

KITES

Cerchiamo di far volare insieme tanti aquiloni senza ingarbugliare i fili



Introduzione

Nell'aprile di ogni anno si tiene a Cervia, sulla costa romagnola, il Festival Internazionale dell'Aquilone (Artevento) che raduna sulla spiaggia centinaia di appassionati di questo hobby, i quali sono ben felici di mostrare a tutti le loro ultime "invenzioni": molti poi si ingaggiano in un vero e proprio Campionato di volteggio degli aquiloni (singoli o a squadre) che lascia a bocca aperta, sguardo verso il cielo, centinaia di spettatori, inclusi gli scriventi.



oto 1 – Uno scorcio del Festival Artevento 2023 scattata a Cervia in aprile.[/caption]

Immaginatevi dunque la nostra sorpresa quando, dopo poche settimane, mentre gironzolavamo nei saloni di PLAY 2023, abbiamo notato la scatolina di **Kites** allo stand dello **Studio Supernova**: **Kites** è una parola inglese che significa “aquiloni” ed il gioco, appunto, mette nelle mani dei partecipanti (da 8 anni in su) i “fili” necessari a guidare da 2 a 6 di questi “apparecchi” (qui trasformati in clessidre colorate) cercando di evitare che i fili si ingarbugolino fra loro e li facciano cadere a terra.

Kites è un gioco collaborativo: i giocatori si misurano come gruppo contro le meccaniche del gioco, cercando di ottenere il miglior punteggio possibile.

Le partite sono velocissime (10-15 minuti al massimo) ma i giocatori chiedono sempre il bis (e il ter o il quater) soprattutto quando non riescono a vincere una partita, nonostante gli sforzi di tutti... ma andiamo con ordine.

Unboxing



Foto 2 – I componenti di Kites.

La scatolina di **Kites**, oltre ad un regolamento di 8 pagine di piccolo formato, contiene un mazzo di 53 carte “Aquilone”, uno più piccolo con 12 carte “Sfida” e 6 clessidre di diverso colore e durata:

- la “bianca” ha una durata di 60 secondi;
- la “rossa” dura solo 30 secondi;
- quella “arancione” arriva a 45 secondi;
- la “gialla” dura 60 secondi;
- quella “azzurra” va fino a 75 secondi;
- la “viola” è quella che dura di più: 90 secondi



Foto 3 – Le clessidre "aquilone" utilizzate nel gioco.

Le carte “Aquilone” mostrano tutte un diverso tipo di cervi volanti che in realtà hanno forme e colori diversissimi fra loro (ed alcune di queste forme le abbiamo viste dal vivo proprio a Cervia): per giocare però basta fare attenzione al colore dei cerchietti negli angoli in alto di ogni carta: ce ne può essere uno solo (come quello blu in basso a destra nella foto) o due di colori diversi in varie combinazioni.



Foto 4 – Alcune delle carte “Aquilone”.

Completano la componentistica 12 carte speciali (chiamate “Sfida”) di cui parleremo più avanti, ma il cui unico scopo, possiamo anticiparlo, è complicare la vita ai giocatori.

Buona la qualità: le clessidre, soprattutto, con la sabbia che scorre perfettamente e senza bloccarsi (come accade invece in altri giochi con pezzi più piccoli), e questa è una cosa fondamentale.

Come sempre consigliamo di proteggere le carte con bustine trasparenti perché se ne farà un uso continuo e nella... agitazione del momento il rischio di piegarle o rovinarle esiste sempre nonostante i buoni propositi dei giocatori, troppo coinvolti durante la partita.

Preparazione (Set-Up)



Foto 5 – Il tavolo ad inizio partita.

Il tavolo si prepara in pochissimi minuti: basta estrarre le sei clessidre e metterle “sdraiate” (dopo aver verificato che la sabbia sia tutta da una parte), poi si distribuisce ai partecipanti un numero di carte “Aquilone” che varia da 5 (in due o tre) a 3 (in cinque o sei).

Il Gioco

Si determina il primo giocatore e si inizia la partita girando la clessidra BIANCA: non ci sono turni in **Kites**, ma si procede “a giro” con i giocatori che posano una carta a testa sul tavolo e sollevano la o le clessidre da essa indicate (se erano ancora a terra) oppure le ruotano di 180° (se erano già in piedi).

Tutti devono avere sempre un occhio sulle loro carte ed uno sulla sabbia che scorre inesorabilmente dalle clessidre: è possibile avvisare gli altri che occorre con urgenza una carta con un certo colore (perché quella clessidra sta per esaurirsi) oppure offrire agli altri le proprie carte (“non girate ancora la “rossa”, ci penso io al mio turno”) e, naturalmente., spingendo gli altri concorrenti con la propria voce perché giochino rapidamente oppure attendano qualche secondo per fare scendere una delle clessidre che noi saremo costretti a ribaltare al nostro turno.



Foto 6 – Carta giocata e clessidra in corso di rovesciamento.

La clessidra “bianca” è quella che maggiormente “scandisce i tempi”: nessuna delle carte “Aquilone” ha un cerchietto bianco, quindi se sta per esaurirsi è possibile rovesciarla solo usando una qualsiasi carta “monocolore” (cioè con un solo cerchietto) e rinunciando a girare quel colore.

Dopo aver giocato una carta bisogna ripescarne subito un'altra dal mazzo della riserva in modo da avere sempre la propria “mano” completa: ad un certo punto la riserva si esaurirà ed inizierà la “fase finale” del gioco.

Tutti continueranno a posare carte e rovesciare clessidre, ma quella bianca non può più essere toccata e quando la sabbia si esaurisce la partita a **Kites** si interrompe immediatamente e si contano le carte rimaste in mano ai giocatori per determinare la loro... ehmm... bravura.

Un'apposita tabella ci dirà se “abbiamo lasciato tutti a bocca aperta” con la nostra performance (0 carte rimaste), oppure se “i nostri sforzi cominciano ad essere ricompensati” (16-20 carte) o se siamo stati un disastro completo (“calma piatta” con 40-60 carte).

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 7 – Qualche altra carta “Aquilone”. I disegni sono di Beth Sobel, diventata famosa per avere realizzato i disegni di Wingspan, Cascadia, Arboretum, Viticulture, ecc.

Non c'è molto che si possa dire o consigliare davanti ad un gioco come **Kites**; bisogna semplicemente lasciarsi andare ed unirsi agli altri giocatori nell'urlare indicazioni ai giocatori che stanno per eseguire il loro turno e nel tenersi pronti con le proprie carte (non si sa mai!) prima di precipitarsi a rovesciare una o due clessidre che stanno per esaurirsi.

L'unica cosa che potremmo dire è che qualcuno deve comunque mantenere sempre il controllo della situazione per essere in grado di indirizzare gli altri al momento opportuno.



Foto 8 – Le carte Sfida.

Infine due parole sulle carte “Sfida”: sono dodici in tutto, suddivise in tre tipi:

- (a) “Groviglio” (a sinistra nella foto): se un giocatore la pesca al termine del suo turno non deve dire nulla, ma al suo prossimo turno dovrà giocarla in tavola annunciando che si sono aggrovigliati i fili di alcuni aquiloni. Tutti devono passare una delle loro carte al vicino di destra ed un'altra a quello di sinistra, poi il gioco procede come al solito.
- (b) – “Aeroplano” (al centro della foto): quando viene giocata (nel turno successivo a quello in cui è stata pescata) tutti i giocatori devono fare silenzio (causa il frastuono dei motori) fino a che il turno non ritorna al giocatore dell'aeroplano;
- (c) – “Temporale” (a destra nella foto): se un giocatore la pesca deve annunciare “Sta per arrivare un temporale” per avvertire gli altri. Nel turno successivo giocherà questa carta e **TUTTE** le clessidre dovranno essere rovesciate.



Foto 9 – La scatola di Kites.

Vi sconsigliamo vivamente di utilizzare le carte “sfida” finché non avrete preso dimestichezza col gioco base e non riusciate ad arrivare in fondo lasciando al massimo una decina di carte (finora noi non siamo mai riusciti ad arrivare a “zero”, ma ci stiamo impegnando...).

Poi cominciate a metterne una o due delle meno impegnative (Aeroplano e Groviglio, per esempio), in seguito potrete raddoppiare e magari inserire anche un “Temporale”. Infine, se siete davvero masochisti, potete aggiungerle anche tutte e 12: noi lo abbiamo fatto (una sola volta!!!) e non credo che lo rifaremo mai più perché la bellezza di **Kites** sta tutta nello “stress” generato dalla necessità di girare le varie clessidre e tutte le “interruzioni” delle carte “Sfida”, a nostro avviso, snaturano un po’ il gioco.

Concludiamo consigliando **Kites** ai gruppi di amici o ai clubs che ogni tanto dedicano un po’ di tempo a giochi cooperativi e a partite un po’... estemporanee: anche noi, che di solito preferiamo giochi abbastanza complessi o impegnativi, ogni tanto ci buttiamo nella mischia con qualche “peso leggero” che ci faccia divertire in maniera spensierata. E questo è diventato uno di loro.

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

