

SILVER MINE

Chi riuscirà a raccogliere il maggior numero di pepite dalla miniera?



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 11-10-2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

[Oliphante](#) prosegue nella sua “crociata” per far conoscere ad un pubblico più ampio le opere di Alex Randolph e ci presenta questa volta [Silver Mine](#), ovvero la riedizione riveduta e corretta di “Caramba” (un gioco pubblicato inizialmente da Amigo negli anni '90) per 2-6 partecipanti da 7 anni in su.

Chiariamo subito che non si tratta di un gioco di strategia e che la “dea bendata” ha qui un ruolo importante, ma la sua particolarità è di essere una specie di corsa al contrario, dove i partecipanti faranno di tutto per arrivare ultimi alla miniera e... vincere il round.

La parte più divertente della partita è quando a tirare dadi “sfortunati” sono gli altri: oltre ad indispettirsi per il lancio sfortunato, dovranno subire anche i lazzi degli avversari! Ma procediamo con ordine.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Silver Mine ci viene presentato in una piccola scatola (140x200x35 mm) stampata in Corea e ben riempita di componenti, fra i quali spiccano un tabellone, 6 segnalini di legno per i giocatori (con le siluette di un messicano), una manciata di pepite d'oro (12) e d'argento (50), sei dadi "D6" di plastica grigia ed alcuni gettoni.

C'è inoltre un foglietto con 6 adesivi: si tratta dei "ponchos" colorati con cui vestire i nostri messicani (per poterli distinguere) e che noi abbiamo comunque trovato un po' complicati da applicare (non abbiamo capito bene come piegarli attorno alla figurina), in mancanza di istruzioni per farlo.

La qualità dei componenti è comunque molto buona e la grafica invitante.

Preparazione (Set-Up)

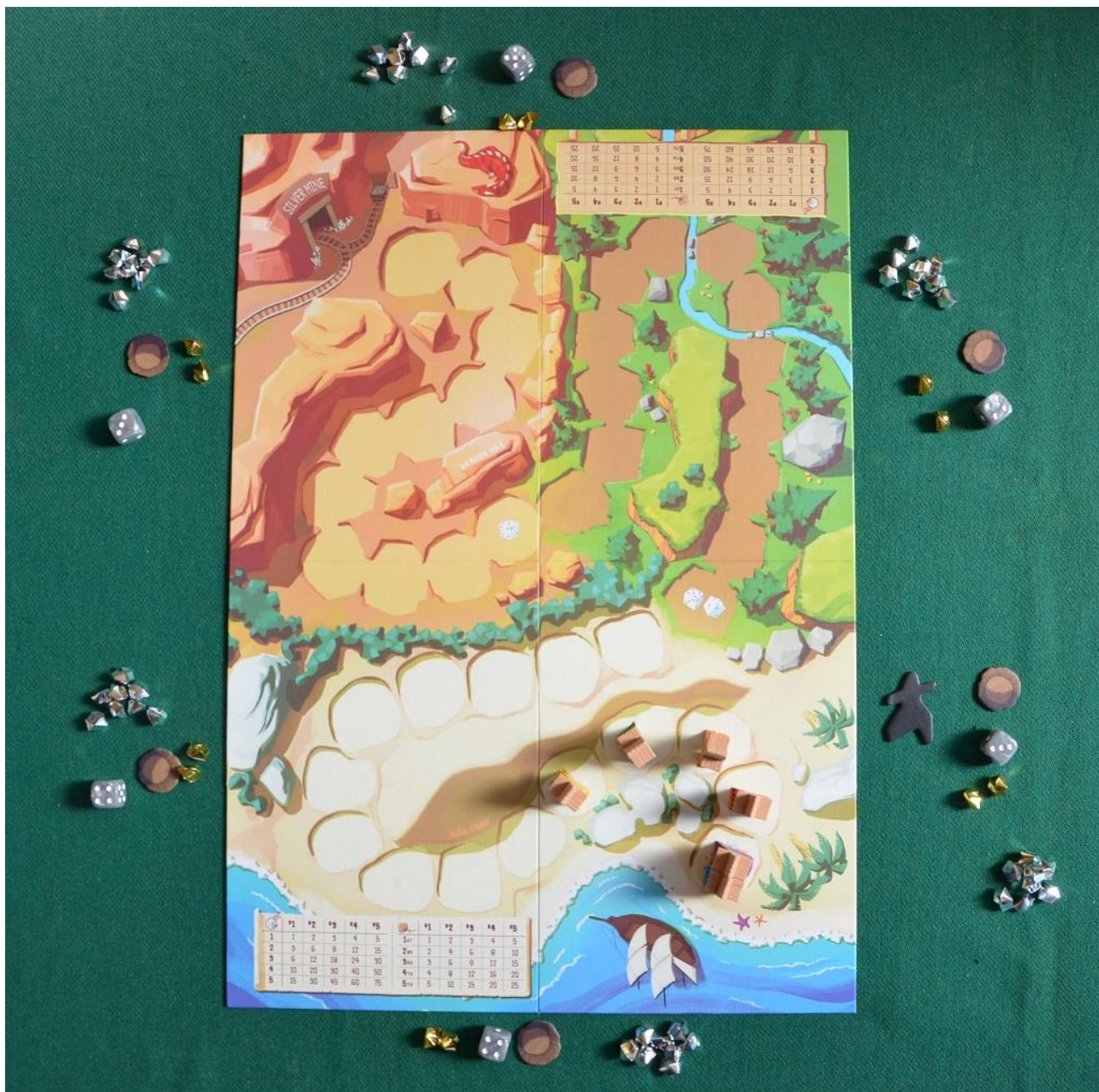


Foto 2 – Tavolo pronto per iniziare una partita con 6 giocatori.

Quella di allestire un tavolo di **Silver Mine** è un'operazione molto semplice che richiede pochissimi minuti: giusto il tempo di aprire il tabellone e dare ad ogni partecipante 1 segnalino a forma di Messicano, 10 pepite d'argento, 2 d'oro, 1 trappola e 1 dado.

Deciso chi sarà il Primo Giocatore, tutti, a turno, posizioneranno il loro Messicano su una delle prime caselle del percorso che dal bordo del mare porta alla miniera (40 caselle in tutto).

Il Gioco



Foto 3 – I dadi di Silver Mine hanno una faccia vuote e i numeri 1-2-3-4-5.

Da questo momento in poi l'ordine del turno sarà determinato dal segnalino più avanti nel percorso (cioè quello che si trova più vicino all'ingresso della miniera): il suo possessore lancerà un solo dado e lo muoverà di altrettante caselle in avanti.

Il secondo giocatore lancerà invece DUE dadi, il terzo TRE e così via: nel nostro esempio il sesto giocatore dovrebbe dunque lanciare SEI dadi.

Il condizionale però è d'obbligo perché tutti i partecipanti possono ridurre il numero dei dadi da lanciare pagando delle pepite d'argento alla banca: il costo dipende da quanti dadi si vogliono eliminare e dal numero del round in corso. Così nel primo round si pagheranno 1-3-6-10-15 pepite per togliere 1-2-3-4-5 dadi, ma nel terzo il costo salirà a 3-9-18-30-45, ecc. Tutte le pepite pagate verranno posizionate sulla miniera e costituiranno il bottino principale per i giocatori.



Foto 4 – Una partita in corso: i messicani si stanno avvicinando alla miniera.

Per rendere un po' più "pepate" le partite di Silver Mine sono state aggiunte due regolette piuttosto intriganti (per questo tipo di gioco):

- (1) – Quando un Messicano arriva esattamente in una casella già occupata deve pagare 1 pepita d'argento al proprietario del segnalino che vi si trova e poi tirare di nuovo il dado: se esce la faccia vuota pagherà un'altra pepita e tirerà un'altra volta, ecc.
- (2) – Ogni giocatore ad inizio partita riceve un gettone "Trappola" che, prima di lanciare i dadi, potrà piazzare in una qualsiasi casella vuota del percorso: lo sfortunato Messicano che finisce il suo movimento proprio in una trappola è costretto a tirare "X" dadi extra, dove X=3 sul tratto di percorso della costa (beige), X=2 nella foresta (Verde) e X=1 sulla montagna (Marrone).

Inutile dire che tutti vorrebbero ottenere pochi punti dal loro dado (0-1-2) per restare nel centro della pattuglia e poco lontano dal segnalino in ultima posizione: il gioco però si auto-equilibra perché se in un turno ci troviamo al primo posto dobbiamo lanciare un solo dado e avanzare di poche caselle, quindi quasi certamente verremo superati da qualche concorrente obbligato invece a tirare più dadi. Ma nel turno successivo saremo noi a lanciare dei dadi extra ritornando nelle prime posizioni. E così via.



Foto 5 – L'ingresso della miniera: si vedono chiaramente 5 trappole sul percorso.

È questione di pochi minuti e tutti i Messicani si troveranno nell'ultima parte del percorso, proprio davanti alla miniera: ed è proprio qui che si comincia a fare sul serio per cercare di rimanere dietro gli altri. Infatti l'ultimo giocatore che resta fuori dalla miniera incasserà tutte le pepite che sono state pagate durante il round (per ridurre il numero di dadi da tirare).

Inoltre entrare in miniera costa ai giocatori un numero crescente di pepite in base all'ordine di ingresso (con il primo ad entrare che paga la "tassa" più bassa) ed esse vanno a sommarsi al bottino già incassato, rendendolo ancora più interessante.

Una partita a **Silver Mine** dura 5 rounds di circa 5-7 minuti l'uno e che si svolgono esattamente nello stesso modo del primo, ma con una importante differenza: ogni volta il "costo" per eliminare i dadi ed entrare in miniera aumenta (e di molto) per cui chi non è mai riuscito a incassare un po' di bottino si troverà in difficoltà, soprattutto quando dovrà lanciare più dadi e non avrà pepite per ridurre il numero.

Al termine della partita vince naturalmente chi ha collezionato più pepite.



Foto 6 – Le petite d'oro e d'argento.

Qualche considerazione e suggerimento

In realtà non crediamo che ci sia molto da... consigliare per giocare a Silver Mine, visto che si tratta di un titolo destinato ad un pubblico familiare o ad amici poco disposti a studiare regole complesse: noi lo abbiamo usato una volta per decidere chi dovesse pagare l'aperitivo prima di passare ad un gioco più impegnativo e indovinate chi ha pagato? Mannaggia!!!!

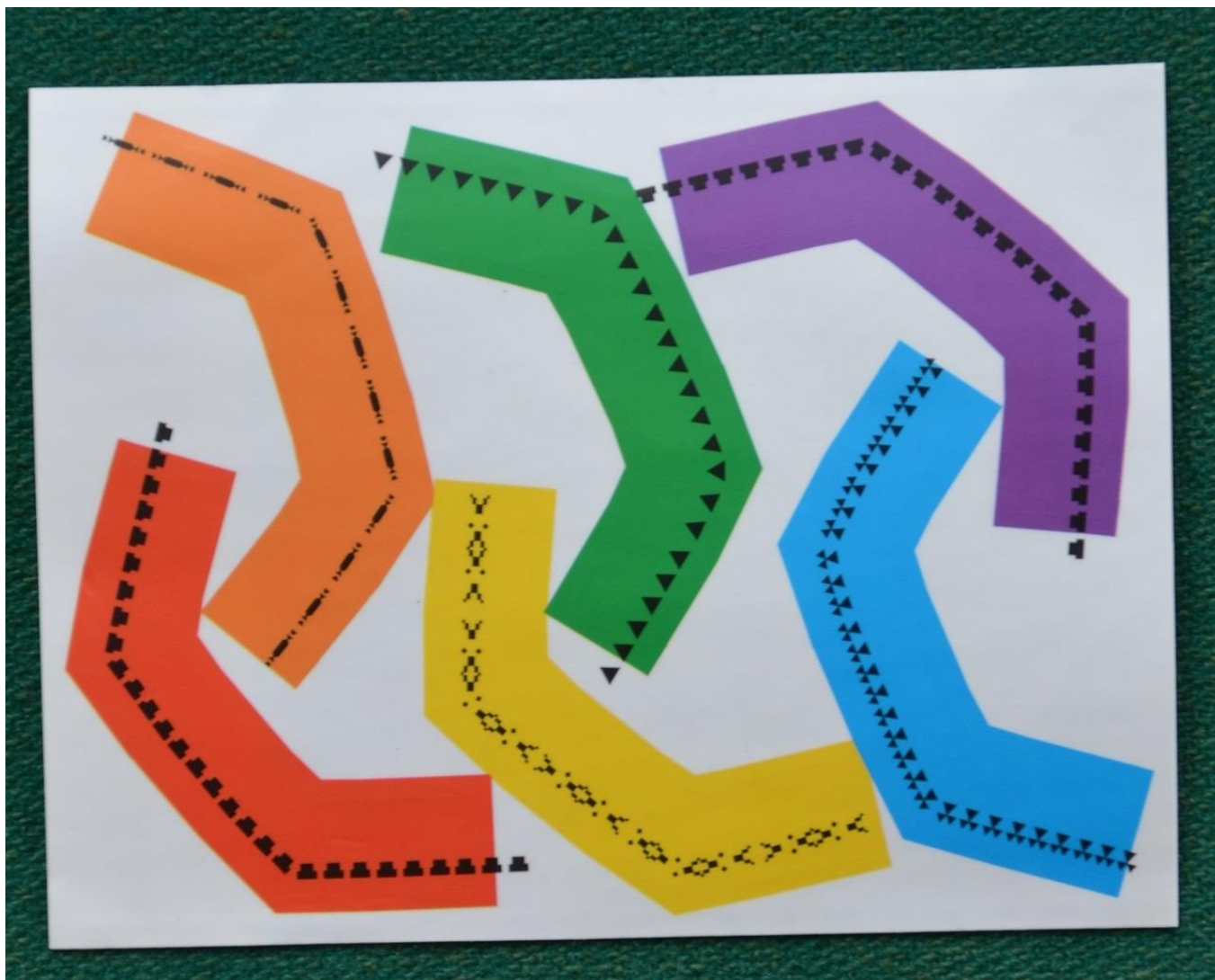


Foto 7 – I ponchos dei Messicani da incollare sui meeples di legno naturale.

Tuttavia possiamo sempre condividere con voi le considerazioni che abbiamo fatto tutti dopo le partite, quando arriva il momento di “registrare” i commenti dei partecipanti:

- (1) – Non sprecate inutilmente le pepite per ridurre il numero dei dadi finché non arrivate alla fine della foresta: non serve a nulla restare sempre “in coda” nelle prime fasi, anzi, quando si è davanti si tirano meno dadi e con un pizzico di fortuna potremmo essere superati solo da 1-2 avversari e quindi non dovremo lanciare troppi dadi nel turno successivo.
- (2) – Una volta saliti sulla montagna considerate bene la situazione e il numero di pepite che hanno i vostri avversari: se qualcuno è molto indietro e ha abbastanza pepite per cancellare molti dadi allora arrendetevi e cercate piuttosto di entrare subito in miniera per pagare meno “dazio”. Tutto quello che riuscite a salvare tornerà buono nel round successivo.
- (3) – Se siete in ultima posizione quando i primi sono già davanti all’ingresso della miniera pagate pure tutte le pepite che potete per lanciare un solo dado e restare fuori: avete infatti molte possibilità di restare ultimo e riprendervi (con gli interessi) tutte le pepite pagate da voi e dagli altri.

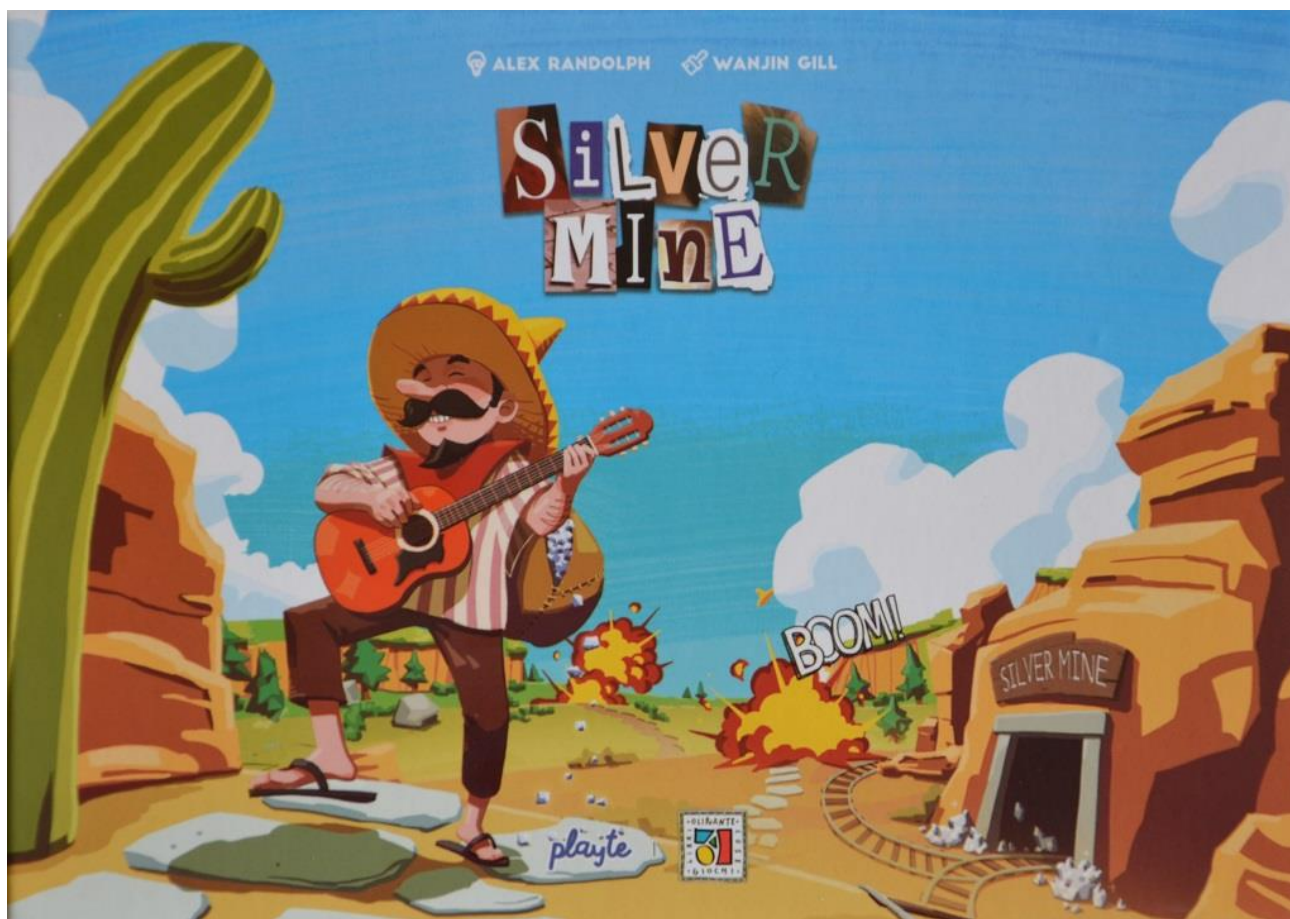


Foto 8 – La scatola di Silver Mine.

Commento finale

Silver Mine è un “tipico” gioco alla “Alex Randolph”: regole semplici da spiegare e facili da imparare, numerose sorprese durante la partita, improvvisi capovolgimenti di fronte e tanta voglia di divertirsi... con poco. I bambini adorano il fatto che si lancino dei dadi per muovere il proprio Messicano e sono estremamente felici quando i genitori o i nonni incappano in un lancio sfortunato (sì, lo confesso, a volte “bariamo” un pochino per farli felici, soprattutto quando partecipa anche il più piccolo, 5 anni, che comunque è riuscito a vincere più volte, magari con qualche aiutino).

Dobbiamo anche dire però che in questo gioco la fortuna ha una importanza più alta che in altri dello stesso autore: si può anche giocare al meglio, ma se capita un lancio con tre risultati da “5” che fanno schizzare al primo posto e successivamente non si fa mai meno di “4” allora non c’è strategia che tenga!

Quindi approfittate del fatto che il gioco sia di nuovo disponibile in questa nuova edizione grafica (che conserva però la stessa ambientazione della vecchia: in “Caramba” le pedine erano dei sombreri messicani): potrete sfruttarla a lungo in famiglia e con i vostri bambini.

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