

AQUALIN

Alla ricerca di creature marine all'interno della barriera corallina



Introduzione

L'autore di [Aqualin](#) è un italiano, Marcello Bertocchi, che aveva creato questo gioco (con il nome di "Feudalink") in occasione del *Premio Archimede 2018* (un concorso biennale che vuole premiare giochi inediti, bandito da Studiogiochi e dedicato ad Alex Randolph) dove si classificò secondo.

Fu poi ripreso da Kosmos che lo pubblicò, con il nuovo nome e la nuova ambientazione, nella sua gamma di giochi per due. E in questa confezione ci è presentata anche l'edizione italiana di [Giochi Uniti](#). Le regole (in italiano) sono molto semplici da imparare e le partite non durano mai più di una ventina di minuti

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Aqualin.

Aperto la scatola di **Aqualin** (solito formato dei giochi Kosmos di questa gamma) troviamo un piccolo tabellone (la barriera corallina, con una griglia di 6x6 quadrati) e 36 tessere di plastica dura di colore blu mare (e come poteva essere altrimenti?) su ognuna delle quali è stampato il disegno di una creatura (tartaruga, medusa, pesce, stella marina, granchio e cavalluccio marino) in sei diversi colori (blu, verde, rosa, viola, rosso e giallo).

I materiali sono di buona fattura e le tessere (dei blocchetti di 24x24x9 mm) si possono manipolare senza problemi e con un indubbio... piacere tattile.

Preparazione (Set-Up) e Gioco

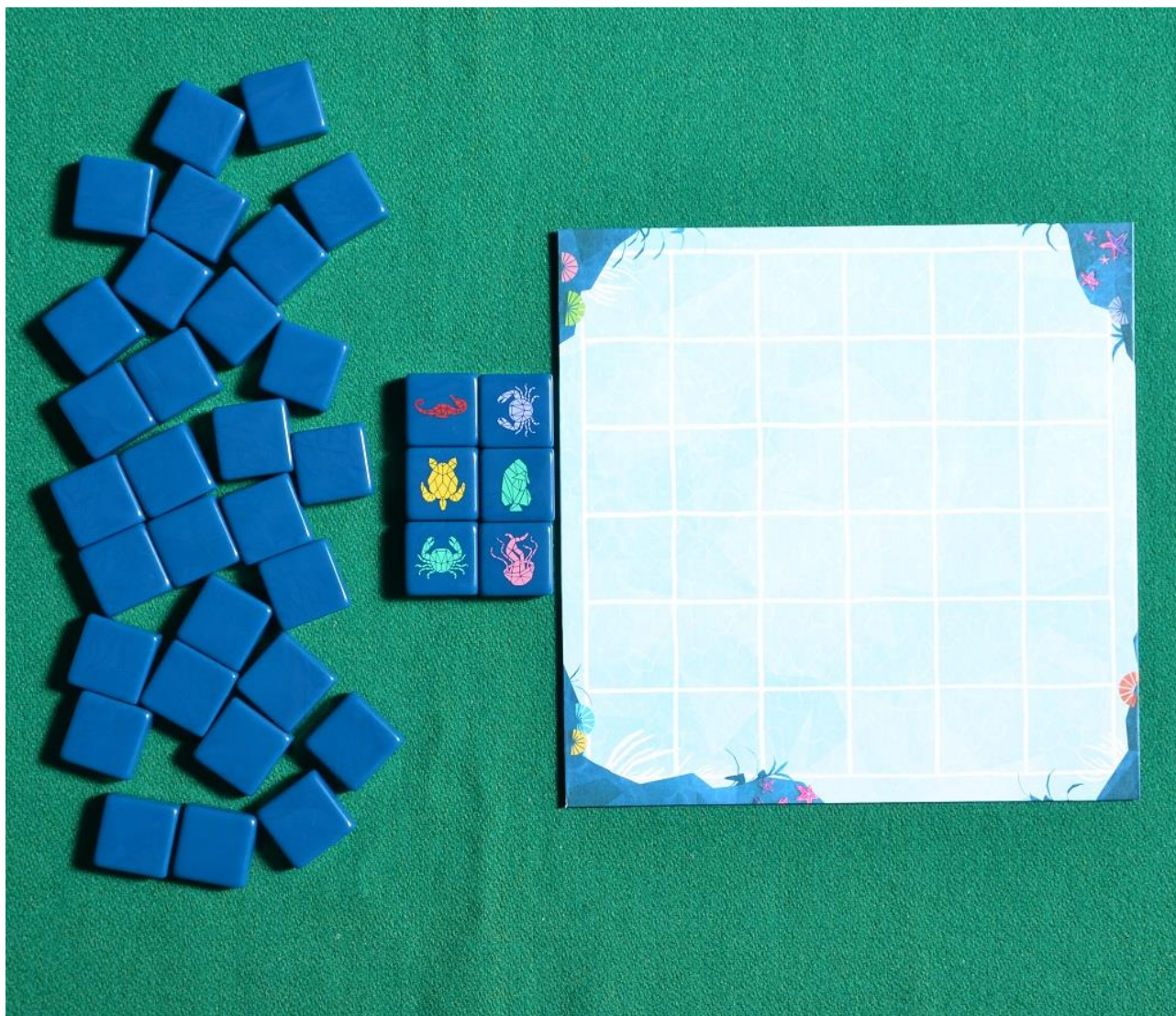


Foto 2 – Tavolo pronto per iniziare una partita.

Dopo aver messo il tabellone di **Aqualin** al centro del tavolo i giocatori mescolano le tessere (coperte) e poi ne girano 6 a costituire la “riserva” da cui scegliere, ad ogni turno, quella da piazzare sulla griglia. Poi il primo giocatore decide quale sarà il suo obiettivo: formare gruppi con lo stesso colore oppure con lo stesso tipo di creatura. All’avversario andrà l’obiettivo non scelto, poi si invertiranno i campi nella seconda partita. La sequenza è la stessa per entrambi i partecipanti: (1) – Muovere una tessera già in campo (orizzontalmente o verticalmente) per un numero di caselle a piacere, purché essa non esca dal tabellone o non incontri un’altra tessera (in tal caso deve fermarsi nella casella adiacente); (2) – Prendere una delle 6 tessere visibili a fianco del tabellone per piazzarla in una casella a scelta della griglia; (3) – Pescare una delle tessere coperte, scoprirla e metterla al posto di quella appena prelevata. Il movimento (che evidentemente non si effettua nel primo turno perché non ci sono tessere sul tabellone) è facoltativo, ma è estremamente importante, soprattutto quando uno dei due giocatori sta creando un gruppo molto forte. Vediamo allora un esempio pratico per spiegarci meglio.



Foto 3 – Situazione sul tabellone durante una partita.

La foto 3 qui sopra ci mostra la situazione sul tabellone di **Aqualin** dopo le prime mosse: il giocatore attivo (che ha scelto di formare gruppi con lo stesso colore) deve ora effettuare la sua mossa ed è preoccupato per i due gruppi che sta sviluppando il suo avversario (tre “granchi” e tre “Cavallucci marini”) per cui decide di spostare il granchio viola di una casella verso il basso (per ridurre quel gruppo) sostituendolo con la stella marina viola prelevata dalla riserva. Poi pesca una nuova tessera (ed è un granchio rosso).



Foto 4 – Ecco come si presenta il tabellone dopo la mossa del giocatore “A”.

Avrete sicuramente notato che la situazione è cambiata molto ed il giocatore “A” in questo momento ha ottenuto una coppia gialla, una verde e due tris (rosa e viola) invertendo completamente la situazione. Il giocatore “B”, vedendo nella riserva il neo arrivato granchio rosso, decide di spostare di nuovo quello viola verso sinistra e di aggiungere il rosso immediatamente alla sua destra. Potete vedere la situazione attuale nella foto 5 qui sotto, che mostra come il giocatore “B” non solo ha spezzato il tris viola dell’avversario, ma ha ora quattro tessere uguali adiacenti (una combinazione già abbastanza forte).



Foto 5 – Dopo la mossa del giocatore “B” la situazione è aggiornata come si vede.

Le partite ad **Aqualin** procedono in questo modo fino al riempimento totale della griglia: si procede allora con il conteggio dei Punti Vittoria (PV), i quali sono assegnati nel modo seguente: - 1 PV per ogni gruppo di due tessere (stesso colore o stessa creatura); - 3 PV per ogni gruppo di tre tessere; - 6 PV per ogni gruppo di quattro tessere; - 10 PV per ogni gruppo di cinque tessere; - 15 PV per ogni gruppo di sei tessere. Vediamo se riuscite a calcolare i punti dei due giocatori guardando la foto che segue, scattata alla fine di una partita.



Foto 6 – Il tabellone completamente riempito dopo una partita piuttosto tirata.

Vi suggeriamo di procedere contando prima i gruppi colorati e poi quelli con le stesse creature. Essendo infinitamente buoni vi diamo il risultato finale (31 a 26): ma chi ha vinto secondo voi? La cosa più interessante del gioco è che chi... perde chiede subito una rivincita: è matematico, credeteci, quindi state attenti perché **Aqualin** può dare “dipendenza”... Tuttavia se il vostro avversario perde troppo spesso dategli almeno una possibilità di vittoria ogni tanto perché le tessere tirate in faccia con rabbia sono piuttosto dure!

Qualche considerazione e suggerimento

La considerazione più ovvia riguarda gli spazi a disposizione sul tabellone di **Aqualin**. Ad inizio partita non c'è che l'imbarazzo della scelta e tutte le strategie vanno bene: i due giocatori tendono normalmente a spostare lontano la tessera appena piazzata dall'avversario per creare con più libertà il loro gruppo, mettendo il pezzo “giusto” al posto di quello spostato.



Foto 7 – Tutte le tessere “Creatura Marina” del gioco.

Verso metà partita però le cose cambiano in maniera drastica: non è più così facile allontanare dei pezzi “pericolosi” e bisogna fare estrema attenzione ai gruppi in formazione; la più grande “iattura” è infatti quella di vedere in campo, per esempio, un gruppo di quattro tessere dell’avversario e non avere la possibilità di disfarlo perché lui si è ben protetto con pezzi intermedi. La seconda considerazione riguarda proprio i gruppi: se non potete fare altro accettate di averne qualcuno da due tessere (1 PV) e vedrete che in qualsiasi partita ce ne saranno almeno 2-3 per parte (grazie agli attacchi fatti). Si comincia invece a fare sul serio con i gruppi da 4: sono questi a cui dovete puntare (6 PV), anche a costo di vedere smantellati 1-2 gruppi da tre (è vero che si perdono 6 PV ma se ne guadagnano almeno 2 perché i gruppi si riducono a due tessere). Ovviamente le posizioni più interessanti sono quelle d’angolo perché impediscono il movimento in due delle quattro direzioni e quindi sono facilmente difendibili in caso di attacco. Non sempre però è possibile creare gruppi da 4 o 5 negli angoli perché si può bloccare lo sviluppo altrettanto facilmente con un paio di tessere ben piazzate. Insomma, se vedete l’opportunità non perdetela, ma non contateci troppo, per lo meno giocando fra persone già esperte.



Foto 8 – La scatola di Aqualin.

La mossa più importante in **Aqualin** è però quella che toglie una tessera ad un gruppo avversario in formazione e la aggiunge ad un proprio gruppo: si tratta di occasioni che si rendono disponibili più volte, in partita, ma bisogna saperle “leggere” bene prima di effettuare la propria mossa. Qualche secondo di concentrazione a volte permette di preparare il campo per un ottimo punteggio pur avendo rinunciato, per esempio, all’occasione di creare un nuovo gruppo di 3-4 tessere.

Commento finale

Apredo una nuova scatola la “prima impressione” spesso viene smentita dai fatti: una bella grafica, delle pedine rimarchevoli, un regolamento invitante, ecc. fanno effettivamente venir voglia di cercare subito un tavolo e mettersi a giocare: purtroppo a volte questa impressione si rivela deludente e ci sono giochi che vengono presto rimessi su uno scaffale a prendere polvere.

Fortunatamente non è il caso di **Aqualin**: la realizzazione dei componenti è molto buona e chi passa accanto al tavolo solitamente si ferma a dare un’occhiata alla partita in corso, spesso sperando di poter partecipare al “giro” successivo. Ci è capitato addirittura di presentare il gioco come “filler” all’inizio di una serata al club e poi ... continuare a giocarlo fino a notte cambiando ogni volta i partecipanti. Come abbiamo scritto più sopra, **Aqualin** dà dipendenza... Naturalmente si tratta di un titolo adatto a tutti, ma indirizzato soprattutto alle famiglie o ai giocatori abituali: i più esperti, che

pure lo hanno provato nei nostri test, spesso hanno preferito passare poi ad altro, lasciando il loro posto a qualcuno nella fila d'attesa.

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