

CYBERION

Tutti i macchinari della fabbrica sono stati sabotati e i Robot devono ripararli



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 . Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

L'autore di **Cyberion** è il cantante lirico Shadi Torbey (Basso-Baritono) che, durante le sue tournées, si portava sempre dietro qualche gioco “in solitario” per passare il tempo nei momenti di relax, finché non decise di crearne uno per suo uso e consumo. Così nacque [Onirim](#) (2010) seguito nel tempo da altri titoli, tutti ambientati nell’ “Oniverso” (un mondo onirico creato dall’autore): Urbion (2014) Sylvion (2015), Nautilion (2016), Aerion (2019) e [Stellarion](#) (2022).

Nel 2023 esce [Cyberion](#), pubblicato in Italia da [Oliphante](#) e dedicato ad 1-2 giocatori (nel secondo caso in maniera cooperativa) di 10 anni o più, per una durata di 20-30 minuti. La scatola contiene anche i materiali per cinque espansioni, in modo da rinnovare il gioco a piacere.

Qui di seguito vi parleremo principalmente del gioco base “in Solitario”, ma faremo un accenno anche al sistema collaborativo e alle espansioni.

Unboxing

La scatola di **Cyberion** (160x160x50 mm) è davvero ben riempita e, particolare curioso, contiene due bandelle di cartoncino da chiudere sui componenti prima di mettere il coperchio; così resta tutto più compatto e non ci sono rischi che i materiali si mescolino, anche se a nostro avviso è sempre buona norma mettere carte e segnalini in sacchetti trasparenti.



Foto 1 – I componenti di Cyberion.

ATTENZIONE: prima di tirare fuori tutto dalla scatola guardate a pagina 3 del regolamento e dividete attentamente (e in buste separate) i materiali per le 5 espansioni del gioco, così eviterete la fatica di andare a cercarli in seguito.

Per il gioco “base” servono:

- il piccolo tabellone “Mainframe” (146x290 mm);
- le 50 carte Robot (58x89 mm) divise in 5 colori (giallo, verde, rosso, blu e viola);
- le 25 carte macchinario del Livello I (10) e Livello II (15);
- 1 carta “Batteria”;
- i 5 segnalini “Subdolo Ingranaggio” di plastica arancione;
- i 5 gettoni “Sicurezza” (da defustellare);
- le 5 tessere “Supporto” (da defustellare).

Tutto il resto va messo da parte e lo vedremo più in dettaglio alla fine della recensione. I materiali sono di buona fattura e si usano senza problemi. Prendetevi abbastanza spazio sul tavolo per sistemare le carte senza tenerle troppo “appiccicate”, così eviterete spostamenti indesiderati.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il setup nella versione “In Solitario”.

Preparare il tavolo di **Cyberion** richiede davvero pochissimi minuti: basta mettere il tabellone al centro del tavolo, aggiungere i cinque segnalini “Subdolo Ingranaggio” (nelle caselle di sinistra, uno per fila), mescolare separatamente le carte Macchinario dei due Livelli e mettere quelle del primo sopra le altre, per poi scoprire le prime cinque.

In seguito si mescolano le carte Robot e se ne scoprono 5, che vengono messe in una fila chiamata “Piattaforma”, facendo attenzione a lasciare spazio sufficiente, sopra e sotto, per inserire ulteriori carte.

Prendiamo poi un gettone “Sicurezza” e peschiamo (a caso) una tessera Supporto da tenere davanti a noi insieme alla carta “Batteria” (voltata sul lato “in carica”). La foto 2 qui sopra vi dà un’idea di come si presenta il tavolo all’inizio del gioco.



Foto 3 – Esempio di carte “Macchinario” dei primi due Livelli.

Lo scopo del gioco è riuscire a “riparare” tutti i Macchinari utilizzando i Robot a disposizione.

Il gioco

Vediamo allora più da vicino come si presentano i macchinari (Foto 3).

In alto a sinistra vedete il “livello” della carta (quelle del primo sono più facili) mentre in basso è indicato cosa serve per ripararle.

La riga in alto ci fa capire anche che al Livello I bastano normalmente due simboli uguali per la riparazione, mentre quelle del Livello II (in basso) ne chiedono tre.

Per riparare i “Macchinari” di **Cyberion** si utilizzano le carte “Robot”: ogni colore ha un simbolo diverso (in alto a sinistra) mentre in alto a destra viene indicato il numero di “Robot” che fanno parte della squadra.



Foto 4 – Esempio di carte Robot di ogni colore.

Così la prima carta in alto a sinistra nella foto (quella con un simbolo arancione) è composta di un solo Robot (simbolo in alto a destra), ma altre carte nel mazzo mostrano 2-3-4-5 unità. Queste carte possono essere giocate “in combinazione” (unendo i simboli) oppure una alla volta per utilizzare il bonus relativo al simbolo esposto.

Se le usiamo formando una delle combinazioni che appaiono sulle carte “Macchinario” le possiamo scartare, però mettiamo contemporaneamente da parte la macchina riparata (in pratica formiamo un mazzetto di carte coperte chiamato “Pila dell’Esperienza”).

Al termine del turno dobbiamo poi decidere se utilizzare le carte della Pila per spostare i segnalini “Subdolo Ingranaggio” sul tabellone.

Sul tabellone di **Cyberion** ci sono 5 diverse piste, una per ogni colore dei Robot: per avanzare di una casella basta pagare un numero di carte “Esperienza” pari al livello attuale del segnalino che vogliamo spostare.



Foto 5 – Il tabellone durante una partita.

Diamo un'occhiata alla Foto 5 qui sopra: se per esempio vogliamo spostare il segnalino della prima fila (arancione) serviranno DUE carte, per quello sulla quarta (verde) ce ne vorranno QUATTRO, ecc. (basta guardare il numero romano nella parte alta della colonna).

A cosa serve muovere i “Subdoli Ingranaggi” sul tabellone? A migliorare le “prestazioni” dei Robot quando sono usati “singolarmente”: in pratica si scarta una carta Robot e si applicano le sue abilità (secondo il loro Livello) che potremmo riassumere come segue:

- (1) i Robot arancioni permettono di spostare provvisoriamente 0-1-2-3-5 carte dal mazzo alla riga che si trova SOPRA quella dei Robot (chiamata “Flash”);
- (2) quelli blu permettono di spostare 0-1-2-3-5 carte dalla riga Flash o dalla Piattaforma per metterle in basso (in una nuova riga chiamata “Stock”). La differenza fra “Flash” e “Stock” è che la seconda è permanente, mentre le carte rimaste nella prima vengono scartate a fine turno;
- (3) – quelli viola permettono di andare a cercare carte Robot nella pila degli scarti (e diventano utili verso la fine per riparare qualche macchinario particolarmente ostico);
- (4) quelle verdi vi fanno prendere 0-1-2-3-5 carte dalla cima del mazzo per sceglierne UNA da aggiungere alla piattaforma, mettendo le altre sopra o sotto il mazzo;
- (5) quelle rosse infine permettono di riparare un macchinario scartando 5-4-3-1 carte Robot qualsiasi.

Troverete alla fine di questo articolo una tabella riassuntiva con la sequenza di gioco di **Cyberion** e le “prestazioni” di ogni tipo ed ogni livello dei Robot: il regolamento stesso elenca le loro abilità a fine libretto, ma forse la nostra tabella è più pratica da consultare.



Foto 6 – Esempio di gioco.

È venuto il momento di fare un esempio: la foto qui sopra vi mostra il tavolo subito dopo che il giocatore ha utilizzato l’abilità di una carta arancione (la vedete sulla destra, girata in orizzontale) per pescare due carte (il segnalino si trova infatti sulla colonna III del tabellone). Questo perché in tavola il giocatore non riusciva a creare una combinazione di Robot utile a riparare una delle cinque carte “Macchinario”.

Con le carte appena pescate il giocatore può ora mettere nella “Pila Esperienza” la prima carta di sinistra (che richiedeva un totale di almeno 12 Robot). Il giocatore mette poi negli scarti le 4 carte robot utilizzate (più quella arancione).

Se non è possibile, dopo aver pescato carte extra, soddisfare almeno una riparazione... la partita a **Cyberion** è persa, a meno che non restino dei gettoni “Sicurezza” nella riserva: scartandone uno sarà possibile restare in gioco e procedere con il turno successivo, sperando in miglior fortuna: a fine turno si ripristinano infatti le carte (5) della fila Macchinario e Robot e si scartano quelle rimaste sulla riga Flash, per ricominciare poi tutto da capo.



Foto 7 – Ormai siamo alle fasi finali della partita.

In questo secondo esempio vediamo che il giocatore può risolvere ben due carte Macchinario contemporaneamente: le sue prime tre carte infatti hanno un valore totale uguale a “6” e sono sufficienti per riparare il Macchinario di sinistra. Le due carte a destra invece sono esattamente uguali (per colore e numero di robot in squadra) e permettono la riparazione del macchinario centrale.

Non resta che soddisfare le richieste dell’ultima carta nel turno successivo e siamo a posto: notare che il giocatore non ha ancora usato né i due gettoni “Sicurezza” (il secondo è arrivato perché uno dei suoi segnalini ha raggiunto la quinta colonna) né la tessera “Supporto”, a sottolineare il fatto che ha giocato bene ed ha avuto anche un pizzico di fortuna.



Foto 8 – Dettaglio delle cinque tessere “Supporto”.

Le tessere “Supporto” sono praticamente delle “azioni supplementari” da utilizzare al posto dell’abilità di un Robot: sono praticamente le stesse delle caselle che si trovano nella colonna “III” del tabellone. La prima in alto a sinistra nella foto, per esempio, funziona come un Robot arancione del Livello III e permette di pescare due carte dal Mazzo per metterle sulla riga “Flash”; quella rossa in basso fa risolvere una carta macchinario a scelta scartando 4 carte robot; ecc.

Per vincere una partita a **Cyberion** bisogna riuscire a riparare TUTTE le carte del mazzo “Macchinari”. Se infatti alla fine della seconda smazzata delle carte Robot restano carte in Fabbrica, oppure se non si hanno più gettoni “Sicurezza” quando non si riesce a formare una combinazione di Robots allora dobbiamo arrenderci e... ricominciare tutto da capo per vendicarci: che diamine, non potremo certo dare ad un mazzo di carte la soddisfazione di battere un essere umano, no?

Qualche considerazione e suggerimento

Qui di seguito abbiamo raccolto qualche considerazione relativa al gioco “base” in solitario. Subito dopo parleremo del gioco collaborativo e delle espansioni.

Ad inizio partita è abbastanza semplice soddisfare le richieste delle carte “Macchinario” di Livello I, e spesso capiterà di poter risolvere due carte insieme: vi consigliamo di non farlo, così nel turno successivo avrete già una combinazione “sicura” e se le nuove carte uscite non sono buone potrete comunque evitare di buttare un gettone “Sicurezza”.

Avanzate inizialmente con i segnalini delle righe arancione e verde: la prima vi permetterà di mettere qualche carta extra sulla fila “Flash” (aiutandovi a risolvere una combinazione per la quale non riuscite ad avere i Robot giusti) mentre la seconda vi farà cercare una carta buona nel mazzo. Quando anche il segnalino sul Blu sarà avanzato nella Colonne III potete cominciare a spostare un po’ di carte dalla riga Flash o dalla Piattaforma alla terza linea (Stock) dove le potrete tenere fino al momento in cui saranno veramente necessarie, ed in particolare quando usciranno carte del Livello II, più difficili da soddisfare.



Foto 9 – La scatola di Cyberion.

Se vi trovate ad avere in “Fabbrica” carte dei due livelli cercate di riparare per prime quelle del secondo, in modo da tenere fino in fondo qualche macchinario del Livello I, molto più facili da soddisfare: noi, dopo le primissime partite, abbiamo capito che conviene mettere in “Stock” almeno un paio di carte di riserva e le abbiamo tenute a disposizione fino al termine, in modo da usarle se qualcosa andava storto.

Giocare in due.

Le regole non cambiano molto, ma in questa variante i due giocatori cercheranno di riparare insieme tutti i “Macchinari”. L’unica differenza è che le carte in Fabbrica vengono ora suddivise in tre parti: al centro ci sono TRE carte “comuni”, a sinistra c’è una carta per il giocatore “A” e a destra un’altra per il giocatore “B”.

I due giocatori si alternano nelle azioni e possono riparare le tre carte “Comuni” e/o la carta separata di loro competenza. Le “Esperienze” invece possono essere utilizzate da entrambi, così come le TRE tessere “Supporto” e il primo gettone “Sicurezza”.

LE ESPANSIONI

Espansione 1: Babybot



Foto 10 – Espansione 1: Babybot.

Come avevamo anticipato all’inizio della nostra chiacchierata all’interno della scatola di **Cyberion** sono incluse 5 espansioni, e ognuna utilizza qualche materiale extra (che vi mostriamo nelle singole foto) aggiungendo piccole modifiche alle regole.

La prima si chiama “**Babybot**” e mette in gioco 5 carte “baby” (frutto dell’amore di qualche Robot più appassionato): si parte con 2 gettoni “Sicurezza” e con le carte Babybot a disposizione in una zona del tavolo chiamata “Limbo”.

Quando sono visibili sul tavolo (Piattaforma, Flash o Stock) due carte Robot dello stesso colore e il cui valore totale è esattamente “5” si aggiunge il Babybot dello stesso colore e si rimescola nel mazzo

Prima o poi il Babybot verrà pescato e farà allora avanzare di una casella il segnalino sul tabellone che si trova nella riga dello stesso colore.

Se a fine partita restano uno o più Babybot nel Limbo ... abbiamo perso.

Espansione 2: Gigantobot



Foto 11 – Espansione 2: Gigantobot.

Per questa espansione si utilizzano come materiali aggiuntivi 10 carte “Gigantobot” e 5 tessere “Danno Strutturale”: questi elementi vengono messi in tavola accanto al tabellone e a portata di mano. Durante il gioco sarà possibile prelevare due carte dalle solite righe (Piattaforma, Flash o Stock) per posarle su uno o due Gigantobot: le due carte devono avere almeno una caratteristica in comune (numero o simbolo) e dovranno essere posizionate su un Gigante che abbia la stessa caratteristica (nella foto vediamo solo dei numeri, ma altre carte hanno i soliti simboli).

Quando un Gigantobot riceve la sua SESTA carta si attiva ed il giocatore può:

(a) eliminare un gettone “Danno Strutturale”;

(b) prendere due gettoni “sicurezza” per metterli nella sua riserva.

Le carte sul Gigantobot tornano nel mazzo, che viene rimescolato.

A fine partita ogni tessera “Danno Strutturale” rimasta in tavola elimina 3 gettoni “Sicurezza”: se il giocatore non ne ha abbastanza ... la partita è persa.

Espansione 3: Microbot



Foto 12 – Espansione 3: Microbot.

È arrivato il momento di utilizzare i 20 gettoni “Microbot” (li vedete nella foto qui sopra), da posare “coperti” e da mescolare accuratamente: dopo aver messo in tavola le solite carte “macchinario” si posiziona un gettone (preso a caso) su ognuna di esse.

Per riparare una macchina ora si devono soddisfare non solo le solite condizioni, ma anche quella extra indicata dal gettone (eh sì, le cose si complicano abbastanza).

In compenso, riparata la macchina, il gettone Microbot viene acquisito e potrà essere utilizzato in seguito per:

- (1) scartare UN gettone da una carta sostituendolo con un altro preso a caso da quelli coperti;
- (2) scartare TRE gettoni per scambiare due Microbot fra i macchinari in tavola;
- (3) scartare CINQUE gettoni per riparare una macchina.

Non si possono mai avere più di 5 Microbot in mano: una volta esauriti rimescolare quelli scartati e riformare una riserva.

Espansione 4: Multibot



Foto 13 – Espansione 4: Multibot.

Per questa espansione (abbastanza tosta) si utilizzano 10 carte “Multibot” e 15 carte “macchinario” di livello III. Per prima cosa è necessario preparare il mazzo dei Macchinari togliendo a caso 5 carte da ogni livello e sistemando le altre, come al solito, dal basso (dieci del Livello III) verso l’alto (le dieci del Livello II e le cinque del Livello I). Il mazzo ora contiene di nuovo 25 carte, ma quelle del Livello III contengono 4-5 richieste di simboli o numeri, quindi sono abbastanza difficili da risolvere se non riusciamo a preparare per tempo una discreta riserva nello “Stock”.

In compenso potremo mescolare nel mazzo dei Robot le 10 carte “Multibot” la cui caratteristica è di avere dei “punti interrogativi” (?) al posto di un numero o di un simbolo. quando vengono utilizzate

sarà il giocatore a decidere di che numero si tratta o con quale simbolo verrà utilizzato (ma non potranno mai essere usati per la loro abilità).

Espansione 5: Subdolo Ingranaggio

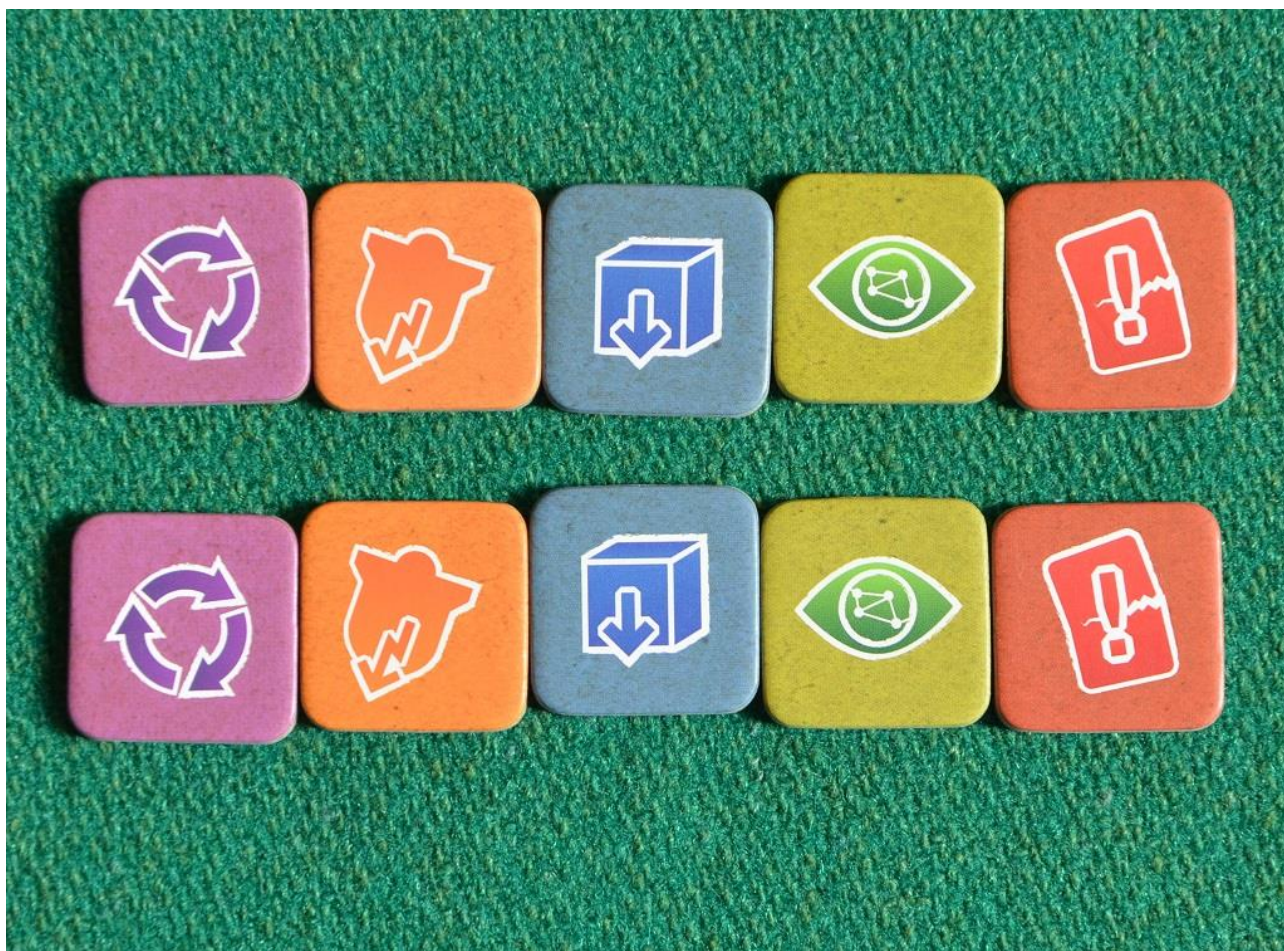


Foto 14 – Espansione 5: Il Subdolo Ingranaggio.

Ed eccoci arrivati alla fine: in questa espansione abbiamo 10 tessere “Interferenza” e ne posizioniamo due (coperte) sotto a ogni segnalino “Subdolo Ingranaggio” del tabellone: ogni volta che giocheremo una carta Robot per attivare la sua abilità dovremo per prima cosa scoprire una delle due tessere sotto al segnalino interessato e dovremo attivare la sua abilità anziché quella richiesta (e state pur certi che, per la classica legge di Murphy, difficilmente sarà quella di cui avevamo veramente bisogno).

La tessera sarà poi scartata: le condizioni di vittoria ci obbligano praticamente a richiedere almeno due volte TUTTE le abilità, in modo da esaurire le 10 tessere: in caso contrario, ormai l’avrete capito, abbiamo perso!

Commento finale

Abbiamo preso in mano **Cyberion** con qualche... esitazione, soprattutto perché non siamo dei veri “fanatici” dei giochi in solitario, ma dopo oltre venti partite nell’arco di una sola settimana

possiamo affermare che questo ultimo “opus” di Shadi Torbey è davvero divertente. Non fatevi ingannare dalla relativa facilità con cui riuscirete a vincere le prime partite al livello “base” e cominciate ad inserire, una alla volta, le varie espansioni, e vedrete che le cose cambiano e di molto.

Al momento noi non siamo ancora riusciti a vincere una partita utilizzando TUTTE le espansioni insieme, ma ci stiamo lavorando! Il gioco è interessante e spesso si risolve solo sul filo di lana, quando un “urrà” sottolineerà che è uscita la carta che aspettavamo, o un “dannaz...” farà capire che non c’è stato nulla da fare, per cui non resta che riprovarci.

Chi fosse interessato a una tabella con la sequenza di gioco e il riassunto delle abilità dei Robot, da tenere sul tavolo come promemoria, può **scaricarla dal sito Big Cream**.

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