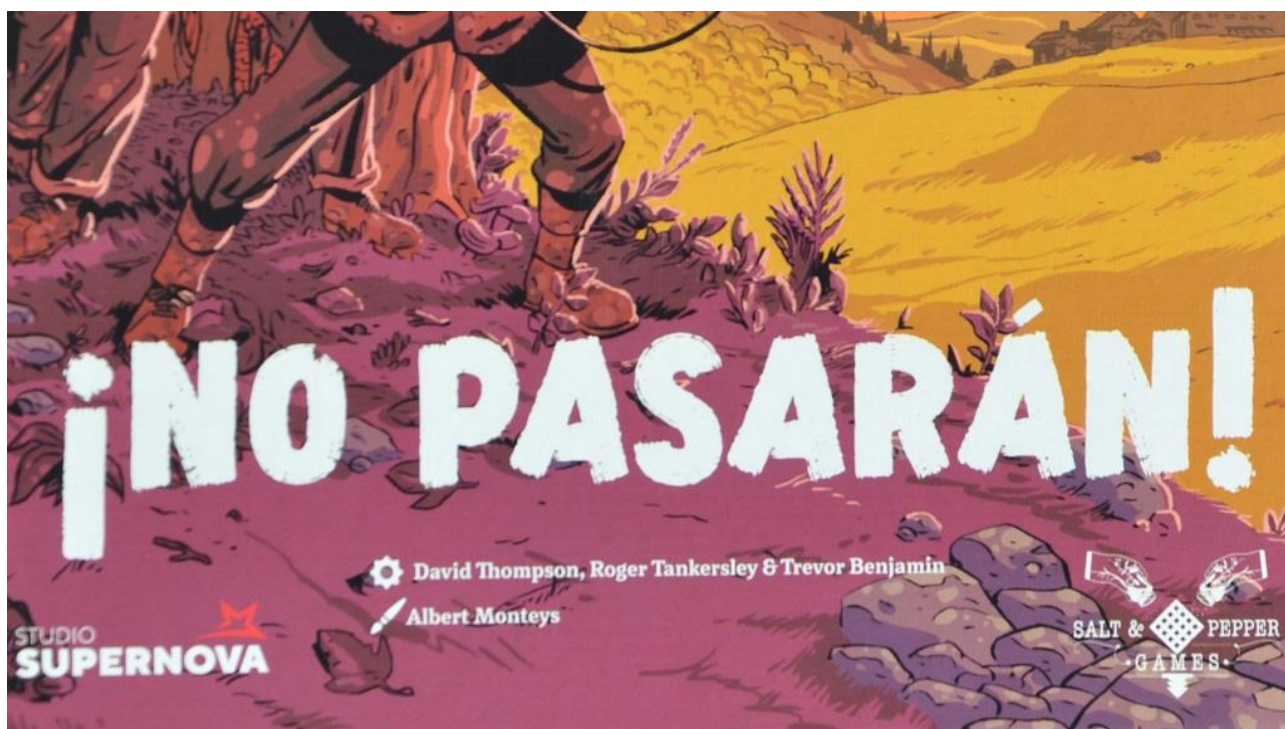


NO PASARAN!

Missioni di sabotaggio della Resistenza spagnola durante la guerra civile



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 02/08/2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

Molti dei nuovi titoli usciti negli ultimi anni prevedono una sezione del Regolamento con delle regole per il gioco “in solitario”, regole che non tutti sono ugualmente desiderosi di sperimentare: noi stessi tendiamo spesso a ignorarle, soprattutto perché con i tanti amici in zona sempre pronti a riempire i tavoli dove effettuiamo i test delle novità, difficilmente resta il tempo per delle prove in solitario.

Tuttavia ogni tanto viene messo in vendita qualche gioco “nato” per essere praticato esclusivamente in solitario: in questo caso provarli diventa quasi un “dovere”, se non altro per vedere cosa hanno “inventato” gli autori per rendere il loro gioco interessante e quanto sia difficile riuscire a risolverlo.

No Pasaran! è uno di questi, e ci ha colpito non solo per la grafica accattivante e le scelte della produzione (con delle carte molto grandi) ma anche per il suo grado di difficoltà medio-alto che costringe i giocatori a studiare a fondo i “mezzi” a loro disposizione (come vedremo) ancora prima di iniziare la partita di prova.

No Pasaran! è edito in Italia da **Studio Supernova** ed è adatto a giocatori di 10 anni o più: inizialmente le partite durano difficilmente più di 20 minuti (poi ci si arrende o siamo sconfitti) ma dopo avere imparato l’uso più corretto delle carte saremo costretti a ponderare bene ogni mossa, quindi le partite dureranno anche 35-45 minuti.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di No Pasaran!

La scatola di **No Pasaran!** Ha più o meno le dimensioni “classiche” dei giochi da due inventati da Kosmos (190x190x55 mm), e, all’interno, contiene solo delle carte. Facendo riferimento alla Foto 1 e procedendo dall’alto verso il basso troviamo così:

- (1) 20 carte “Missione” (80x120 mm);
- (2) 24 carte “Maquis” (cioè i “Partigiani” spagnoli: 80x120 mm);
- (3) 6 carte “Spia” (80x120 mm);

(4) 8 carte “Civili” (63x88 mm: valore 0-3);

(5) 32 carte “Nemico” (63x88 mm).

Le carte sono tutte di buona qualità e, dovendole maneggiare da soli, non hanno bisogno di particolari protezioni, anche se saranno manipolate in continuazione.

Le istruzioni sono contenute in un libretto di 16 pagine (170x170 mm) tutto a colori e riccamente illustrato. Un secondo libretto (sempre di 16 pagine) contiene invece 8 scenari diversi e 3 scenari “storici” che possono essere collegati fra loro per formare una “campagna” completa.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo pronto per una partita di prova.

Predisporre il tavolo di **No Pasaran!** per una partita è abbastanza semplice, soprattutto se tenete divisi accuratamente i vari tipi di carte: per prima cosa, dopo averle accuratamente mescolate, si formano due pile di 12 carte “Maquis”, una sulla sinistra (chiamata “Maquis Nascosti”) ed una sulla destra (future “Reclute”).

Si dividono le missioni nei tre “Livelli” previsti e si preparano le prime (Livello 1) scegliendo 4 delle 8 carte disponibili: poi si forma un mazzo di “pesca” con 3 carte del secondo livello e 3 del terzo. Tutte le carte non utilizzate vengono rimesse nella scatola.



Foto 3 – Esempio di carte "Missione".

Ogni Missione è caratterizzata da:

- (a) nome della missione, stampato su una striscia arancione al centro della carta;
- (b) numero di carte “Nemico” da mettere a difesa del luogo citato (prendendole dall’apposito mazzo). Lo vedete sulla sinistra di ogni carta, sopra un’icona rettangolare;
- (c) valore “difensivo” della località: esso indica il valore minimo dell’attacco che i Maquis devono sferrare per ottemperare alla loro missione e ottenere l’obiettivo. Lo vedete a sinistra, sopra l’icona a forma di scudetto;
- (d) effetti della missione sulle sue azioni difensive o se viene completata con successo: testo in basso e al centro di ogni carta;

(e) Punti Vittoria (PV) guadagnati se la missione ha successo (numero bianco sul dischetto arancione in basso a destra).

Dopo aver schierato (coperte) tutte le carte “Nemico” richieste dalle quattro missioni, si posano quelle rimaste sul tavolo vicino al piccolo mazzo con i “Civili”. Infine si prendono 3 carte “Spia” e si mescolano al mazzo dei “Maquis Nascosti”. Tutto è pronto per iniziare una partita a **No Pasaran!**.

Il Gioco



Foto 4 – Esempio di carte “Maquis”.

Per prima cosa bisogna prendere in mano 5 carte “maquis” dalla cima del mazzo “Nascosto” ed esaminare quali sono i personaggi che abbiamo a disposizione per la missione. Come vedete nella

Foto 4 qui sopra ogni carta è divisa in due “metà”: quella di sinistra si utilizza se si vogliono mantenere i personaggi “nascosti” (recuperandoli a fine turno per poterli usare nuovamente più avanti) mentre quella di destra ci mostra lo stesso personaggio che però “si è rivelato” (dandoci un maggior vantaggio nel gioco) e che a fine turno sarà quindi “bruciato” (e scartato dal gioco).

Il numero in alto a sinistra indica i “Punti Forza” (PF) di ogni carta se è giocata “nascosta” mentre quello in alto a destra mostra i PF quando viene “rivelata” in un attacco. Sotto ogni figura ci sono delle “voci”: Pianifica, Attacca o Pianifica/Attacca: questo significa che i personaggi saranno messi in gioco nella relativa fase del turno, che ha una sequenza ben precisa:

(1) fase di pianificazione: in questa fase si possono giocare carte a piacere con la scritta “Pianifica”, sfruttando naturalmente l’azione indicata in basso. Al termine di questa fase bisogna anche indicare quale obiettivo si intende attaccare;

(2) fase di attacco: anche in questo caso le carte “Maquis” possono essere giocate “nascoste” o “rivelate” e si aggiungono a quelle già in campo (tutte le carte Maquis della mano devono essere giocate);



Foto 5 – Esempio di carte “Nemico”.

(3) fase degli effetti dell’attacco: come anticipato ogni obiettivo ha un valore “Difensivo” che deve essere uguagliato da altrettanti PF se vogliamo vincere la missione. Tuttavia ogni obiettivo è protetto anche da un certo numero di “Nemici” (guardie, carcerieri, soldati, controguerriglia, ecc.) caratterizzati ognuno da un valore “difensivo” (scudetto in alto a sinistra) e da un effetto indicato in basso (difesa, sconfitta, sopravvivenza, ecc.).

Effettuare la missione senza eliminarli significa correre molti rischi, sia indebolendo la propria mano (carte Maquis da scartare, ulteriori Spie da aggiungere) sia causando perdite fra i Civili (e se esse arrivano a 5 punti la partita è persa). Una volta raggiunto l'obiettivo si incassa la carta "Missione" e la si sostituisce con un'altra presa dall'apposito mazzo. Se invece l'attacco non ha avuto successo la carta viene rovesciata e le missioni disponibili si riducono.

Proviamo ad esaminare insieme un esempio, con l'aiuto della Foto 6 qui sotto, scattata durante una delle partite test a **No Pasaran!**: essa ci mostra la situazione all'inizio di un turno, dopo aver scelto una delle missioni disponibili e giocato le carte Maquis. Tenete comunque presente che in realtà le carte "Nemico" che difendono ogni obiettivo sono tutte "coperte" all'inizio e spesso riservano... brutte sorprese.



Foto 6 – Esempio di risoluzione di una missione.

Nella fase di "Pianificazione" il giocatore usa la carta "Paquita" in modo "nascosto" e la sua azione consiste nel "rivelare tutte le carte Nemico di una missione": venne scelta "Attacco alla villa del Comandante" (Livello 1). Questo obiettivo era difeso inizialmente da quattro nemici (icona a sinistra con il numero 4) ma uno di essi era stato spostato durante la missione precedente: grazie a Paquita (che aggiunge comunque 1 PF al nostro attacco) ora sappiamo chi è rimasto.

A questo punto viene rivelata "Adela" che permette di "scartare tutti i Contro Guerriglieri dell'obiettivo" e quindi i due nemici di destra sono eliminati. Adela aggiunge anch'essa 1 PF all'attacco.

È ora il turno di rivelare anche Anastasio che permette al giocatore di "scartare un nemico dalla missione" ed aggiunge 2 PF all'attacco: così anche l'ultima carta nemico viene eliminata. Infine

viene giocato (nascosto) anche “Nicolas” che aggiunge 1 PF all’attacco e permette di pescare una carta Maquis nascosta (che non abbiamo aggiunto alla foto perché ininfluente).

La quinta carta che il giocatore aveva in mano era una “Spia” che viene rimessa nella pila degli scarti di fianco al mazzo “Maquis nascosti”: lo scopo delle spie è semplicemente quello di ridurre il numero di carte utili in mano al giocatore.

Il totale dell’attacco è dunque di 5 PF, corrispondente al valore di difesa della Missione, che quindi viene vinta: il giocatore la mette da parte e guadagna 3 PV: la scritta della Missione dice: *“Per ogni Nemico non sconfitto in questa missione girare una carta Civile e metterla nel Cimitero”* (pila degli scarti): non essendo rimasto alcun nemico questa azione non ha effetto.



Foto 7 – Proseguiamo la nostra partita con un altro esempio.

Per prepararci alla nuova missione usiamo inizialmente 2 carte “Pianifica”: “Antonio” ci permette di scartare una “Spia” dalla mano e di pescare una nuova carta Maquis, oltre a darci 1 PF; Manuel invece ci permette di rivelare tutti i nemici di una Missione: Viene scelta *“Intercettare l’ufficiale in Comando”* (livello 1), e il nostro obiettivo è protetto da quattro carte “nemico” che ora possiamo vedere chiaramente.

Riveliando allora “Carlos” (che ci fa pescare altre due carte dal mazzo) e Consuelo che ci permette di scartare una carta nemico (la scelta cade sul “Capo Spionaggio”) e di guadagnare tanti PF quanto era il suo valore in difesa (3 PF nel nostro caso).

Fra le nuove carte pescate troviamo “Adolfo” (che fa eliminare un nemico) e lo giochiamo nascosto, e “Marcelino” che riveliamo subito perché ci dà 3 PF in attacco e 1 PF per ogni carta Maquis giocata.

In questo modo possiamo vincere la missione (6 PF) ed eliminare i due nemici rimasti: avendo raggiunto l’obiettivo prendiamo la carta e aggiungiamo 1 PV al nostro totale: la sua azione ci permette inoltre di eliminare una spia dalla mano (se l’abbiamo).



Foto 8 – Le carte Civili.

È importante cercare di eliminare tutti i nemici che difendono un obiettivo perché se alcuni di loro sopravvivono potrebbero causare dei problemi seri: per esempio costringendoci a girare una o due carte “Civile” (le vedete nella Foto 8 qui sopra): se la somma dei civili “morti” (fa fede il numero stampato) arriva a 5 o più la partita è persa.

Altre carte possono aumentare il numero di Spie nel nostro mazzo (e se ci troviamo con una mano di sole spie ... ovviamente abbiamo perso di nuovo); altre ancora potrebbero aumentare la scorta di nemici ad uno o più obiettivi, ecc.

Dopo avere compiuto un certo numero di missioni e contati i PV guadagnati dobbiamo decidere cosa fare: se il totale è di almeno 15 punti abbiamo vinto (con il minimo...), altrimenti non ce l’abbiamo fatta e la nostra organizzazione è stata scoperta e distrutta dal nemico. Le regole di **No Pasaran!** elencano tutta una serie di valori che vanno da “Vittoria Minore” (15-18 PV) a “Vittoria” (19-21 PV) e fino a “Vittoria Epica” (se le 10 Missioni sono state tutte vinte): ma non illudetevi!!!

Accontentatevi pure della “Vittoria Minore” per la prima mezza dozzina di partite (e già sarà un successo).

Qualche considerazione e suggerimento

Per vincere a **No Pasaran!** è fondamentale conoscere bene le carte Maquis ed esaminare attentamente le Missioni disponibili sul tavolo (che diventano sempre più complesse con l’aumentare del Livello). Contando i PF che possono essere sommati con i Maquis che avete in mano si ha un’idea di che missione affrontare, ma prima di decidere è meglio guardare se qualcuno dei Personaggi vi permette di pescare altre carte o scambiare una Spia con una del mazzo.



Foto 9 – Esempio di carte “Spia”.

Dopo questo studio preliminare bisogna decidere quale obiettivo affrontare, in base soprattutto ai PF che si hanno in mano: se il totale permette di ottemperare alla missione e di eliminare anche qualche nemico... meglio, altrimenti bisogna cercare di affrontare le missioni meno costose (in punti difesa) sperando di trovare nemici ... abbordabili. Lasciarne troppi in vita, come abbiamo già detto, non è consigliabile.

Dopo aver provato il gioco 5-6 volte potreste anche decidere di esaminare il secondo libretto contenuto nella scatola, quello degli “scenari”: ognuno di essi indica che tipo di missione eseguire ed elenca le carte “obiettivo” da utilizzare, oltre alle condizioni per la vittoria o la sconfitta. Si tratta di missioni di difficoltà crescente, con un numero variabile di rounds.



Foto 10 – La scatola di No Pasaran!

Alla fine del libretto è stata infine prevista una vera e propria “campagna storica” chiamata “La liberazione della Spagna”: si tratta di tre scenari fra loro collegati e bisogna per forza vincerne uno per passare al successivo: naturalmente solo vincendoli tutti e tre potrete... liberare la Spagna (ma noi non ci siamo ancora riusciti)

Commento finale

L'impostazione grafica data a **No Pasaran!** ha avuto inizialmente una grande importanza per indurmi a provare il gioco: ero davvero curioso di sapere come utilizzare tutti quei personaggi, e ho affrontato le prime partite con una certa... sufficienza. Risultato? Sono stato sempre battuto pesantemente, senza mai arrivare neppure ad un minimo di 15 PV!!! Naturalmente questo mi ha irritato (eufemismo) al punto da prendere il gioco molto più sul serio e ho cominciato a ponderare di più le mie azioni, riuscendo finalmente a... perdere di misura (14 PV). Pensate che avrei permesso ad un gioco di carte di maltrattarmi in quel modo? Certo che no, così un intero pomeriggio è stato dedicato a combattere sul suolo spagnolo in missioni sempre più rischiose.

Purtroppo le cose non sono andate molto meglio, anche se in una occasione sono riuscito a raggiungere i 16 PV. È stato allora che ho capito che i Maquis vanno utilizzati meglio e che rivelarne troppi (per avere più PF) lascia poi il mazzo molto sguarnito e soggetto a paralisi dovute alle Spie, così ho ricominciato a giocare con molta più attenzione sia per l'utilizzo delle azioni speciali che con la scelta delle missioni più opportune in base al valore in PF delle carte in mano.

Tutto questo per dirvi di non demordere se nelle prime partite non riuscirete ad ottenere dei risultati interessanti: perseverate e soprattutto prima di rivelare un Maquis chiedetevi se è veramente indispensabile per riuscire a completare la missione o se potete mantenerlo nascosto per un altro round.

*"Si ringrazia la ditta **STUDIO SUPERNOVA** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*