

MICRO GAMES

Quando “minimo” non significa insignificante, anzi ...



Introduzione

L'ultima volta che mia figlia è venuta a trovarmi mi ha portato in regalo un paio di giochi tascabili (così piccoli che stanno addirittura nel taschino della giacca o dei pantaloni) editi in Francia da [Matagot](#) (ma pubblicati originalmente dalla ditta americana *Button Shy*) e dedicati ad un vasto pubblico, tant'è vero che vengono venduti in catene di librerie e negozi di giocattoli ad un prezzo molto contenuto (8-9 euro circa).

Si caratterizzano per la confezione (una pochette a libro di plastica in quattro colori) ed il contenuto (un mazzetto di carte), per cui passerebbero quasi inosservati se non fosse per il nome della ditta ed il fatto che si tratta di giochi precedentemente editi in scatola: troverete la gamma attualmente disponibile [a questo link](#).

Naturalmente abbiamo provato quelli che ci sono stati regalati e li abbiamo trovati divertenti e abbastanza impegnativi, tanto che poi abbiamo anche cercato in rete quanti altri titoli sono effettivamente disponibili e non mancheremo di dare loro la... caccia in occasione del prossimo viaggio in Francia.

In queste note vi faremo una breve presentazione dei titoli testati e proveremo ad elencarne qualcuno degli altri già in distribuzione: purtroppo al momento non sappiamo quando o se verranno pubblicati in Italia, ma speriamo che qualcuno se ne faccia carico perché, a nostro avviso, ne vale la pena.

FOOD CHAIN ISLAND



Foto 1 – La copertina di Food Chain Island.

Inizialmente pubblicata nel 2020 (da Button Shy Games), Matagot ha curato una edizione francese di **Food Chain Island** nel 2022, dandole il titolo di “L’île des prédateurs” e traducendo sia il regolamento che le scritte sulle carte (in rete però si trova anche il testo originale in inglese).

L’autore è Scott Almes (che ha pubblicato già più di 150 giochi, fra cui la serie di Successo “Tiny Epic ...”) ed il titolo è stato creato per giocarlo esclusivamente **in solitario**, con partite che durano mediamente dai 15 ai 20 minuti.



Foto 2 – I componenti di Food Chain Island.

La confezione contiene un mazzo di 16 carte (delle dimensioni di 63x88 mm), ognuna con la figura di un animale “predatore”, alle quali bisogna aggiungere 2 carte “speciali” che raffigurano degli animali “marini” (balena e pescecane).

All’inizio di una partita a Food Chain Island si deve preparare l’isola, mischiando il mazzo delle 16 carte e piazzandole, scoperte, in una “griglia” di 4x4. Di fianco alla griglia si posizionano anche le due carte “animale marino”.

Fatto? Bene, ma ora prendetevi il tempo necessario a studiare bene la posizione delle carte prima di iniziare a giocare.



BALEINE

Déplace un Animal vers n'importe quelle autre case.



REQUIN

Déplace un Animal d'une case pour manger un Animal adjacent de n'importe quelle valeur inférieure.



FOURMI
MANGE 0

Déplace un Animal de 1 à 3 cases.



PLANTE
NE MANGE RIEN

Aucune capacité




LYNX
MANGE 9/8/7

Au prochain tour, le prédateur doit sauter par-dessus un Animal (en se déplaçant de deux cases en ligne droite) pour manger.



CHAUVÉ-SOURIS
MANGE 5/4/3

Après que la Chauve-souris a mangé, déplacez-la vers n'importe quelle autre case.



ALLIGATOR
MANGE 12/11/10

Au prochain tour, au lieu de déplacer le prédateur sur la proie, glissez la proie sous le prédateur.



OURS POLAIRE
MANGE 14/13/12

Au prochain tour, l'Ours polaire ne peut pas manger.



SOURIS
MANGE 2/1/0

Déplace un Animal de 1 à 2 cases.



SERPENT
MANGE 6/5/4

Intervertissez l'emplacement de deux Animaux.



ARAIGNÉE
MANGE 1/0

Déplace deux Animaux de 1 case chacun.



TIGRE
MANGE 11/10/9

Au prochain tour, le prédateur doit se déplacer de 2 cases pour manger.



LÉZARD
MANGE 3/2/1

Défaussez n'importe quel Animal non rempli.



RATON LAVEUR
MANGE 7/6/5

Au prochain tour, si le prédateur mange une proie d'une valeur inférieure d'exactement 1, défaussez un Animal non rempli.



LION
MANGE 13/12/11

Au prochain tour, le prédateur doit manger une proie d'une valeur inférieure d'exactement 1.



LOUP
MANGE 10/9/8

Après que le loup a mangé, déplacez-le de 1 case.



RAT
MANGE 4/3/2

Déplace un Animal de 2 cases.



RENARD
MANGE 8/7/6

Au prochain tour, le prédateur doit se déplacer en diagonale pour manger.

Foto 3 – Piazzamento iniziale delle carte.

Ogni “predatore” è caratterizzato da un numero progressivo (da 0 a 15) e dal disegno un po’ stilizzato di un animale che sta mangiando quello che lo precede nella numerazione: così (come potete vedere dalla Foto 4 più sotto) il serpente (n° 7) si mangia il pipistrello (n° 6) ed è mangiato dall’orsetto lavatore (n° 8), ecc.

Sulla parte bassa di ogni carta di **Food Chain Island** è stampata la descrizione di un’azione speciale che deve essere rispettata. Se riprendiamo l’esempio fatto sopra vediamo che:

- (a) quando il Pipistrello mangia una preda deve spostarsi subito in una qualsiasi “casella” della griglia;
- (b) giocando il Serpente si devono invertire di posto due carte;
- (c) se è invece l’orsetto lavatore a riempirsi lo stomaco, il giocatore può tentare di mangiare subito dopo un animale con 1 solo punto di differenza dal predatore per eliminare un’altra carta dalla griglia;
- (d) ecc.



Foto 4 – Alcune carte di animali “predatori”.

Il giocatore deve ora effettuare una serie di “mosse” successive, ognuna delle quali serve a spostare un animale sopra un altro adiacente ortogonalmente per “mangiarselo”: questo è possibile normalmente solo se il numero progressivo della preda è più basso di 1-2-3 punti rispetto alla carta che si vuole spostare, ma possono verificarsi situazioni nelle quali l’azione speciale dell’animale può modificare questa regola di base.

“Mangiare” un animale a **Food Chain Island** significa mettere la sua carta SOTTO quella del predatore che lo ha catturato: in questo modo si formano delle “pile” di carte e la griglia, piano piano, si svuota.



Foto 5 – Partita in corso: come si vede lo Squalo è già stato utilizzato.

Quando il giocatore si trova in difficoltà e non riesce più a sbloccare il gioco può tentare di rimettersi sulla retta via utilizzando le azioni speciali degli “Animali Marini”:

- (1) la “Balena” permette di spostare un predatore in una casella qualsiasi;
- (2) lo “Squalo” invece fa per prima cosa spostare di una casella un predatore e poi lo obbliga a mangiare un animale adiacente di un qualsiasi valore “inferiore” (quindi anche quelli con una differenza di 4 punti o più).



Foto 6 – dopo aver utilizzato la “Balena” il giocatore dell’ esempio precedente ha potuto concludere positivamente la partita.

Per riuscire a risolvere e vincere **Food Chain Island** è necessario ridurre a tre pile (o meno) il numero delle carte nella griglia prima che il gioco si blocchi (se non ci sono più carte adiacenti o se i numeri non consentono di mangiare). La cosa non è troppo complicata se il posizionamento iniziale è favorevole, ma nella maggior parte dei casi è meglio che non ci contiare, quindi dovrete studiare molto attentamente la posizione di tutte le carte prima di iniziare a muovere la prima.

Bisognerebbe cercare di non far conto sulle due carte “speciali” per tentare di risolvere il “solitario” soltanto con la logica: purtroppo quasi sempre arriverà il momento in cui saremo costretti a chiedere un aiutino (o magari entrambi) per superare delle situazioni d’impasse.

Quando riuscirete a vincere la maggior parte delle partite provate ad eliminare definitivamente una carta “Animale Marino”, poi entrambe e, se davvero ancora non vi basta, cercate di restare con due sole “pile” a fine partita (noi non ci siamo mai riusciti).

AGROPOLIS



Foto 7 – La copertina di Agropolis.

Anche **Agropolis** era stato pubblicato inizialmente da Button Shy Games (nel 2021) e Matagot lo ha ristampato nel 2022 nel formato che vi presentiamo qui. Questa volta gli autori accreditati sono tre: Steve Aramini (sono già una quarantina i giochi e le espansioni da lui pubblicati finora, fra cui *Animal Kingdoms*, *Combopolis*, *Groves*, ecc.), Denny Devine (con una trentina di giochi ed espansioni al suo attivo, fra cui *Jurassico*, *Mob Town*, *Naturopolis*, ecc.) e Paul Kluka (che ha collaborato con gli altri in alcuni dei giochi sopra citati).



Foto 8 – I componenti di Agropolis.

Agropolis è un gioco cooperativo (per 1-4 partecipanti) ed è più complesso di quello esaminato prima. All'interno della pochette troviamo 18 carte “double face” (“Obiettivo” da una parte e “Terreno” dall'altro lato) e due carte “Obiettivo Base”.

Queste ultime ci spiegano semplicemente che a fine partita i giocatori incasseranno “X” Punti Vittoria (PV) per ogni raggruppamento di terreni dello stesso tipo (Domains) e che perderanno 1 PV per ogni casella con strada all'interno dell'intera fattoria (Milieu Rural).

La faccia “Obiettivo” di tutte le altre carte mostra un numero (da “1” a “18”) e spiega cosa bisogna fare per guadagnare quei PV a fine partita.

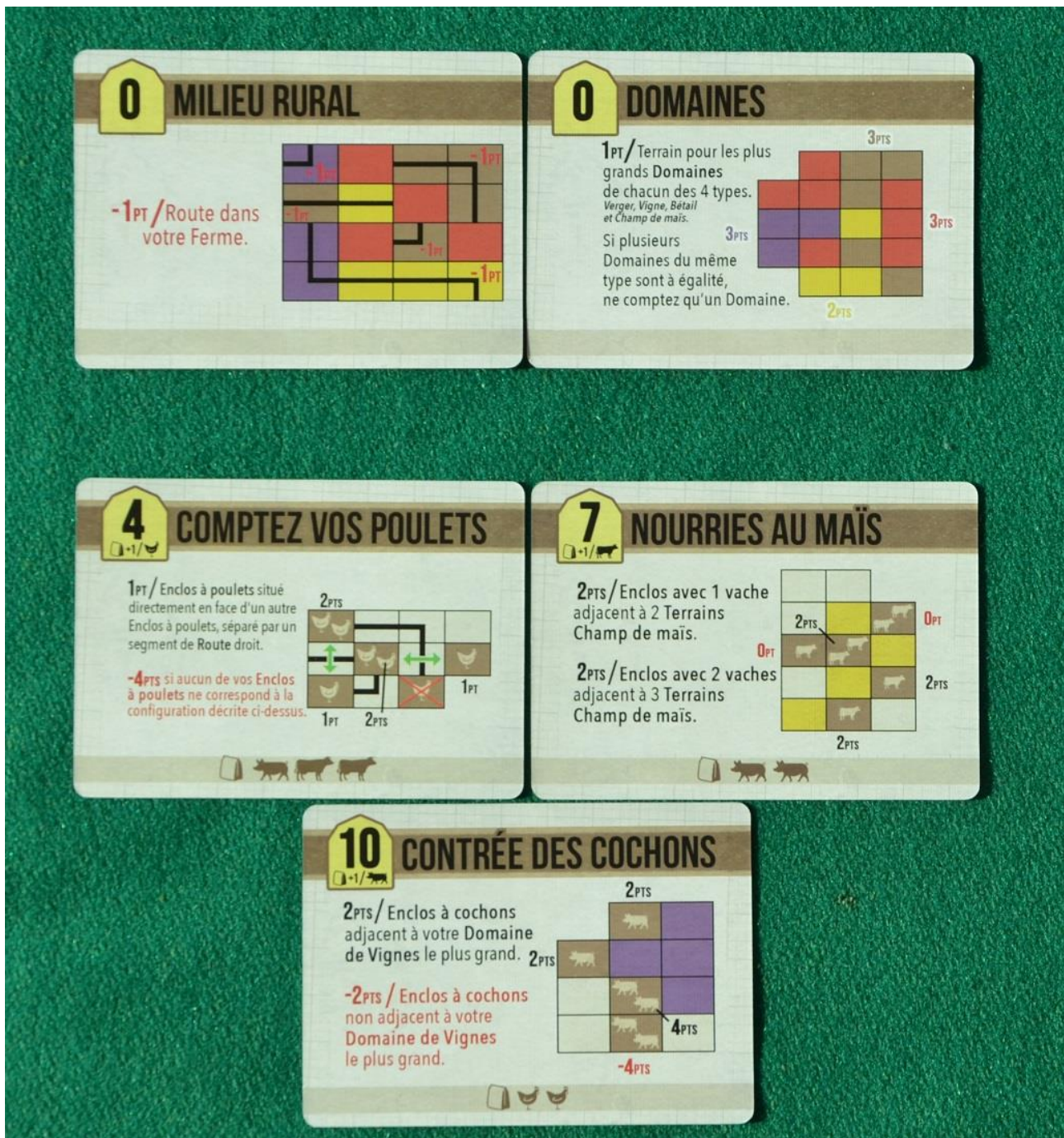


Foto 9 – Gli obiettivi “Base” (in alto) e la faccia “Obiettivo” di alcune carte ad inizio partita. La somma dei numeri indica il punteggio per vincere.

Dando un’occhiata alla Foto 9 qui sopra vediamo in alto le due carte “Obiettivo Base” di **Agropolis** che vi abbiamo appena descritto e, sotto, tre esempi di obiettivi: la carta con il numero “4”, per esempio, ci dice che guadagneremo 1 PV per ogni casella “recinto polli” piazzata di fronte ad un’altra e separate da una strada (2 PV se la casella è doppia), però perderemo 4 PV se non avremo soddisfatto l’obiettivo neppure una volta; la carta da “7” invece ci chiede di posizionare delle caselle “recinto bovini” adiacenti a due campi di mais oppure una doppia casella bovino adiacente a tre campi di mais; l’ultima da “10” infine ci chiede di posizionare le caselle “recinto suini” accanto alle vigne e ci dà 2 PV per ogni casella semplice o 4 PV per una doppia (ma ci fa perdere 2-4 PV per ogni casella NON adiacente); ecc.

Naturalmente ci sono anche carte con obiettivi diversi: strade che attraversano certi campi, righe o colonne di campi di colore diverso alternati fra loro, estensione della fattoria, ecc.

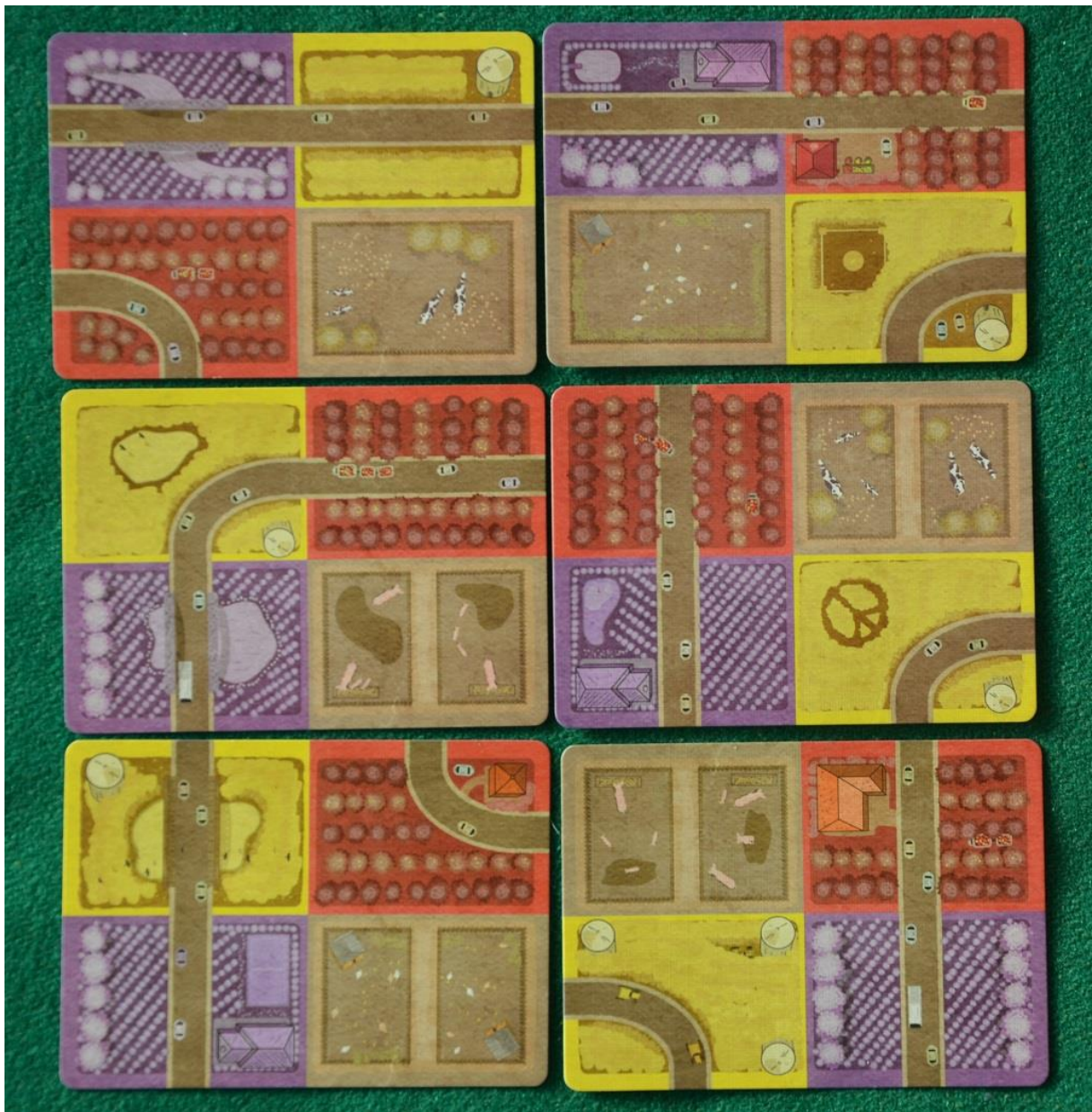


Foto 10 – La faccia “Fattoria” di alcune carte.

Il “retro” delle carte obiettivo di **Agropolis** ci mostra 4 caselle “Terreno” rettangolari, in quattro colori diversi: le gialle indicano i “Campi di mais”, le viola sono i “Vigneti”, le rosse sono i “Frutteti” e le marroni sono i “Recinti” del bestiame (polli, suini e bovini). Ogni carta, come si vede nella foto 10 qui sopra è attraversata da 3 sezioni di strada (dritta o curva) e bisogna tenerne conto perché questo influisce molto sul risultato finale.

Ad inizio partita si mettono sul tavolo i due “Obiettivi Base” (come promemoria per sapere come fare o...perdere PV) poi se ne estraggono a caso altri tre, da posizionare sotto ai primi. La somma dei numeri di queste tre carte indica il punteggio finale che i giocatori, insieme, devono raggiungere per vincere la partita: tornando all’esempio della Foto 9, se vogliamo vincere questa sfida dobbiamo collezionare $4+7+10=21$ PV.

A questo punto si gira una carta sul lato “Terreno” e si pone al centro del tavolo: questa è la base di partenza sulla quale costruiremo la nostra fattoria. Il Primo giocatore riceve 3 carte (che terrà con la faccia “Terreno” nascosta a tutti) mentre gli altri ne riceveranno una soltanto.

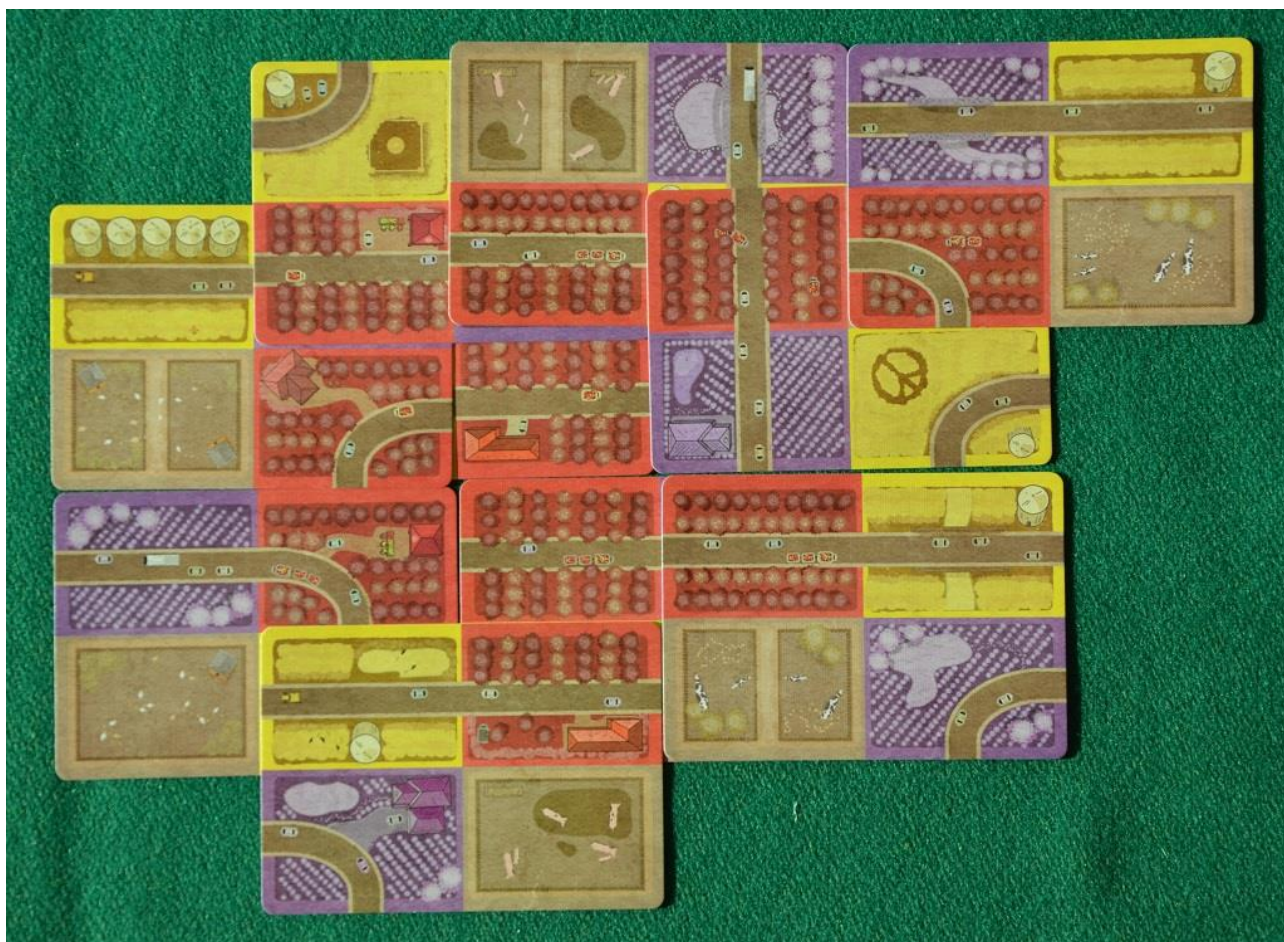


Foto 11 – Partita in corso: la nostra fattoria si sta ingrandendo.

Lo scopo di **Agropolis** è quello di posare TUTTE le carte sul tavolo (le 8 rimaste nel mazzo e le 6 che hanno i giocatori in mano, se si gioca in quattro) e formare una fattoria che raggiunga il punteggio minimo richiesto dagli obiettivi. “Posare” una carta significa metterla adiacente “ortogonalmente” ad un’altra già sul tavolo oppure sovrapporla (in parte) ad una o più di esse. I giocatori sanno già in partenza che in ogni caso otterranno 1 PV per ogni carta dei quattro colori che fa parte del “gruppo” più numeroso (se, per esempio, ci sono sei carte “rosse” adiacenti fra loro si riceveranno 6 PV da aggiungere a quelli per le verdi, le gialle e le marroni) ma che perderanno 1 PV per ogni casella visibile con una sezione di strada.

Leggendo attentamente quanto richiesto dagli altri obiettivi i partecipanti cercano di concordare fra loro la carta da giocare e la posizione in cui metterla: dopo averlo fatto il primo giocatore passa alla sua sinistra le due carte rimaste in mano e ne pesca una nuova dal mazzo. Il gioco prosegue in questo modo finché tutte le 18 carte non sono in tavola.

Si fa poi il conteggio dei PV vinti e persi e se il totale finale è superiore o uguale al punteggio delle tre carte obiettivo i giocatori vincono la partita, altrimenti... beh, non resta che ricominciare un’altra perché nessuno vuole che delle “stupide” carte ci battano, no?

Commento finale



Foto 12 – Le quattro categorie di Microgames.

La serie Micro Games di Matagot e Button Shy è in continua evoluzione e vengono pubblicati nuovi titoli ogni 2-3 mesi, tanto che al momento ne sono già disponibili una ventina, suddivisi in quattro categorie:

- (a) – Giochi in solitario, con copertina bianca (Food Chain Island, Pentaquark, Space Shipped, Ugly Griffon Inn e Unsurmontable, ecc.);
- (b) – Giochi per due con copertina nera (Antinomy, Arkane Bakery Clash, Avignon: A Clash of Popes, Wonder Tales, e cc.);
- (c) – Giochi Multiplayer con copertina rossa (In Vino Morte, Interceptor, ecc.);

(d) – Giochi cooperativi con copertina verde (Agropolis, Smitten, Sprawpolis, ecc.).

Non mancheremo di informarvi se questi giochi verranno distribuiti anche in Italia.

Ringrazio mia figlia (merci Marie), anche lei appassionata di giochi da tavolo, per avermi fatto conoscere questa serie.