

OVERBOOKING

Grande festa al castello e tutti vorrebbero partecipare, ma gli alberghi sono pieni.



Introduzione

Guardando le accattivanti illustrazioni sulle carte di **Overbooking** ed associandole ai numeri stampati su ognuna di esse verrebbe da pensare al solito gioco di “prese” come ce ne sono ormai tanti (troppi?) sul mercato.

Che questa prima impressione sia errata ce ne rendiamo conto subito dopo aver letto le prime righe del regolamento, ma è solo quando ci “immergiamo” nella prima partita che saltano fuori tutte le caratteristiche del gioco. [Overbooking](#) è pubblicato in Italia da [Oliphante](#) e può essere giocato da 2-4 persone (da 10 anni in su) per una durata che può variare dai 30 ai 45 minuti.

Proveremo a spiegarvi come funziona nella recensione che segue e proveremo anche a discutere con voi il modo migliore per partecipare... con successo a questa caccia al letto in albergo!

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Overbooking.

La scatola quadrata di **Overbooking** contiene 96 carte “Personaggio” (chiamate Ospiti nel testo) delle dimensioni di 59x91 mm, divise in 4 pacchetti di 24 carte (in quattro colori diversi: giallo, verde, rosso e blu).

Ci sono poi 8 tessere “Hotel” (stampate su entrambe le facce), 20 gettoni “Punto Vittoria” (da defustellare) ed un gettone “Corona” per indicare il Primo Giocatore. Troviamo infine 8 carte sommario per ognuna delle quattro lingue con cui è stato scritto il regolamento (italiano compreso).

Tutti i materiali sono di buona qualità e la grafica è ben realizzata: sarebbe bene proteggere le carte con bustine trasparenti perché se ne farà un uso abbastanza intenso e perché si terranno a lungo in mano.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo è pronto per una partita con quattro giocatori.

Per prima cosa si prendono a caso quattro tessere Hotel, posizionandole sul tavolo una sopra l'altra, in verticale, in modo che rimanga spazio ai fianchi. Poi si mette un gettone PV a sinistra di ogni hotel (questo lato è chiamato “Porta sul Retro”), come si vede nella Foto 1 qui sopra.

I giocatori ricevono il pacchetto di 24 carte del colore scelto e lo mescolano con cura, prendendo poi le prime NOVE dalla cima del mazzo per formare la loro “mano” iniziale: le carte rimanenti costituiscono la “riserva” a cui attingere all’inizio di ogni round successivo.

Ognuno riceve anche 2 carte sommario che saranno molto utili in seguito perché:

- la prima di esse indica le “azioni” speciali di ogni carta Personaggio;
- la seconda ricorda i PV bonus che si potranno ricevere a fine partita.

Tutto è pronto e non resta che designare il Primo Giocatore del round iniziale per dargli l'apposito disco "Corona".

Il Gioco

Una partita a **Overbooking** si gioca in quattro round successivi e ogni round utilizza quattro diversi hotel. I giocatori dovranno posare in tavola 5 carte in tavola (coperte) accanto agli hotel e ne prenderanno cinque nuove (dalla loro riserva) all'inizio del round successivo. Lo scopo è quello di riuscire ad alloggiare il maggior numero dei propri personaggi in modo da ottenere più punti vittoria degli avversari.

Procedendo a "giro", e partendo dal Primo, tutti i giocatori devono posare una carta alla volta sul tavolo, mettendole (coperte) accanto ad un Hotel (porta Principale o Retro): il "dove" piazzarle dipende dal tipo di carte possedute, dalla "capienza" degli Hotel in tavola e soprattutto da come si intende agire.



Foto 3 – I vari tipi di Carte Personaggio.

Prima di continuare è bene allora dare un'occhiata a queste carte, facendo riferimento alla Foto 3 e sapendo che ogni "personaggio" è presente quattro volte in ogni mazzetto; come vedete ogni carta ha quattro caratteristiche:

- (1) – il disegno di un personaggio;
- (2) – un numero su entrambi gli angoli in alto;
- (3) – uno scudetto (ce ne sono quattro diversi) stampato sotto al numero;
- (4) – un'azione speciale che può essere attivata solo se il personaggio è schierato a sinistra di una tessera albergo.

Sul dorso di tutte le carte di **Overbooking** è stampato lo stesso "scudetto" che abbiamo visto sul fronte: le carte di valore 1-2-3 ne hanno uno di dimensioni "piccole", mentre le altre ne mostrano uno "grande".

Al suo turno il giocatore deve scegliere quale carta usare e dove posarla:

- (a) se decide di metterla a sinistra (porta sul retro) sfrutterà l'azione speciale del personaggio e, se sarà il primo a farlo, raccoglierà anche il gettone PV: in questa postazione possono stare al massimo due carte per hotel;
- (b) se invece la mette a destra (porta principale) parteciperà alla assegnazione delle camere. Il numero stampato su ogni hotel indica il numero max di letti disponibili e quello stampato su ogni carta indica invece il numero di quelli richiesti. Normalmente possono stare in questa postazione fino a quattro carte.



Foto 4 – Il tavolo al termine di un round di gioco. Notare gli scudetti di diversa dimensione sul dorso delle carte.

Dopo aver giocato 5 carte a testa il tavolo si presenterà più o meno come nella foto qui sopra: si tratta ora di andare a risolvere le singole file, ma prima vediamo quali sono le azioni speciali che si attivano se un personaggio è posizionato davanti a una porta sul retro:

- Monaci (valore 1) – Prima di assegnare i letti di un albergo queste carte si spostano in fondo alla fila di destra e, se ben giocate, molto spesso riescono ad ottenere una camera. Se accolti in Hotel danno 1 PV al loro possessore;
- Mercanti (valore 2) – Aggiungono 3 punti letto all’hotel adiacente e, se ospitati, valgono 2 PV;
- Damigelle (valore 3) – Possono sostituire una carta dello stesso colore che si trova a destra dell’hotel: se accolte valgono 3 PV;
- Nobili (valore 4) – Il giocatore sceglie una delle sue carte davanti alla porta principale e lo fa accomodare in hotel, indipendentemente dal suo valore, passando davanti a tutte le altre (noblesse oblige!);

- Soldati (Valore 5) – Possono “scacciare” una carta di valore “6” dalla fila all’ingresso principale, prendendo il suo posto: valgono 1 PV;
- Manovali (valore 6) – Riducono di 3 posti letto la capienza dell’hotel, se giocati sul retro. Sul fronte sono i primi ad entrare in hotel, occupando 6 letti: danno 1 solo PV.

Terminata la posa del primo round di **Overbooking** è tempo di andare a vedere, un hotel alla volta, quali prenotazioni sono state accettate: cerchiamo allora di spiegare questa operazione con un paio di esempi:



Foto 5 – Esempio n°1: Assegnazione dei posti letto in un Albergo.

La foto qui sopra ci mostra un Hotel con 12 letti disponibili: il giocatore “verde” ha utilizzato un Mercante (porta sul retro, a sinistra) per aumentare di 3 letti la capacità dell’hotel.

Alla porta principale ci sono 4 personaggi, il cui valore totale è di 14 per cui TUTTI possono entrare (i giocatori prendono le carte del loro colore e le mettono nelle loro pile del punteggio).

Se non ci fosse stato il mercante verde la carta rossa destra (un altro Mercante) non avrebbe potuto entrare.

Passiamo all’hotel subito sopra:



Foto 6 – Esempio n°2: Assegnazione dei posti letto in un Albergo.

In questo caso il giocatore “verde” ha giocato una “Damigella” che andrà a prendere il posto del monaco verde a destra dell’hotel.

La “gerarchia” delle carte vede entrare in hotel per prima la Nobile blu (si parte sempre da quelle di valore più alto) che occuperà 4 letti, seguita dalle Damigella verde (3 letti) e dal Mercante blu (per gli ultimi 2 letti disponibili): il mercante giallo viene escluso (perché a parità di numero vale la carta posata per prima) e verrà scartata insieme al Monaco verde, mentre le altre vengono aggiunte alle rispettive pile del Punteggio.

Si procede così con gli altri due alberghi.

Terminato il primo round di **Overbooking** le quattro tessere “Hotel” vengono girate sull’altro lato e si rimettono quattro nuovi gettoni PV a sinistra delle tessere: i giocatori pescano 5 nuove carte dal mazzo della riserva per ricostituire la loro mano di nove, mentre il gettone di Primo Giocatore viene passato a sinistra.



Foto 7 – Le tessere Hotel.

La foto qui sopra vi mostra il lato “A” di tutte le tessere hotel del gioco e, come si vede, esse hanno tre caratteristiche:

- (a) in alto è indicato il numero di letti dell'albergo;
- (b) al centro c'è il disegno dell'hotel;
- (c) in basso ci sono le caratteristiche speciali di ognuno di essi.

La prima tessera in alto a sinistra, per esempio, ci dice che le carte di valore “1” (i Monaci) hanno la priorità in quell'hotel, e quindi entrano per prime; la seconda obbliga i giocatori a posare “scoperta” la seconda carta assegnata a quell'albergo; la terza e la quarta non hanno nessun... pregiudizio; la prima in basso a sinistra obbliga a giocare scoperta la prima carta; la quarta (in basso a destra) ci informa che in quell'albergo possono essere ospitate solo due casate (scudetti) diverse.



Foto 8 – Le carte “Sommario”: su quelle in alto sono riassunte le caratteristiche dei Personaggi, mentre le due in basso indicano i punteggi bonus per chi raccoglie abbastanza scudetti della stessa casata.

Al termine del secondo round di **Overbooking** si scartano le prime quattro tessere Hotel e si mettono al loro posto le altre quattro, procedendo come al solito, quindi si girano le tessere e si procede con il quarto ed ultimo round.

A questo punto la partita finisce e i giocatori devono contare il numero di monete indicato sopra le carte dei personaggi che sono stati ospitati negli alberghi: ogni moneta equivale ad 1 PV. Al totale si aggiungono i gettoni PV guadagnati (mettendo la prima carta sulla porta del retro), poi si verifica quanti scudetti di ogni casata sono stati raccolti: con quattro uguali si ottengono 2 PV extra, con cinque si arriva a 4 PV e con sei arriviamo a 6 PV. Ovviamente chi ottiene il totale più alto vince la partita.

Se però date un'occhiata alla Foto 8 noterete che in basso a destra c'è una carta punteggio con una "Corona": essa si usa quando tutti i giocatori hanno una buona esperienza di gioco perché i punteggi per la raccolta degli scudetti sono più alti.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 9 – Il disco del Primo giocatore ed i gettoni PV.

Dalla descrizione dovrebbe risultare chiaro che il cuore di **Overbooking** sta nella posa delle carte (coperte) all'ingresso degli hotel, ed è proprio in questa fase che si vede la capacità dei giocatori di riuscire ad ingannare gli avversari.

Le carte che danno più PV (Damigelle e Nobili, con 3 monete ciascuna) sono anche quelle più interessanti per le azioni speciali: le Damigelle si sostituiscono ad una carta amica e i Nobili fanno... passare avanti una carta a loro scelta. È dunque chiaro che normalmente le Damigelle si giocheranno abbastanza spesso sul retro dell'hotel (per sostituire carte da "1" o da "2" davanti alla porta principale), e più raramente a destra, magari con un Nobile a sinistra che le faccia passare avanti a tutti.

Le carte "Manovale" sono quelle di valore più alto e dunque si useranno di solito in maniera "punitiva" per portare via un buon numero di letti negli alberghi più piccoli, condannando qualche

personaggio a restare fuori: tuttavia questa “cattiveria” non è automatica, perché se il vostro avversario piazza un soldato nella porta di servizio il vostro “6” salta.

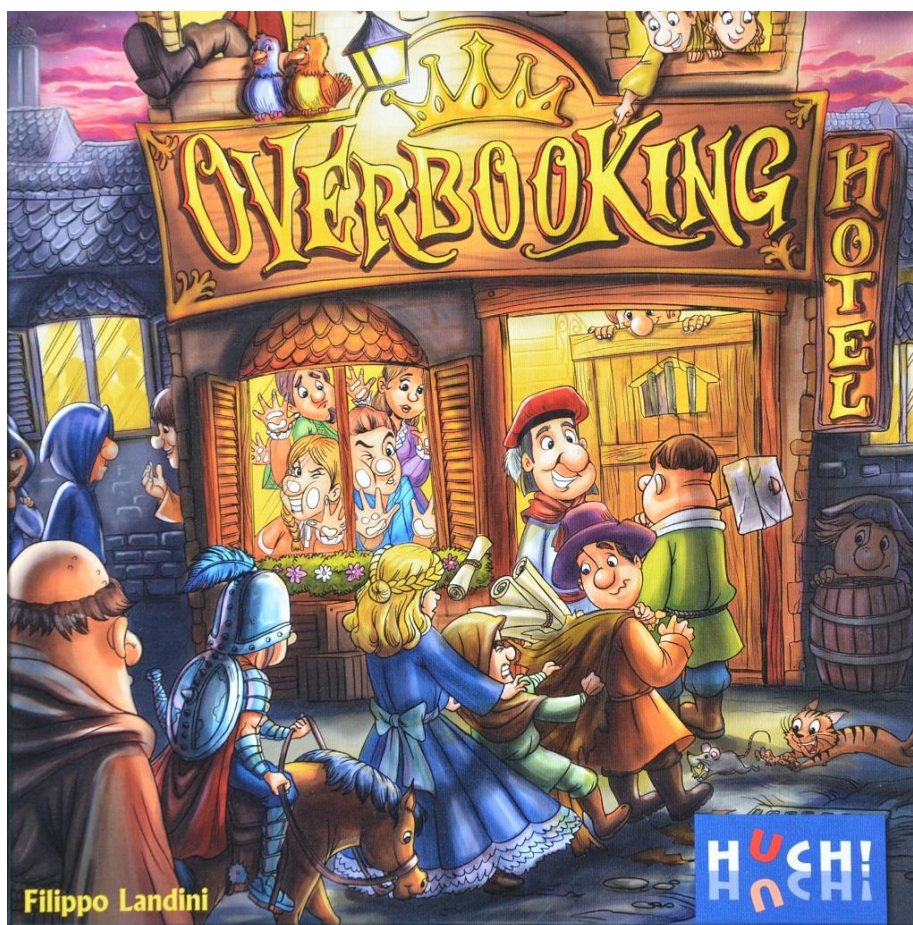


Foto 10 – La scatola di Overbooking.

Il fatto che sia possibile vedere lo scudetto stampato sul retro di ogni carta dà una prima indicazione ai giocatori: se è “grande” la carta coperta ha infatti valore 4-5-6, mentre se è piccolo sarà una delle carte 1-2-3. È qui che iniziano i bluff dei giocatori: fare credere agli avversari che su un hotel grande ho piazzato un “6” al primo posto per costringerli ad utilizzare una carta soldato... che non servirà; oppure posizionare uno scudetto piccolo a sinistra dell’hotel per farlo sembrare la Damigella, mettendo invece un Monaco che forse riuscirà ad “imbucarsi” ugualmente quando viene spostato a destra; ecc.

Una delle cose da tenere sempre a mente è il bonus per gli scudetti: con un po’ di accortezza è quasi sempre possibile arrivare a fine partita con due set da 5 (oppure uno da 4 ed uno da 5) ed ottenere così 8-6 PV extra, ma per riuscirci non si devono mai giocare le carte a caso. Quindi se pensate di mettere una Damigella a sinistra assicuratevi prima che abbia sul dorso lo scudetto necessario; se invece volete giocare un Nobile (sempre a sinistra) sinceratevi che la carta da fare “imbucare” per prima abbia sul dorso lo scudetto che vi serve; ecc.

Commento finale

Overbooking è un gioco divertente e pieno di “suspence”, adatto soprattutto a gruppi di giocatori che amano stuzzicarsi o ostacolarsi (sempre bonariamente) durante le loro partite: lo abbiamo provato anche in famiglia ed ha ottenuto un gran successo, nonostante le giocate “maliziose” siano state ovviamente molto minori, soprattutto con i bambini al tavolo

Il gioco è anche piacevole da vedere, con quei Personaggi in stile “cartoni animati” e quegli hotel deliziosamente ritratti, e infatti mentre si giocava l’attenzione degli altri tavoli spesso si spostava sul nostro durante la risoluzione delle prenotazioni, quando cominciavano i “commenti” (più o meno ad alta voce e magari anche un po’ sboccati, a seconda del successo o della delusione ricevuti).

Il tempo necessario (sotto i 45 minuti in quattro) permette inoltre di completare una partita e passare subito alla rivincita oppure... apparecchiare un gioco più complesso per finire la serata.

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