

PAOLO E FRANCESCA: INTRIGHI A GRADARA

Amor che a nullo amato amar perdona ...



Introduzione

Il castello ed il borgo medievale di Gradara, in Romagna, hanno avuto anni fa un forte legame col mondo ludico: qui si svolgeva infatti la manifestazione "Gradara Ludens" (iniziata nell'ormai lontano 1990 con il Primo Festival Italiano dei Giochi) che riuniva migliaia di giocatori, autori e case editrici.

Nel medioevo il castello era di proprietà dei Malatesta, i Signori che governavano questa regione: proprio Giovanni Malatesta, a seguito dell'aiuto politico e militare dato ai Di Polenta per scacciare i Guelfi da Ravenna, strinse un'alleanza fra le due famiglie, fino ad allora rivali, sposando (per procura, tramite il fratello Paolo) Francesca Di Polenta verso le fine del 1200. Purtroppo però Francesca, molto più giovane del marito, alla fine s'innamorò di Paolo e i due, scoperti proprio quando stavano dandosi il loro primo bacio (ma che sfortuna, però!) furono giustiziati. Tutti ricorderanno i famosi versi a loro dedicati da Dante Alighieri (Divina Commedia, Inferno, canto V°) "amor ch'a nullo amata amar perdona".

Nel 1920, il castello e la cinta muraria del borgo, un tempo possente e importante struttura militare, erano ridotti allo stato di rudere. La famiglia Zanvettori acquistò la Rocca, finanziando il restauro di tutto il complesso fortificato. Così Gradara, con il suo castello, così vero da essere finto (a causa del pesante restauro), oggi risulta il luogo ideale per una favola: se volete rivivere la storia romantica che legò per sempre questi due personaggi non dovete far altro che andarli a visitare... in coppia!

Oggi il connubio fra questa romantica vicenda e il rapporto fra manifestazioni ludiche e Gradara si arricchisce di un nuovo capitolo: "Paolo e Francesca: Intrighi a Gradara" il gioco oggetto di questa recensione.

Unboxing

La piccola scatola del gioco (100x190 mm) contiene un mazzo di 80 carte delle dimensioni dei Tarocchi tradizionali (60x112 mm) ed una manciata di pedine e segnalini di plastica in cinque colori. Il Regolamento è stampato in italiano ed in inglese su un pieghevole di carta patinata: il testo era stato chiaramente previsto per un foglio A4, ma il formato utilizzato può generare una certa confusione perché, aprendo il pieghevole, italiano ed inglese si ... mescolano un po'. Vi consiglio di tagliare il pieghevole in tre sezioni ed utilizzare la parte in italiano. In generale la realizzazione è comunque buona e le carte sono robuste.



I componenti del gioco

Ancora una volta Sir Chester Cobblepot (produttore del gioco) ha deciso di viziarcì e ci [fornisce online un regolamento in italiano più completo e dettagliato](#) che consiglio a tutti di scaricare subito per utilizzarlo fin dalle prime partite.

Preparazione (Set-Up)

Il Regolamento di Paolo e Francesca: Intrighi a Gradara prevede tre livelli di gioco: per principianti, per esperti e per... molto esperti, ma vorrei chiarire che, in pratica, se è vero che si tratta di un gioco a bassa difficoltà che è nato per invogliare tutti a fare una partita, è altrettanto vero che con "molto esperti" possiamo tranquillamente intendere i giocatori abituali. In ogni caso il set-up è lo stesso, perché bisogna innanzitutto ricreare il borgo di Gradara, e per questo si utilizzano le carte che vedete qui sotto.



La ricostruzione del borgo di Gradara con le carte in dotazione

Si parte dalla "Piazza", dove verranno messi le pedine dei giocatori, e si risale verso il castello con una strada formata da tre carte. Ai lati di strada e piazza ci sono 8 carte che corrispondono ai luoghi del borgo: dal mercato alla farmacia, dal corpo di guardia al tribunale, dalla taverna alla chiesa,

dalla confraternita alla banca; in cima c'è il castello. Ognuno di questi luoghi è caratterizzato da un personaggio (disegnato in primo piano) che sarà alla base della meccanica di gioco. Le carte riproducono infatti questi personaggi, oltre gli scudi delle famiglie nobiliari, ad alcune carte speciali, a Paolo, Francesca ed un "arrabbiatissimo" Giovanni Malatesta (insomma, vorrei vedere voi se vi prudesse la testa!).



Alcune carte con gli scudi nobiliari e Giovanni Malatesta. Sulla sinistra la carta riassuntiva delle azioni del turno.

Ogni giocatore prende possesso di tutti i segnalini dello stesso colore (1 pedina e 5 blocchetti di plastica di colore bianco, rosso, verde, blu o viola) e riceve il simbolo di una Famiglia e 2 carte a formare la sua mano iniziale. Scopo del gioco è quello di prendere il controllo (il Regolamento più esattamente dice "Esercitare il Potere") del maggior numero di luoghi del borgo piazzandovi un proprio segnalino: la partita finisce quando un giocatore posa il suo quinto segnalino oppure quando il mazzo si esaurisce.

Il Gioco

A turno i giocatori pescano una carta dal mazzo, la aggiungono alla loro "mano" (che è senza limitazioni di numero) e devono spostare il loro segnalino da un minimo di 1 spazio (una carta adiacente) fino ad un massimo di 3 spazi. Come si deduce dalla foto 3 gli spostamenti non possono essere fatti direttamente da luogo a luogo, ma devono sempre passare per la piazza e/o la strada (lungo le frecce rosse stampate sulle carte)..

Il mazzo contiene anche 14 carte speciali che, giocate nel proprio turno in aggiunta alle azioni normali, permettono di rubare una carta ad un avversario (Azzecagarbugli), muovere in un luogo a piacere (Camminamento) oppure di bloccare un luogo (Chiave) rendendolo impenetrabile per un turno sia in ingresso che in uscita.

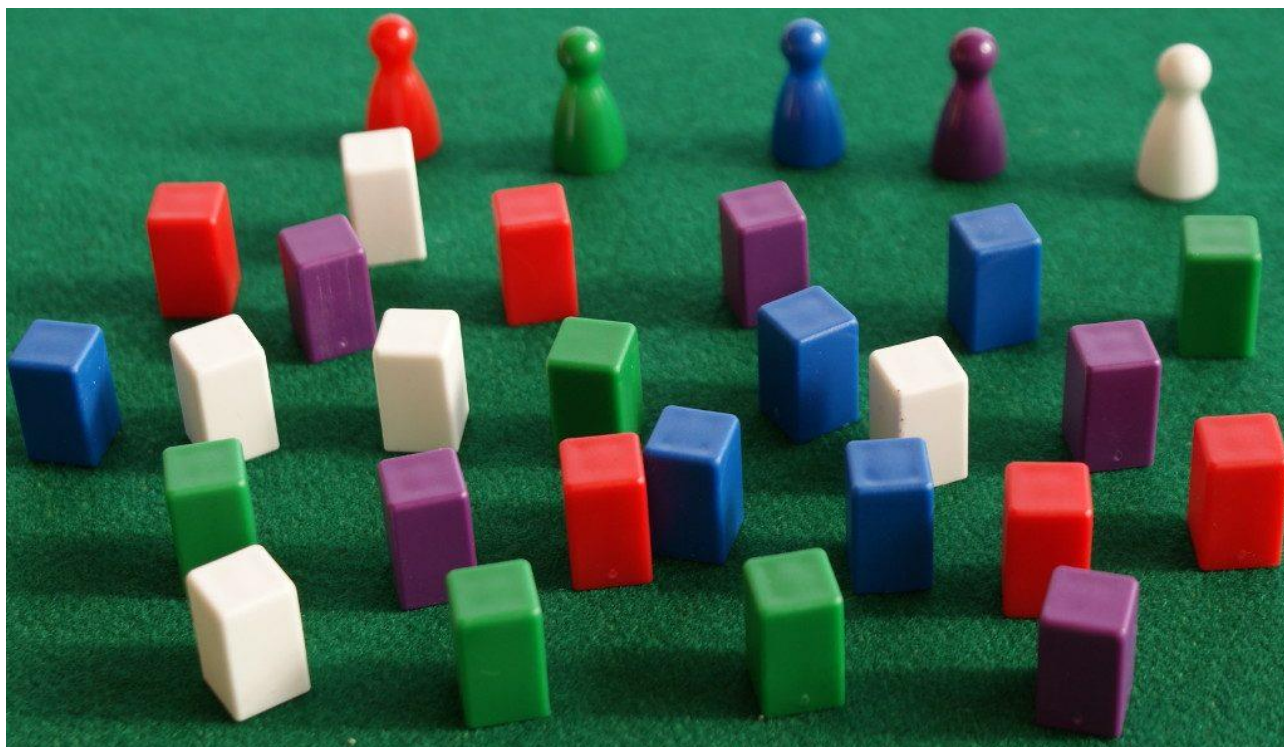


Una "mano" di carte con due personaggi standard (il primo è il banchiere e l'ultimo il Podestà), lo scudo araldico è quello della famiglia della Rovere. Infine riconosciamo Paolo e l'Azzeccagarbugli.

Ogni "luogo" di arrivo contiene delle icone che corrispondono alle azioni possibili:

- Corrompere un avversario: chi sceglie questa azione chiede ad un avversario di consegnargli una carta personaggio corrispondente al luogo in cui si trova. L'avversario deve darglielo, se lo possiede, altrimenti gli offrirà una carta a sua scelta. Queste carte restano coperte sul tavolo e sono incamerate solo a fine turno.
- Esercitare il Potere su quel luogo: questo è possibile solo giocando il personaggio indicato in quel luogo PIU' un'altra carta con lo stesso personaggio, oppure con lo scudetto della propria famiglia (o di un'altra famiglia non in gioco), oppure con Paolo o Francesca. Fatto questo il giocatore piazza un suo segnalino su quel luogo.
- Assassinare un Personaggio (questo è possibile solo nella Taverna): basta scartare una carta "Sicario" ed indicare quale personaggio deve "passare a miglior vita". La carta relativa viene scartata e quelle di supporto saranno consegnate a fine turno al mandante del Sicario.
- Spiare un inganno (questo è possibile solo se si usano le regole per Esperti, anche se consiglio di utilizzarla sempre): le carte per esercitare il Potere sono giocate coperte, quindi è permesso bluffare. Questa azione permette allora di andare a sbirciare le carte coperte e, se il giocatore aveva... imbrogliato, di eliminarle dal luogo (liberandolo dall'influenza di quel giocatore) ed incassarle a fine turno.
- Smascherare un'identità (anche questo è possibile solo con le regole per Esperti): l'assegnazione delle famiglie diventa segreta, per cui l'azione serve a giocare uno scudetto qualsiasi e chiedere chi è il rappresentante di quella famiglia: il giocatore interessato, se c'è, deve subito rivelarsi mostrando la carta in suo possesso.

Le regole per "molto Esperti" aggiungono la carta Giovanni Malatesta al mazzetto delle Famiglie: essa serve, in pratica, per poter eliminare Paolo e Francesca a fine partita (che altro potevate aspettarvi da un marito cornuto?) ed evitare che i loro punti vengano conteggiati dagli avversari



Dettaglio delle pedine di gioco

Se il mazzo della riserva si esaurisce o se un giocatore posa il suo quinto segnalino la partita finisce al termine del turno corrente e si assegnano i Punti Vittoria (PV):

- + 1 PV per ogni segnalino posato;
- + 1 PV per ogni personaggio ancora in gioco (non ucciso dall'Assassino);
- + 2 PV per ogni sigillo della propria famiglia ancora in gioco;
- + 3 PV per Paolo e/o Francesca (se sono ancora in gioco);
- - 1 PV per Paolo e/o Francesca (se sono rimasti in mano a qualche giocatore).

Chi ottiene il totale più alto è dichiarato vincitore.

Bottom Line

È evidente che l'alea ha un ruolo importante in "Paolo e Francesca: Intrighi a Gradara", tuttavia il gioco è chiaramente indirizzato ad un pubblico molto ampio, in famiglia o fra amici, dato che le regole "base" sono facilmente assimilabili in pochi minuti (e la presentazione grafica aiuta molto ad ambientare a dovere le partite). Quello che conta dunque è potersi sedere al tavolo ed iniziare subito a muovere pedine ed attaccare gli avversari; non ci sono praticamente tempi morti perché quando arriva il proprio turno si sa sempre come agire. Il numero ideale è naturalmente in cinque perché l'interazione diventa davvero molto alta, ma anche in quattro il gioco è piacevole e scorre senza intoppi.



La scatola del gioco

Tuttavia ci sono alcune "tattiche" (quasi sempre un po' "politicamente scorrette") che possono modificare l'andamento della partita, come l'uso dell'Azzeccagarbugli per togliere una carta importante ad un avversario (magari proprio quella che gli avrebbe permesso di occupare un luogo), oppure la chiusura provvisoria di un luogo con una carta "Chiave" per impedire a uno o più avversari di entrarvi in quel turno o, se proprio vogliamo essere cattivi, semplicemente di uscirne.

Occupare una zona permette di posare uno dei propri segnalini: inizialmente è consigliabile farlo con le carte personaggio giuste (aspettando quindi qualche turno per rimpinguare la propria mano), salvo usare la combinazione "carta + sigillo familiare" o "carta + personaggio" (Paolo e Francesca) verso la fine della partita per ottenere più punti vittoria

Le carte Sicario sono soltanto 5, quindi è bene non "sprecarle" senza una buona ragione: poiché non c'è limite al numero di carte che possono essere conservate in mano, tenere un sicario di scorta, soprattutto se accoppiato ad una combinazione "carta + sigillo", potrebbe permettere di "liberare" un luogo ed occuparlo subito dopo: una "combo" perfetta, soprattutto se siamo quasi a fine partita e se alcuni sicari sono stati già giocati precedentemente.

Attenzione però: il gioco è di breve durata ed una partita potrebbe concludersi anche dopo soli 20 minuti, per cui prima di pensare a mosse molto speciali o elaborate è buona norma darsi da fare per occupare almeno un paio di luoghi con le proprie pedine.

E, alla fine della storia, non dimenticate che "Paolo e Francesca: Intrighi a Gradara" è stato realizzato per far passare un'oretta in allegria fra amici o in famiglia. Inutile cercare a tutti i costi strategie vincenti o combinazioni "potenti" o una [profondità di gioco](#) importante: prendete le carte come vengono e cercate soprattutto... di dare più fastidio che potete ai vostri avversari.

Si ringrazia la ditta [Sir Chester Cobblepot](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco

Tipo: Gioco di carte e di maggioranze --- Editore: Sir Chester Cobblepot
Giocatori: 3-5 --- Età: 8+ --- Durata: 30 minuti