguono numericamente ma hanno anche tutte lo stesso colore.



Foto 5 – Esempio di combattimenti.

La foto 5 qui sopra vi mostra una sezione delle mura dove sono già state giocate diverse carte, con l'Attaccante che sta cercando di aprire una breccia nelle mura giocando carte con lo stesso numero: come vedete può metterne fino a tre nella prima sezione (a sinistra), quattro nella seconda, tre nella terza e due nella quarta. Il Difensore cerca di controbattere o con numeri più alti o con una scala reale (terza sezione).

Notate che la quarta sezione è già stata indebolita da un precedente attacco e mostra infatti un muro sbrecciato: ora è qui che l'attaccante cercherà di concentrare i suoi sforzi per abbattere anche l'ultima resistenza e penetrare nel castello. Contrariamente a quanto succede nei "fratelli", in **Schotten Totten 2** non basta vincere un "duello" per occupare la sezione corrispondente: la prima vittoria infatti costringe il difensore a girare quella tessera, mostrandone il lato "muro danneggiato".

Tutte le carte utilizzate (quelle dell'attaccante e del difensore) vengono scartate e il gioco procede normalmente. L'attaccante vince un "duello" se dopo aver giocato una carta può dimostrare che il suo avversario non può ottenere una combinazione più forte perché la/le carte che gli potrebbero servire sono già state giocate (visibili sul tavolo) o scartate (anche gli scarti devono essere visibili).

Abbiamo già visto che entrambi i giocatori, come ultima fase del loro turno, devono pescare una carta, ma sta a loro scegliere se prenderne una numerata (assedio) oppure una tattica. Queste ultime hanno un utilizzo molto simile a quelle di Battle Line o Medieval e, come loro, si possono giocare nella fase (2) al posto di una carta numerica: non è possibile però utilizzare una seconda carta tattica se l'avversario non ha giocato la sua prima (in altre parole si può giocare una sola carta tattica in più dell'avversario).



Foto 6 – Tutte le carte Tattiche del gioco.

La foto 6 ce le mostra tutte: i due Jolly (in alto a sinistra) possono ovviamente sostituire qualsiasi altra carta, mentre per le altre si devono seguire le indicazioni: la terza in alto, per esempio, può essere usata al posto di un “1”, o un “2” o un “3”; la quarta al posto di un “1”; la prima a sinistra della seconda fila (scambio) costringe i giocatori a scegliere tre carte della propria mano ed a scambiarle con altrettante dell’avversario; la seconda (Ridistribuzione) permette di scegliere una carta qualsiasi dalla propria parte delle mura per metterla in un’altra posizione o scartarla; ecc.

Le carte “0” possono essere giocate normalmente, come abbiamo visto nell’esempio della Foto 5, oppure conservate per essere utilizzate in maniera diversa: esse infatti permettono di eliminare una carta “11” dell’avversario, in una qualsiasi sezione di mura, purché siano entrambe dello stesso colore (e si scartano tutte e due).

La partita finisce in quattro possibili modi:

- (1) – L’Attaccante vince se distrugge un muro precedentemente danneggiato;
- (2) – L’Attaccante vince anche se danneggia quattro diverse sezioni di mura;
- (3) – Il Difensore vince se il mazzo delle carte d’assedio si esaurisce senza che l’attaccante abbia ottenuto una vittoria;
- (4) – Il Difensore vince anche se al suo turno non può più giocare carte perché tutte le formazioni sono piene.

Qualche considerazione e suggerimento

Primo consiglio: non giocate MAI a **Schotten Totten 2** senza le carte tattiche, a meno che non dobbiate insegnare il gioco ad un ragazzino. Questa versione infatti non soltanto vi permette di utilizzare ogni tanto una carta “speciale” (Vedere Foto 6) ma soprattutto vi fa giocare con una mano di 7 carte riducendo così (in parte) il fattore “fortuna” che, come avrete sicuramente capito, ha una certa influenza sulle partite.



Foto 7 – I due personaggi rivali: Cuoco e Pollo.

Il “peso” del gioco è tutto nelle mani dell’attaccante, il quale, in base alle carte di partenza e al tipo di tessere mura in campo, dovrà decidere da dove iniziare: personalmente preferisco partire con una carta FORTE “rinforzata” (dovete cioè averne già in mano un’altra che si combini con la prima) da giocare su una sezione che richiede il minor numero di carte. Per esempio un 10 giallo in una sezione da due carte, avendo il 9 giallo già in mano: però non giocate subito la seconda carta ed aspettate finché non sarete certi di riuscire a battere la combinazione nemica. In seguito giocate carte più forti dove l’avversario è più debole.

Il difensore deve solo evitare che il suo avversario vinca più di tre scontri oppure che, fatta una breccia da qualche parte, possa poi vincere di nuovo in quella sezione: in entrambi i casi le cose sono abbastanza “pericolose” e bisognerà intervenire in tutta fretta per ristabilire l’equilibrio. Utilizzate i calderoni di olio bollente soprattutto in questa fase per eliminare carte pericolose.

Ricordate che il vostro scopo è arrivare alla fine del mazzo “Assedio” senza subire quattro breccie o una distruzione, quindi potete anche prendere una carta tattica, ma prima di giocarla lasciate che lo faccia il vostro avversario e “bloccatelo” tenendo la vostra sempre di riserva: le regole, lo ricordiamo, non permettono di giocare una nuova carta tattica se l’altro giocatore non ha prima pareggiato i conti.

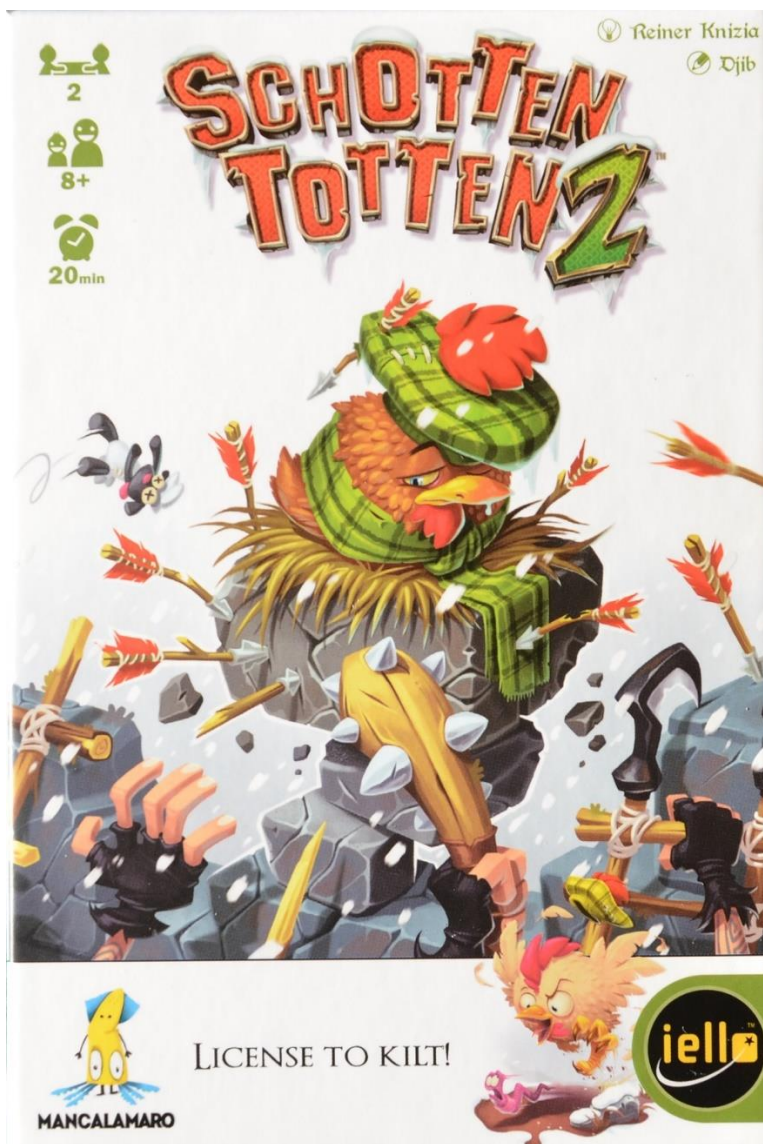


Foto 8 – La scatola del gioco.

Anche le carte “0” possono diventare molto importanti, soprattutto per eliminare un “11” dall’altra parte delle mura, ma ricordate che per farlo la carta deve essere giocata “legalmente”: se avete già raggiunto il numero massimo in quella postazione non potrete farci più nulla. Potete tenerle da conto oppure giocarle subito se capita l’opportunità, così vi libererete un posto nella “mano”. Naturalmente vale anche l’opposto (anche se è molto più raro) con l’”11” che elimina uno “0” dello stesso colore

Commento finale

Come con i fratelli maggiori anche in **Schotten Totten 2** per vincere bisogna avere un buon intuito “tattico” ma è necessaria anche una mano dalla fortuna, quindi se vi piacciono solo i giochi dove tutto è deciso da una programmazione ottimale, passate oltre. Se invece ogni tanto volete passare un’oretta giocandovi l’onore con i vostri amici o i vostri figli, fra sberleffi (se vi è entrata una combinazione vincente) ed accidenti (quando proprio non riuscite ad imbroggiarne una) vi consigliamo un paio di partite a **Schotten Totten 2** alternandovi come ruolo.

Servono una ventina di minuti circa, fra preparazione e gioco, poi dovrete scambiarsi di ruolo per la rivincita. Chi possiede tutta la serie probabilmente non apprezzerà al 100% la grafica, soprattutto se comparata a quella di *Battle Line Medieval*, ma non dimenticate che questo gioco possiede le regole e le opzioni più avanzate: 12 carte invece di 10, “0” che batte ”11” (e viceversa), i calderoni, la necessità di vincere due volte nella stessa sezione per abbattere le mura, ecc. Tutto ciò rende l’esperienza ludica molto più completa: e, visto il volume ridotto della scatola, potreste anche portarvelo in viaggio.