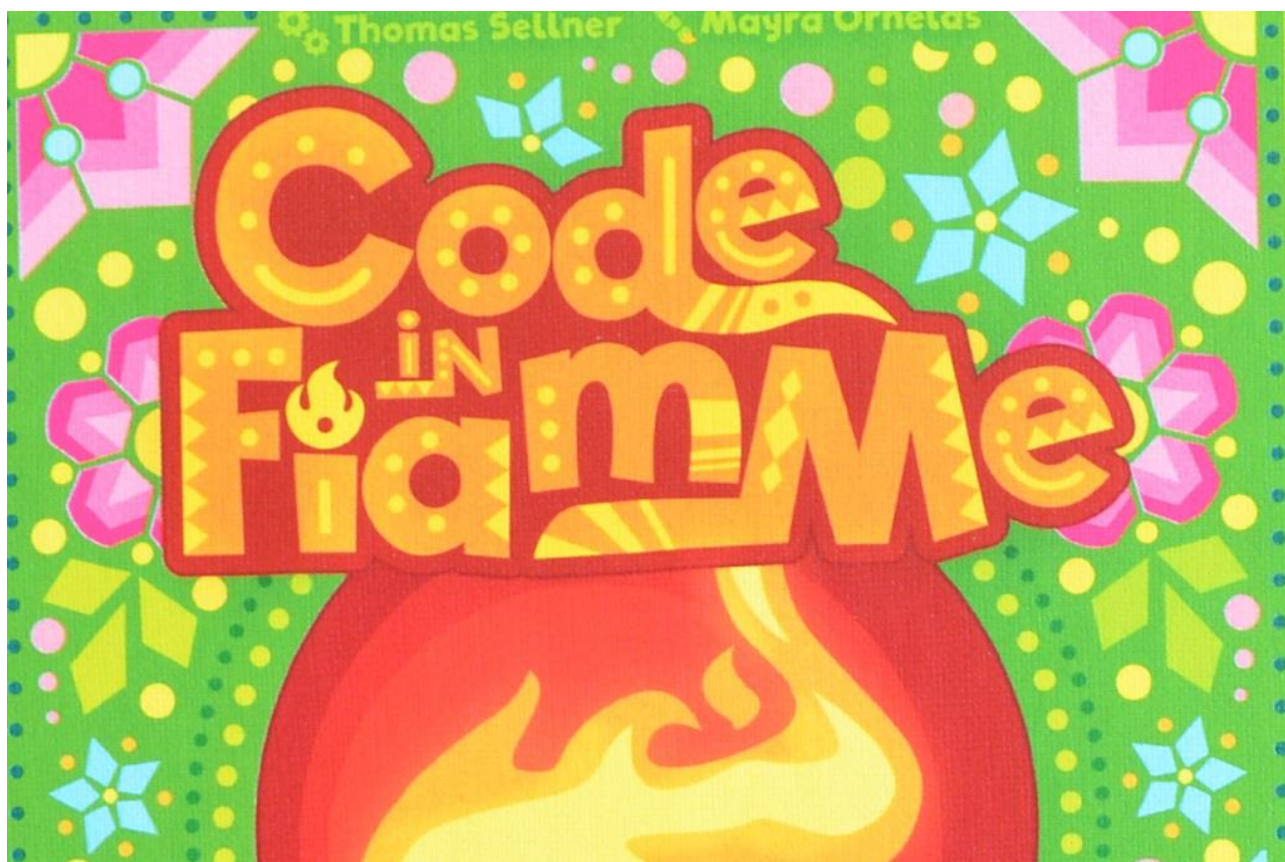


TAILS ON FIRE (Code in fiamme)

Un gioco di “prese” con una strizzata d’occhio al “Rubamazzo”



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 06-09-2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

Per nostra fortuna le case editrici ci offrono ogni anno centinaia di nuovi titoli, dedicati ad ogni tipo di giocatore: una categoria particolare è associata all’allocuzione inglese “Party Games” perché ci propone giochi abbastanza semplici, utilizzabili quindi da tutti, che ci permettono di passare qualche minuto in allegria, fra mugugni e sfottò.

[Code in Fiamme](#) (proposto da [Studio Supernova](#)) può essere associato a questa categoria, pur essendo in realtà un gioco di “prese” con una strizzatina d’occhio al “rubamazzo”: possono parteciparvi da 2 a 6 giocatori (di 10 anni o più) e le partite difficilmente superano i 20 minuti di tempo. Ottimo dunque per decidere a chi toccherà pagare l’aperitivo o per tappare un “buco” prima o dopo una serata ludica.

Con **Code in Fiamme** veniamo trasportati in una foresta e messi a capo di alcune tribù di... Opossum: è chiaro che le polemiche degli anni scorsi sul razzismo nei giochi da tavolo (e sul non voler accettare alcun accenno ad eventi storici che hanno mostrato spesso il lato peggiore dell’umanità) hanno costretto molti autori a cambiare ambientazione alle loro opere, collocandole

nel mondo animale (per lo meno finché qualche associazione animalista non comincerà a protestare) o nella fantascienza (vedere la nuova riedizione di Mombasa, Skymines, per credere).

Unboxing



Foto 1 - Componenti.

Ma torniamo alle nostre tribù di Opossum e vediamo cosa contiene la scatolina di **Code in Fiamme**:

- 9 carte “Fuoco” (chiamate anche “Iguana” sul testo, nel formato 56x87 mm)
- 72 carte per i giocatori (in 6 set di 12 carte, fra le quali 1 Tana” ed un “Falò”, mentre le altre sono numerate da “1” a “9” con una carta speciale su cui è stampato “+1”).

Carte di tipo standard, lavabili e di buona qualità: visto che verranno manipolate per tutta la partita non sarebbe una cattiva idea imbustarle per proteggerle dall'usura.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a cinque.

Prima di iniziare una partita a **Code in Fiamme** occorre “apparecchiare” il tavolo: si mescolano per prima cosa le 9 carte “Iguana” e si mette il mazzetto al centro del tavolo girando a faccia in su la prima carta.

Poi si dà a ogni giocatore un set di 12 carte (ognuno sceglie il colore che preferisce) e tutti posizionano la carta “Falò” davanti a loro, mettendogli sopra un Opossum a scelta (escluso quello col “+1”): l’unico obbligo è che tutti i giocatori devono avere sul falò una carta di valore diverso.

Il Gioco

Prima di lanciarsi nella mischia di **Code in Fiamme** diamo però un'occhiatina alle carte “Iguana” che abbiamo preparato al centro del tavolo.



Foto 3 – Le carte “Iguana” (o carte “Fuoco”).

Ognuna di esse è caratterizzata da un grande numero (stampato proprio al centro) e da 2-4 “fiammelle” (stampate in alto e in basso). Queste ultime indicano i Punti Vittoria (PV) da guadagnare: catturando le carte di valore “1-2-3” si otterranno 2 PV, con quelle di valore “4-5-6” si avranno 3 PV e con le ultime (7-8-9) si accumuleranno altri 4 PV. Anche le carte “falò” dei giocatori, avendo una fiammella, valgono 1 PV per il conteggio finale.

I giocatori prendono il loro set di carte e, in base al valore della carta Iguana esposta e della loro posizione nel turno, ne scelgono TRE da utilizzare nel round in corso.

Il Primo Giocatore ha due opzioni:

- giocare una carta con lo stesso numero che appare sull’Iguana;
- passare se non la possiede (o se non vuole giocarla, poi vedremo perché).

I giocatori che seguono (a giro ed in senso orario) fanno la stessa cosa, passando o giocando una carta che abbia un valore maggiore di 1 punto rispetto all’ultima sulla pila.

Se tutti passano e il turno torna al giocatore che ha posato l’ultima carta sul mazzo degli scarti il round termina e si passa alle assegnazioni. Per maggiore chiarezza guardiamo insieme un esempio utilizzando la Foto 3 qui sotto.



Foto 4 – Esempio di round giocato e vinto dal giocatore azzurro (in basso). Notate che le carte sono state lasciate scoperte davanti ai giocatori solo per facilitare la spiegazione. In realtà vengono tutte giocate su una pila degli “scarti”.

La carta “Iguana” al centro del tavolo è un “5+” (il più indica che le carte successive devono essere di valore più alto, sapendo che arrivati a “9” si riparte da “1”) e il Primo Giocatore (colore azzurro) gioca proprio un “5”, iniziando l’asta per aggiudicarsi i 3 PV (fiammelle) della carta al centro.

Il suo vicino di sinistra (rosso) posa un “6” (giocata corretta perché il valore della carta supera di 1 solo punto quella precedente); il rosa non ha il “7” ma utilizza la sua carta “+1” (che è una specie di Jolly) e quindi si procede; il verde posa un “8”, seguito dal “9” del giocatore giallo. Tocca di nuovo all’azzurro e poiché l’ultima carta della pila è il 9 giallo il round non è finito: lui gioca un “1” e tutti gli altri, non avendo né “2” né “+1” passano successivamente.

Quando il turno ritorna all’azzurro l’ultima carta della pila è naturalmente la sua, quindi vince il round, prende la carta “Iguana “5+”, la mette davanti a sé posandole sopra la “1 azzurra” (cioè proprio quella che gli ha permesso di vincere). Guardando i mazzi degli altri giocatori “azzurro” nota che “rosa” ha un “1” sul suo falò, quindi lo cattura (spostando la carta davanti a sé) e la “1 rosa” torna nel mazzo del suo padrone.



Foto 5 – Tutte le carte di ogni “set”.

Terminato un round di **Code in Fiamme** bisogna eseguire alcune “operazioni”:

- (a) tutte le carte della pila degli scarti (cioè quelle appena usate) vengono restituite ai legittimi proprietari che però non possono usarle nel round immediatamente successivo, quindi sono provvisoriamente accantonate;
- (b) tutte le carte accantonate nel round precedente vengono ora riprese in mano insieme a quelle non utilizzate nel round in corso;
- (c) si scopre la successiva carta “Iguana” e si ricomincia tutto da capo, con il vincitore del round che diventa il Primo Giocatore.

La partita finisce quando viene aggiudicata l'ultima carta "iguana" al centro del tavolo: a quel punto si fa la conta delle "fiammelle" catturate e chi ottiene il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

La cosa probabilmente più importante di **Code in Fiamme** è la scelta della tre carte da utilizzare nel round: questo dipende naturalmente non solo dal valore che appare sulla carta Iguana al centro del tavolo, ma anche dalla posizione che ogni giocatore ha nei confronti del Primo: se io sono al terzo posto e la carta Iguana è un "6" dovrei aspettarmi che il primo giochi il "6", il secondo proceda con un "7" e quindi dovrei tenere un "8" in mano per restare in gara.

Tutto corretto, ma spesso le cose non vanno in questo modo: il Primo Giocatore, sapendo cosa si aspettano gli altri da lui, potrebbe "passare" per rovinare i piani degli avversari. Se tutti passano senza che venga giocata una sola carta Opossum il valore della carta Iguana viene alzato di "1 punto" e si ricomincia l'asta da capo: in questo caso a quel "furbone" del Primo Giocatore basterebbe avere in mano la carta giusta per lanciare l'asta! Altrimenti si aumenta di nuovo il valore di "1" e si procede in questo modo finché la carta non viene aggiudicata.



Foto 6 – Esempio di partita con quattro giocatori.

Tornando al nostro esempio, e tenendo presente quanto sopra, io potrei dunque tenere in mano un "6", un "7" e un "8" perché se il primo giocatore farà ... il "furbo", passando, io potrò quasi

certamente iniziare il round: con il “6” (se il secondo ha passato a sua volta) oppure seguire il secondo giocatore con il “7” (se anche lui aveva sentito puzza di bruciato e quindi si era premunito con una carta “6”).

Ricordate sempre che a fine round il vincitore potrebbe “rubare” le “Iguana” coperte da un Opossum di valore pari a quello che si è aggiudicato l’asta, quindi quando scegliete le tre carte per il round provate a prenderne una uguale a quella di un avversario che protegge molti PV: non si sa mai, se le cose andranno bene e vincerete la manche potrete anche rubare dei punti extra.

La carta “+1” (chiamata “Furfante” sulle regole) è indubbiamente la più forte di ogni set perché può essere giocata su un qualsiasi numero: usatela però con cautela perché se grazie a lei vincerete un “Iguana” di alto valore (3-4 PV) tutti gli avversari sceglieranno la loro nel round successivo per cercare di vincere e rubare anche il vostro bottino.



Foto 7 – La scatola di Code in Fiamme.

Non dimenticate infine di guardare attentamente le carte Opossum già spese (sono quelle sopra alle “Iguana” catturate dagli avversari) e scegliete all’inizio del round, se possibile, una carta che abbia un valore inferiore di “1 punto” ad una di quelle del giocatore alla vostra sinistra: se voi giocherete quella carta lui non potrà ribattere perché non ha il numero successivo oppure, se deciderà in questo modo, sarà costretto ad utilizzare la sua carta “+1”.

Commento finale

Come avrete certamente capito Code in Fiamme non è un gioco complicato, tuttavia non è neppure così semplice come lascerebbero intendere il numero ridotto di carte e le regole succinte: fra giocatori un po’ “scafati”, anzi, il bello del gioco è quello di fare delle scelte “imprevedibili” pur di sorprendere gli avversari.

Naturalmente il numero dei giocatori influisce non poco sulle “tattiche”: se si gioca in tre le cose sono abbastanza semplici, ma se siamo in sei al tavolo la lotta diventa feroce e le scelte sempre più cruciali. Quindi buon gioco a tutti e attenti a non ... bruciarvi la coda!

Prima di salutarvi mi sembra più che doveroso ringraziare ancora una volta **Marcello Bertocchi** (dello Studio Supernova) per avere risposto quasi “in tempo reale” alle nostre richieste di chiarimento nonostante si trovasse per lavoro... in Giappone. Davvero un segno di grande serietà e di amore per il suo lavoro.

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