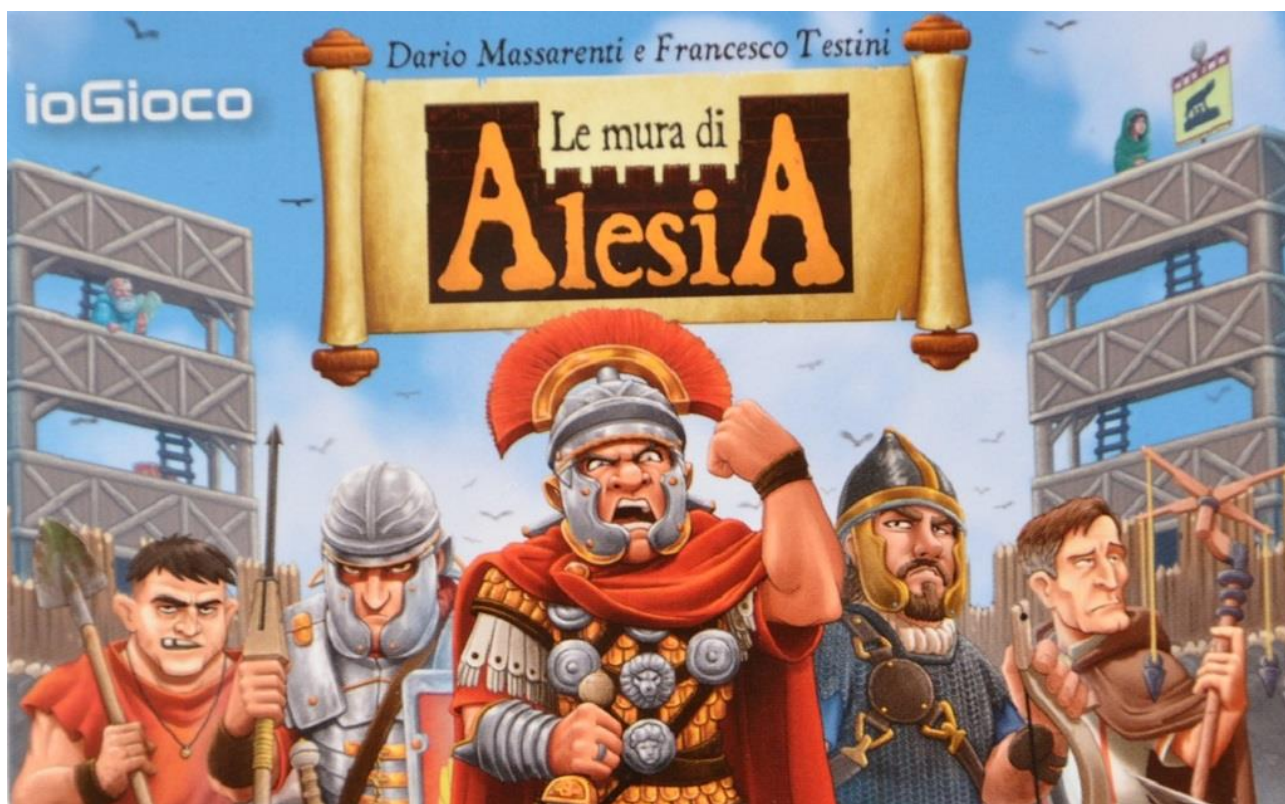


LE MURA DI ALESIA

Un divertente gioco di carte per gli abbonati della rivista IOGIOCO



Introduzione

Anche quest'anno la rivista italiana **Io Gioco** ha deciso di premiare i suoi abbonati regalando loro il gioco di carte **Le mura di Alesia** (per due giocatori di 10 anni o più), ambientandolo, come suggerisce il titolo, all'epoca del celebre assedio di Giulio Cesare alla città fortificata di Alesia, al cui interno di erano rifugiati i galli di Vercingetorice.

I giocatori devono entrare nei panni dei Legati a cui il grande Generale romano aveva dato l'incarico di costruire due palizzate: una per impedire a Vercingetorice di scappare da Alesia e l'altra per proteggere le legioni romane dagli attacchi alle spalle degli altri Galli.

Il gioco è divertente e abbastanza veloce, con la possibilità di "punzecchiare" l'avversario in continuazione, come vedremo, ma anche di collaborare con lui per respingere i Galli: collaborare? beh... insomma... è possibile, ma solo se ci conviene!

Unboxing



Foto 1 – I component.

La scatola di **Le mura di Alesia** contiene 96 carte (54x87 mm), una delle quali dovrà essere subito sforbiciata per ricavarne sei tessere (che vedete nella foto, a sinistra): le altre si dividono in Personaggi (60), Valli (25), Assalto dei Galli (6), Muro iniziale (2) e Sommario (2).

Le carte sono abbastanza robuste, ma si utilizzeranno parecchio e quindi vi suggeriamo, come sempre, di proteggerle fin dall'inizio con delle bustine trasparenti.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo pronto per la prima sfida.

I due giocatori ricevono una carta “Muro Iniziale” e la piazzano davanti a loro, al centro del tavolo: essa mostra le “porte” di entrata nell’accampamento e tutte le altre carte “vallo” dovranno essere costruite adiacenti alla sua destra o alla sinistra.

Si mescolano le carte “Personaggio”, se ne danno due a ciascuno, poi si mette una carta “Assalto dei Galli” a metà circa e una seconda viene mischiata con le ultime 7 carte del mazzo, il quale viene infine posato sul tavolo (coperto) girando le prime due carte.

Si mescola anche il mazzo delle carte “Vallo” e va poi piazzato sul tavolo con la faccia “Torre” in alto: si girano ora le prime quattro carte in modo che mostrino il lato “Mura”.

Prima di procedere fermiamoci qualche secondo a dare un’occhiata a queste carte, perché sono il cuore del gioco e servono non solo a calcolare i Punti Vittoria (PV) a fine partita, ma anche a difenderci dagli attacchi dei Galli e... a dare fastidio al nostro avversario.



Foto 3 – Le carte “Vallo”.

Come vedete nella Foto 3 qui sopra su un lato della carta è disegnata una “sezione di mura” (quelle della fila in alto) a cui sono sovrainpresse due informazioni: di fianco all’aquila, ci sono delle cifre che indicano che combinazione di quattro “Personaggi” deve essere usata per acquistare quella carta. La prima a sinistra, per esempio, richiede 4 personaggi diversi; la seconda due coppie di carte uguali; la terza 3 carte di un tipo e una di un tipo diverso. In basso invece c’è un “evento” da eseguire immediatamente (come indica il piccolo “fulmine”).

Il retro di ogni carta mostra invece una “Torre di guardia” che contiene anch’essa due indicazioni: la prima (in basso) spiega l’utilizzo, mentre la seconda è una icona che indica il vantaggio che la carta assegna al giocatore, come segue (con riferimento alla Foto 3):

(a) – “carta” (a sinistra): il giocatore prenderà una carta “Personaggio” supplementare ogni volta che aggiungerà un’altra sezione al suo Vallo;

(b) – “scudo” (al centro): aggiunge un punto di difesa durante gli attacchi dei Galli;

(c) – “prestigio” (a destra): aumenta di 1 PV il totale del giocatore per ogni nuova carta aggiunta al Vallo.



Foto 4 – Le tessere “Architectus” e “Cippo” da “ritagliare” prima della partita.

Prima di iniziare a giocare a **Le mura di Alesia** i due avversari ricevono anche due tessere “Architectus”, da utilizzare in partita per “prenotare” una carta “Vallo” in modo che non possa essere acquisita troppo facilmente dall’avversario: una volta prelevata quella carta la tessera viene scartata.

Le altre due tessere sono i “Cippi” e si potranno prelevare piazzando nel Vallo le due carte con la scritta “prendi un segnalino Cippo” (che si possono acquisire con due coppie diverse). Queste tessere possono poi essere aggiunte ad una sezione “Muro” per evitare che possa essere eliminata (tramite una carta di attacco o l’incursione dei Galli). Notare che queste indicazioni sono stampate solo sulle carte e non abbiamo trovato altro sul regolamento.

Il Gioco

Una volta memorizzate le informazioni sulle carte la partita a **Le mura di Alesia** si svolge senza problemi ed è molto lineare con il giocatore di turno che:

(1) - può ingaggiare un nuovo Personaggio pescando la prima carta del mazzo coperto oppure scartando uno di quelli che ha in mano per prendere “entrambe” le carte scoperte (che vengono subito rimpiazzate da altre due del mazzo);

(2) – aggiungere 1-2 carte personaggio alle due “squadre” di lavoratori sempre disponibili: in pratica i giocatori possono formare ed alimentare due pile separate di carte sovrapposte;

(3) – scartare eventualmente carte Personaggio in eccesso: ognuno infatti può tenere in mano fino a 6 carte al massimo;

(4) – utilizzare uno dei due “Architectus” ricevuti ad inizio partita per “prenotare” una carta “Vallo” sul tavolo: se l’avversario vuole acquisire proprio quella carta deve perdere 1 PV e scartare uno dei suoi Architetti. Una volta presa la carta la tessera viene tolta dal gioco.



Foto 5 – Le carte “Personaggio”.

Direi che questo è il momento giusto per dedicare qualche secondo anche alle carte “Personaggio”: le vedete tutte raffigurate nella Foto 5 qui sopra e non ci resta che darvi qualche indicazione sulle loro caratteristiche:

(a) – sotto l’aquila vedete un numero (da 5 a 15) che indica quante carte di quel tipo sono contenute nel mazzo, dalle più numerose (le 15 di “Tiro”) alle più rare (le 5 della “Sacerdotessa”): questi numeri sono importanti anche durante la fase di acquisizione delle carte “Vallo”, come vedremo fra poco;

(b) – lungo l’asta del vessillo (sempre sotto l’aquila) ci sono 0-5 “allori”: essi indicano i PV che si otterremo a fine partita se avremo messo da parte quel tipo di carte;

(c) – in basso (ma solo su due tipi di carte) ci sono dei vantaggi ottenuti nel momento in cui la carta viene posata su uno dei due “gruppi di lavoro”: 1 PV per la Sacerdotessa e la possibilità di posare subito un’altra carta per Tiro.

Attenzione: se la combinazione di carte posate su uno dei due gruppi consentono di costruire un “Vallo” esse DEVONO essere immediatamente scartate per:

(1) -acquisire una carta “Vallo” fra quelle che mostrano una delle “combinazioni” permesse dai Personaggi del gruppo;

(2) – mettere da parte (in un mazzo “Bottino”) una delle carte utilizzate per la combinazione, scegliendo quella con il numero più alto (vedere il punto (a) più sopra);

(3) – decidere se piazzare la carta “Vallo” a destra o a sinistra del nostro muro in costruzione e se utilizzare il lato “Muro” o quello “Torre”.



Foto 6 – Esempio di “mano” disponibile durante una partita.

Per chiarire meglio come funziona questa fase della partita a **Le mura di Alesia** proviamo a fare un esempio con l’aiuto della Foto 6 qui sopra.

Il giocatore ha appena posato la carta “Tiro” sul gruppo di lavoro di sinistra, il quale ora ne contiene un numero sufficiente per acquisire la seconda carta “Vallo” fra quelle disponibili, proprio quella

che il giocatore aveva già “prenotato” con il primo dei suoi architetti: prende quindi la carta e deve decidere se piazzarla nella parte destra delle sue mura (di fianco alla torre) o a sinistra della porta di ingresso.

Supponiamo che abbia deciso di metterla a sinistra ed usarla come “sezione di muro”: in questo caso l’evento si attiva e il suo avversario perde 2 PV mentre il giocatore incassa 1 PV (come scritto sulla sua torre). Poi mette “Tiro” nel mazzo del Bottino (gli darà 1 PV a fine partita) e scarta i tre legionari. Sarebbe stato meglio mettere un altro tipo di carta per accantonare un Legionario con i suoi 2 PV, ma evidentemente il nostro ami co non poteva fare diversamente.

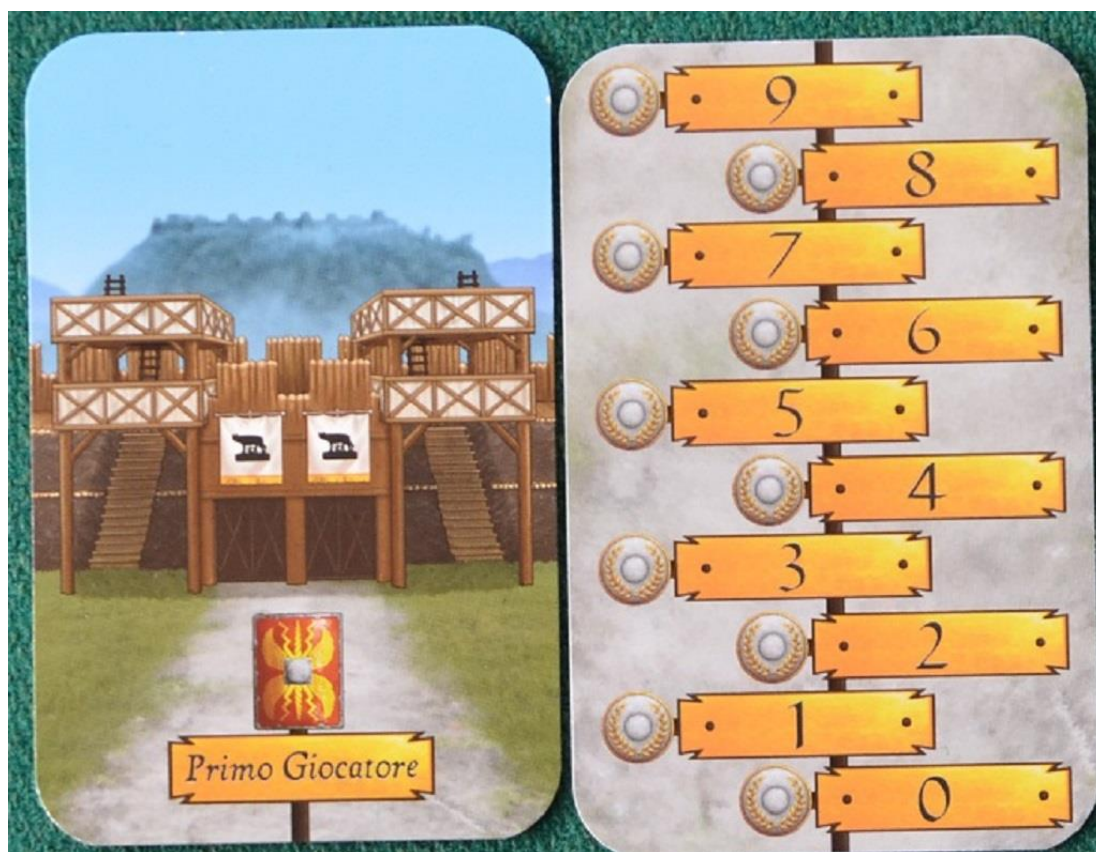


Foto 7 – Le carte “Ingresso” e “Punteggio”.

Se avete guardato con attenzione la foto 6 avrete notato che sotto alle porte di ingresso sporge qualcosa di strano: si tratta di una carta “Punteggio”.

Esse vengono usate esattamente come quelle di “Bang” (che tenevano conto dei Punti Vita del pistolero): ogni PV guadagnato fa sporgere la carta di una casella, mostrando un punteggio più alto, mentre ogni PV perso lo fa rientrare. In questo modo è possibile aggiornare rapidamente la situazione: oltre i 9 PV si gira la carta dall’altro lato per arrivare fino a 19.

Ad un certo punto uno dei due avversari pescherà la prima carta “Assalto dei Galli” e la partita a **Le mura di Alesia** dovrà essere sospesa per qualche istante per risolvere la battaglia.



Foto 8 – Le carte “Assalto dei Galli”.

Avevamo già accennato al fatto che una di queste carte (presa a caso dalle tre di tipo “A”, in alto nella foto) doveva essere piazzata all’incirca a metà del mazzo “personaggi”, mentre una seconda (del tipo “B”, in basso) doveva essere mescolata fra le ultime sette carte. La differenza fra i due tipi sta nella “Forza di attacco”, indicata dal numero in alto a sinistra, nel cerchietto rosso.

Quando appare la prima di queste carte (la più debole) i giocatori devono “parare” l’attacco con gli scudi che hanno piazzato nel loro campo (sulle torri) e con quelli che scarteranno dalla loro mano (essi si trovano sui Legionari e gli Ausiliari). Entrambi i giocatori possono contribuire alla difesa giocando una o più carte (in segreto, coperte dalla mano): se il totale è uguale o superiore alla forza di attacco dei Galli questi ultimi sono sconfitti ed i giocatori guadagnano tanti PV quanti sono gli scudi da loro forniti. Se invece il totale è inferiore alla Forza il giocatore che ha contribuito alla battaglia con meno scudi subisce la penalità indicata sull’attacco.

Dopo il secondo assalto la partita ha fine e chi totalizza più PV (quelli indicati sulla carta Punteggio e quelli accantonati nel mazzo del Bottino) vince.



Foto 9 – La scatola del gioco.

Qualche considerazione e suggerimento

Se avete avuto la costanza di leggere la nostra recensione fino a questo punto avrete già capito che **Le mura di Alesia** non è un gioco complicato e che si basa soprattutto sulle “combo” giuste per raccogliere le carte che offrono i maggiori vantaggi. Di conseguenza dovremo prendere i nostri Personaggi alternando la “pesca” alla cieca dal mazzo (quando non è visibile nulla di interessante) alla presa delle due carte scoperte, specialmente quando con esse potremo completare un gruppo di lavoro.

Cercate, se possibile, di fare delle combinazioni con carte di valore alto: l’ideale sarebbe di utilizzare in un “Gruppo” i Genieri e i Centurioni, dedicando l’altro ad Ausiliari e Legionari: di solito le carte Tiro sono più utili per effettuare lo scarto necessario a prelevare le due carte scoperte, ma se avete la possibilità di chiudere entrambi i gruppi in una sola mossa non esitate ad utilizzare “Tiro” per posare subito una terza (o una quarta) carta.

Non lasciate mai entrambe le estremità del vostro Vallo con carte mura, ma tenetene sempre almeno una chiusa da una torre: avvicinandosi il centro del mazzo chiudete rapidamente anche l’altra estremità con una seconda torre, preferibilmente con uno scudo per aiutarvi a battere i Galli.

Sfruttate al meglio le azioni delle carte mura per ostacolare il vostro avversario (facendogli perdere PV e/o scartare carte) o per avvantaggiare il vostro gioco (PV, carte extra, Cippi, recupero tessere Architetto, ecc.): per farlo dovrete solitamente darvi da fare per acquisire la combinazione giusta di carte Personaggio, e non scordate di sfruttare il vostro architetto per prenotare una carta importante.

Commento finale

Anche se **Le mura di Alesia** non ci offre qualcosa di particolarmente innovativo (ma abbiamo apprezzato l'idea della scelta fra mura o torre dopo aver acquistato una carta "Vallo") si tratta comunque di un gioco divertente da sfruttare in attesa che arrivi l'intera combriccola per una partita serale oppure per sfidare l'amico di turno quando si ha soltanto un'oretta a disposizione. E poi, essendo un omaggio per chi si abbona a Io Gioco, perché perdere questa opportunità?

*"Si ringrazia la rivista **Io Gioco** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*