

VELONIMO

Una corsa ciclistica a tappe con dei corridori un po' bizzarri



Introduzione

L'autore di [Velonimo](#) è il pluri-decorato autore francese Bruno Cathalà, il quale, con i suoi duecento e passa giochi ormai pubblicati, ci ha abituati a vederlo spaziare tranquillamente su diversi generi, dai più semplici (per esempio [Kindomino](#) o [Scarabya](#)) a quelli di difficoltà intermedia (e qui potremmo citare [Five Tribes](#) o [7 Wonders Duel](#)) ed altri un po' più complessi (come [Cyclades](#) o [Senji](#) o [Yamatai](#)), spesso in collaborazione con altri autori.

Questa volta con **Velonimo** Bruno ci offre un “peso leggero” per 2-5 giocatori della durata di 30-35 minuti, pubblicato in Italia da [Studio Supernova](#).

Anticipiamo subito che si tratta di un gioco “per tutti” che si impara in 5 minuti al massimo ma che risulta davvero divertente, grazie anche ai disegni sulle carte di “impossibili” atleti a cavallo di una bicicletta.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatolina di **Velonimo** ha attirato subito la nostra attenzione perché da una parte, fra “fondo” e “coperchio”, resta visibile una striscia di rosso carminio che aggiunge un tocco di eleganza, e dall’altra sulla copertina, tutta bianca, vediamo una mucca con la lingua di fuori intenta a spingere un rapportone sulla sua bicicletta. Ah già, avevamo dimenticato di dirvi che gli atleti in gara non sono persone, ma animali, e ve li presentiamo tutti nella foto qui sotto.



Foto 2 – Gli animali in gara: ognuno di essi ha un numero “fisso” da 1 a 7 ma è riprodotto nei 7 diversi colori che vedete in questa fotografia.

Abbiamo dunque la Tartaruga, una passista piuttosto tenace, il Dromedario, l’Orso, la Mucca, Il Camoscio, La Tigre e il Giaguaro. Come vedete sono tutti impegnati su una strada in salita, ed infatti l’ambientazione è quella: qui in Romagna abbiamo la “Nove Colli”, ma in **Velonimo** i colli da scalare sono soltanto cinque e fra poco vedremo come arrivare in cima e guadagnare la maglia di Leader a “Piselli e Carote”. Perché ridete? Nel Tour de France non c’è forse una maglia a pois rossi per il miglior scalatore? Ed allora qui il vincitore indosserà una maglia adeguata all’ambientazione scelta.

Ma andiamo avanti... no, anzi, fermi un momento... rileggendo la lista dei partecipanti ci siamo accorti di non avere nominato La Lepre: ma dove diavolo è andata quando manca così poco alla partenza? In effetti, come in ogni storia che si rispetti di corse fra animali, la Lepre deve sempre distinguersi dagli altri, ed anche in questo caso essa gioca a modo suo utilizzando le 6 carte speciali che vedete qui di seguito.



Foto 3 – Le carte della Lepre.

Vedremo fra pochissimo come usare anche loro. Per ora limitiamoci a considerare che i materiali sono costituiti solo da un mazzo di carte e che vi consigliamo di imbustarle fin dalla prima partita perché le userete molto spesso (fra sfide e rivincite è difficile smettere di giocare!).

Preparazione (Set-Up)

Preparare un tavolo di **Velonimo** è quasi ... banale: I giocatori (da 2 a 5, visto che Bruno Cathalà ama poco i giochi in solitario) si siedono attorno alla tavola: si estrae la carta di Leader e, dopo aver mischiato accuratamente il mazzo, si danno 11 carte a tutti i partecipanti.

Tutto qui: siamo già pronti.

Il Gioco



Foto 4 – Tavolo per quattro all’inizio del primo round.

Il primo di mano esce con una “combinazione” di carte e gli altri, in senso orario, ne posano altre di valore sempre superiore al precedente: nell’esempio qui sopra Ovest è uscito con due carte blu (valore 25 punti), Nord lo ha superato con tre carte blu (Valore 31 punti), poi è Est a contrattaccare con una carta Lepre da 35 punti che Sud infine ha superato con i suoi 42.

Eh eh eh... vedo qualche faccia un po’ perplessa: ma è normale, visto che non vi abbiamo ancora spiegato cosa valgono le combinazioni.!!!

Ognuno, al suo turno, decide se giocare una carta “singola” (che avrà allora il suo “valore facciale”: un “6”, per esempio, vale 6 punti, ecc.), oppure mettere in tavola più carte che abbiano tutte lo stesso colore o lo stesso valore: in tal caso ogni carta vale 10 punti ed al totale si aggiunge il valore della carta più bassa.



Foto 5 – Combinazione di carte con lo stesso colore.

Vediamo se siamo riusciti a spiegarvi bene il sistema di punteggi di **Velonimo**: sapete dirci quanto vale la combinazione della foto 5?

Come abbiamo anticipato più sopra la Lepre è un animale bizzarro e corre sempre da sola: questo significa che le sue carte vanno giocate sempre DA SOLE. Il vantaggio è che esse valgono davvero molti punti (25-30-35-40-45-50) e spesso sono proprio loro a fare vincere la mano.

La Tartaruga invece, come è noto, è lenta e saggia, ma nel gioco ha anche un'altra particolarità: ogni carta "1" (corrispondente appunto alla tartaruga) permette al giocatore che l'ha posta in tavola (da sola o in una combinazione) di prendere a caso una carta ad un avversario, restituendogli poi una delle proprie carte (anche quella appena presa, se non serve a migliorare la mano). Questo significa che se gioco tre carte "Tartaruga" non solo totalizzo 21 punti per superare chi mi precede, ma posso rubare tre carte ad uno degli avversari restituendogliene tre da me scelte.

Come dite? Che tre carte da "1" non fanno 21 punti, ma 31? Ah-ha, allora siete stati attenti, complimenti: ma per essere proprio sicuro vi sottopongo un ulteriore test.



Foto 6 – Combinazione di carte con lo stesso numero.

Nella foto qui sopra abbiamo una bella batteria di Tigri che, nonostante la strada continui a salire, non hanno certo perso l'appetito e si sono portate dietro la merendina. Quanto vale questa combinazione?

Una partita a **Velonimo** dura cinque tappe, tutte di salita: e lo scopo di ognuna di esse è di sbarazzarsi al più presto di tutte le carte possedute in una serie di rounds: il primo che ci riesce guadagna "X" punti, moltiplicati per il numero dei corridori che sono rimasti in gioco, (quindi l'ultimo farà sempre "zero" punti). "X" invece varia da 1 a 5 a seconda della tappa, ed allora vi mettiamo di nuovo alla prova con un ultimo problemino di matematica: se vinco la seconda tappa di una partita a cinque, quanti punti guadagno? Non è difficile, ma vi do ugualmente un aiutino: basta calcolare il coseno dell'angolo di salita e moltiplicare il valore ottenuto per la derivata all'ennesimo grado, estrarre naturalmente la radice quadrata del numero base. Troverete così il risultato senza problemi. Facile no?

Chi vince la "mano" esce nella successiva, e così di seguito finché il penultimo giocatore non resta senza carte: solo allora vengono attribuiti i punti.



Foto 7 – La maglia a “carote e piselli” per il Leader della corsa.

Al termine di ogni tappa, come in ogni corsa ciclistica, uno dei giocatori avrà accumulato più punti dei concorrenti: allora indosserà la maglia bianca a “carote e piselli” di leader della classifica. Questo significa che prenderà la carta speciale e potrà giocarla (una sola volta a tappa) con qualsiasi combinazione per ottenere 10 punti extra. Chi ha il totale più alto dopo la quinta tappa vince la partita.

Qualche considerazione e suggerimento

Velonimo non è un gioco di “prese” come tanti altri: qui conta poco vincere una mano o accumulare punti, ma è importante invece liberarsi del maggior numero possibile di carte sempre però “cum grano salis”. Se uscite con quattro carte dello stesso colore nel primo giro, quante probabilità avrete di giocare di nuovo? Molto poche, soprattutto se qualcun altro vi porta via la presa, ha una combinazione più forte o una delle carte Lepre più alte.

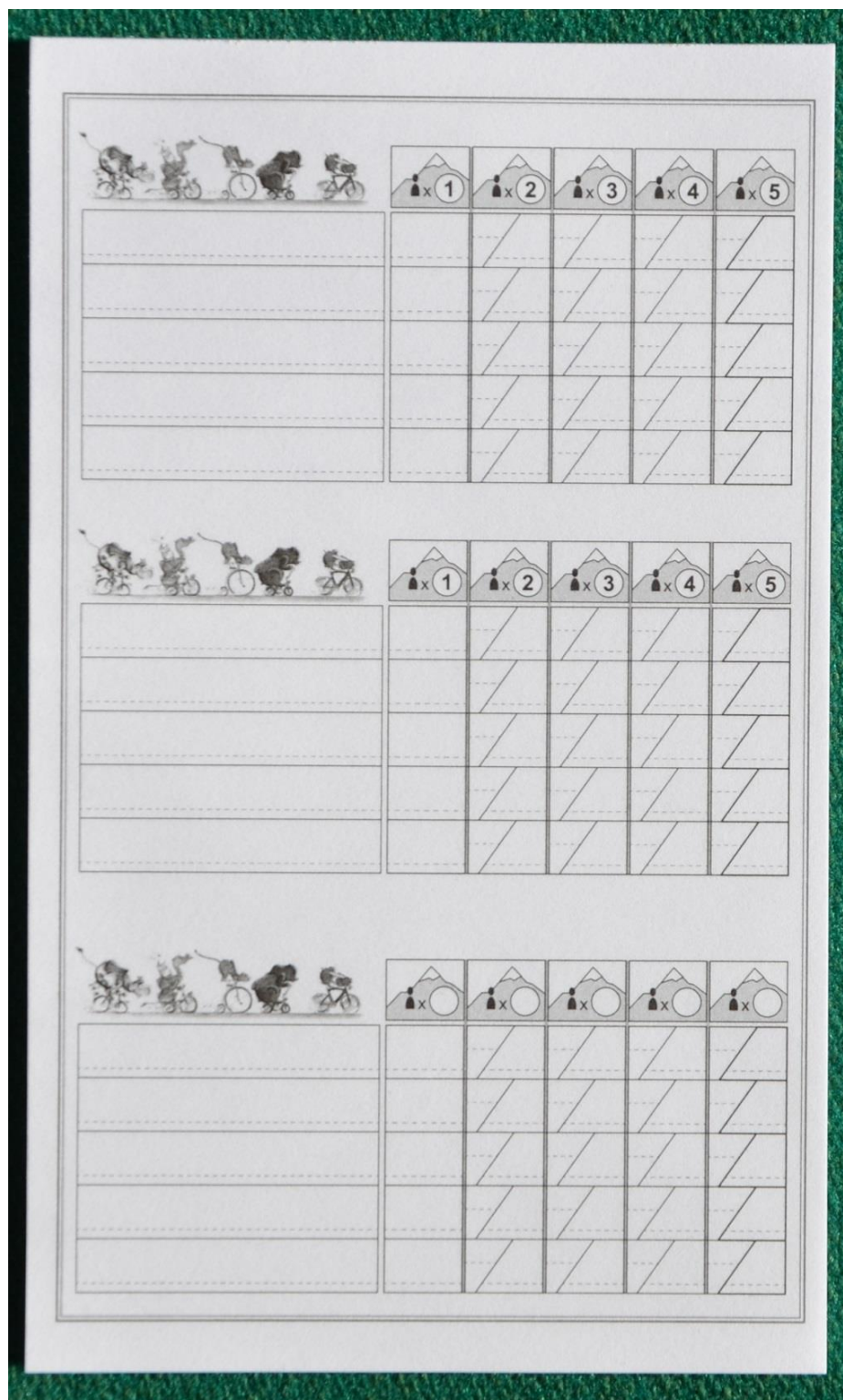


Foto 8 – Il blocchetto segnapunti.[/caption]

Guardate dunque la vostra mano iniziale e cercate di fare tutti i possibili abbinamenti, poi decidete come giocare: una pratica comune è quella di uscire con una carta bassa (magari un “1” per rubare qualcosa ad un avversario sperando di aumentare una delle combinazioni ancora in mano) e poi aspettare che il turno torni a noi per giocare una combinazione più alta: magari non vinciamo ma ci siamo liberati in un solo round di una carta scomoda e di 2-3 altre in combinazione.

Avere una buona combinazione quando si è verso la fine del round (per esempio tre carte dello stesso colore o dello stesso numero) è quasi una garanzia di vincere quella mano e di poter uscire di

nuovo: se avete giocato bene sarete rimasti con una sola carta in mano o con una combinazione più piccola con la quale “uscirete” e resterete senza carte.



Foto 9 – La scatolina di Velonimo.

Commento finale

Velonimo non rivoluziona certo il genere dei giochi di “presa” ma è riuscito a semplificare le cose in maniera così originale che è un vero piacere farsi un paio di partite, e magari qualcuna di più se la dea bendata, a vostro avviso, non vi è stata favorevole e volete rifarvi subito. Noi l’abbiamo proposto anche in famiglia e con bambini di 6-8 anni: dopo la prima partita hanno capito talmente bene il meccanismo che è diventato molto difficile sia farli smettere che... farli perdere.

In realtà la grafica utilizzata, con quelle illustrazioni così umoristiche, attira immediatamente l’occhio: durante alcuni test a PLAY 2022 non facevamo in tempo a terminare una partita che subito qualche altro giocatore ci chiedeva di cominciarne una nuova. Aggiungiamo a questo anche

la rapidità con cui si spiegano le regole e la facilità di iniziare a giocare “competitivamente” ed ecco spiegato il successo che abbiamo riscontrato.

Come dite? Cos'è che abbiamo dimenticato? Ah! Sì, d'accordo, mancano le risposte ai tre “mini-quiz”, ma non volevamo offendervi dandovi delle soluzioni così banali.

Visto che insistete faremo un piccolo sforzo:

Quiz n° 1 – Carte marroni 1-4-5-6 – 10 punti a carta più 1 punto per la tartaruga= 41 punti

Quiz n° 2 – Vincere la seconda tappa di un gioco a cinque vi darà $2 \times 4 = 8$ punti

Quiz n° 3 – Quattro carte di valore 5 danno 45 punti: facile no?

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