

SBAM!

Avete mai provato un “Aeroplane Spinning” o un “Back Drop”?



Introduzione

Da anni ormai il “Wrestling” (dal verbo inglese “to wrest”, che significa “lottare”) è diventato uno sport molto popolare, compreso qui in Italia: pur sapendo perfettamente che le “micidiali” mosse che gli atleti fanno durante il combattimento sono soprattutto “una finzione”, ogni tanto ci piace seguire qualche incontro soprattutto per vedere la “recita” di questi “omoni tutto-muscoli” con le loro facce feroci, gli urli, le sbruffonate: insomma una classica americanata!

Ma ecco che [Cranio Creations](#) ci porta in tavola il nuovo gioco [Sbam!](#) dedicato proprio al Wrestling e composto da 61 carte, una manciata di gettoni ed alcune tessere divisorie: con questi semplici materiali i lottatori (da due a sei, da 8 anni di età in su) si affrontano sul tavolo da gioco senza risparmiarsi colpi... incruenti.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Sbam!

Aperto la scatola di **Sbam!** (150x150x40 mm) notiamo subito il mazzo con 45 carte “Wrestler” (58x88 mm, divise in tre serie colorate con valori che vanno da 1 a 3) affiancate da 16 carte “speciali”. Ci sono poi due fustelle di cartone dalle quali estraiamo 27 gettoni “Danno” e 6 tessere “Corde” da montare su apposite basette.

Durante il gioco non abbiamo mai riscontrato particolari problemi dovuti ai materiali, ma vi consigliamo di incollare subito le basette alle tessere con una goccia di adesivo rapido, per mantenerle perfettamente erette, e di imbustare le carte perché se ne farà un uso intenso.

Preparazione (Set-Up)

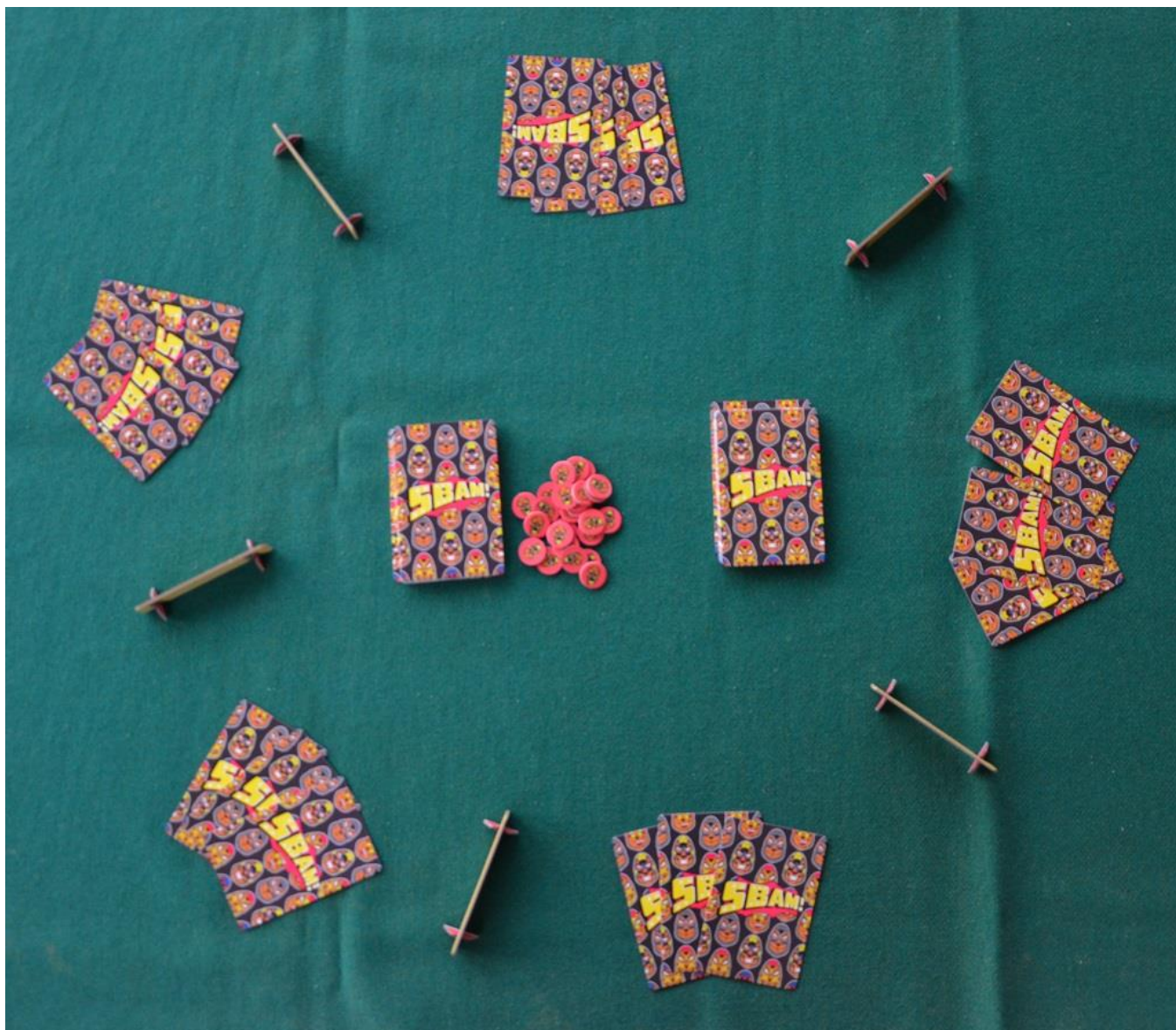


Foto 2 – Tavolo pronto per cinque giocatori.

I giocatori si siedono attorno al tavolo (l'ideale sarebbe averne uno rotondo) e posizionano le tessere "Corde" davanti a loro per separare ogni postazione da quelle dei vicini.

Si mescola bene il mazzo delle 61 carte di **Sbam!** e se ne distribuiscono 3 a testa: le restanti si posano in tavola, in una o più pile per facilitare la presa da parte dei lottatori. Infine si prepara un mucchietto di gettoni "Danno" e siamo già pronti a partire.

Il Gioco



Foto 3 – I tre tipi di carte “Wrestler”.

Prima di iniziare a “picchiarci” sarà però meglio dare un’occhiata alle carte che utilizzeremo che, come avevamo accennato all’inizio, sono di due tipi:

(a) – Carte “**Wrestler**”: ce ne sono 15 per ognuno dei tre colori (giallo, rosso e blu) ed ogni “serie” ne contiene 5 di valore “1”, 5 di valore “2” e 5 di valore “3”.



Foto 4 – Le carte “Speciali”.

(b) – Carte “**Speciali**”: sono 16, divise come segue:

- 5 “Sbam!” utilizzate per interrompere il combattimento (vedremo fra poco come);
- 3 carte “X” (una per colore) che obbligheranno i due contendenti ad eliminare tutte le carte del colore della ”X” prima di risolvere il combattimento;
- 3 carte “+” (una per colore) che permettono di conteggiare tutte le carte del colore del “+” anche se erano state escluse dal combattimento;
- 3 carte “=” (una per colore) che impediscono di scartare da un combattimento le carte del colore di “=”;
- 1 carta “Oooops” che annulla l’effetto di una chiamata “Sbam!”

- 1 carta "Cancella 3" che elimina dal combattimento tutte le carte di valore "3".

Ora che abbiamo fatto conoscenza con gli "strumenti" da utilizzare per giocare a **Sbam!** possiamo indossare il nostro cappuccio (o la nostra maschera) ed iniziare a prenderci a botte. Al segnale dell'arbitro tutti i lottatori, in contemporanea, scelgono una delle carte che hanno in mano e la giocano accanto ad una "Corda", dal loro lato, decidendo se metterla contro l'avversario di destra o quello di sinistra.

Poi tutti prendono una carta dal mazzo (bisogna averne sempre tre in mano) e ne giocano un'altra per potenziare i propri attacchi o contrastare gli attacchi degli avversari, sempre decidendo se piazzarla alla propria destra o a sinistra. Si procede in questo modo finché un giocatore non blocca il combattimento giocando una o più carte "Sbam!" accompagnata da un grido gutturale che suonerà più o meno così:

- Sbam: se il giocatore posa una sola carta sul tavolo, ma in tal caso perderà tutti i pareggi con i suoi vicini;
- Sbabaam: se ne posa due insieme: in questo caso non prenderà nessun gettone "Danno" se dovesse perdere un incontro;
- Sbababam: se ne gioca tre: tutti gli avversari prenderanno allora un danno senza effettuare i soliti conteggi di ogni combattimento.

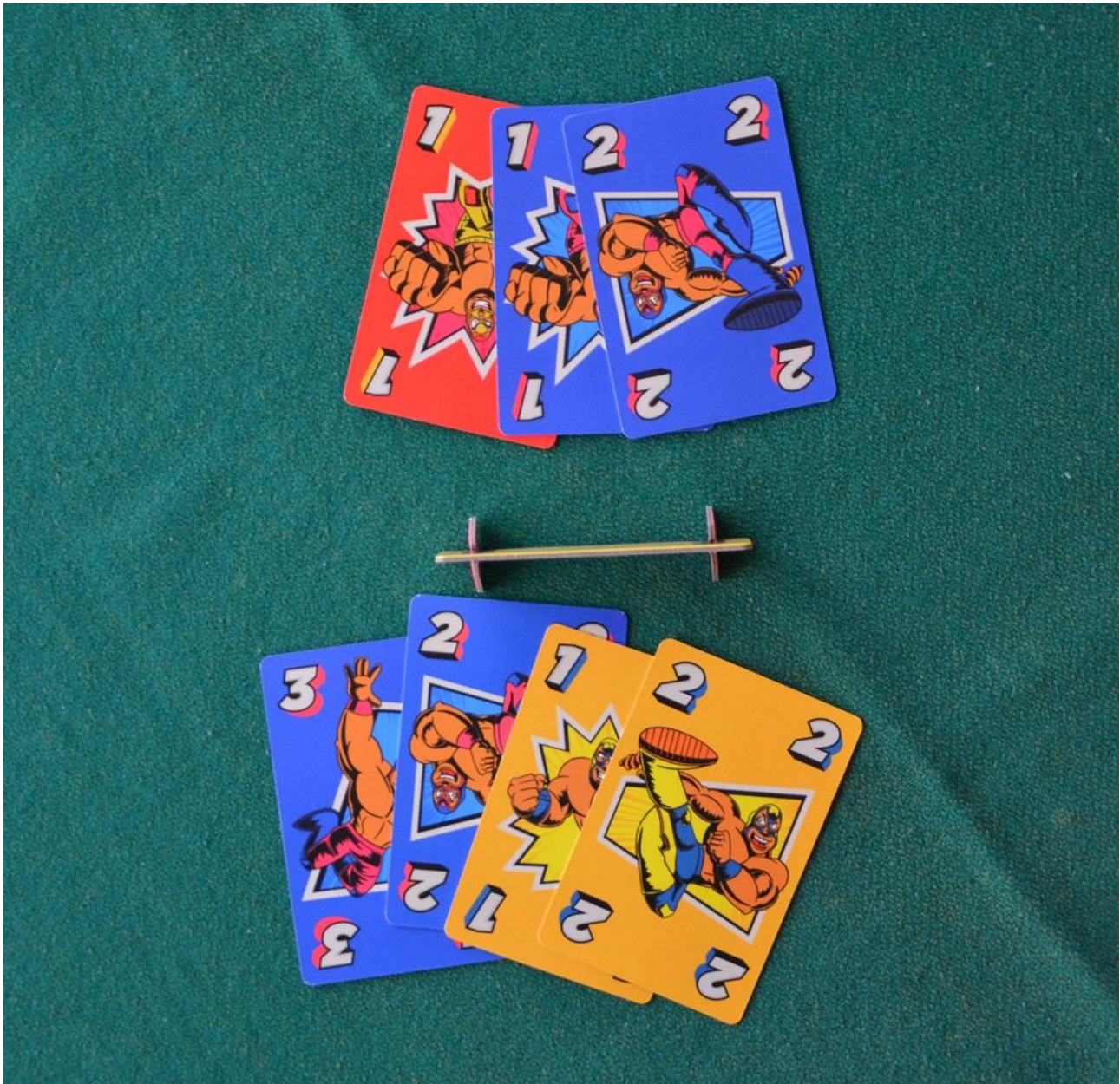


Foto 5 – Esempio di combattimento fra due giocatori vicini.

Se nessuno urla immediatamente “Oooooops” (giocando contemporaneamente la carta che porta lo stesso nome) il gioco si arresta e si guarda il risultato degli scontri, sapendo che ogni giocatore combatte con il vicino di destra e con quello di sinistra.

Aiutiamoci con la Foto 5 per fare un esempio di come si arriva a proclamare il vincitore degli scontri:

- Per prima cosa ogni giocatore scarta tutte le coppie di carte uguali (ad esempio due “1” blu o due “3” rossi, ecc.): nel caso le carte identiche siano tre, due si scartano e la terza resta in gioco; se sono quattro si scartano tutte, ecc.;
- Poi si sommano TUTTE le carte di ogni colore rimaste ai due lati della tessera “corda” (nel nostro esempio ci sono 4 blu, 2 gialle e 1 rossa) e si tengono in gioco solo quelle del colore più forte (le blu nell’esempio): se invece due o tre colori hanno lo stesso numero si conteggiano tutte;

- Infine si assegna la vittoria al giocatore con il punteggio più alto (continuando il nostro esempio la vittoria va al giocatore in basso con 5 punti blu contro i 3 del suo avversario);
- Chi perde riceve un gettone “Danno”.



Foto 6 - Altro esempio di combattimento con una carta speciale.

Naturalmente se sul “ring” ci sono anche carte speciali le cose si ingarbugliano un po’ e l’arbitro, prima di alzare il braccio del vincitore, dovrà eseguire qualche verifica. Aiutiamoci con la Foto 6 per fare un altro esempio.

Il giocatore in alto elimina i due “1 rossi”, mentre la carta “X” da lui giocata elimina anche le due rosse dell’avversario. La carta “3 blu” viene poi eliminata perché ci sono 3 gialle in tavola. Con 3 punti contro 2 il match è vinto del giocatore in alto ed il suo avversario riceve un gettone “Danno”.

Se un giocatore riceve il suo 5° danno viene eliminato ed esce dal gioco: le partite a **Sbam!** finiscono quando resta un solo contendente con almeno una “vita” disponibile.



Foto 7 – I gettoni “Danno”.

Qualche considerazione e suggerimento

Non credo proprio che sia il caso di parlare di “strategia” in un gioco come **Sbam!** dove colpo d’occhio e “fortuna” la fanno da padroni, tuttavia, pur affrontando le partite con spirito goliardico, pronti a “sfoffò” o a prese in giro (ma sempre con il sorriso sulle labbra) non bisogna giocare del tutto a caso le proprie carte.

Dopo aver esaminato attentamente quelle a disposizione bisogna decidere in pochi secondo quali utilizzare e dove metterle, quindi, dopo la prima posa, l’occhio deve essere sempre ben attento ai numeri e ai colori posati dall’altra parte delle due “Corde” che ci separano dai nostri vicini, cercando di controbattere le loro mosse con quelle nostre altrettanto potenti.

Evitate ovviamente di giocare carte “doppie”, se potete, perché saranno eliminate a fine match e, se le avete, giocate per prime le più alte (per mettere in difficoltà l’avversario) seguite da altre più basse dello stesso colore in modo da ottenere una combinazione forte.



Foto 8 – La scatola di Sbam!

Poi naturalmente il vostro avversario avrà la carta “X” che le elimina tutte (la solita legge di Murphy) ma pazienza: vi hanno picchiato sodo ma vi rifarete al prossimo round.

Fate attenzione agli effetti delle carte speciali e, se ne avete qualcuna, cercate di giocare in modo da poterle poi utilizzare con successo: se avete la “X” gialla, per esempio, evitate di giocare in quel colore perché TUTTE le gialle sul ring (da entrambe le parti delle “corde”) saranno eliminate.

Commento finale

Sbam! va preso per quel che è: un party game semplice da preparare e da giocare, che richiede un minimo di destrezza e di attenzione alle carte che stanno uscendo dall'altra parte del ring. Poi, dateci retta, non preoccupatevi della vittoria o della sconfitta: pensate a dare il maggior numero di cazzottoni al vostro avversario e se alla fine a tappeto ci andrete voi cosa importa? Pronti alla rivincita? E allora sbam... sbattetelo a terra!!!!

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