

IL CLUB DEGLI SPENDACCIONI

Il maledetto zio defunto mette tutti alla prova.



Introduzione

Il Club degli Spendaccioni è la naturale... conseguenza di LAST WILL, creato e illustrato dagli stessi autori, nel quale i giocatori dovevano cercare di spendere il più in fretta possibile una grossa somma messa a loro disposizione dall'esecutore testamentario di un vecchio zio, appena defunto, per ottenerne la favolosa eredità. Visto che l'idea di buttare soldi dalla finestra era piaciuta, Vladimir Suchý e CGE non solo hanno pubblicato un'espansione di Last Will (Getting Sacked) ma recidivano ora con il Club degli Spendaccioni, dove i giocatori non solo devono di nuovo spendere tutto il loro patrimonio, ma sono costretti anche a perdere completamente la faccia davanti alla Buona Società ed a distruggersi politicamente. Insomma, al peggio non c'è mai fine!

Una nota interessante: è possibile combinare il Club degli Spendaccioni con Last Will. Basta infatti sostituire il tabellone dei "Possedimenti" con quello di Last Will e modificare di conseguenza alcune regole, ma francamente non sappiamo quanti abbiano tentato questa "combo", se non altro per questioni di durata della partita.

Unboxing

La scatola è davvero ben riempita di componenti, al punto che al suo interno è stata creata una griglia con dei separatori di cartone per meglio dividere i materiali: sopra a questa griglia trovano posto le varie parti del tabellone e le diverse plance di cartone. Tutto resta quindi ben ordinato anche dopo una partita, soprattutto se avrete l'accortezza di riporre i componenti in bustine di plastica.



Tutti i componenti

Vorremmo evitare di fare qui una lunga (e noiosa) lista dei componenti che, d'altra parte, potete vedere nella foto qui sopra, per cui limitiamoci a dire che si tratta di materiali robusti e la realizzazione è di ottima fattura. Ne parleremo ovviamente in dettaglio quando descriveremo il loro uso.

Lo scopo del gioco resta quello di perdere tutto il possibile, ma facendo attenzione a scendere in tutte le "scale" (ricchezza, società e politica) in maniera armonica e bilanciata perché alla fine il punteggio di ogni giocatore sarà determinato dal VALORE PIU' ALTO delle tre scale e, ovviamente, a vincere sarà chi avrà ottenuto il totale PIU' BASSO.

Preparazione (Set-Up)

La prima decisione da prendere è "come giocare" al Club degli Spendaccioni: dicevamo più sopra che non esiste un "tabellone" unico e quindi bisogna comporlo unendo fra loro diverse "plance" di cartone. Una partita standard si può giocare anche con due sole "competizioni", scegliendo le relative plance fra Alta società, Elezioni e Possedimenti, ma dopo aver fatto una sola prova noi siamo passati esclusivamente al gioco con tutte e tre le competizioni perché è il più completo ed impegnativo ma dà anche maggiore soddisfazione. Qui di seguito parleremo dunque quasi esclusivamente di questa opzione.



Il tabellone con tutte le competizioni: in alto a sinistra la competizione "Possedimenti", a destra quella "Alta Società" ed in basso le "Elezioni"

Su ogni plancia vanno posate delle carte "specifiche" per quella competizione (riconoscibili da appositi simboli sul dorso) mentre nella doppia plancia triangolare, al centro, viene posto un mazzo di carte basato sul numero di competizioni scelto. Sotto allo spazio per questo mazzo si posano i marcatori dei giocatori (per tener conto della variazione dell'ordine di turno) ed alcune tessere Bonus che potranno essere scelte ed utilizzate durante il gioco.



Madame Beatrice

In un angolo della plancia "Alta Società" trovano posto anche le tessere di Madame Beatrice, una vecchietta dall'aria benevola e sorridente, probabilmente un'affittacamere, che credendo di fare il nostro "bene" in realtà diventa una vera rompiscatole.

I giocatori ricevono due plance: la prima, pieghevole, serve ad accogliere le carte che saranno prese dal tabellone (ed è molto simile alla plancia di Last Will); l'altra serve a tener conto della rapida... discesa della vostra popolarità presso l'Alta Società. Su quest'ultima plancia vengono posati dei gettoni "personaggio" (quelli che presto diventeranno i vostri ex-amici) che scenderanno poco a poco verso lo zero ad indicare la scarsa simpatia che i vostri gesti ispireranno.



I vari componenti che avranno davanti i giocatori durante la partita: carte attive, carte da giocare, proprietà e le tessere Sezione di Partito

Un marcatore colorato viene posizionato sul segnapunti delle elezioni per indicare la quantità di voti ancora disponibili durante la partita ed ogni giocatore riceve una tessera "Sezione di Partito". Infine tutti avranno 6 tessere "proprietà iniziale" di cui dovranno però sbarazzarsi al più presto perché ognuna di esse ha un valore (in soldi) che raddoppia a fine partita se resta invenduta.

Tutti gli altri componenti (soldi, carte, altre tessere proprietà, altre tessere Sezioni di Partito, ecc.) vengono posati in tavola per essere utilizzati durante il gioco. Bisogna dire che l'ergonomia non è proprio il massimo e durante la partita è necessario fare attenzione a non spostare incidentalmente le plance per evitare di spostare anche gli altri componenti che vi sono posati sopra.

Il Gioco



I Faccendieri in attesa di darsi da fare

La meccanica è abbastanza semplice: a turno i giocatori mettono uno dei loro lavoratori, pardon, "Faccendieri" (i soliti "cappelli a cilindro" di legno colorato già usati per Last Will) su una casella del tabellone e, finito il piazzamento, eseguono le relative azioni.

Andiamo quindi a vedere cosa succede nelle diverse sezioni del tabellone, cominciando dalla competizione che riguarda i "Possedimenti", cioè quella che (teoricamente) potrebbe essere sostituita proprio da Last Will.



Il tabellone della competizione "Possedimenti"

Come si vede nella foto qui sopra questa plancia offre quattro proprietà (a sinistra), tre lotti di 1 o 2 carte e tre spazi per le transazioni: sul primo (in alto) il giocatore può vendere fino a due delle sue proprietà con lo "sconto" di una moneta (ricordate che lo scopo da raggiungere in questa competizione è cercare di liberarsi di tutti i possedimenti, quindi sia proprietà che soldi liquidi); il secondo spazio permette invece di scambiare una delle vostre proprietà con una delle quattro esposte che abbia un valore fino a 3 monete più basso; il terzo infine vi permette di scegliere una delle due azioni precedenti con un bonus inferiore (nessuno sconto per la vendita, -2 per lo scambio). Tutte le postazioni di questa plancia prevedono un solo spazio e quindi solo chi arriva prima può effettuare l'azione. In alto a destra però c'è una postazione che permette a TUTTI di posare un faccendiere per scartare 1 moneta (o più se si hanno in mano delle carte con il simbolo dell'orologio). Da notare anche l'indicatore in alto al centro che concede un ulteriore sconto di 1 moneta a chi vende una proprietà col simbolo indicato in quel turno dalla freccia.



Il tabellone della competizione "Alta Società"

La seconda competizione riguarda invece il comportamento degli eredi all'interno dell'alta società: essi dovranno fare di tutto per disgustare i loro amici e rendere indesiderabile la loro presenza alle feste. Potete vedere i vostri amici (i gettoni con le facce di gentiluomini e gentildonne) sulla tabella qualche foto sopra (quella delle 2 plance del giocatore): questa parte del tabellone mette a disposizione 4 postazioni (vedere foto 8). Chi sceglie la casella in alto a destra riceve una carta e fa scendere uno dei suoi amici di una casella diagonalmente; chi sceglie le due in basso al centro fa scendere due amici di 1 casella verso il basso oppure di una casella in tutte le direzioni; la casella in basso a sinistra è il solito jolly e permette di far scendere un gettone di 1 casella, mentre le altre due caselle in alto permettono al giocatore di prendere in mano 1 o 2 carte. Infine resta la Signora Beatrice: come vedete dall'immagine la cara "vecchietta" vi vuole bene e vi difende con tutti i mezzi (le carte speciali a sua disposizione) davanti ai vostri amici aiutandoli quindi a risalire sulla tabella della stima: nel caso della foto, per esempio, la carta esposta dice che tutti gli amici situati nella colonna di sinistra o di centro risaliranno di 1 casella. Per evitare di essere "aiutati" in questo modo da Madame Beatrice basta posare un faccendiere su questa postazione.



Il tabellone della competizione "Elezioni"

Voi ed il vostro staff vi eravate dati tanto da fare per ottenere i voti necessari ad essere eletti al Parlamento inglese? Purtroppo il vostro ricchissimo zio odiava i politici e, prima di morire, ha inserito nel testamento che non potrete mai ereditare se sarete eletti, per cui non vi resta che cercare di perdere in tutti i modi appoggi e voti: come? Beh, la postazione in alto a sinistra nella foto vi fa perdere immediatamente 1 voto e vi regala, a scelta, una delle due tessere "Sezione di Partito" che potrete aggiungere a quella ricevuta ad inizio partita. Lo scopo è quello di fare combaciare due simboli uguali per avere dei bonus (nel senso di voti persi) quando giocherete le carte. Ognuna delle altre postazioni permette di prendere carte e/o altre tessere mentre la casella Jolly questa volta fa perdere 1 voto. La tabella al centro invece (HYDE PARK) viene usata a fine turno per vedere chi ha raccolto più carte col simbolo della tromba: questo giocatore perderà 2-3-4 voti (a seconda del turno in corso). Il secondo arrivato perderà 1-1-2 voti ed il terzo soltanto 0-0-1. Chi però mette per primo un suo faccendiere qui guadagna un certo numero di "trombe" extra (2-3-4) che potrà sommare a quelle delle carte già in suo possesso.



La plancia per il conteggio dei voti

La progressiva perdita dei voti può essere seguita direttamente sulla plancia che vedete nella foto qui sopra, ma non fatevi venire il mal di fegato ricordando quanta fatica vi era costato arrivare a questo livello di popolarità... pensate piuttosto ai milioni che vi elargirà l'eredità dello zio!



Tabellone centrale

Nelle prime partite questa parte del tabellone viene spesso snobbata, visto che i giocatori sono concentrati sull'acquisizione di carte e tessere. Eppure anche in questa zona ci sono bonus interessanti, a partire dalla carta offerta ad ogni turno che, spesso, è molto generosa con chi per

primo la raccoglie. Le altre postazioni vi permettono invece di prendere un "gettone" speciale (per perdere 1 voto, far scendere un'amicizia, spendere una moneta) ma soprattutto vi danno la possibilità di cambiare l'ordine del turno. Il primo a giocare qui diventerà infatti il primo giocatore del turno successivo, con gli altri a seguire. A destra viene offerto invece un "medaglione" che permette di utilizzare in quel turno due "simboli" (cavallo, cane, maschera, ecc.) da usare in combinazione con quelli delle vostre carte e della plancia della Buona Società per scendere in una delle piste.



Le carte: nella foto vediamo a mo' di esempio le carte che andranno nella plancia centrale, ma ogni competizione ha le sue, caratterizzate da un diverso simbolo sul dorso.

La foto qui sopra ci serve solo come esempio: ogni competizione ha infatti delle carte specifiche, appositamente create per aiutare i giocatori a perdere soldi, voti o amicizie a seconda della plancia in cui si trovano. Inoltre le carte si distinguono dal bordo: quelle col bordo nero sono "permanenti" mentre quelle col bordo bianco sono "monouso".

Dopo aver piazzato in campo tutti i Faccendieri, i giocatori hanno la possibilità di giocare carte "nere" sulla propria plancia e di attivarne le azioni (spostando le carte usate in basso, come in Last Will) oppure fare delle "combinazioni" con qualche carta bianca per ottenere altri vantaggi. L'importante è verificare che a fine turno nessun giocatore abbia più di quattro carte in mano, salvo diversamente specificato da qualche bonus.

La partita termina in due modi:

- al termine del 5° round;
- quando uno dei giocatori porta uno dei tre indicatori al valore Zero (o inferiore).

A questo punto ogni giocatore esamina il punteggio raggiunto in ognuna delle competizioni e segna quello PIU' ALTO. Poi si confrontano i punteggi "più alti" di tutti i giocatori e si proclama vincitore quello che ha il valore PIU' BASSO.



Un esempio di partita in corso

Bottom Line

Il Club degli Spendaccioni non è difficile da imparare né da insegnare perché le regole di base sono davvero poche e semplici: prenotare delle azioni sul tabellone, raccogliere e giocare delle carte o accoppiare delle tessere. Tuttavia è possibile effettuare una sola azione a turno e gli altri non stanno certo a guardare, quindi ad ogni turno bisogna "indovinare" la mossa migliore! Essere primi di mano è sicuramente un vantaggio, ma sul tabellone c'è spazio per tutti ed in tutte le competizioni ci sono combinazioni o offerte interessanti. Non c'è neppure il rischio di avere tempi morti perché tutti i materiali offerti sono disponibili fin dall'inizio del turno e quindi ognuno dei partecipanti sa più o meno quali sono le caselle più interessanti per lui. Nelle nostre partite non c'è mai stata neppure una parvenza di paralisi da analisi. La durata di una partita fra giocatori già esperti non supera i 90 minuti e consigliamo la versione a quattro giocatori perché è la più "ricca" in termini di "suspence" e di giocabilità: tuttavia anche in tre il gioco resta fluido ed interessante, ma ameno competitivo se si gioca sulle tre plance.

Prima di buttarsi su una sezione solo perché è ben fornita è meglio verificare quale indicatore è ancora troppo alto e, di conseguenza, adeguare le proprie azioni in quella direzione. L'unico consiglio veramente importante è infatti quello di cercare di scendere in maniera UNIFORME sulle tre competizioni e questo significa che ad ogni turno bisognerà portare a casa carte e vantaggi in maniera equilibrata.

Arrivare a zero, per esempio, nel conto dei voti quando si hanno gli altri indicatori ancora troppo in alto servirebbe solo a fare perdere la partita favorendo gli avversari.



La scatola del gioco

In generale si dovrebbe cercare di vendere una proprietà a turno, approfittando magari dello sconto ulteriore di 1 moneta a seconda del colore dell'indicatore, per poi smaltire i soldi in altro modo. Ogni proprietà invenduta a fine gioco fa alzare l'indicatore dei soldi del suo valore e di 3 monete extra: impensabile quindi arrivare a fine partita con delle proprietà ancora in mano.

Vincere la competizione ad Hyde Park aiuta sempre a perdere voti, specialmente se supportata da una buona combinazione di carte e dall'acquisizione di qualche tessera Sezione di Partito che permettano di scendere ancor più rapidamente.

Ma la maggiore attenzione dovremo sempre riservarla all'Alta Società: scendere in questa plancia comporta più o meno lo stesso impegno delle altre, ma madame Beatrice potrebbe vanificare il nostro lavoro facendo risalire i nostri amici. Ad ogni turno la "penalità" cambia in base alla carta girata, per cui i giocatori spesso sono impegnati i veri e propri slalom fra le colonne per spostare gli amici dove non saranno mossi.

Le carte sono il cuore del gioco: esse danno dei vantaggi diretti (spendere soldi, abbassare i voti, fare scendere gli amici) ma per vincere la partita bisogna saper pazientare, raccogliere un po' alla volta le carte giuste per arrivare alla "combo" che, in un colpo solo, potrebbe raddoppiare o triplicare i vantaggi (esempio: perdi un voto con questa carta più 1 voto per ogni carta "X" che scarti insieme a questa; oppure: paga due monete più 1-2-3 monete extra se possiedi 1-2-3 carte Y; ecc.).

Il gioco riesce a creare un po' di "tensione" (cosa faccio per primo? e se poi mi fregano quella casella?) e l'interattività "indiretta" è abbastanza alta: evitate di pregare dentro di voi perché gli avversari non si accorgano della carta che a voi serve così tanto perché questo metodo non funzionerà quasi mai!

Il Club degli Spendaccioni è consigliato soprattutto a giocatori abituali o esperti che sappiano gestire con un po' di calma le diverse opzioni a disposizione.

Dal punto di vista tematico, una cosa però mi sembra di poterla affermare: questo zio aveva non aveva davvero una gran stima dei nipoti, visto che tutti coloro che perderanno la competizione dovranno poi ricominciare la loro vita da zero, senza soldi, senza casa, senza amici e senza appoggi politici... tutti bruciati volontariamente. Ne valeva la pena?