

## **OH ISSA !**

di Pietro Cremona

Tipo : Gioco di carte

Editore : Tilsit/Kosmos Collection

Autore : Richard Borg

Anno : 2002/2003

Prezzo : ????

La Tilsit continua a tradurre e mettere in commercio anche in Italia I nuovi giochi della tedesca Kosmos : è ora la volta di un semplice ma divertente gioco di carte per due giocatori dal titolo piuttosto esplicativo di OH ISSA!, ambientato in Scozia, sulle rive del lago di Lochness, dove due squadre di nerboruti forzutoni si cimentano in una gara di tiro alla fune.

In palio 5 barili di ottimo whisky scozzese : la squadra che per prima riuscirà ad aggiudicarsi tre dei barili avrà vinto la sfida.

La scatola, dalla copertina veramente accattivante come da tradizione della serie, contiene un tabellone, un mazzo di carte, 5 barilotti di legno ed un regolamento (in italiano) riccamente illustrato. Le regole sono semplici e facilmente assimilabili dopo una o due manches di prova.

Sul tabellone, da stendere fra i due giocatori, sono stampati i sei partecipanti iniziali, tre per ogni giocatore, nei colori Rosso, Verde e Blu.

Le 55 carte del mazzo comprendono altri 45 personaggi e 10 azioni speciali.

Le carte personaggio sono divise in quattro colori o “clans” (Rosso, Verde, Blu e Bianco) : per ogni colore sono rappresentati atleti con un valore di “forza” che può variare da “zero” a 3. Le carte bianche invece fungono da Jolly e riproducono delle “gentili” donzelle il cui valore varia da zero a 4 (e qui esito a definire “donzella” l’enorme Valkiria rappresentata, dimenticando del tutto il “gentile”). Esiste anche una carta bianca “singola” che rappresenta Nessie (il padrone di casa) ed il cui valore è addirittura “6”.

Su 16 delle 45 carte “personaggio” è stampata anche la scritta “Oh Issa”, la cui funzione verrà spiegata in seguito.

Una partita può durare da 3 a cinque manches : ad ogni manche i giocatori cercano di aggiudicarsi uno dei barili messi in palio trascinandolo con la fune nella propria casa base. Una manche può durare dai 3 ai 5 minuti al massimo, per cui una partita termina solitamente entro 20-25 minuti.

Durante ogni manche si eseguono due operazioni ben distinte : la preparazione del mazzo, fondamentale per procurarsi le carte necessarie, ed il vero e proprio tiro alla fune.

Si comincia dunque mescolando il mazzo e si distribuendo “coperte” 20 carte ad ogni giocatore : le 15 carte restanti sono messe da parte (senza guardarle) e servono a mantenere l’incertezza totale sul tipo di carte rimaste in gioco.

I due contendenti ora, fissandosi ferocemente negli occhi, danno il via alla fase di preparazione del mazzo : al VIA infatti entrambi pescano le prime due carte del loro mazzetto, ne assegnano una a se stessi ed una all'avversario, pescano una seconda coppia di carte, e si prosegue così fino a che uno dei due esaurisce il proprio mazzetto, dichiara STOP ad alta voce, prende le coppie di carte non ancora utilizzate dall'avversario e le distribuisce come al solito.

Una vera e propria sfida di destrezza, perché non basta leggere i numeri sulle carte per farne l'assegnazione, ma bisogna anche decidere in una frazione di secondo se è meglio trattenere una carta da "1" con l'OH ISSA oppure una di valore superiore senza la scritta, oppure se trattenere una carta "speciale" invece di una forte carta colorata.

Terminata la preparazione dei mazzi entrambi i giocatori mescolano le loro carte, ne prendono 6 a caso e può iniziare la fase di tiro alla fune. Il giocatore che aveva gridato STOP ha il vantaggio di giocare per primo e di piazzare il barilotto all'inizio della sua metà campo.

A turno i giocatori piazzano una carta "atleta" sul tabellone sui propri tre spazi oppure su quelli dell'avversario : all'inizio della manche il tabellone mostra tre atleti per parte con valore base "2" (quindi ogni squadra ha un valore totale di 6 punti) , ma nel corso del gioco queste "basi" vengono coperte da altre carte per aumentare il valore totale della propria squadra (giocando per esempio carte da "3" o "4" punti) o diminuire quello della squadra avversaria (carte da "0" o "1" punto). Le carte colorate possono essere posizionate solo negli appositi spazi con lo stesso colore, mentre quelle bianche possono essere piazzate ovunque e saranno "coperte" solo da altre carte bianche o carte del colore dello spazio in cui si trovano.

Ogni volta che viene calata una carta "OH ISSA" il gioco si interrompe e si sommano i punti in campo per ogni squadra, si calcola la differenza e si sposta il barile del valore corrispondente verso la casa base della squadra vincente. Se ad esempio "A" ottiene 7 (3+2+2) e "B" 5 (0+2+3) il barile viene mosso di due caselle verso la base "A".

Appena il barile arriva nella base di uno dei due giocatori la manche si conclude, il vincente si appropria del barile e si ricomincia da capo tutta la procedura. Il primo ad aggiudicarsi il terzo barile vince la partita.

Il gioco è francamente molto divertente già così, ma l'aggiunta delle 10 carte "speciali" lo rende ancora più vivace ed imprevedibile, assicurandone una buona "vita operativa" ed impedendo di fatto la possibilità di strategie "fisse" vincenti

Così ad esempio il "COLPO BASSO" permette di guardare le carte dell'avversario rubandogliene una e costringendolo a giocare fino alla fine della manche con 5 carte anziché sei. Il "VINCE IL PIU' DEBOLE" blocca immediatamente il gioco per fare un calcolo immediato dei punti spostando però il barile dalla parte di chi ne aveva meno. Il "MUCHO MACHO" costringe l'avversario ad eliminare dalla sua squadra tutte le donne visibili in quel momento, ecc.

Ho comprato il gioco alla Mod-Con e l'ho insegnato subito al mio rampollo più giovane (7 anni) che da allora non cessa di sfidare padre, fratelli, madre e compagni di scuola ad ogni occasione : contrariamente alle mie abitudini sono stato costretto a comprare un pacchetto di bustine trasparenti salvacarte per evitare il troppo ... uso. Lo consiglio dunque vivamente a tutti i padri che leggeranno questa recensione ed anche a chi vuol cercare di coinvolgere nel gioco persone refrattarie !!!

PROFILO

## PRO

- + Un gioco dalla grafica accattivante
- + Regole semplici, ben illustrate e facili da digerire per chiunque, bambini inclusi
- + Partite veloci, sicuramente divertenti e mai scontate fino all'ultimo
- + La preparazione del mazzo richiede una certa "destrezza" che piacerà senz'altro ai più giovani
- + Un buon riempitivo fra un gioco impegnativo e l'altro

## CONTRO

- Non è fatto per chi deve riflettere sempre a lungo su ogni mossa
- Chi non riesce a dividere bene le carte nella fase di preparazione del mazzo può trovarsi poi in difficoltà nel tiro alla fune
- Troppe carte "speciali" in mano potrebbero sbilanciare quella manche

## VOTI

Presentazione: 8

Testo: 8

Giocabilità : 8

Voto totale: 80%

L'impressione : adatto per una serata di sfide in famiglia, per i più giovani e per sfide veloci al club