

MICRO GAMES 2 – Il ... RITORNO

Una seconda occhiata a questa serie di mini-giochi a basso prezzo



Introduzione

Dopo aver provato qualcuno di questi giochi (*vedere il nostro articolo del 24 marzo 2023*) la voglia di averne altri è stata molto forte, così ho approfittato di un viaggio in Francia per procurarmene una mezza dozzina di nuovi.

Ricorderete che ve li avevamo descritti come “giochi tascabili (così piccoli che stanno addirittura nel taschino della giacca o dei pantaloni)” e così sono anche quelli di cui parleremo in questo articolo, sempre nella edizione di *Matagot* (<https://matagot-friends.com/france/fr/content/33-micro-game>) ma pubblicati originalmente dalla ditta americana **Button Shy**. Come avevamo già detto lo scopo era quello di raggiungere un vasto pubblico vendendoli ad un prezzo molto contenuto (8-9 euro circa) e l’obiettivo è stato raggiunto, almeno stando a quanto ci è stato detto dal negozio in cui li abbiamo reperiti.

I nuovi acquisti si caratterizzano anch’essi per la confezione (delle pochettes a libro, di plastica in quattro colori a seconda del “tipo”) e per il contenuto (un mazzetto di carte): come la volta scorsa cercheremo di farvi una breve carrellata, presentandoli uno alla volta, e ci auguriamo che siano presto reperibili anche in Italia: al momento in cui scriviamo queste note non sappiamo se qualche editore li ha presi in considerazione.

IN VINO MORTE



Foto 1 – La copertina del Gioco.

Dal colore della copertina (rosso) si deduce che si tratta di un titolo per più giocatori (3-9) ma noi aggiungiamo che è in realtà una specie di party game. Pubblicato inizialmente nel 2016 da Button Shy, **In Vino Morte** contiene 8 carte che raffigurano una bottiglia di vino (rosso) ed altrettante di “veleno”.

I partecipanti, a turno, hanno il “ruolo” di “Distributore”, che è molto importante perché, preso in mano l’intero mazzo, sarà proprio questa “figura” a decidere quante carte Vino e quanti Veleni assegnare ai giocatori (una carta a testa, coperta), sapendo che ci deve essere sempre, come minimo, almeno una bottiglia per tipo.



Giocando in nove, per esempio, il Distributore potrebbe decidere di usare 8 carte vino ed un solo veleno, oppure un solo vino e 8 veleni, o una qualsiasi distribuzione intermedia. Le carte vengono assegnate una ad una e solo il Distributore sa chi ha avuto il veleno (potrebbe anche prendersene proprio lui una boccetta, sperando che gli altri gliela portino via). In senso orario, e partendo dal giocatore a sinistra del Distributore, tutti devono dichiarare se vogliono “tenersi” la carta ricevuta oppure se “scambiarla” con quella di un altro (Distributore incluso).

Nel primo caso il giocatore gira la carta: se è una bottiglia di vino... oufff... per questa volta è andata bene; se invece è una bottiglietta di veleno... ahi ahi ahi ... viene eliminato.

Quando tutti hanno preso la loro decisione (incluso il Distributore) tutte le carte ancora coperte vengono girate e se ci sono altri veleni i giocatori che ne sono venuti in possesso vengono eliminati.

Il ruolo di distributore passa al primo giocatore ancora vivo, in senso orario, e si ricomincia da capo, senza dare carte a tutti coloro che sono stati eliminati (i quali hanno più o meno 5 minuti di tempo libero per un drink), e così di seguito finché non resta vivo un solo “bevitore”, che sarà dichiarato vincitore.

SPRAWLOPOLIS

Anche **Sprawlopolis** è stato pubblicato inizialmente da Button Shy Games (nel 2018) e Matagot lo ha ristampato nel 2022 nel formato che vi presentiamo qui (ma con il nome di Megalopolis). 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, Agropolis, 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 3 – I componenti di Sprawlopolis.

Sprawlopolis 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

“Quartiere” 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 quartieri dello stesso tipo e che perderanno 1 PV per ogni strada all’interno dell’intera città.

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

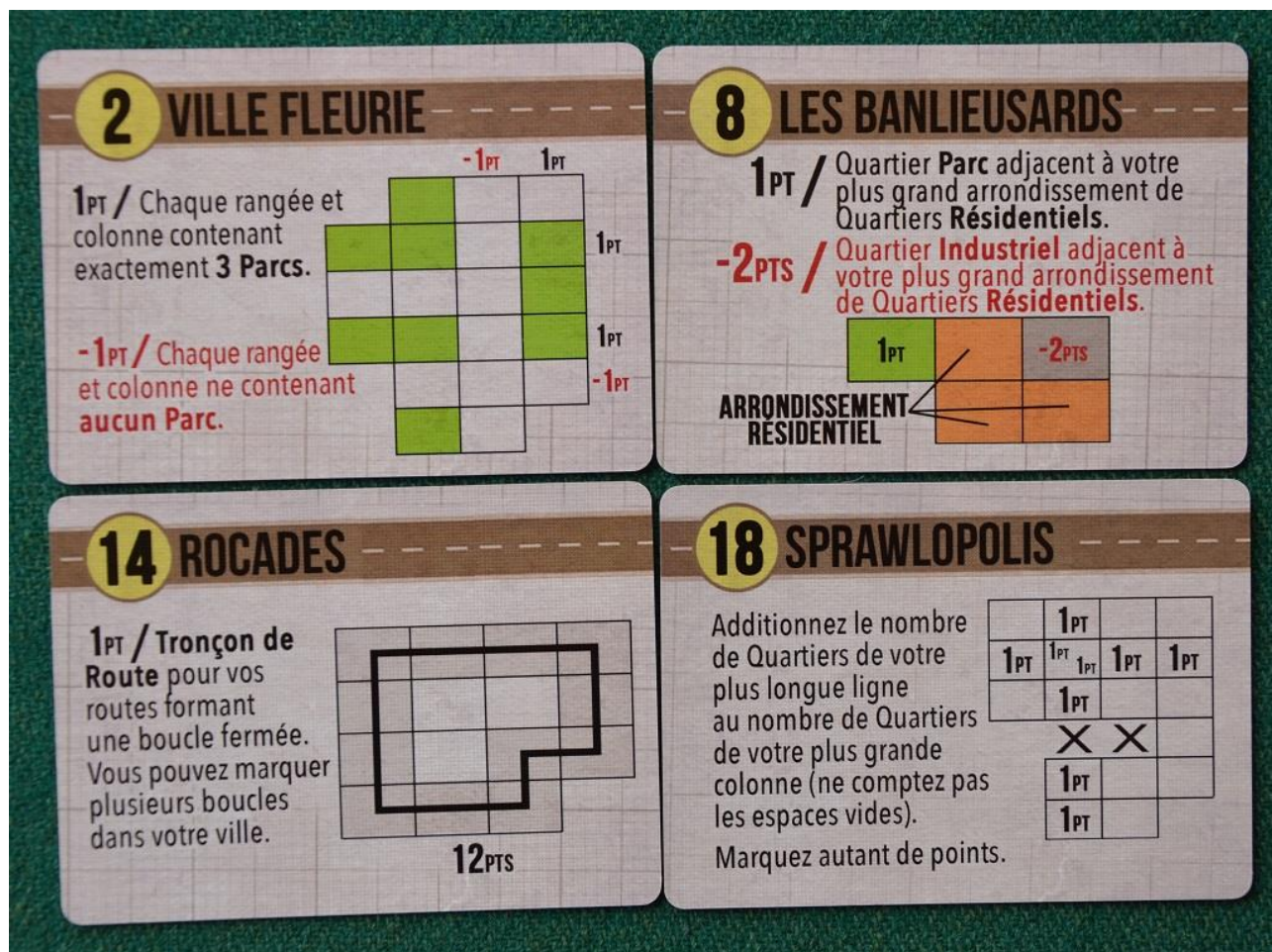


Foto 4 – La faccia “Obiettivo” di alcune carte ad inizio partita. La somma dei numeri indica il punteggio per vincere.

Dando un’occhiata alla Foto 5 qui sopra vediamo tre esempi di obiettivi: la carta con il numero “2”, per esempio, ci dice che guadagneremo 1 PV per ogni riga e/o colonna che contiene esattamente TRE quartieri verdi (parco) e -1 PV per ogni riga e/o colonna senza neppure una casella parco; la carta da “14” invece assegna 1 PV ad ogni casella con una sezione di strada all’interno di un circuito chiuso (nell’esempio ci sono 12 caselle, quindi 12 PV); la numero “8” si spiega che ogni casella “parco” (verde) adiacente ad una arancione (quartiere residenziale) assegna 1 PV, mentre se viene costruito accanto a una industria (grigia) fa perdere -1 PV; ecc.

Il “retro” delle carte obiettivo di **Sprawlopolis** ci mostra 4 caselle “Quartiere” rettangolari, in quattro colori diversi: le verdi indicano i “Parchi” (oppure i Giardini) della città, le arancioni rappresentano i “Quartieri Residenziali”, le blu indicano gli “Uffici e Aree Commerciali” e le grigie le “Zone Industriali”. Ogni carta, come si vede nella foto, è attraversata da 3 sezioni di strada (dritta o curva) e bisogna tenerne conto perché questo influisce sul risultato finale.



Foto 5 – Alcune carte “Quartiere”.

Ad inizio partita si mettono sul tavolo i due “Obiettivi Base” (come promemoria per il conteggio di una parte dei PV) poi se ne estraggono a caso altri tre, da posizionare sotto ai primi. La somma dei numeri di queste ultime tre carte indica il punteggio finale che i giocatori, insieme, devono raggiungere per vincere la partita.

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

Lo scopo di **Sprawlopolis** 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 città che raggiunga il punteggio minimo richiesto dagli obiettivi.



Foto 6 – Partita in corso: la città comincia a svilupparsi.

“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 che fa parte del “gruppo” più numeroso di ogni colore (sei carte “rosse” adiacenti fra loro, per esempio, daranno 6 PV da aggiungere a quelli per le verdi, le gialle e le marroni) ma che perderanno 1 PV per ogni strada che attraversa la città (l’esempio ci mostra che al momento ci sono 5 strade, quindi -5 PV).

Leggendo attentamente quanto richiesto dagli altri obiettivi i partecipanti cercano di concordare fra loro “quale” e “dove” posare la prossima carta, sempre che il giocatore di turno ne possieda una adatta: dopo averlo fatto egli 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 sarà bene ricominciare tutto da capo. Si tratta di un gioco decisamente interessante e stiamo aspettando una espansione che permetta di collegare Sprawlopolis ad Agropolis (che abbiamo visto nell’**articolo precedente**)

LIBERATION

La copertina “nera” di **Liberation** ci dice che si tratta di un gioco PER DUE: esso è ambientato nello “Spazio” e si compone di 4 carte “Pianeta” e 14 carte “Luogo”. A completare la confezione ci sono altre 5 carte (1 pianeta e 4 luoghi speciali) per una variante spiegata alla fine del regolamento.



Foto 7 – I componenti di Liberation.

Si mettono in tavola le 4 carte pianeta, accostate in modo da formare un “sistema solare” con delle “rotte” (righe tratteggiate su fondo bianco) che collegano fra loro i 14 luoghi, ognuno dei quali è contraddistinto da una lettera (da “A” a “N”). Li vedete nella Foto 7, in basso a sinistra (in alto a destra ci sono anche le carte della “variante”).

Uno dei giocatori rappresenta i “Ribelli”, mentre l’altro sarà a capo della “Dinastia”: ad inizio partita i due avversari ricevono 3 carte “Luogo” a testa: I Ribelli devono posarne una, (faccia nascosta) ad indicare dove si trova la loro base segreta. La “Dinastia” deve trovare quel luogo e distruggere la base prima che finisca per la terza volta il mazzo delle carte luogo. Ogni riferimento a “Guerre Stellari” è... puramente voluto!

Le carte “Luogo” di **Liberation**, oltre al nome e alla lettera di riferimento, contengono due fasce colorate (le “Missioni”): quella gialla indica le azioni speciali che può usare il Ribelle, mentre le grigie sono per la Dinastia.



Foto 8 – Alcune carte “Luogo”.

Al suo turno la “Dinastia” può pescare una carta dal mazzo oppure raddrizzare una delle sue carte Luogo precedentemente “tappate”, poi esegue un’azione: giocare una carta ed eseguire la sua missione (pagando il prezzo richiesto, in carte tappate); oppure giocare una carta per “occupare” quel luogo sul tabellone (il luogo giocato deve essere adiacente ad un altro già occupato precedentemente).

Il “Ribelle”, a sua volta, può pescare una carta dal mazzo ed eseguire una delle azioni indicate: scappare dalla base per cercarne un’altra (prende in mano la carta luogo coperta e la sostituisce con un’altra... o rimette giù la stessa, per ingannare l’avversario); oppure effettuare un sabotaggio (chiama un luogo adiacente alle carte che ha in mano o alla sua base e costringe la Dinastia a scartarlo se lo ha in mano); o infine eseguire una missione (pagandone il prezzo con carte scartate dalla mano).

Ovviamente il Ribelle cercherà di pescare il maggior numero di carte possibile per arrivare rapidamente alla fine del terzo mazzo senza fare scoprire la sua base segreta. La Dinastia invece cercherà invece di centellinare le carte dal mazzo, prendendole solo quando è strettamente necessario, ed agirà per “deduzione” in modo da ridurre i possibili luoghi dove si nasconde la base nemica.

STEW

Con **Stew** (“A Table” nella versione Matagot) si cambia decisamente genere e si passa ad un gioco più leggero, un nuovo “Party game” in cui i giocatori devono preparare un buon “ragù” con i componenti del loro orto, ovvero con 12 carte così suddivise: 4 patate, 2 carote, 2 agli, 2 porri, 1 sasso (per i più dispettosi) ed un pollo. Completano la dotazione 6 carte “Affamato” che cercheranno invece di rubare una parte degli ingredienti.



Foto 9 – I Componenti di Stew.

Le regole di **Stew** sono davvero super-semplici da spiegare e mettere in pratica: Si posano in tavola (scoperte) le 6 carte “Affamato” e si mescolano le altre per formare un mazzo da mettere in tavola (coperto): a turno i giocatori pescano una carta e decidono dove giocarla (sempre coperta):

(a) al centro del tavolo, dentro la... “pentola” del ragù (in pratica creando una pila di carte);

(b) coprendo uno degli “Affamati” per neutralizzarlo (dandogli da mangiare e mettendolo così fuori gioco).

Se un giocatore pensa che nella pentola ci siano almeno 12 punti “ingrediente” grida “A tavola” e il gioco si ferma per verificare le carte già messe a cuocere per il ragù. Ed è qui che intervengono gli “Affamati” che non sono stati ancora nutriti



Foto 10 - Le carte “Affamato”.

- Il “Vagabondo” mangia solo POLLO: se il pollo non è nella pentola se ne va a cercare qualcosa da mangiare da un'altra parte ed il giocatore segna 3 punti. Se invece il pollo c'è il giocatore perde - 3 punti;
- Il cinghiale mangia un AGLIO (che viene scartato dalla pentola);
- La volpe mangia il POLLO (se è nella pentola) che si scarta;
- L'orsetto lavatore mangia una PATATA;

- La marmotta mangia un PORRO;
- Il coniglio, naturalmente, una CAROTA.

Per vincere una partita a **Stew** bisogna raggiungere per primi almeno 5 Punti Vittoria (PV) e per fare PV bisogna vincere le sfide “A tavola” oppure farle perdere a chi lo ha gridato. Si devono dunque contare ogni volta le carte rimaste nella “pentola” segnando: 2 punti ingrediente per ogni carota; 3 punti per ogni porro; 5 punti per il pollo; 6 punti se c’è un solo aglio (oppure 1 punto soltanto se ci sono entrambi, guastando il sapore); 1-4-9-16 punti se ci sono 1-2-3-4 patate; -3 punti se c’è il sasso.

Se il giocatore ottiene almeno 12 punti può segnare 2 Punti Vittoria (PV) a suo nome; se invece non raggiunge i 12 punti tutti gli avversari segnano 1 PV. Gioco davvero divertente e pieno di “dispetti”, dove chi ha carte brutte cerca di metterle nella pentola e NON coprire gli affamati in modo da guadagnare almeno 2 PV se chi chiama “A tavola” perde.

UGLY GRYPHON INN

La copertina “beige” di **Ugly Gryphon Inn** (“Au Griffon Fonffon” nella versione di Matagot) ci dice che si tratta di un gioco “in solitario” composto esclusivamente da 18 carte “Personaggio”. Il giocatore è il gestore di un hotel un po’ “malfamato” e frequentato da persone spesso poco raccomandabili, ma poiché è l’unico della zona le persone devono... adattarsi.



Foto 11 – I componenti di Ugly Gryphon Inn.

Ogni carta ha le seguenti caratteristiche:

- (a) – un “nome” (la Religiosa della foto 11 qui sopra);
- (b) – un disegno (la suora);
- (c) – una caratteristica “blu” in basso (il cosciotto indica che si è fermata al bar dell’albergo per “mangiare”);
- (d) – una caratteristica rossa in basso (l’orecchio ci fa capire che non sopporta il rumore eccessivo);
- (e) – le sue “esigenze” per la notte (la suora non vuole bevitori di birra sopra o sotto la sua camera) che, se non soddisfatte, la faranno fuggire a gambe levate e senza pagare il conto;
- (f) – le sue “paure” (una rissa al bar, simboleggiato dal disegno delle due spade) che la costringerebbero a scappare quando dovesse succedere quello che teme.

Il giocatore di **Ugly Gryphon Inn** pesca 4 carte “personaggio” dal mazzo e le mette in fila davanti a sé: esse rappresentano gli avventori del bar, che vengono lì per mangiare (cosciotto di pollo su quadrato blu), bere (boccale di birra su quadrato blu), fare “casino” (orecchio su cerchio rosso) o cercare la bagarre (due spade su cerchio rosso). Qualcuno di loro inoltre “puzza” forte (lisca di pesce su cerchio rosso).



Foto 12 – Partita in corso.

Bisogna allora scegliere una delle carte al Bar e spostarla sulla destra a formare una pila che rappresenta le camere dell'albergo (carte sovrapposte) facendo bene attenzione che ogni nuovo ospite non disturbi qualcun altro facendolo scappare senza pagare il conto.

Così il "Nano" (bevitore di birra e incline alla bagarre) se ne va se ci sono quattro o più simboli di "birra" nell'albergo; Il "Gigante" (bevitore di birra e ... puzzolente), se ne va se nelle camere ci sono 3 birre o 3 cosciotti di bollo adiacenti (uno sopra l'altro); Il "Barbaro" sanguinario (venuto per mangiare ed incline alla bagarre), scappa se non ci sono più birre nel bar; ecc.

Il giocatore perde immediatamente la partita se alla fine del mazzo sono scappati dall'albergo otto o più personaggi; se questo non succede vince se ci sono due o più camere ancora occupate da clienti.

La parte iniziale di una partita a **Ugly Gryphon Inn** è abbastanza semplice e si riescono facilmente a soddisfare tutte le esigenze dei clienti, ma dopo 4-5 carte le cose si complicano perché aggiungendo una nuova carta alla pila le esigenze di tutti i clienti devono essere sempre verificate e rispettate (dall'alto verso il basso), quindi a volte bisogna scegliere chi far restare e chi lasciare andar via e non è facile vincere ...

Commento finale



Foto 13 – 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, Liberation, ecc.);
- (c) – Giochi Multiplayer con copertina rossa (In Vino Morte, Interceptor, ecc.);
- (d) – Giochi cooperativi con copertina verde (Agropolis, Smitten, Sprawlopolis, ecc.).

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