

MAG BLAST 2

di Pietro Cremona

Tipo : Gioco di carte
Editore : Fantasy Flight Games (USA)
Autore : A.Peterson – C.Peterson
Anno : 2002
Giocatori : da 2 a 8
Età : da 9 anni in su
Durata : 20/60 minuti
Prezzo : ????

Confesso di avere aperto la scatola di Mag Blast 2 con un certo scetticismo (non conoscevo la prima edizione e non sono particolarmente attratto dai giochi ad ambientazione fantascientifica o fantastica) ed ho letto velocemente il regolamento (appena tre pagine, una delle quali dedicata alla spiegazione delle carte speciali) senza esserne troppo coinvolto.

La scatola contiene tre mazzi di carte : il primo ci mostra 10 navi spaziali “ammiraglie” (con comandanti provenienti da diverse razze interplanetarie, ognuna con particolari caratteristiche) ; il secondo è composto da 54 astronavi (dai piccoli e veloci “caccia” alle possenti ma statiche “corazzate”), il terzo infine contiene 108 carte “azione” che sono il “motore” del gioco.

Oggi, dopo oltre 100 partite giocate con avversari vari, fra cui i miei pargoletti di 7 e 16 anni, devo però confessare che il gioco effettivamente “ti prende” e, dato che una partita si conclude normalmente in poche decine di minuti, si è sempre invogliati a cercare subito la rivincita con una seconda partita, e poi una terza ... ecc.

E' anche uno di quei rari esempi di giochi che restano validi e competitivi qualunque sia il numero di giocatori previsto dalle regole : nel nostro caso dunque si può andare da DUE a OTTO senza penalizzare il gioco (anche se, naturalmente, più si è e più è lunga la durata).

In effetti il meccanismo è molto semplice : ogni giocatore prende un AMMIRAGLIO, lo circonda con quattro navi spaziali (scelte a caso dal mazzo delle navi e disposte una ad Est, una a Nord, una ad Ovest ed una a Sud dell'ammiraglio), pesca 5 carte AZIONE dal mazzo (ad esclusione di Hacan che ne riceve 6 carte) ed il gioco ha inizio.

Al suo turno ogni giocatore può :

- scartare una o più carte fra quelle che ha in mano e pescare fino a riaverne 5 (6 per Hacan)
- giocare carte RINFORZI per procurarsi nuove astronavi, pescandole dal relativo mazzo
- giocare dei TRIS di carte RISORSE (carte Azione con appositi simbolici) per prendere altre navi (una per ogni tris)
- piazzare le nuove navi e/o muovere le altre attorno all'ammiraglia (ad esempio da Est a Nord o a Sud) per preparare una migliore difesa o un attacco più micidiale
- giocare carte AZIONE per sparare al nemico, riparare le navi danneggiate, potenziarle, ecc.

Dopo un paio di partite di prova il gioco diventa fluido e veloce : non c'è bisogno di pensare troppo, ma si deve comunque decidere con rapidità (in base alla situazione tattica sul campo) se è meglio pensare alla difesa o all'attacco.

Ogni astronave ha tre caratteristiche :

la velocità
la solidità
la potenza di fuoco

La VELOCITA' indica di quante "posizioni" può muoversi ad ogni turno attorno all'ammiraglia (0-1-2) ed è importante sapere gestire bene il posizionamento delle navi per chiudere una falla nello schieramento, proteggersi meglio per l'eventuale attacco nemico o mettersi in posizione di forza per attaccare.

La SOLIDITA' indica quanti "colpi" può incassare la nave prima di essere distrutta (si va da "1" per i più deboli caccia a "12" per le corazzate)

La POTENZA DI FUOCO indica quale arma utilizza e quanti "colpi" subirà il bersaglio. Ci sono solo tre tipi di arma :

il cannone laser (1 colpo)
il cannone beam (3 colpi)
il cannone mag (5 colpi)

Alcune astronavi hanno più di un'arma e dunque maggiore possibilità di scelta

Per sparare basta giocare una carta BLAST (che raffiguri lo stesso tipo di cannone della nave in azione) e posizionarla "sotto" la nave bersaglio nemica, che deve essere comunque nello stesso settore : se ad esempio sparo col laser da Est il bersaglio deve essere nella zona EST del nemico. Se nel settore colpito non ci sono più navi l'ammiraglia resta esposta ad eventuali ulteriori tiri del nemico e si becca i relativi colpi. Le carte BLAST si possono accumulare turno dopo turno sotto una nave : quando la somma dei "colpi" uguaglia o supera il valore di "solidità" della nave (o dell'ammiraglia) quest'ultima viene eliminata. Un giocatore che perde la sua ammiraglia viene eliminato immediatamente dal gioco. La partita termina quando resta un solo giocatore superstite.

Naturalmente, come in ogni buon gioco d'azione fatto con le carte, ci sono dei "jolly" che possono annullare certe carte, riparare danni, potenziare le navi, sparare due volte di seguito, ecc. Alcune delle astronavi hanno delle funzioni di "portaerei" : esse non sparano come le altre, ma ad ogni turno possono usare carte azione "caccia" o "bombardieri" che hanno solo effetti temporanei ma che, fatto il danno, tornano in mano al possessore : in pratica si usano per "finire" navi nemiche già danneggiate, ed il loro effetto è spesso a sorpresa. Infine bisogna considerare che ogni "ammiraglio" ha delle caratteristiche sue speciali che influiscono sul gioco, specie se usate appropriatamente : ad esempio c'è chi può eliminare i danni ricevuti da una sua nave per ... restituirli al mittente, chi può pescare due astronavi per ogni rinforzo, scegliendo poi quella che vuole trattenere, chi permette al suo possessore di giocare con 6 carte anziché cinque, ecc.

La fortuna può giocare un ruolo importante in MAG BLAST 2, soprattutto se non si "pescano" le carte giuste per vari turni, ma dato lo scopo del gioco (combattimenti rapidi e particolarmente dinamici) si può dire che non è certo il fattore principale da prendere in considerazione.

Purtroppo tutte le scritte sulle carte sono in inglese : fortunatamente il manuale è tradotto anche in italiano ed alla fine del regolamento sono spiegate chiaramente tutte le carte azione, ma sarebbe meglio che la prima volta che si gioca fosse presente una persona che conosce un po' d'inglese, per spiegare dettagliatamente le caratteristiche di astronavi e carte speciali. Bastano comunque un paio di partite per memorizzare tutto (specialmente i più giovani sono specialisti in memoria ...).

PROFILO

PRO

- + Grafica delle carte accattivante e facile da memorizzare
- + Regolamento semplice da capire : si spiega in 5 minuti e dopo un paio di prove non resta alcun dubbio
- + Partite veloci ed interattive, adatte anche a chi ha poco tempo a disposizione : scatta immediatamente il principio delle “vendette incrociate” e le partite si accalorano ancora di più
- + Ottimo anche per ragazzini (che imparano subito a distinguere le carte, anche se scritte in inglese)

CONTRO

- Tutte le carte sono scritte in inglese : è vero che la traduzione del testo comprende anche la spiegazione delle carte, ma può essere una difficoltà iniziale
- La fortuna può avere una certa importanza, soprattutto nella pesca delle carte “rinforzi” o con tante “risorse” per ottenere dei tris.

VOTI

Presentazione: 7

Testo: 7

Giocabilità : 9

Voto totale: 85%

L'impressione : adatto per una serie di partite “alla morte” (ah sì ? Hai distrutto la mia ammiraglia, e mo' mi vendico !!!), rapido e con continui capovolgimenti di fronte.