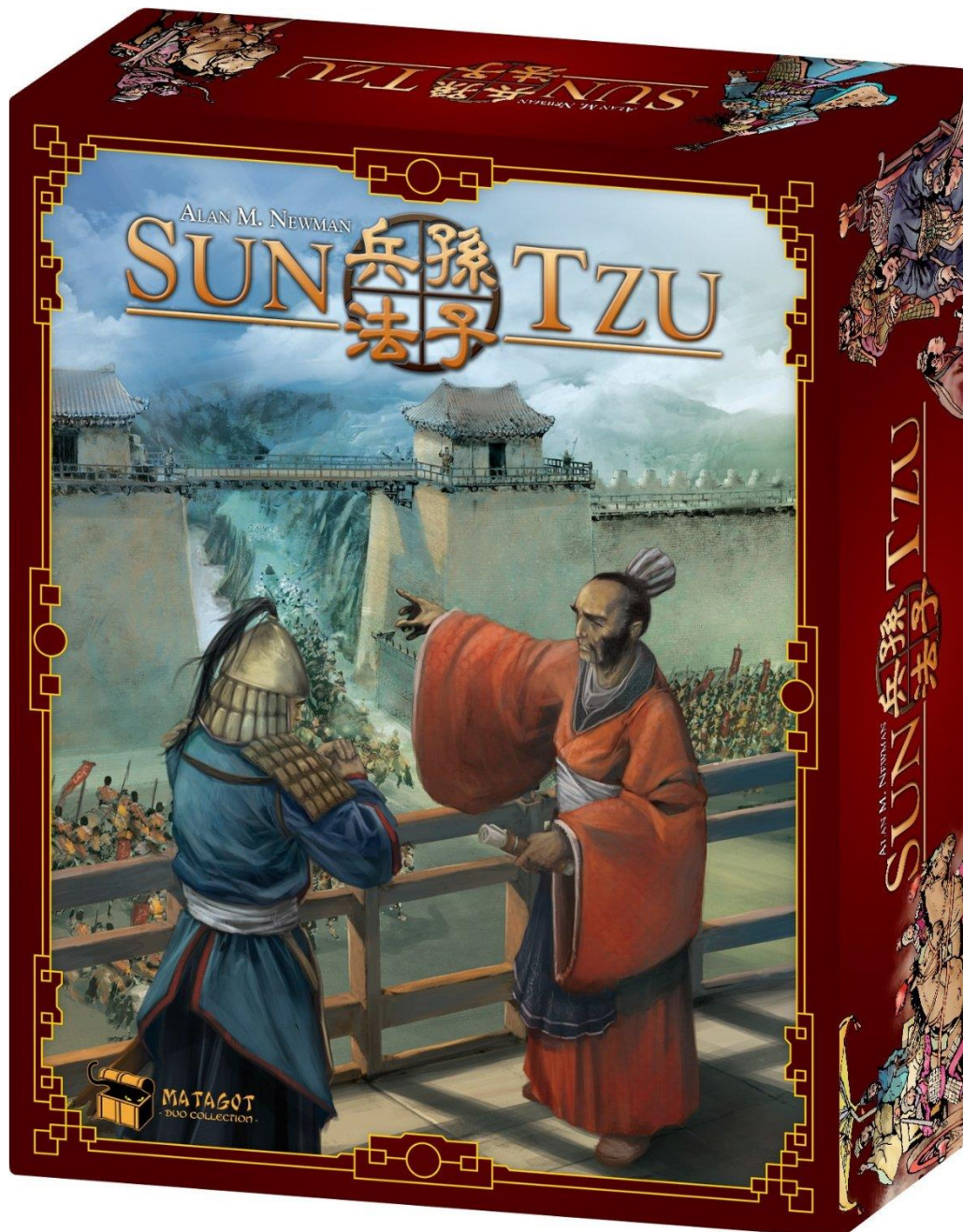


SUN TZU

L'arte della guerra applicata al gioco da tavolo.

Introduzione

Sun Tzu era un generale cinese vissuto circa 2600 anni fa, grande appassionato di filosofia e contemporaneo dell'ancor più noto Confucio. Nominato generale dal Re di WU combatté una guerra di conquista contro lo stato di Chu e la vinse.



La scatola

Tornato in patria pare che avesse partecipato ad un complotto contro il Re per cui fu mandato in esilio non senza essere stato prima privato... degli "attributi". Così, non potendo dedicarsi più alle arti amatorie, rispolverò le sue doti di stratega e filosofo per scrivere il primo e più famoso manuale militare della storia: "L'arte della guerra". Questo libro, alla cui base è il concetto che quando si va in guerra l'unica cosa che conta è... vincerla, ma per farlo bisogna prima pianificare la giusta strategia ed adattare la tattica ai cambi di situazione, ha continuato ad influenzare la strategia militare di tutti i Paesi fino ai tempi moderni, ed è oggetto di studio in tutte le accademie militari.

Unboxing



Tutti componenti del gioco sul tavolo verde

Che si tratti di un gioco ispirato all'arte della guerra lo dimostrano non solo le 42 miniature di plastica (21 blu e 21 rosse) raffiguranti altrettanti soldati cinesi dell'epoca, ma anche i bellissimi disegni a soggetto militare stampati sulle carte da gioco, con tanto di descrizione in caratteri ideografici, che ci fanno subito entrare nell'atmosfera giusta. Completano la dotazione di Sun Tzu un piccolo tabellone (250 x 37 mm) che raffigura l'antica Cina, 10 tessere segnapunti (da piegare per formare un "parallelepipedo" a base triangolare), e due miniature di plastica per segnare i turni (l'imperatore, di colore oro) ed i Punti Vittoria (Sun Tzu, di colore argento).



Un esempio delle miniature in gioco

Tutti i componenti di Sun Tzu sono di buona fattura e per la loro realizzazione si sono usati materiali robusti e di qualità: le miniature poi sono molto realistiche e ricavate da stampi ben curati che mostrano i dettagli delle armature e delle armi, con "basette" sufficientemente larghe da farli stare in piedi senza problemi. L'Imperatore porta addirittura il ... regale ventaglio e Sun Tzu ha in mano una pergamena, senza dubbio con qualche capitolo del suo libro.

Il tabellone è montato su cartone e ci mostra 5 regioni della Cina (Qin, Chu, Wu, JinYan e Han-Qi) che i giocatori si contenderanno nel corso della partita. Sui due lati "lunghi" del tabellone ci sono 5 postazioni (una per regione) sotto alle quali verranno poste le carte che verranno giocate ad ogni turno. Sul lato corto destro c'è la pista dei turni (9 in tutto) mentre a sinistra c'è quella dei Punti Vittoria (PV).



Il tabellone, sul quale si notano le 5 regioni della Cina e le corrispondenti postazioni per le carte

L'operazione più difficoltosa è stata, almeno per me, quella di montare i 10 segnapunti: ognuno di essi è composto da una tessera di cartone da sfustellare e piegare per potere infilare le due estremità in apposite basette triangolari pre-forate. Purtroppo le protuberanze delle tessere faticano ad entrare nei fori e se non si fa attenzione si sfrangiano, rendendo ancor più complicato il montaggio. Io ho risolto il problema bagnando i fori con un po' di colla rapida e facendo "scivolare" le estremità delle tessere nelle aperture ancora umide. I segnapunti resteranno quindi sempre montati e potranno essere infilati in un sacchetto a fine partita senza il rischio che le basette si stacchino di nuovo.



I 10 segnapunti già montati: notare i colori ed i punteggi evidenziati in verde.

Risolto questo piccolo problema tutto si presenta molto bene, l'ergonomia è perfetta (manipolare dei soldatini è sempre un esercizio più che piacevole ...) e possiamo prepararci a giocare

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver aperto il tabellone di Sun Tzu i giocatori devono prendere a caso 5 segnapunti per metterli ai lati della mappa, ognuno in corrispondenza del nome di una regione. Questi segnapunti hanno tre facce di colore diverso: arancione, rosso e marrone. Ogni faccia mostra tre caselle con dei numeri da 1 a 5 ed una di queste caselle è evidenziata da uno sfondo verde chiaro. Essa indica i PV che verranno assegnati a chi ha il controllo di quella regione al momento del conteggio mentre le altre due, di colore grigio, anticipano i PV che quelle stesse regioni assegneranno nei conteggi successivi (o già assegnati nei precedenti). In una partita a Sun Tzu si effettuano TRE conteggi: il primo dopo il terzo turno e gli altri dopo il sesto ed il nono (ed ultimo). Dopo il primo conteggio il segnapunti viene ruotato di una faccia (dall'arancione al rosso) e così cambia anche la casella evidenziata in verde; dopo il secondo il segnapunti viene ruotato sulla terza ed ultima faccia (dal rosso al marrone).

Facciamo un esempio per capirci meglio e prendiamo uno di questi segnapunti che mostra le cifre 4-3-2 (il primo in basso a destra nella foto): all'inizio della partita il segnapunti mostra la faccia arancione ed il numero "4" è evidenziato in verde. Al termine del terzo turno il giocatore che controlla la regione corrispondente riceverà dunque 4 PV. All'inizio del quarto turno il segnapunti viene ruotato sulla faccia rossa, dove è evidenziata in verde la seconda cifra, il "3". E, analogamente, all'inizio del settimo turno, si gira il segnapunti sulla faccia marrone e viene evidenziato in verde il numero "2"

La miniatura argentata di Sun Tzu viene ora posizionata al centro del tracciato dei PV e quella dell'Imperatore sulla casella del turno 1.



Le carte a disposizione di ogni giocatore: le 6 in alto sono quelle di partenza e possono essere giocate più volte

I giocatori ricevono un mazzo di carte del loro colore da cui estrarranno subito quelle numerate da "1" a "6" che sono la base iniziale con cui giocare e che non verranno mai scartate: in altre parole sono le sole carte che si potranno giocare più volte ed essere sempre riprese in mano a fine turno. Le altre 14 carte invece costituiscono la riserva e sono "monouso", quindi una volta utilizzate dovranno essere scartate: quattro di esse sono numerate da "7" a "10" e sono quindi tutte più potenti di quelle "base". Poi ci sono 2 carte "P" (Peste), 1 carta "+3", 1 carta "+2", 3 carte "+1" e 3 carte "-1". Vedremo fra un attimo come si usano in partita.

Prima di iniziare i giocatori devono anche scegliere segretamente una carta "Warlord" fra le 5 disponibili per ogni colore: sono anch'esse monouso e servono a dare uno speciale BONUS quando il giocatore decide di utilizzarle. Il regolamento consiglia però di metterle in gioco solo dopo aver preso confidenza con la meccanica (un paio di partite): in realtà non sono poi così potenti, ma possono essere decisive al momento di un conteggio, annullando la peste, rimettendo in gioco una carta scartata, spostando un' armata (cioè un soldatino) in un'area adiacente, ecc.



Le carte Warlords : nella fila in alto si vedono quelle del giocatore rosso, in basso quelle del blu

Infine si mescola un mini-mazzo di 5 carte "Evento" da posare di fianco al tabellone e scoprendo una carta: il primo giocatore che realizza le condizioni indicate nella carta approfitta del relativo bonus. È così possibile perdere un'armata, prendere segretamente un'altra carta Warlord, piazzare un'armata extra in campo, ecc.



Le carte Evento

Ora è davvero tutto pronto: i diplomatici e le spie sono al lavoro e la partita può cominciare

Il Gioco

Direi che la difficoltà di Sun Tzu si possa definire "media": le regole sono infatti molto semplici ed una partita ha una durata di appena 20-30 minuti. D'altra parte però la profondità di gioco, grazie anche all'utilizzo delle carte, è strettamente collegata all'esperienza dei giocatori. Le prime partite si possono anche giocare un po' ... a caso, ma poi per vincere non è indispensabile avere solo buone carte in mano, ma occorre anche utilizzare un po' di psicologia e di bluff per cercare di ingannare l'avversario, soprattutto nei momenti di "debolezza".

Un turno è composto da 5 fasi distinte:

- Fase 1: avanzare l'Imperatore di una casella (nel primo turno si piazza sulla n° 1)
- Fase 2: piazzare 5 carte per parte di fianco al tabellone, una per regione
- Fase 3: rivelare le carte una alla volta e, per ogni regione, verificare chi vince la battaglia e potrà quindi piazzare nuove armate in campo o sloggiare quelle nemiche.
- Fase 4: calcolare il punteggio parziale alla fine dei turni 3 e 6
- Fase 5: pescare due nuove carte dal mazzo di riserva.

La fase 2 è ovviamente il cuore del gioco ed è qui che i giocatori cercano di bluffare o di fare i loro calcoli per cercare di ottenere il controllo del maggior numero di regioni, tenendo sempre d'occhio i segnapunti (per capire quali siano quelle che assegneranno più PV) ed agendo di conseguenza. Quando entrambi gli avversari hanno posato le cinque carte il giocatore con meno armate in campo indica, una dopo l'altra e nell'ordine che ritiene più opportuno, le regioni da valutare.



Un esempio di carte giocate con le battaglie in corso di risoluzione.

Chi ha giocato la carta più alta in una regione guadagna un numero di punti "armata" pari alla differenza di valore fra le due carte. Dando un'occhiata alla foto qui sopra, per esempio, vediamo

che il giocatore rosso ha giocato una carta da "7" sulla regione di WU (di colore arancione, in basso a destra nella foto): supponendo che il suo avversario abbia giocato invece un "4", il risultato sarebbe di 3 Punti Armata per il rosso che deve prendere 3 soldatini per piazzarli sulla regione WU della mappa.

Se la regione disputata è vuota il vincitore vi piazzerà semplicemente un numero di soldatini pari al risultato del combattimento: se nella regione ci sono già altre armate dello stesso colore le nuove si aggiungeranno alle vecchie, formando una guarnigione più poderosa; se invece la regione è occupata da unità nemiche per prima cosa bisogna eliminarle (uno contro uno) e solo se resteranno unità ancora vive si potrà occupare il territorio.

Tornando all'esempio di cui sopra, la foto mostra che Wu è già occupata da un soldatino blu ed il giocatore rosso lo elimina scartandolo insieme ad uno dei suoi tre, poi occuperà con i due rimanenti il territorio. Se il blu avesse invece giocato un "6" la differenza sarebbe stata di 1 punto soltanto e quindi la regione sarebbe rimasta vuota (l'armata blu e quella vittoriosa rossa infatti si eliminano a vicenda).

Giocando un "6" (la carta più alta di quelle di base) è obbligatorio marcare il territorio con un soldatino per evidenziare che quella carta non potrà più essere utilizzata in quella regione: nella foto è evidente che il giocatore rosso aveva giocato un "6" su WU in uno dei turni precedenti e su CHU in questo. Entrambe le regioni sono infatti "marcate" con un soldatino.

Giocando un "1" (la carta più bassa dell'intero mazzo) nella maggior parte dei casi si perderà la battaglia (anche se non è sempre ... automatico!) ma si avrà diritto, a fine turno, a pescare tre carte invece delle due consentite normalmente.

La situazione si complica (e diventa davvero interessante) quando i giocatori hanno accumulato in mano un po' di carte "monouso": in particolare nei turni 3-6-9 (quelli dove si calcolano i punteggi) è quasi scontato che esse vengano usate per dare maggior forza ai propri attacchi o per difendere con successo il controllo di alcune regioni. Quindi questo è il momento giusto per parlarne un po' più in dettaglio, anche perché si tratta della regola più difficile da capire (si fa per dire) durante la prima partita.

La carta "P" indica la peste: essa annulla la carta giocata dall'avversario e dimezza (arrotondando per difetto) le armate nemiche presenti in quella regione. E' un'arma che si usa solitamente nel turno precedente il conteggio nelle regioni più "importanti" che contengono solo un paio di armate nemiche per annullare eventuali rinforzi dell' avversario, indebolire la zona e prepararsi a conquistarla nel turno successivo. E' molto meno efficace se usata in regioni con tanti soldatini nemici perché, pur riducendoli, non consente comunque la conquista in tempi brevi.

La carta "-1" significa che il giocatore che l'ha usata avrà un punteggio inferiore di 1 punto a quello dell'avversario: quindi se l'avversario ha giocato un "7" la nostra carta "-1" varrà in realtà come un "6", se ha giocato un 10 la nostra vale "9", ecc. In pratica si accetta di perdere la battaglia di 1 punto soltanto e si applica solitamente quando si eseguono i punteggi ed in regioni dove possediamo 2 o più soldatini. Ne perderemo infatti uno automaticamente ma manterremo il controllo.

La carta "+1" è molto simile e significa che chi l'ha giocata avrà un valore superiore di un punto alla carta dell'avversario. Se lui ha giocato un "7" la nostra vale "8", ecc. In pratica si vuole vincere la battaglia di 1 punto e si gioca soprattutto nei turni in cui si calcola il punteggio là dove il nemico ha una sola armata (per cercare di eliminarla e quindi neutralizzare la regione) oppure in regioni controllate da una sola armata per evitare che sia sopraffatta troppo facilmente.

La carta "+2" è simile ma si è obbligati ad eliminare permanentemente una delle nostre armate. La carta +3 è come la precedente, ma costringe ad eliminare due armate.

Naturalmente questi effetti si sommano "algebricamente": se io ho giocato un "-1" ed il mio avversario un "+1" le due carte si annullano, se io ho giocato un "+3" e lui un "+1" io avrò un vantaggio di 2 punti, ecc. Questo significa che spesso la strategia "perfetta" può essere vanificata da un intelligente uso delle carte in difesa.



L'imperatore, le caselle del turno ed i segnapunti.

Al termine del terzo turno si fa una semplice verifica di chi controlla le cinque regioni e si assegnano i punti indicati sui segnapunti. Nella foto qui sopra vediamo che l'Imperatore è arrivato proprio al terzo turno e quindi verranno assegnati 2 PV a chi controlla Jun-Yan (la regione gialla), 2 PV per HAN-QI (verde) ed 1 PV per WU (arancione). Se ci sono regioni vuote i loro punti non sono calcolati.

A questo punto il giocatore con il totale più alto sottrae i punti del suo avversario ai suoi e sposta Sun Tzu di tante caselle "verso la sua parte" quant'è la differenza trovata.



Sun Tzu ed il tracciato dei Punti Vittoria.

Nella foto soprastante, per esempio, vediamo Sun Tzu che si dirige verso il giocatore Blu (che si trova a destra) perché ha vinto il turno con 2 punti di differenza sull'avversario. Ad inizio partita Sun Tzu parte sempre dal cerchio più ampio al centro della pista e si sposta a destra o a sinistra a seconda della differenza di PV. Se Sun Tzu arriva in uno dei due cerchi grandi alle estremità della pista il giocatore corrispondente vince automaticamente la partita. In caso contrario vincerà chi avrà il segnalino dalla sua parte del tracciato al termine del nono turno.

Bottom Line

Sun Tzu è piaciuto a tutti gli amici che hanno accettato di provarlo e quasi tutti poi ne hanno acquistato una copia perché il gioco "prende" molto e ci si ritrova a valutare con una certa ansia quali carte mettere nelle varie regioni per cercare di ingannare l'avversario: "Lui sa che debbo prendere la tal regione perché ho necessità di fare punti e quindi immagina che giocherò una carta forte proprio lì; io invece le carte più forti le giocherò dove lui ha già il controllo per cercare di portarglielo via..." Il ragionamento può anche funzionare, in effetti, ma bisogna fare attenzione a non perdere troppe regioni: basta infatti una differenza di soli 9 PV per perdere automaticamente anche al terzo turno (cosa capitata soprattutto nelle prime partite, quando si pensa di giocare un po' ... a caso e confidare nella buona sorte)

In base ai segnapunti sorteggiati all'inizio si noterà che certe regioni sono più interessanti di altre perché assegnano un maggior numero di PV nel corso dell'intera partita: queste saranno ovviamente le più disputate e spesso il vincitore vorrà... strafare un po' rinforzandole con altri soldati per avere una grossa guarnigione, molto difficile da scalzare. A questa strategia ci si può opporre guadagnando la maggioranza nelle altre regioni, secondo il famoso detto... "tanti pochi fanno assai". I giocatori non devono dimenticare che Sun Tzu si sposta della differenza di PV, quindi basta avere anche un solo punto in più dell'avversario per attirarlo dalla propria parte.

Ad inizio partita tre soldatini vengono scartati e tenuti in una riserva : per poterli utilizzare, o per recuperare eventuali armate perse durante il gioco, basterà eliminare una delle carte della propria mano. E' difficile che la riserva venga azzerata perché raramente i giocatori hanno voglia di "spendere" carte per recuperare soldatini, ma potrebbe diventare una necessità quando si sono accumulate troppe armate in una sola regione.



Partita in corso.

L'esito di una battaglia deve essere sempre rispettato: se ho giocato un 10 ed il mio avversario un semplice "1" io DEVO mettere 9 soldatini in quella regione e se non ne ho più a disposizione e non voglio spendere carte per prenderli dalla riserva devo spostarne alcuni da altre regioni. Quindi ... attenzione quando si giocano le carte più alte!

Nessuna mossa è mai automatica o certa al 100% e le partite più avvincenti sono proprio quelle fra giocatori che si conoscono bene e che devono usare quindi tutta la loro psicologia per cercare di anticipare le mosse dell'avversario. Non ci sono veri e propri tempi morti: è normale però che al momento della posa delle carte ci si prenda qualche minuto per riflettere e cercare la mossa a sorpresa.

Davvero un ottimo gioco PER DUE, consigliato senza riserve.