

POZIONI ESPLOSIVE

Prendi, esplodi e porti a casa tante... biglie colorate

Introduzione



La scatola del gioco

Uno dei miracoli del "made in Italy" degli ultimi anni è un app diventata virale su tutti gli smartphone del pianeta: Candy Crash Saga.

Alzi la mano chi non ha mai giocato il primo livello di quel gioco entrando così nel tunnel del "ancora un'altra caramella e poi smetto":

Le sinergie tra giochi da tavolo e videogames sono tante e spesso interessanti: non poteva mancare una risposta analogica a Candy Crash Saga. Così nel 2015 è stato presentato "Pozioni Esplosive" un gioco da tavolo frutto -anche in questo caso- dal genio italiano.

Ovviamente Pozioni Esplosive non è indirizzato a chi preferisce passare le sue serate con titoli impegnativi (ed io sono uno di quelli) ma, data la ridotta durata e difficoltà, va benissimo anche per aprire una sessione mentre vengono apparecchiati i tavoli. Le prove fatte in famiglia o con i ragazzini poi sono state un vero successo: anche chi non aveva... capito affatto gli obiettivi del gioco si è divertito a prelevare biglie per cercare le esplosioni più "grasse" in modo da riempire al più presto le sue pozioni. Solo in seguito mi sono reso conto che 'sti ragazzini erano quasi sempre molto più abili di me nell'individuare le migliori "prese" perché avevano già giocato tutti a qualcosa di simile sul computer o sul cellulare.

Unboxing



Tutti i componenti del gioco sul tavolo verde

Estrarre i componenti di un nuovo gioco per prepararlo, de fustellando con l'aiuto di un cutter i pezzi in cartone e dividendo "religiosamente" i vari componenti per insacchettarli,

è sempre un piccolo avvenimento: nel caso di Pozioni Esplosive la cosa è ancora più piacevole perché è tutto così allegro e colorato e la realizzazione di tutti i componenti è davvero impeccabile. Consiglio tuttavia a tutti di procurarsi un bel sacchetto di stoffa con il classico laccio al collo per inserirvi le biglie: è vero che potrebbero essere lasciate nel dispenser, ma se la scatola viene scossa troppo o riposta in verticale sicuramente si spargerebbero dappertutto. Per la verità in dotazione ci sono dei sacchetti a "zip", ma temo che non reggerebbero scossoni rudi durante il trasporto!

La prima cosa da fare è staccare dalla fustella i vari componenti del dispenser e montarlo: in 10 minuti al massimo il pezzo è pronto ma anche qui permettetemi di suggerirvi di munirvi di colla rapida e versarne qualche goccia nei punti di aggancio per non doverti mai più preoccupare di eventuali pezzi volanti. All'interno della scatola gli spazi sono infatti perfettamente suddivisi permettendo un perfetto stivaggio del dispenser.



Componenti da montare



Il dispenser montato

A questo punto possiamo rivolgere la nostra attenzione ai "palloni", ovvero alle 64 tessere con le pozioni: ci sono 8 tipi di "effetti" diversi e per ognuno di esso il gioco ha previsto 8 tessere, due delle quali riportano una "stellina" (da usare per la fase iniziale).



I primi quattro tipi di pozioni - la quarta però non consente di incamerare biglie

Le prime pozioni servono a prelevare una o più biglie extra dal dispenser per aggiungerle alla propria riserva (salvo una che invece costringe il giocatore a rimettere le biglie nel dispenser).



... e gli altri quattro tipi

Le altre quattro hanno invece altri effetti, come vedremo fra poco. Tutte le tessere hanno un "valore" in Punti Vittoria (PV) stampato su una coccarda, due o più zone colorate (rosso, giallo, nero o blu) ed un totale di 4, 5, 6 o 7 fori sui quali verranno piazzati i componenti delle pozioni, da scegliere fra le 80 biglie di vetro colorato: vorrei aggiungere che il gioco prevede anche 8 biglie di riserva (due per colore) nel caso che qualcuna delle originali si perdesse o si rompesse cadendo dal tavolo. Un piccolo "tocco" in più a dimostrazione della cura prestata alla realizzazione di Pozione Esplosive. La dotazione include quattro plance "banco" (una per giocatore) a forma di tavolo con due becchi "Bunsen" (comprensivi di appoggio per i due palloni) e con un alambicco sulla destra con 3 fori per stivare fino a tre biglie di riserva.



Le tessere speciali: a sinistra il Primo Giocatore, in alto gli "aiutini" ed in basso le tessere "abilità")

Completano il tutto 1 tessera Primo Giocatore, 21 gettoni "aiutino" e 15 tessere "abilità" di cui ovviamente parleremo più avanti. Il regolamento è veramente ben fatto, con le istruzioni dettagliate per il montaggio del dispenser, un disegno su come riporre in ordine tutti componenti nella scatola a fine partita e tanti esempi a fianco del testo, fatte in forma colloquiale e sotto l'osservazione diretta del... Professore di Scienze. E' impossibile non imparare il gioco alla prima lettura! Anche l'[ergonomia](#) è stata ottimizzata al meglio e durante il gioco non ci sono problemi: l'unica osservazione che potrei fare è che ogni tanto le biglie sugli scivoli tendono ad accavallarsi un po' e quindi bisogna fare attenzione a non "forzare" la carica per non farne saltar fuori una (rimettere tutto a posto infatti comporta un po' di noiose manipolazioni!).

Preparazione (Set-Up)

Prima di cominciare bisognerà dividere le 64 pozioni in 8 mazzetti di 8 tessere ciascuno: a questo punto verranno sorteggiati due tipi di pozione da escludere dal gioco (le 16 tessere sono rimesse nella scatola) e si estrarranno dai sei mazzetti rimasti le due tessere con una stellina da posare sul tavolo in modo che tutti possano vederle. Il Primo giocatore sceglie una di queste 12 pozioni, seguito dagli altri; poi il quarto giocatore prende una seconda pozione e così via, all'inverso, fino al primo.



Plancia personale con le pozioni di base appena installate

Tutti piazzano le due tessere sui rispettivi "Bunsen" e la partita può cominciare: le 80 biglie sono rovesciate lentamente sulla parte superiore del dispenser che, essendo in pendenza, le indirizza verso i 5 fori sulla parte posteriore e, da qui, sui relativi scivoli fino al riempimento.



Dispenser con biglie appena rovesciate

Il Gioco

Il primo giocatore osserva attentamente la disposizione delle biglie e ne sceglie una da prendere e posizionare su uno dei suoi palloni per iniziare a preparare la prima pozione. Togliendo una biglia dallo scivolo quelle più in alto scendono immediatamente e si scontrano con quelle rimaste sotto: se questo scontro avviene fra biglie dello stesso colore avviene una "esplosione" ed il giocatore raccoglie tutte le biglie esplose. Questo potrebbe causare un'altra collisione fra biglie uguali... e quindi un'altra raccolta. Diciamo subito che la prima esplosione è la norma (solo raramente i giocatori non sono in grado di scoprire una combinazione adatta) mentre la seconda è piuttosto rara e la terza, in oltre 10 partite, credo sia avvenuta 4-5 volte soltanto. Non è impossibile ma è veramente molto difficile.

A questo punto il giocatore si trova con un certo numero di palline colorate in mano e può cominciare a preparare le sue pozioni mettendole sui fori dei suoi palloni, all'interno delle "fasce" con lo stesso colore delle biglie. Se ci sono colori che non possono essere usati subito entra in azione la riserva (l'alambicco sulla destra della plancia) che può ospitarne fino a tre.



Esempio di come si presenta la plancia dei giocatori durante la partita.

A questo punto il turno del giocatore potrebbe terminare, a meno che non voglia eseguire (attenzione, è facoltativo) altre due azioni: con la prima si chiede un "aiutino" al professore e si ha diritto a prelevare una biglia extra dal dispenser (ma senza far scattare il meccanismo delle esplosioni); con la seconda si... può bere una delle pozioni già preparate precedentemente per ottenere il relativo bonus: in questo modo si possono completare altre pozioni in maniera più rapida. Tutte le biglie usate per completare una pozione vengono rimesse nel dispenser e la tessera è accantonata (o usata subito, se necessario) per conteggiare i PV a fine partita.

Quando il giocatore pensa di aver terminato il suo lavoro deve prelevare altre pozioni dalla riserva per riempire di nuovo il suo banco (il Bunsen infatti deve avere sempre due palloni

in preparazione). Quali scegliere dipende dalla strategia che si è deciso di adottare e dalle "abilità" che potrebbe offrire.

Come scrivevo più sopra ci sono OTTO diversi tipi di pozione, nella scatola, ma solo sei vengono utilizzate in partita: ogni tipo è composto da quattro coppie di pozioni, ognuna delle quali può essere completata con 4, 5, 6 o 7 biglie colorate. Se, per esempio, diamo un'occhiata alla foto qui sotto (che riproduce una "Pozione della gioia prismatica") ci accorgiamo che



Diverse combinazioni di colori all'interno di un tipo di pozione

- la pozione a sinistra necessita di 4 biglie di tre colori diversi (2 rosse, 1 blu e 1 gialla) e vale 3 PV;
- la seconda ha 5 ingredienti in due soli colori (2 rossi e 3 neri) e assegna 5 PV;
- la terza ne ha 6 in tre colori (1 rossa, 2 blu e 3 nere) e vale 7 PV;
- la quarta ne ha 7 in due colori (3 azzurre e 4 gialle) e vale 9 PV.

Come si vede il valore in PV delle pozioni cresce con l'aumentare degli ingredienti (e quindi della difficoltà a realizzarle). Questo è il primo e forse il più importante criterio per la scelta delle tessere. Le pozioni finite possono essere utilizzate anche per ottenere qualche bonus: prelevare una o più biglie dal dispenser, rubare biglie dagli alambicchi di altri giocatori, riutilizzare pozioni già spese e usare le biglie della riserva senza rispettare i colori delle pozioni. E questo è il secondo criterio di scelta. Il terzo è relativo alle abilità e ne parleremo fra un attimo.



Pozioni finite e, a destra ... bevute!

Le pozioni usate vengono capovolte sul tavolo dopo essere state... bevute, ma saranno comunque conteggiate a fine partita.

Gli "Aiutini" del Professore permettono di prelevare una biglia a scelta dal dispenser. Devono però essere usati con parsimonia perché ogni aiutino si paga con una penalità di 2 PV a fine partita. Quindi il consiglio è di "berle" in particolare quando permettono di terminare una pozione di grande valore che, se usata immediatamente, consente di chiuderne un'altra. In questo modo la penalità viene assorbita tranquillamente.

I giocatori che riescono a completare 5 pozioni diverse ricevono anche una tessera "abilità" che, a fine partita, darà un bonus pari a 4 PV. Stessa cosa per chi completa 3 pozioni dello stesso tipo. Il regolamento non specifica se le pozioni usate per uno dei due tipi di combinazioni possano essere utilizzate anche per l'altro, tuttavia uno scambio di mail con l'ideatore del gioco (che ringrazio nuovamente per la rapidità con cui mi ha risposto) mi ha permesso di capire che queste "abilità" sono da considerare semplicemente degli obiettivi, quindi ogni giocatore ne ha soltanto DUE a disposizione (5 pozioni diverse e 3 uguali). Per questo man mano che la partita procede i giocatori sempre più attenzione a scegliere accuratamente le pozioni in modo da puntare a raggiungere entrambe le abilità/obiettivo.

Ad inizio partita viene creata una pila di con un numero di tessere "abilità" che varia in funzione dei giocatori: ogni volta che uno di essi realizza una combinazione preleva una di queste tessere. In quattro, per esempio, la pila è composta da 6 tessere soltanto, quindi non è detto che tutti riescano ad ottenere entrambe le abilità. Quando viene presa l'ultima tessera inizia infatti il turno finale del gioco durante il quale tutti cercheranno di chiudere il maggior numero di pozioni fra quelle in lavorazione. Subito dopo si contano i PV

accumulati con le pozioni, si aggiungono quelli delle abilità e si sottraggono le penalità per gli "aiutini". Chi ottiene il totale più alto vince la partita.

Bottom Line

Una delle caratteristiche di Pozioni Esplosive è dato dalla durata relativamente breve dalle partite che, fra giocatori che già lo conoscono, può variare dai 30 ai 40 minuti. Questo però non vuol dire che tutti giochino ... allo sbaraglio e senza pensarci: un po' di riflessione è comunque necessaria, se non altro al momento di scegliere una biglia nel dispenser per cercare di scatenare le esplosioni. Inutile dunque fissare il dispenser mentre giocano gli altri... sperando che nessuno veda la combinazione più bella! Meglio concentrarsi sul proprio banco per vedere quali colori necessitano e soprattutto che colori abbiamo in riserva per poi decidere quali siano le pozioni ancora disponibili adatte per utilizzarli. In questo modo non ci saranno mai veri e propri tempi morti, anche perché la scelta della biglia per l'esplosione è solitamente molto rapida.

Nelle prime partite ci si scorda spesso che il turno non si completa soltanto prendendo una biglia dal dispenser e sperando di raccoglierne altre con le esplosioni: c'è sempre la possibilità di utilizzare gli "AIUTINI del Professore e, appena possibile, sfruttare le pozioni già completate. Meglio quindi riflettere un minuto per capire se vale la pena o meno di usare una pozione o se è preferibile aspettare il prossimo turno per ottenere una combinazione più interessante.

Lo scopo principale è naturalmente quello di completare più pozioni possibili, meglio se si riescono a prendere quelle con più fori, soprattutto se abbiamo già in riserva qualche biglia che possa essere piazzata subito. Queste tessere infatti assicurano un maggior numero di PV a fine partita. Avere sempre sul proprio banco pozioni che usano, più o meno, gli stessi colori è, a mio avviso, controproducente perché si rischia di... sprecare eventuali esplosioni che regalano biglie di colore diverso da quelli che cerchiamo in quel momento: ed è certamente meglio differenziare un po' la raccolta, quando è possibile, in modo da poter scegliere pozioni che siano praticamente già "mezzo" piene grazie alla riserva.

A volte poi è necessario giocare in maniera... anomala, soprattutto se non si trovano combinazioni da esplosione, andando a scegliere maliziosamente quelle biglie che impediscono al giocatore successivo di fare un raccolto troppo generoso! La pozione "Filtro della Lavamazia" poi è perfetta per questo scopo perché fa prelevare tutte le biglie dello stesso colore da uno scivolo del dispenser, per rimetterle subito dopo nel dispenser, scombinando tutto. Nei nostri test inizialmente non era molto usata perché non regala nulla a chi la usa, ma quando siamo diventati più esperti ci siamo resi conto che questa mossa spesso fa saltare i piani dei giocatori che seguono!



Le biglie colorate: come si vede i colori delle biglie trasparenti non sembrano tutti uguali!

Concludendo: il gioco è innovativo, colorato, allegro e fin dall'apertura della scatola genera curiosità e voglia di provarlo. Non cercate una profondità di gioco eccessiva e non pensate di poter fare programmi a medio/lungo termine perché non è lo scopo di questo gioco. Io però mi sento di consigliarlo davvero a tutti.

Si ringrazia [Ghenos Games](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco e gli autori, Lorenzo Silva ed Alessandro Prà, per avere gentilmente risposto ad alcune domande.

Autore: L. Silva, A. Crespi, S. Castelli

Grafica ed illustrazioni: Heiko Gunther

Anno: 2015

Pro: tutto, fin dall'apertura della scatola di Pozioni Esplosive, mette di buon umore ed invoglia a giocare. I colori vivaci, le figure naif, le tessere a forma di "palloni" (recipienti sferici di vetro, a collo lungo, usati dai chimici), il tabellone trasformato in dispenser e soprattutto le biglie di vetro colorato, memoria di tanti giochi della giovinezza in cortile con gli amici. E tutti i componenti si inseriscono perfettamente nel termoformato all'interno della scatola. .

Contro: Non tutte le biglie dello stesso colore hanno lo stesso tono. In particolare le gialle e le rosse, essendo trasparenti, rischiano di confondersi (specie per chi è un po' daltonico). Peccato perché le nere e le blu sono opache e quindi è impossibile confonderle.

Consigliato a: Tutti. Le regole sono sufficientemente semplici per spiegarle anche ai bambini o a giocatori occasionali, come il nonno e la zia. Inoltre la durata è davvero contenuta permette di fare più partite di seguito in poco tempo.

Idoneità al solitario: discreta

Incidenza della fortuna: discreta

Idoneità ai Neofiti: buona.

Titolo alternativo: POTION EXPLOSION

Tipo: Riflessione, raccolta risorse e combinazione di tessere

Editori: Ghenos Games, Horrible Games

Giocatori: 2-4

Età: 8+

Durata: 40 minuti