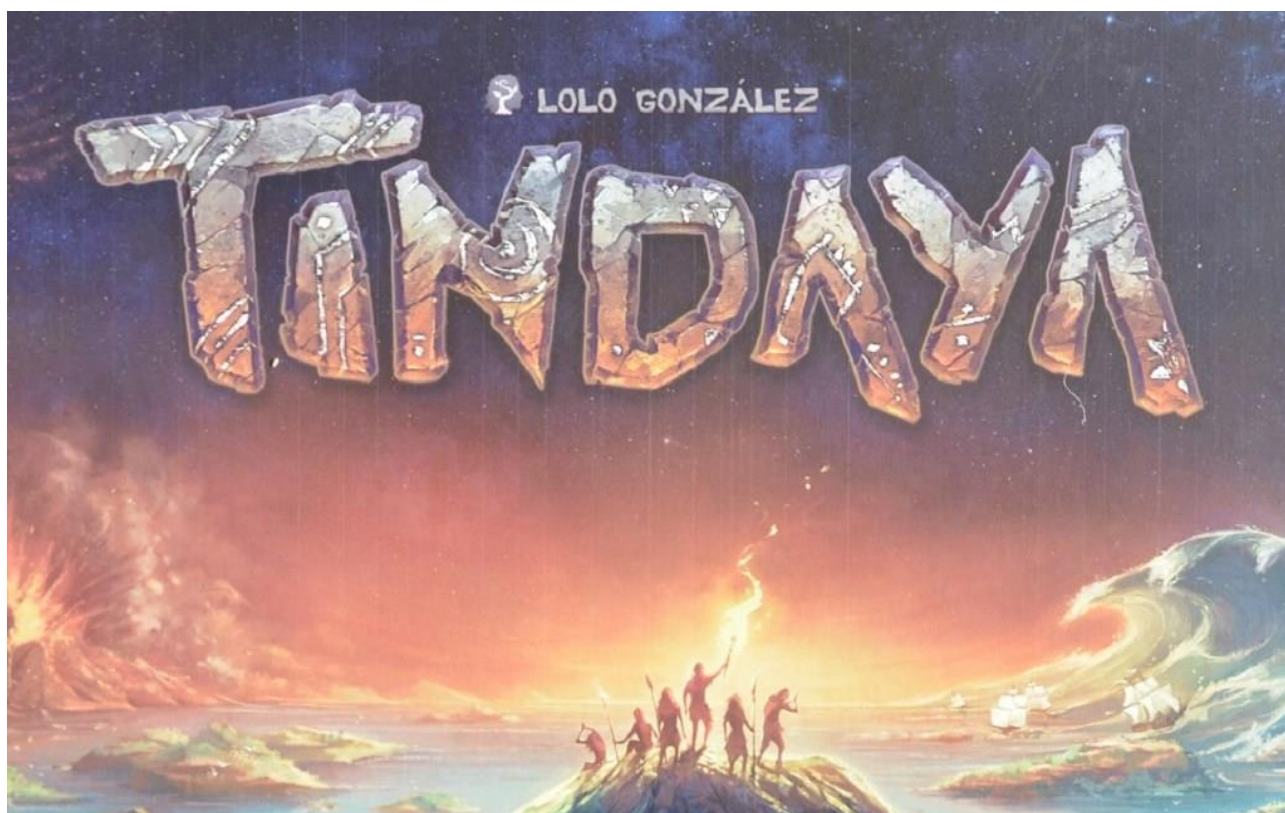


TINDAYA

I nativi delle isole Canarie lottano per la sopravvivenza adorando gli Dei.



Introduzione

Tindaya è il nome di una piccola montagna di origine vulcanica (alta circa 400 metri) che sorge nell'isola di Fuerteventura (arcipelago delle Canarie): per la sua forma a piramide (con quattro lati triangolari) e la sua struttura di marmo rosso colpì l'immaginazione degli aborigeni che la considerarono una montagna sacra.



Foto 1 – La vera montagna “sacra” di Tindaya.[/caption]

E *Tindaya* è anche il titolo di un gioco pubblicato in Italia da [Cranio Creations](#) per 1-4 partecipanti: l'autore è spagnolo e l'ha ambientato, appunto, nelle Canarie. Anticipiamo subito che si tratta di un'opera abbastanza complessa, dedicata a giocatori esperti che non hanno paura di leggersi (più volte) un regolamento molto articolato e di restare poi seduti al tavolo per circa 2 ore a partita, ma diciamo anche che aiutare i nativi canari a sopravvivere ai cataclismi naturali che si scatenano sull'isola e all'ira di due Dei piuttosto "suscettibili"... alla fine dà una grande soddisfazione.

Perciò proviamo ora a raccontare come funziona il gioco cercando di non annoiarvi entrando troppo nei particolari, ma sappiate che non sarà comunque una recensione particolarmente leggera. Sperando inoltre di fare cosa gradita ai nostri lettori (soprattutto a chi dovrà poi spiegare il gioco agli amici) abbiamo preparato anche delle tabelle "riassuntive" abbastanza dettagliate che dovrebbero aiutarvi a "memorizzare" più facilmente le azioni descritte nel regolamento.

Vogliamo infine premettere che la maggior parte dei nostri test si è svolta sulla versione "Competitiva" (o semi-collaborativa, se preferite), e questo per volontà dei giocatori coinvolti, quindi la nostra recensione è basata principalmente su questa versione, anche se non mancheremo di sottolineare alcune "diversità".

Unboxing

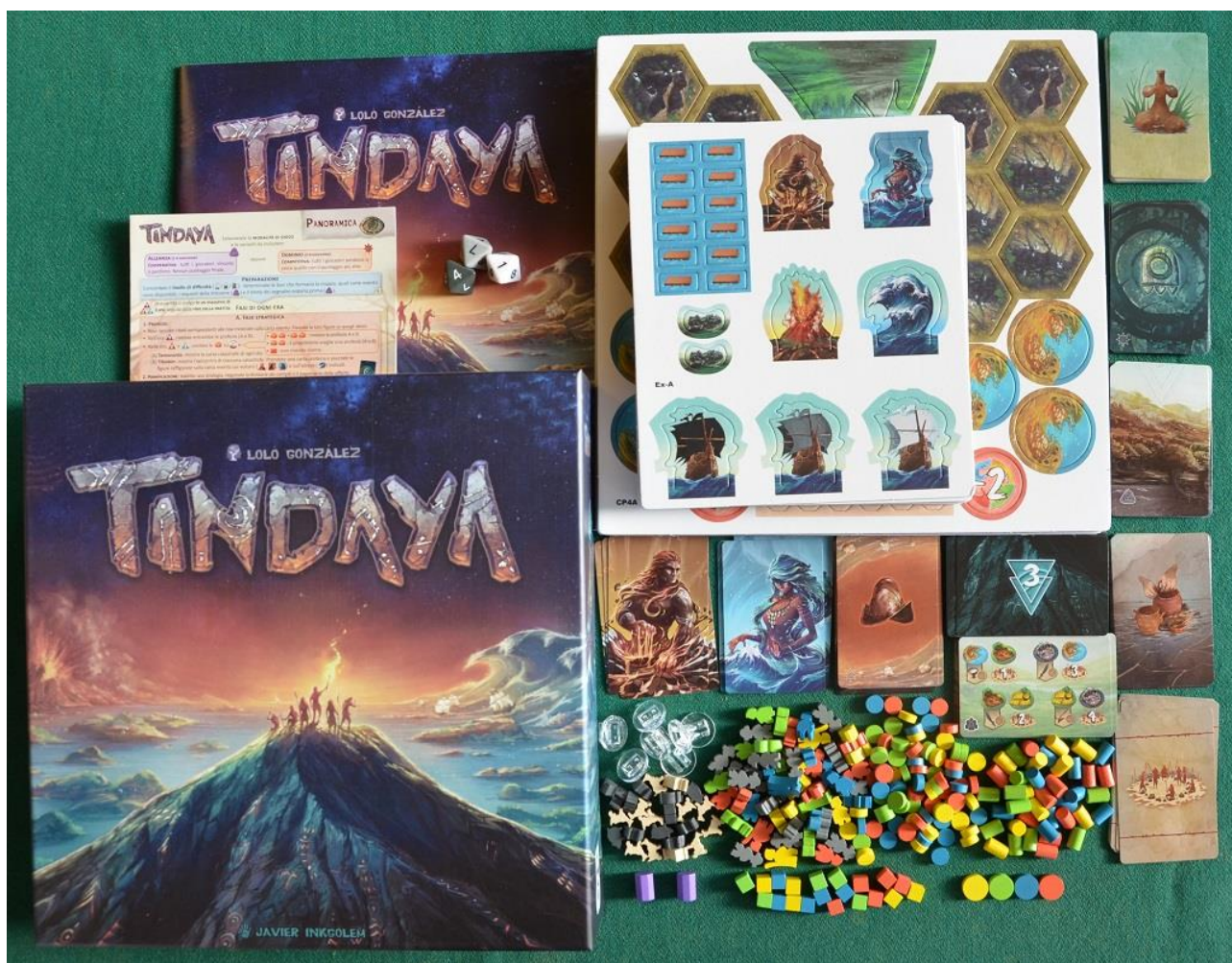


Foto 2 – Componenti.

La scatola di **Tindaya** è piuttosto ben riempita, come si intuisce anche dal “peso”: al suo interno ci sono ben 15 fustelle con i pezzi pre-tagliati da staccare e mettere ben in ordine in sacchetti trasparenti (per facilitare il setup ne servirà qualcuno in più di quelli forniti). Poi ci sono 126 carte di diverso tipo (che vedremo più in dettaglio durante l’esposizione), più di 200 segnalini di legno colorato e tre dadi D8 in tre diversi colori.

I materiali sono tutti di buona fattura, resistenti e adatti al loro utilizzo: le carte (tutte da 57x87 mm) non verranno manipolate troppo di frequente, per cui non sembrerebbe necessario proteggerle con bustine trasparenti, ma se siete molto “pignoli” con la sicurezza dei vostri giochi (come chi scrive) certamente imbustarle non farà male.



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Preparazione (Set-Up)

Preparare il tavolo per una partita a **Tindaya** richiede come minimo una mezz’oretta di tempo, quindi consigliamo a chi deve svolgere questo compito di arrivare con un buon anticipo sul luogo scelto per la partita. Dopo aver montato la plancia verticale del Monte Tindaya e quella delle Terre

Selvagge (le vedete in alto nella Foto 3, ma ci torneremo) bisogna formare il nostro “arcipelago” (parliamo sempre delle Canarie) piazzando al centro del tavolo le 8 plance di mare, ognuna costituita da 14 esagoni, una delle quali rappresenta un “Vulcano” e un’altra “Gli Abissi” (queste due caselle servono soprattutto alla risoluzione dei cataclismi).

Prendiamo poi la carta “Setup” relativa al numero dei partecipanti e leggiamo quante tessere esagonali “Terreno” (costa, bosco e montagna) dovremo piazzare in tavola in modo da formare 8 isole separate (ognuna identificata da un numero progressivo stampato su vulcano e abisso): mettiamo poi una tessera “materia prima” (coperta) su ogni terreno (argilla sulla costa, legno sui boschi e roccia/ossidiana sulle montagne) e montiamo su basette i segnalini degli Dei (Acoran e Moneiba), dei Cataclismi naturali (maremoto ed eruzione vulcanica) e dei tre velieri spagnoli (bianco, grigio e nero).



Foto 4 – La plancia del Monte Tindaya durante una partita.

Ora dobbiamo “caricare” la plancia del Monte Tindaya che, come potete vedere dalla fotografia qui sopra, contiene molti elementi: tre carte del Dio Acoran in alto a sinistra e tre della Dea Moneiba a destra (esse rappresentano... la loro ira, ma vi avevamo già anticipato che sono due “esseri” molto suscettibili ed esigenti); una carta al centro (sempre in verticale) che indica cosa succederà a fine Era; due carte offerta sotto gli Dei per sapere come regolarsi per tenerli “calmi” e perché la loro “ira” sia sempre bassa (i due cilindretti viola indicano, appunto, questo livello); al centro c’è il “fuoco sacro” che, se correttamente alimentato (come nella foto) permette ai veggenti di sapere in anticipo dove scateneranno la loro ira gli Dei e dove accadranno i cataclismi e gli sbarchi, così i giocatori avranno il tempo di far migrare la loro tribù ed evitare che venga decimata. La vita a **Tindaya** è molto dura!

Sulla plancia “Terre Selvagge” è tutto più semplice: qui pascolano suini e capre e si aggiungono solo due carte “Obiettivo Comune” che danno punti extra a fine partita a chi le avrà onorate. Qui si

trova anche il tracciato dei Punti Solidarietà (che noi chiameremo PV per semplicità) sul quale viene posto il dischetto più grande di ogni giocatore.



Foto 5 – La postazione dei giocatori.

La carta “Setup” mostra anche i due “Insediamenti” che spettano ad ogni giocatore, come indicato sulla carta sommario: ognuno prenderà a caso una carta “Tribù” (ne vedete una a sinistra della plancia nella Foto 5 qui sopra) che indica eventuali “specialità” (nel nostro esempio il movimento passa da 2 a 4 ed il giocatore riceve una canoa gratuita) e le risorse iniziali della tribù (in basso nella carta).

I partecipanti, in ordine di turno, sistemano i loro insediamenti sulla mappa (aggiungendo 2 suini e/o 2 pecore se necessario) e ricevono le tessere “materia prima” che si trovano nelle caselle terreno coperte dagli insediamenti (i “pescatori” devono essere messi sulla costa, gli agricoltori e gli allevatori di suini nel bosco e gli allevatori di capre in montagna). Sul retro delle tessere “materia prima” si scoprono il tipo ed il numero dei materiali ricevuti (legno, argilla e pietra/ossidiana).

Tutte le risorse vengono evidenziate sulla plancia usando dei dischetti colorati (vedere foto), ma la cosa più importante è quale “conoscenza” ha ricevuto ogni giocatore.

Se guardate la plancia dei “mestieri” (a destra nella foto) vedete che essa è formata da tre file di quattro caselle: la fila in alto rappresenta le risorse che il giocatore potrà produrre in partita se “conosce quel mestiere”; al centro sono rappresentate le risorse “lavorate” (sempre deperibili) che potrà realizzare e in basso i “prodotti finiti non deperibili” che potrà ammassare nel suo deposito.

Per imparare i mestieri ancora “chiusi” (quelli che inizialmente sono contrassegnati da un cubetto o un cilindretto colorato) il giocatore dovrà andare da una tribù che ne abbia la conoscenza e... studiare.

Il Gioco

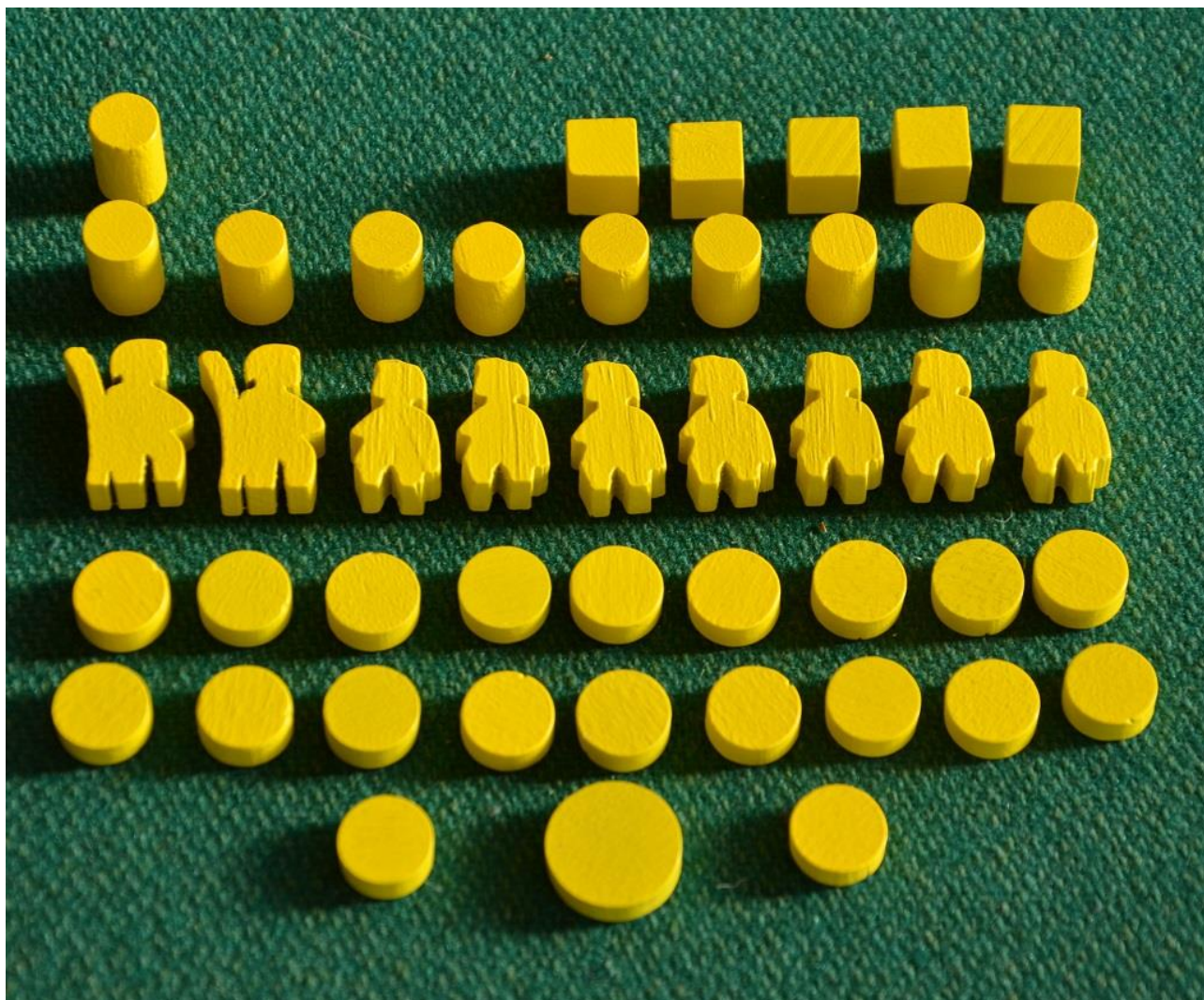


Foto 6 – Tutti i pezzi a disposizione dei giocatori ad inizio partita: cubetti e cilindri servono per indicare le azioni, i due nobili ed i 7 Paesani verranno piazzati e mossi sul tabellone, i dischetti piccoli indicano le risorse disponibili e quello grande serve a marcare i Punti Vittoria.

Ci siamo dilungati sulla preparazione del tavolo di **Tindaya** perché ora potremo procedere più rapidamente: ogni giocatore inizia la partita con due “Nobili” e 3 “Paesani” e con due insediamenti già sul tabellone. È necessario chiarire subito cosa possono fare i pezzi in gioco, in modo da rendere più veloce il resto della descrizione (troverete tutto anche nelle tabelle che vi suggeriamo a fine recensione):

(A) – Nobili: hanno il compito di creare nuovi insediamenti (ma solo per mestieri che hanno già imparato), di navigare in mare e trasportare i nativi su altre isole, di fare le offerte agli Dei (ma solo se si trovano su caselle “vulcano”), di attaccare i fortini degli spagnoli (insieme a Paesani ed armi) e di imparare nuovi mestieri andando negli insediamenti di altre tribù. Inoltre non devono essere “sfamati” a fine Era, ma se muoiono sono eliminati per sempre dal gioco;

(B) – Paesani: garantiscono il controllo degli insediamenti (senza di essi gli animali scappano oppure altre tribù prendono il loro posto), producono una risorsa a testa se sono dentro un insediamento, si riproducono (una coppia dà vita ad un altro paesano) e devono essere nutriti a fine

Era, altrimenti muoiono (si rimettono nella riserva e possono rinascere) facendo aumentare l'ira di Moneiba di un livello;



Foto 7 – Le capre ed i suini per gli allevamenti, i due cilindretti viola che misurano l'ira degli Dei e le basette per personaggi, cataclismi e galeoni.

(C) – Bestiame: suini e capre inizialmente sono divisi in due “gruppi”: sulle “Terre Selvagge” si mette un animale per giocatore +2, mentre il resto costituisce la riserva. Ogni insediamento iniziale prende due animali dalla riserva, mentre eventuali nuovi insediamenti creati nel corso della partita verranno popolati con gli animali della riserva, ma se un insediamento resta senza controllo tutto il bestiame torna nelle Terre Selvagge. A fine Era anche gli animali fanno dei cuccioli (se ce ne sono almeno due), ma se una catastrofe colpisce un loro insediamento essi tornano nelle Terre Selvagge (se riescono a scappare) o nella riserva (se muoiono).

In ogni turno di **Tindaya** il giocatore può eseguire 1-2 azioni oppure “passare” (in quest’ultimo caso rovescia il gettone del suo turno e non può più giocare fino al termine dell’Era in corso). Per eseguire un’azione il giocatore deve posare sulla sua plancia un cubetto (azione semplice) o un cilindretto (azione doppia): la differenza è che i cubetti ritornano nella riserva dei giocatori a fine Era, mentre i cilindretti si scartano. Tutte le azioni sono “mono-uso” in ogni Era, salvo “Esplorazione” che può essere utilizzata senza limitazioni.



Foto 8 – La plancia dei Mestieri.

Sulla plancia dei Mestieri (Foto 8) è possibile effettuare due tipi di azione:

(a) – Sviluppare nuove invenzioni (casella in alto a sinistra in ogni colonna, con l'icona di una testa): basta pagare le risorse indicate a sinistra della casella che si vuole “sviluppare” e spostare nella riserva il cilindretto che l’occupava;

(b) – Produrre dei beni (casella in alto a destra, con una mano): qui si ricevono le risorse della prima riga in base ai paesani presenti negli insediamenti (per esempio pesci nella prima colonna o frutta nella quarta) o agli animali (un letame per ogni suino nella seconda colonna e un latte per ogni capra della terza). Se anche la seconda riga è già stata “aperta” i giocatori ricevono, da sinistra a destra, sale per ogni porto, prosciutto per ogni maiale macellato, corna (usate come arma) e carne per ogni capra macellata, paglia e grano per ogni insediamento “campo coltivato”. Infine sulla terza riga si può trasformare quanto ottenuto sopra in cibo NON deperibile: pesce salato, carne affumicata, formaggio e granaglie (ma bisogna pagare la materia prima indicata sotto la casella: paglia, sale, legno).



Foto 9 – La plancia della Tribù.

La plancia della Tribù di **Tindaya** contiene i depositi delle materie prime (legno, argilla, roccia e ossidiana) oltre ad una prigione per i soldati catturati: sulla destra ci sono tre caselle per lo stoccaggio delle tessere prese sul tabellone (il cui totale varia a seconda della difficoltà scelta). In alto ci sono le azioni che possono essere selezionate (esplorazione e costruzione di una caverna) e quelle opzionali.

Per costruire la caverna basta pagare 1 legno, 1 argilla e 1 roccia ed il gioco è fatto: prendete il cilindretto ed aggiungetelo alla propria riserva (la casella in basso a destra).

Per esplorare i nativi hanno tre “Punti Movimento” (PM) a disposizione; spostare un gruppo di una casella (anche in direzioni diverse) costa 1 PM, e lo stesso vale per attraversare un tratto di mare (di lunghezza indefinita) su una canoa: ci si può fermare su esagoni occupati da nativi di colore diverso, ma non sui loro insediamenti.

Dopo aver mosso è possibile eseguire anche delle azioni “gratuite” opzionali con i paesani:

(1) – prendere una tessera dal nuovo esagono (se si ha ancora spazio disponibile) e trasformarla in dischetti “Materia prima”;

(2) – barattare risorse con un altro giocatore se i nativi di entrambi si trovano nello stesso esagono.



Foto 10 – Tessere Legno e Argilla: notare che le quantità sono stampate sul retro.

I “Nobili” hanno azioni opzionali diverse:

(3) – rimettere bestiame in un insediamento abbandonato;

(4) – costruire nuovi insediamenti (sui terreni adatti) se si ha la relativa “conoscenza”;

(5) – fare offerte agli Dei se il Nobile si trova su un vulcano:

(6) – guidare gli uomini all’attacco di un fortino spagnolo per distruggerlo e catturare i soldati che lo difendono.

Approfondire ancora di più questa parte delle regole di **Tindaya** è al di fuori dello scopo di questa recensione, per cui passiamo direttamente alla “Fase di fine Era” che deve essere effettuata dopo

che tutti i giocatori avranno passato: è possibile infatti che qualcuno abbia più cubi/cilindri degli avversari (avendo sviluppato più mestieri) e quindi la fine di un round non è uguale per tutti.

(A) – Riproduzione: nativi ed animali mettono un figlio al mondo in ogni insediamento occupato da almeno due segnalini dello stesso colore o tipo, oppure nelle Terre Selvagge;

(B) – Cibo: ogni nativo (esclusi i Nobili) deve essere sfamato utilizzando il cibo accumulato sulla plancia “mestieri”. Attenzione però, se resta del cibo “deperibile” esso viene messo nella casella rifiuti (sotto la plancia Terre Selvagge) e se supera un certo livello si perdono PV e si fa crescere di una casella l’ira di Acoran;

(C) – Riparo: i giocatori devono avere “una casa” (grotta) per ogni paesano (la grotta supplementare serve per i paesani 5-6-7): chi non ha casa... muore e fa salire di una casella (per tribù) l’ira di Moneiba;

(D) – Offerte: se i Nobili hanno fatto abbastanza offerte l’ira degli Dei scende, altrimenti sale di una casella.



Foto 11 – Esempio di carte con quel che può succedere se gli Dei si arrabbiano.

(E) – Eventi: è la parte più ... delicata di **Tindaya**: catastrofi e ira degli Dei ora piombano sull'arcipelago delle Canarie e travolgono tutto al loro passaggio: i vulcani riempiono di lava tutte le caselle attaccate, eliminando insediamenti, nativi e animali; lo tsunami inonda tutte le caselle attaccate (invertire i terreni per mostrare solo mare) e fa annegare tutti gli esseri viventi, distruggendo ogni insediamento colpito; gli Dei colpiscono in base alla carta visibile sul monte Tindaya e solitamente uccidono e modificano il paesaggio come le catastrofi.

NOTA: le caselle colpite sono le 6 attorno al Personaggio/Evento se l'ira degli Dei è al minimo, altrimenti si allargano di un cerchio (ira "arancione") o due (ira "rossa"). Se poi un Dio raggiunge il massimo dell'ira la partita termina immediatamente.

(F) – Arrivo dei Conquistadores: si effettua lanciando un dado per ogni veliero indicato sul monte Tindaya, facendo sbarcare due soldati per ogni nuovo fortino costruito;

(G) – Apprendimento: i Nobili che sono nel campo di altre tribù possono "imparare" il mestiere di quell'insediamento (basta prendere il cubetto dalla prima casella della plancia Mestieri e metterlo nella riserva);

(H) – Sopravvivenza: se una tribù non ha almeno un Nobile e un Paesano la partita termina immediatamente, altrimenti si avanza all'Era successiva;

(I) – Profezie: pagando 4 "fuochi" si permette ai veggenti di conoscere il futuro (ovvero si girano le carte catastrofi e Dei): non avere quei fuochi significa ... giocare al buio senza sapere dove si manifesteranno gli Eventi e l'Ira degli Dei: da evitare ad ogni costo!



Foto 12 – Ecco come si presenta il tavolo alla fine di una partita.

A questo punto si rimettono nella riserva tutti i cubetti delle azioni, si girano le nuove carte sul monte Tindaya e si riassegna l'ordine del turno in base al punteggio sulle Terre Selvagge (dal più basso al più alto). Se si è completata la Terza Era si effettua il conteggio di fine partita, aggiungendo al totale i PV guadagnati in vari modi (obiettivi, idoli, ecc.) e quelli dei Nobili sopravvissuti: chi ha il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

Serviranno come minimo un paio di partite per... mettere a fuoco tutte le possibilità offerte da **Tindaya**: come avevamo anticipato si tratta infatti di un titolo abbastanza complesso, dedicato soprattutto ai giocatori più esperti perché occorre barcamenarsi fra necessità immediate (allevamento e cibo per sfamare la tribù) e pericoli naturali o collera divina (procurarsi le risorse giuste per le offerte, il fuoco per i veggenti, ecc.). Un compito che le singole tribù non potrebbero certamente assolvere da sole, e quindi serve l'aiuto di tutti: all'inizio di ogni Era i giocatori dovranno dunque impiegare qualche minuto per mettersi d'accordo sul "chi fa cosa" in modo da sfruttare al meglio le proprie azioni per il bene della tribù e di tutti gli abitanti dell'Arcipelago.

Irritare gli Dei aumenta il raggio d'azione delle loro punizioni e delle catastrofi naturali, con il rischio di veder spazzare via o ricoprire di lava intere porzioni di isole: dunque quello delle offerte è un compito PRIMARIO. Con l'aiuto dei veggenti le tribù saranno in grado di spostarsi su isole non direttamente minacciate da catastrofi o invasioni, ma se il territorio si impoverisce o scompare sotto i flutti ci rimettono tutti.

Naturalmente nel gioco “competitivo” ci sono azioni dove si può cercare di fare... i furbetti: per esempio guadagnare qualche PV andando a consegnare per primi la legna per il “fuoco sacro” (1 PV per risorsa consegnata) oppure essere i primi a fare un'offerta a uno degli Dei (una carta “Idolo” in omaggio), ma occorre fare attenzione a non tirare troppo la corda per non inimicarsi gli altri e rischiare di ... perdere tutti.



Foto 13 – La plancia delle Terre Selvagge durante una partita.

Non dimenticate poi che per fare un'offerta occorre portare un Nobile su un vulcano: sembra un consiglio banale, ma nelle prime partite qualcuno purtroppo si dimentica che queste operazioni si fanno solo sui vulcani e si ritrova senza la possibilità di muovere i propri nobili.

Nella prima Era sarebbe bene tenersi la possibilità di fare un movimento extra per portare almeno un Nobile in un campo avversario per imparare un nuovo mestiere. Questo permetterà non solo di produrre altre cose, ma soprattutto di aggiungere un cubetto e, di conseguenza, qualche cilindro extra alla vostra riserva, dandovi la possibilità di effettuare più azioni.

I fortini degli spagnoli sono una spina nel fianco a **Tindaya**: come se per i nativi non fosse già abbastanza dover assecondare le pretese degli Dei e fuggire dalle calamità naturali, avere troppi soldati nell'arcipelago può far correre il rischio di non riuscire a mantenerne il controllo: una speciale tabella ci mostra quale può essere il rapporto massimo nativi/soldati per non perdere la

partita, dunque bisogna cercare di distruggere il maggior numero di fortini al più presto. Ricordate che alla fine dell'Era ogni fortino con almeno DUE soldati genera un altro soldato e rende sempre più difficile la sua conquista.



Foto 14 – I segnalini dei Conquistadores e i dadi D8 per fare arrivare i loro galeoni.

Per sbaragliare questi soldati occorre entrare nel loro esagono con un Nobile ed un totale di nativi pari a quello dei difensori: poi bisogna “spendere” un ugual numero di “armi” per fare prigionieri i soldati ed eliminare il fortino. Le armi sono “l’ossidiana” e le “corni di capra”, dunque bisogna procurarsele per tempo: i giocatori si divideranno i compiti e chi ha più armi avrà il compito di spazzare via i difensori mentre gli altri si occuperanno delle offerte. Il lato positivo è che i soldati catturati possono poi essere sacrificati agli Dei al posto di qualsiasi altra risorsa richiesta. Specialmente a fine partita, quando gli Dei diventano molto esigenti, 4-5 soldati prigionieri possono salvare l’arcipelago.

Le condizioni di vittoria variano a seconda del tipo di gioco scelto. Nel gioco cooperativo infatti è necessario ottemperare alle seguenti condizioni:

- (a) – Ogni tribù deve controllare almeno un insediamento ed avere almeno un Nobile ed un Paesano vivi;
- (b) – i giocatori devono avere mantenuto il “Controllo dell’Arcipelago” (in base al numero di soldati spagnoli sbarcati ed ancora vivi);
- (c) – ogni tribù deve soddisfare le condizioni della carta “Missione” che era stata pescata ad inizio partita.

Se TUTTI soddisfano TUTTE le condizioni i giocatori hanno vinto, altrimenti perdono insieme. Abbiamo provato il gioco cooperativo solo su un paio di tavoli, ma i giocatori hanno poi preferito fare altre partite esclusivamente con il “competitivo”: la nostra opinione è che quest’ultimo sia effettivamente più interessante, a meno che non siate degli appassionati di cooperativi. In ogni caso le regole restano le stesse, quindi imparata una modalità si può passare immediatamente anche all’altra leggendo le rispettive note, che sono graficamente ben evidenziate sul libretto.

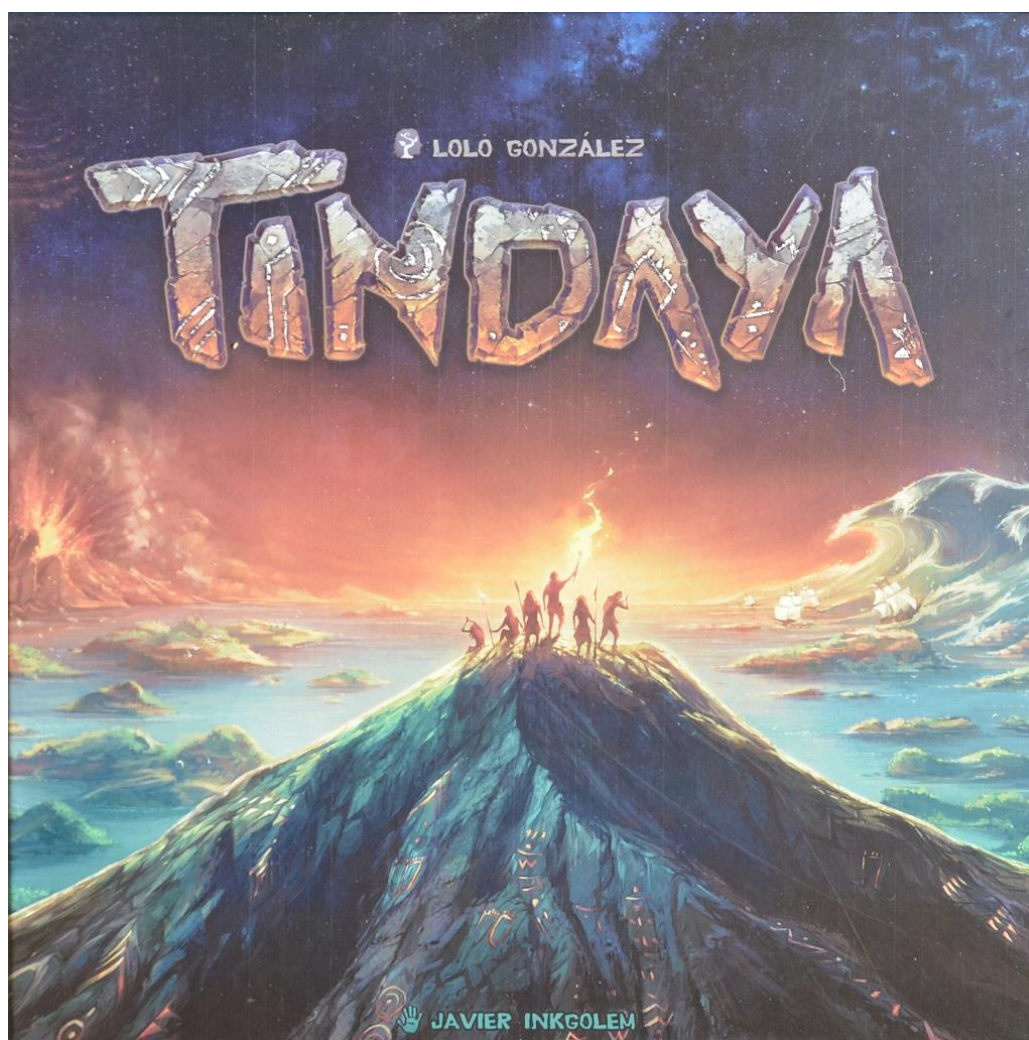


Foto 15 – La scatola di Tindaya.

Le regole di **Tindaya** permettono anche di scegliere il “livello di complessità” del gioco: facile, medio o difficile, cambiando alcuni parametri: numero delle plance “mare” con cui formare la mappa (esse hanno due lati, uno facile e uno difficile, e più sono quelli difficili più la vita dei Canari si complica); il tipo di missioni; il numero di tessere materie prime che si possono raccogliere, ecc. Ovviamente vi consigliamo di partire col livello più facile (con tutte le plance sul

lato semplice) e poi di incrementare il livello di difficoltà man mano che il gioco vi diventa familiare.

Commento finale

Come è ormai “prassi” acquisita, anche **Tindaya** ha un breve capitolo sul gioco “in solitario”: premesso che non lo abbiamo ancora provato (è già stato piuttosto impegnativo fare abbastanza partite “multiplayer” in poche settimane per scrivere questa recensione) esso viene giocato sulla base del cooperativo, posizionando gli insediamenti del nostro avversario “virtuale” secondo quanto indicato da una carta “Profezia”. Non è possibile effettuare dei baratti.

Non ne avete ancora abbastanza? Beh, allora vi diremo che **Tindaya** si può praticare anche con un “traditore” (ma solo quando conoscerete bene il gioco): è però possibile scegliere il vostro lato “oscuro” solo nella Terza Era arrivando per primi con un Nobile in un fortino degli spagnoli e... arrendendovi a loro. Ma poiché noi siamo tutti bravi ragazzi il traditore per ora lo abbiamo escluso in tutti i tavoli con meno di tre partite all’attivo (e visto che abbiamo fatto partite con giocatori diversi non siamo mai passati oltre le tre partite a tavolo). Lo scoprirete dunque da soli quando proverete il gioco.

Concludendo questa lunga chiacchierata possiamo affermare che **Tindaya** è perfettamente adatto alle esigenze dei giocatori più esperti e li incollerà al tavolo fino all’ultimo turno: in effetti sono stati molti i commenti di chi, finita la partita, si è accorto solo allora che erano passate anche più di due ore. Interessante il fatto che le azioni si decidono sulla plancia e diventano sempre più variabili man mano che si acquisisce conoscenza dei mestieri, mentre i nativi si spostano liberamente fra le isole per creare insediamenti e produrre sempre di più. Un po’ angosciante il fatto di dover fare offerte per evitare l’ira degli Dei e di arrivarci sempre all’ultimo momento, lasciando la propria plancia quasi vuota... e pronti a ricominciare tutto da capo nell’Era successiva. Ma non è proprio questo tipo di coinvolgimento che cerchiamo nei nostri giochi?

Prima di chiudere, e sempre se vi può interessare, segnaliamo che sul sito partner Big Cream, a [questo indirizzo](#), potrete trovare una serie di tabelle riassuntive: le abbiamo fatte per poter spiegare il gioco più velocemente ai nuovi partecipanti, ma con il loro aiuto le abbiamo poi perfezionate e completate perché fossero più precise possibili. Provatele e fateci sapere.

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