

125 Nemici. 1 Gioco.
È ora di darsi da fare... **MARVEL HERO CLIX**

GIOCHI DI RUOLO

GIOCHI DI CARTE

GIOCHI DI MINIATURE

GIOCHI DA TAVOLO

ALTRO

NOVITA'

RECENSIONI

APPROFONDIMENTI

DOWNLOAD

ALTRO



WRECKAGE

di Pietro Cremona

Demolizioni e tanto altro in questo gioco da tavolo FFG.

CERCA IN KAOSONLINE

CERCA

RICERCA AVANZATA

INFO ARTICOLO

TIPO:

Recensioni

DATA: 28-12-2004

GIOCO:

Giochi da tavolo
(Fantasy Flight)

LINEA:

Altre linee

GENERE:

Gioco da tavolo

PRODUTTORE:

Fantasy Flight
Games

DISTRIBUTORE:

Tipo : Gioco da tavolo

Editore : Fantasy Flight Games (USA)

Autore : Barry Stockinger

Anno : 2003

Giocatori : da 2 a 4

Età : da 10 anni in su

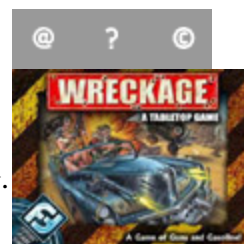
Durata : 20/30 minuti

Prezzo : 24 Euro

Di tutti i giochi della Fantasy Flight Games che ho provato fino ad oggi questo probabilmente è, a mio parere, il più deludente. L'idea era interessante (chissà quanti di voi hanno giocato a CAR WARS di Steve Jackson) : fare combattere fra loro delle auto super accessoriate (armi, speroni, rostri, ecc.) in un campo di battaglia stile "dopobomba" disseminato di ostacoli e con tante belle taniche di benzina come premio.

La realizzazione è graficamente ineccepibile e rende benissimo l'atmosfera, ma il gioco non cattura veramente come dovrebbe. Ma saliamo a bordo delle nostre "fuoriserie" !

Ogni veicolo è caratterizzato da TRE valori di base (Accelerazione, Manovrabilità e Resistenza) e può essere migliorato con qualche accessorio ... fuori serie (mitragliatrici, lanciarazzi, lanciafiamme, laser, corazzature, mine, ecc.) da scegliere fra le carte EQUIPAGGIAMENTO in dotazione : ogni accessorio



La Copertina



La Componentistica

Nexus Editrice

ha un valore di attacco ed un raggio di azione (Corto o Lungo).

ARTICOLI COLLEGATI

[Arena Maximus](#)

Attenzione : la scelta degli equipaggiamenti è molto importante e tutti i giocatori, a turno, prendono il mazzo, scelgono una carta che viene posata a faccia in su sul tavolo, e passano il mazzo al vicino di sinistra. Si procede in questo modo fino a che tutti i giocatori hanno pescato TRE carte : poiché di alcune carte esiste un solo esemplare, mentre di tutte le altre sono disponibili solo due esemplari, a volte si rischia di dover fare una scelta “obbligata” per non lasciare agli avversari una carta che a noi serve poco avere ma che ci farebbe troppo male avere ... contro.

I veicoli così equipaggiati vengono piazzati sul campo di battaglia (una qualsiasi superficie liscia : il gioco non ha infatti un suo tabellone) insieme ad una serie di ostacoli (carcasse di veicoli distrutti, pneumatici, ecc.) e ad un certo numero di taniche di benzina, che costituiscono il bersaglio da raggiungere (il primo ad avere TRE taniche vince la partita).

All’inizio dello scontro i giocatori ricevono anche un “cruscotto” (sul quale viene registrata la velocità del veicolo) ed un mazzetto di carte GUIDA da usare per programmare le loro mosse : ad ogni turno infatti TUTTI pongono sul tavolo (coperte) DUE carte GUIDA (per accelerare, rallentare, voltare a destra o a sinistra, duplicare la mossa precedente, ecc.) poi il veicolo che ha la velocità iniziale più alta si prepara a scattare nell’arena e lo scontro ha inizio.

Il primo giocatore scopre la sua PRIMA carta e decide se utilizzarla o meno (ricordate che ogni carta modifica la velocità e la direzione del veicolo, ma un pilota può anche non eseguire l’ordine programmato), poi muove il suo veicolo di un numero di SPAZI pari al valore della velocità attuale. Per calcolare movimenti e cambi di direzione si utilizza un apposito “righello” fornito con la scatola.

Dopo aver mosso, il pilota guarda se un’auto avversaria è alla portata delle sue armi (come direzione e raggio d’azione, misurate col solito righello) ed eventualmente spara. L’avversario prende un numero di carte DANNO

pari al valore d'attacco dell'arma che ha sparato : i danni vanno da ZERO a 3 COLPI e vengono indicati da appositi segnalini appoggiati sul veicolo colpito. Se la somma dei danni raggiunge o supera il valore di RESISTENZA del veicolo ... BOUUMMM, e l'auto è Kaputt.

Il gioco passa poi al secondo giocatore, il quale scopre la sua PRIMA carta ed esegue le relative manovre, poi spara, ecc. Quando tutti i giocatori hanno scoperto la loro PRIMA carta ed eseguito manovre e tiri si controlla l'ordine di gioco per la seconda manche : infatti la velocità dei veicoli potrebbe essere cambiata ed il turno di conseguenza. In caso di velocità pari, per determinare l'ordine si considera l'accelerazione dei veicoli.

Si parte quindi per la seconda manche, durante la quale i giocatori, a turno, scoprono tutti la loro SECONDA carta, procedendo esattamente come prima.

I veicoli possono anche SPERONARE gli avversari o SALTARE eventuali ostacoli ma poiché le condizioni di vittoria stabiliscono che si devono raccogliere (passandoci sopra con l'auto) 3 taniche di benzina, è bene cercare di andare subito dritti verso l'obiettivo cercando di stare sufficientemente a distanza dagli altri per colpirli da lontano oppure tentando lo speronamenti solo quando si è certi di potere avere la meglio.

I mazzi GUIDA hanno tutti lo stesso numero di carte, ma non tutte le carte sono uguali ed ogni veicolo ha a sua disposizione delle carte "speciali" che valgono solo per lui e con effetti molto variabili : dal "turbo" che fa scattare più veloci al "fuoco di sbarramento" che permette di sparare con tutte le armi insieme anziché con una sola, dal "salto" che fa evitare ostacoli e/o collisioni all'inversione "ad U" che fa girare l'auto di 180° in un solo turno, ecc.

Il gioco in se stesso è molto interattivo, perché ad ogni mossa è necessario cercare di trovare il miglior compromesso fra il puntare dritto sull'obiettivo e l'evitare a tutti i costi di finire nel mirino degli avversari : curvare con questi "bestioni" non è facile e si potrebbe essere colpiti proprio quando si è in una fase delicata. Ognuno riesce facilmente a raggiungere almeno una

tanica di benzina, ma questo punto bisogna andare a prendere le altre togliendole dalle mani degli avversari, i quali non sono mai troppo ... disponibili

Infine ricordo anche che gli ostacoli disseminati sul terreno (tronco chiodato, pompe di benzina, copertoni in fiamme, rottami, ecc.) sono sistemati in modo da costringere fin da subito a violente sterzate ed a dare il maggior numero di danni possibile, ma per dei "duri" come voi questo fa parte del gioco, no ?

PRO

- + Grafica e componenti molto ben curati ed ambientazione perfettamente resa
- + Interessante l'idea di programmare in anticipo le mosse legando l'ordine del turno alla velocità (chi va forte agisce prima ma ha più problemi di manovrabilità)
- + Partite veloci ed interattive : scatta immediatamente il principio delle "vendette incrociate" e le partite si accalorano ancora di più

CONTRO

- Regolamento non molto semplice da capire : servono sicuramente almeno 2-3 partite prima di levarsi tutti i dubbi
- Qualche difficoltà a capire bene l'utilizzo delle manovre speciali (bisogna anche familiarizzarsi con i simboli)
- Non è stato un gran successo presso i ragazzini cui l'ho presentato, probabilmente per il problema di dover "programmare" le mosse in anticipo

VOTI

Presentazione: 8

Testo: 5

Giocabilità : 6

Voto totale: 70%

L'impressione : adatto come riempitivo per un paio di partite piene di colpi proibiti con gli amici.

Copyright 2002-2003 Nexus Editrice s.r.l. - Tutti i diritti riservati