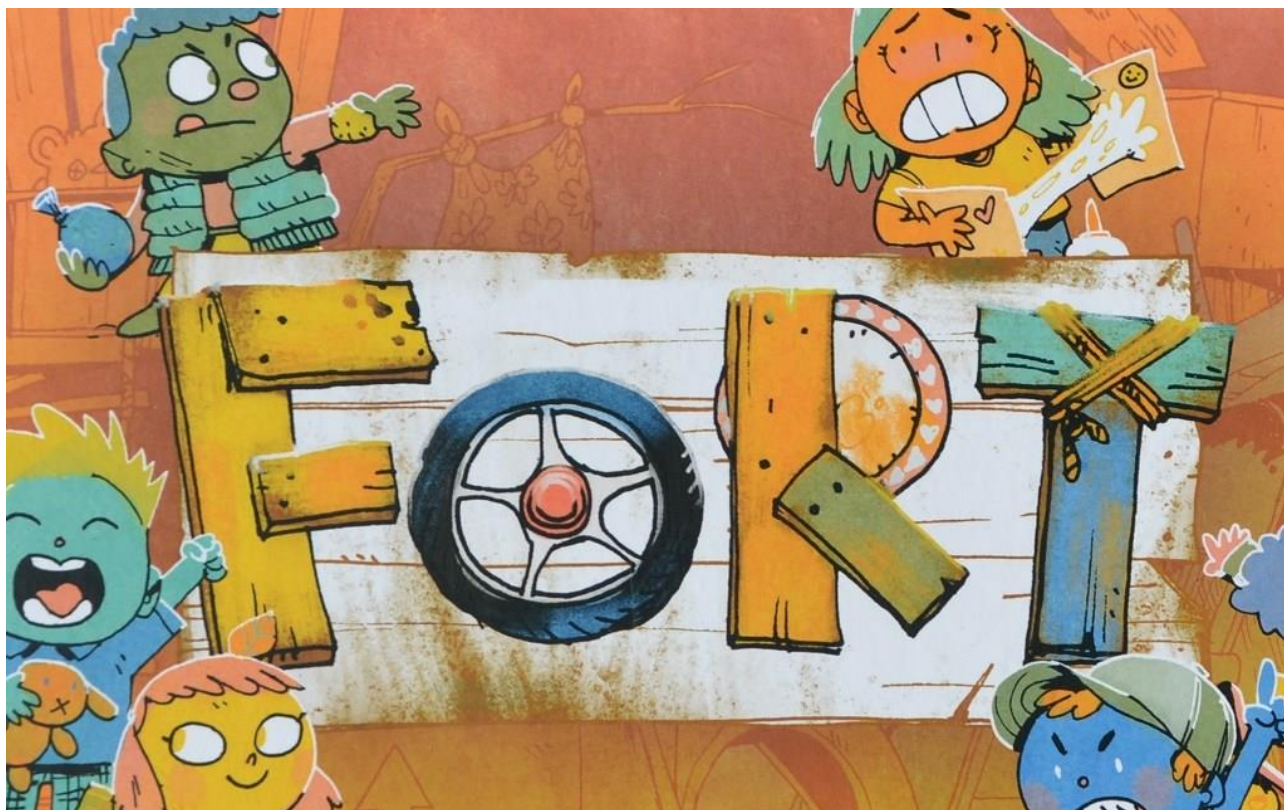


# FORT

Scendiamo in cortile a giocare con gli altri bambini e costruiamo un fortino.



## Introduzione

Se volete ogni tanto ritornare alla vostra fanciullezza potreste provare questo [Fort](#), un gioco di carte dedicato a 2-4 giocatori di 10 anni o più, nel quale i partecipanti si mettono, appunto, nei panni di alcuni bambini e passano una mezz'oretta del loro tempo costruendo un "fortino", mangiando pizza e provando nuovi giocattoli.

Il gioco è nato nel Minnesota (Stati Uniti) ma in Italia ci viene "servito" da [MS Edizioni](#) e potremo usarlo sia in famiglia, per un paio di partite con genitori, nonni e nipoti tutti insieme, che come "filler" con gli amici o al club, prima o dopo un titolo più impegnativo.



## Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo pronto per giocare in quattro.

Preparare un tavolo di **Fort** è un'operazione abbastanza veloce e se i componenti sono stati riposti in sacchetti separati richiederà davvero pochissimi minuti. Dopo aver posto al centro del tavolo la plancia segnapunti (con i marcatori dei giocatori nella casella “zero”) si distribuiscono due carte “Miglior Amico” ad ogni partecipante: esse sono facilmente riconoscibili per la presenza di una stellina accanto al nome del “bambino”, mentre i nomi sono riportati sul retro delle singole plance.

Si mescolano poi le altre carte “Bambino”, se ne tolgono 3 a caso (senza guardarle) e se ne distribuiscono poi 8 a tutti. Quelle rimaste sono posate al centro e se ne scoprono tre a costituire un'area di “pesca” comune. Si estraggono poi a caso X carte dal mazzetto delle 11 “Regole Inventate” ed altrettante da quello dai 9 “Premi”, dove X è uguale al numero dei giocatori più uno. Le prime si posizionano coperte accanto alla plancia mentre le altre vengono posate scoperte sopra alla plancia.



Foto 3 – Ecco come si presenta il tabellone dopo la preparazione iniziale. La carta “arancione” in alto a destra verrà assegnata al primo giocatore che raggiungerà il livello “5” del fortino e vale 4 Punti Vittoria.

Infine si posizionano in tavola i segnalini “Pizza” (arancioni) e “Giocattolo” (blu) in modo che siano a portata di mano. I giocatori mettono il loro marcatore “Forte” nella casella “0” del relativo tracciato sulla plancia personale, decidono chi sarà il primo a giocare (dandogli l’apposita carta) e finalmente si può partire.

## Il Gioco

La meccanica di base di **Fort** è il “deckbuilding”: nel corso della partita i giocatori acquisiranno nuove carte ed il loro mazzo normalmente crescerà: ma, contrariamente alla maggioranza degli altri giochi del genere, qui è possibile anche portar via qualche carta agli avversari. Vedremo fra un attimo come.

La prima cosa da fare è mescolare le due carte “Miglior Amico” alle 8 carte “Bambino” appena ricevute: si forma così il mazzo della “pesca” da cui tutti prendono le prime 5 carte a costituire la mano di partenza.



Foto 4 – Un esempio di carte "Bambino".

Nella Foto 4 qui sopra vediamo alcune carte "Bambino" che ci serviranno per meglio spiegarne l'uso:

(a) - ogni carta ha un simbolino nell'angolo in alto a sinistra (alcune, più rare ne hanno due): paletta, libro, skate-board (nella foto), ma anche pistole ad acqua, colla, ecc.;

(b) – Tutte le carte hanno poi due riquadri rettangolari all'interno dei quali sono stampate delle icone che indicano le azioni possibili: il rettangolo in alto è chiamato "Comune" e l'azione da esso descritta potrà essere sfruttata anche dagli avversari, mentre quello in basso è ad uso "personale". Le carte con due icone invece non hanno riquadri e servono solo ad aumentare la "forza" di certe azioni;

(c) – in basso c'è il nome del bambino rappresentato: quelli che hanno una stellina alla loro sinistra sono i "Migliori Amici" e vengono assegnati inizialmente a tutti i partecipanti (due a testa).

Il giocatore di turno sceglie una carta e la posa sul tavolo davanti a sé, dichiarando se intende svolgere prima l'azione "personale" e poi quella "comune" o viceversa. Nel secondo caso, dopo che ha effettuato l'azione, gli altri giocatori possono calare dalla loro mano una carta con lo stesso simbolo (angolo in alto a sinistra) ed eseguire a loro volta l'azione del primo giocatore.



Foto 5 – Esempio di carte ad azione multipla.

Alcune carte di **Fort** mostrano un “x” all’interno di uno o entrambi i rettangoli: questo significa che il giocatore può aggiungere alla prima altre carte con la stessa icona e effettuare l’azione descritta un numero di volte pari al totale delle icone stesse. Le due carte a sinistra nella Foto 5, per esempio, mostrano DUE icone “corona”: il giocatore potrà allora mettere “in riserva” due carte (una per corona) facendo l’azione “comune” e riceverà poi 1 PV per ogni carta della sua riserva (azione personale). La coppia di carte a destra mostra un’azione “pescare una carta” per ogni simbolo “pistola ad acqua” (nel nostro caso le icone sono tre), ed ogni carta pescata permette di prelevare un segnalino “Giocattolo” dalla riserva generale. L’azione “personale” fa prendere un “Giocattolo”.

Terminate le azioni il giocatore deve pescare una carta e può scegliere fra tre diverse opzioni:

- (1) – una carta coperta dal mazzo;
- (2) – una delle 3 carte scoperte al centro del tavolo (ripristinandola dal mazzo);
- (3) – una delle carte nel “cortile” di un altro giocatore.



Foto 6 – Esempio di postazione di un giocatore durante la partita.

Cortile? Quale cortile? Beh, è venuto il momento di guardare un po' più in dettaglio la postazione dei giocatori, e possiamo farlo utilizzando la Foto 6 qui sopra.

Come vedete il giocatore, al termine del suo turno, si ritrova con 3 giocattoli (blu) e 3 pizze (arancioni) nell'area chiamata "cose", ma in precedenza era riuscito anche a piazzare 3 segnalini nell'area chiamata "zaino" (una specie di riserva per avere più delle 4+4 risorse consentite in "cose"). A sinistra della sua plancia vediamo il mazzo della pesca (coperto), mentre a destra ci sono gli "scarti" (cioè le carte giocate per svolgere la sua azione, quella appena pescata a fine turno e quelle usate in precedenza per copiare le azioni degli avversari). In alto vediamo l'area del "cortile" dove il giocatore ha piazzato le carte che gli erano rimaste in mano a fine turno: queste carte sono a disposizione di tutti, ma se non vengono prese verranno aggiunte agli scarti all'inizio del prossimo turno personale.

Nella parte bassa della plancia vediamo il tracciato del "Fortino" (che dà il nome al gioco): il nostro amico in precedenza ha già spostato di due caselle il marcatore ed al prossimo turno, se avrà in mano una carta con l'azione "Costruzione Fortino" potrà pagare il prezzo richiesto ed avanzare di un'altra casella. Il "costo" è indicato nello spazio fra due caselle: nel nostro caso è di 2 pizze, 2 giocattoli ed una quinta risorsa a scelta: tutte disponibili nella zona "cose", quindi il giocatore non avrà neppure bisogno di sfruttare la sua riserva (lo Zaino).

Infine a sinistra vedete una "finestrella" con un albero e la scritta "Nascondiglio": qui si possono depositare delle carte (sempre con un'apposita azione) in attesa di poterle sfruttare in seguito.

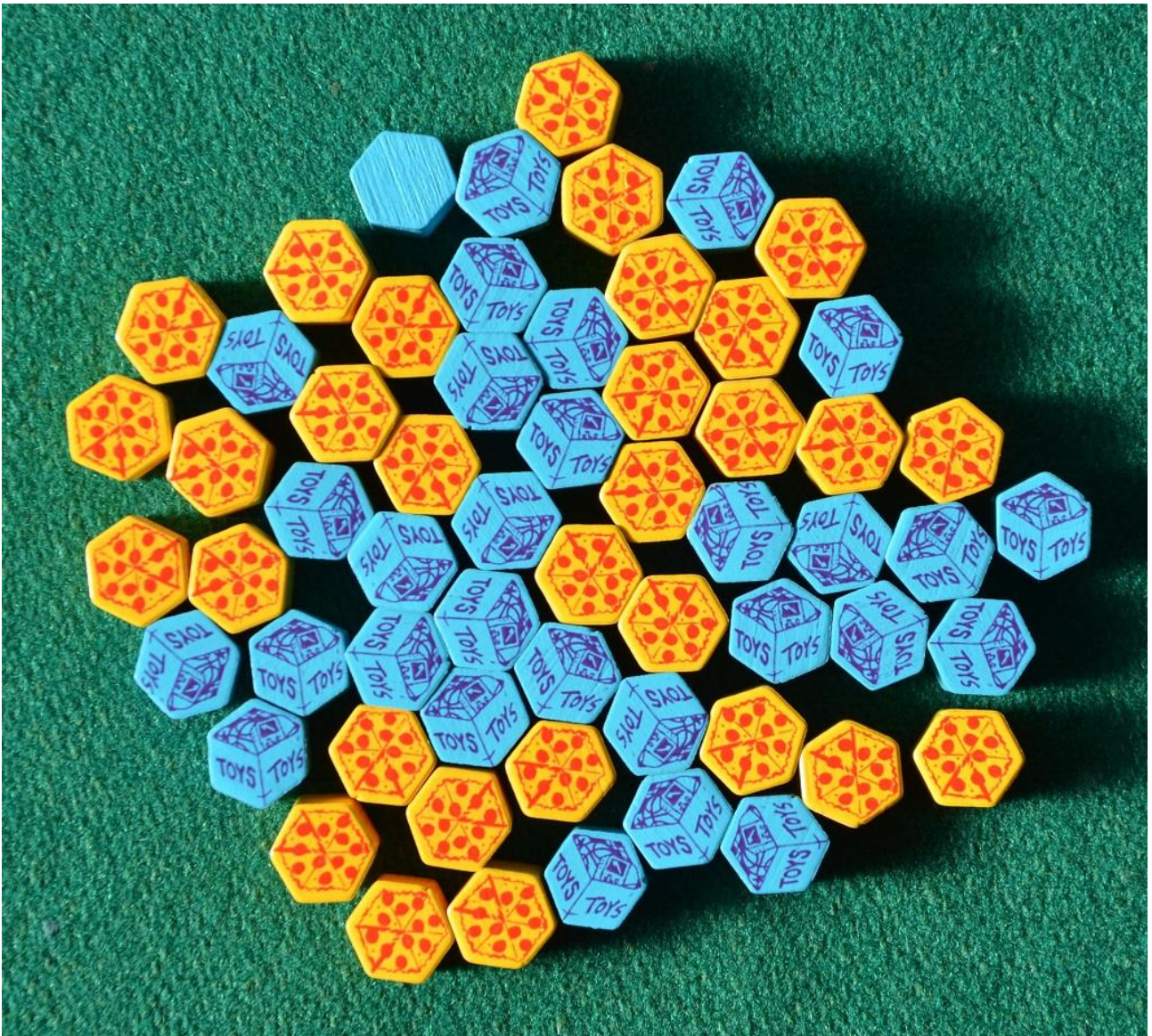


Foto 7 – I segnalini “Pizza” (arancioni) e “Giocattolo” (blu).

In **Fort** le risorse servono esclusivamente per avanzare sul tracciato del fortino. Da notare che con il primo avanzamento si ha diritto a prendere una delle carte coperte “Regole Inventate” (il giocatore prende tutte quelle disponibili e ne sceglie una senza mostrarla agli avversari), mentre con il secondo avanzamento si sceglie una delle carte “Premio” scoperte (quelle che avevamo messo sopra alla plancia Segnapunti). Queste due carte serviranno ad “indirizzare” i giocatori verso degli obiettivi ben precisi, oppure ad eseguire azioni supplementari.

Il primo ad arrivare sulla quinta e ultima casella del Fortino prende la speciale carta arancione (4 PV) e fa scattare la fine della partita: non resta che terminare il turno in corso e passare al calcolo dei PV. La quota più importante naturalmente verrà dal Fortino (per esempio 16 o 23 punti se si raggiunge una delle ultime due caselle) ma qualche punto extra si può raggranellare nel corso della partita utilizzando certe carte. Chi ottiene il totale più alto ovviamente vince.

## Qualche considerazione e suggerimento

Avrete sicuramente capito che per vincere a **Fort** bisogna raccogliere rapidamente le risorse necessarie a costruire il fortino e questo è possibile soprattutto se si giocano carte con lail “x”, potendone accumulare più di una ed accelerando quindi le cose il più possibile.



Foto 8 – Esempio di carte Premio.

Le azioni disponibili sono le più svariate, ma elencarle e spiegarle tutte non è lo scopo di questa chiacchierata, quindi ci limiteremo a citare le “categorie” più importanti:

(a) – carte che fanno prelevare risorse dalla riserva generale: sono le più semplici e naturalmente le più facili da “copiare”, quindi avere una mano un po’ variegata permette di accumulare qualche segnalino extra durante il turno degli avversari;

(b) – carte che permettono di costruire il fortino: sono da “centellinare” al momento giusto, evitando soprattutto di doverle scartare nel “cortile” per regalarle agli altri. Solitamente si riesce a fare un avanzamento ogni due turni, ma se vi siete concentrati bene sulle risorse potreste fare due avanzamenti nello stesso turno: uno deciso da voi ed uno ... copiando un avversario;

(c) – carte zaino: nelle prime partite vengono sottovalutate, ma in seguito farete di tutto per aggiungere risorse al vostro “Zaino”, quindi non snobbatele e cercate di non regalarle agli altri quando per non averle potute giocare;giocarle;

(d) – aggiungere o eliminare carte: queste azioni servono per aumentare la vostra scorta di carte oppure per togliere definitivamente dal vostro mazzo una o due di esse che non vi servono più, o magari per togliere a un avversario una delle carte che ha nel cortile, eliminandola per sempre;

(e) – carte nascondiglio: servono a mettere carte sulla sinistra della vostra plancia come ... riserva eccezionale. Esse potranno essere usate in seguito per aumentare la “potenza” di un’azione “x” oppure, e molti giocatori lo fanno, tenute di scorta per fare PV extra con alcune azioni speciali.



Foto 9 – Esempio di Carte “Regola Inventata”.

Ricordate che le carte “Miglior Amico” (quelle con la stellina di fianco al nome) non possono mai essere piazzate nel Cortile ed alla fine del turno devono essere dunque messe negli scarti, che siano state usate o no. Sono molto utili nei primi turni per raccogliere rapidamente le risorse necessarie a

spostare il marcatore del fortino di uno spazio e prendere così una carta “Regola Inventata” (chi prima arriva meglio sceglie).

Se dovete scegliere un’azione che è riportata sia su una carta “Bambino” qualsiasi che sul Miglior Amico usate senz’altro la prima, così non sarete poi costretti a metterla nel cortile col rischio che vi venga rubata dagli avversari. Ogni giocatore riceve due di queste carte ad inizio partita: i nomi dei bambini da prendere sono stampati sul retro della sua plancia.



Foto 10 – Tutte le Carte Miglior Amico.

Prima di iniziare a giocare studiatevi bene le carte “Premio” esposte sopra alla plancia Segnapunti: se ne trovate una di vostro gusto è bene che cerchiate di arrivare per primi alla seconda casella del tracciato “Fortino”.

## Commento finale

Prima di chiudere un breve accenno alla variante “Gioco avanzato” di **Fort**: come abbiamo già detto, ad inizio partita tutti i partecipanti ricevono 8 carte “Bambino” (oltre alle due del Miglior Amico). Invece di mescolare subito le 10 carte, nel gioco avanzato si esegue una procedura di “draft”: ogni giocatore sceglie una delle 8 carte per aggiungerla al suo mazzo e passa le altre sette alla sua sinistra; poi tutti scelgono un’altra carta e passano le sei rimaste a sinistra, e così via finché tutti si ritrovano con 10 carte in mano (comprese le due “Miglior Amico”).



Foto 11 – La scatola del gioco.

Vi sconsigliamo però di utilizzare le regole avanzate prima di aver fatto almeno un paio di partite “standard”: durante il “draft” la scelta delle carte da tenere è molto importante e se non avete ancora imparato a conoscere bene tutte le icone non potrete fare una scelta intelligente e soprattutto una raccolta equilibrata.

Abbiamo provato **Fort** su diversi tavoli e, contrariamente alle aspettative, non è stato un grande successo in famiglia: i più giovani hanno faticato a comprendere appieno l’utilizzo delle carte (quali usare subito, quali scartare) e della “pesca”, col risultato che ci sono stati un po’ di squilibri.

In compenso il gioco è stato molto apprezzato dai giocatori “scafati” perché possiede la “cattiveria” giusta durante la fase delle azioni e la necessità di avanzare sul tracciato del fortino il più rapidamente possibile genera una competizione piuttosto vivace.

Conclusione: materiali all’altezza e gioco divertente.

---

*"Si ringrazia la ditta **MS Edizioni** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*