

GRAND PRIX

Spingi, tira ... corri e vinci



Introduzione

Il mondo delle corse automobilistiche ha ispirato decine di giochi da tavolo ed utilizzato delle meccaniche sempre diverse in relazione al risultato che si voleva ottenere: dal semplice "lancio un dado e avanzo" (con eventuali regole complementari per i cambi di marcia o di corsia, gli spostamenti, la scia, ecc.) alle simulazioni più avanzate (come Speed Circuit o Formula Dé con le regole da torneo). Grand Prix utilizza un nuovo sistema che inizialmente sconcerta un po' giocatori, ma che alla fine riesce a rendere molto bene una gara di bolidi della F1, soprattutto perché si gioca sempre con 22 auto in pista. Intendiamoci, non si tratta di una vera e propria "simulazione" di gare di Formula Uno, ma di un gioco da tavolo che ha come argomento le corse automobilistiche. Quindi non aspettiamoci di "calarci" davvero nei panni di Hamilton o di Vettel, ma godiamoci un sistema divertente ed abbastanza aperto a tutti.

Il meccanismo usato in realtà era già stato utilizzato, sempre da [GMT Games](#), per "[Thunder Alley](#)", uscito nel 2014 e dedicato alle corse di Stock Car. In Grand Prix è stato ulteriormente affinato ed adattato al nuovo tipo di corse. Da notare comunque che i quattro circuiti di Thunder Alley (ed i quattro usciti come espansione nel 2015) sono perfettamente compatibili con quelli nuovi di Grand Prix: gli appassionati di corse possono contare già su 12 diversi Gran Premi. La durata di ogni competizione, che si svolge su tre giri del circuito, è di circa 2 ore, ma si può tranquillamente ridurre di 15-20 minuti una volta che i giocatori avranno preso confidenza con il meccanismo. La difficoltà è medio-bassa e le regole si spiegano in pochi minuti. Durante la gara si hanno

difficilmente dei tempi morti anche se qualche giocatore molto "pignolo" potrebbe metterci qualche secondo di più per valutare le eventuali alternative del percorso.

Unboxing

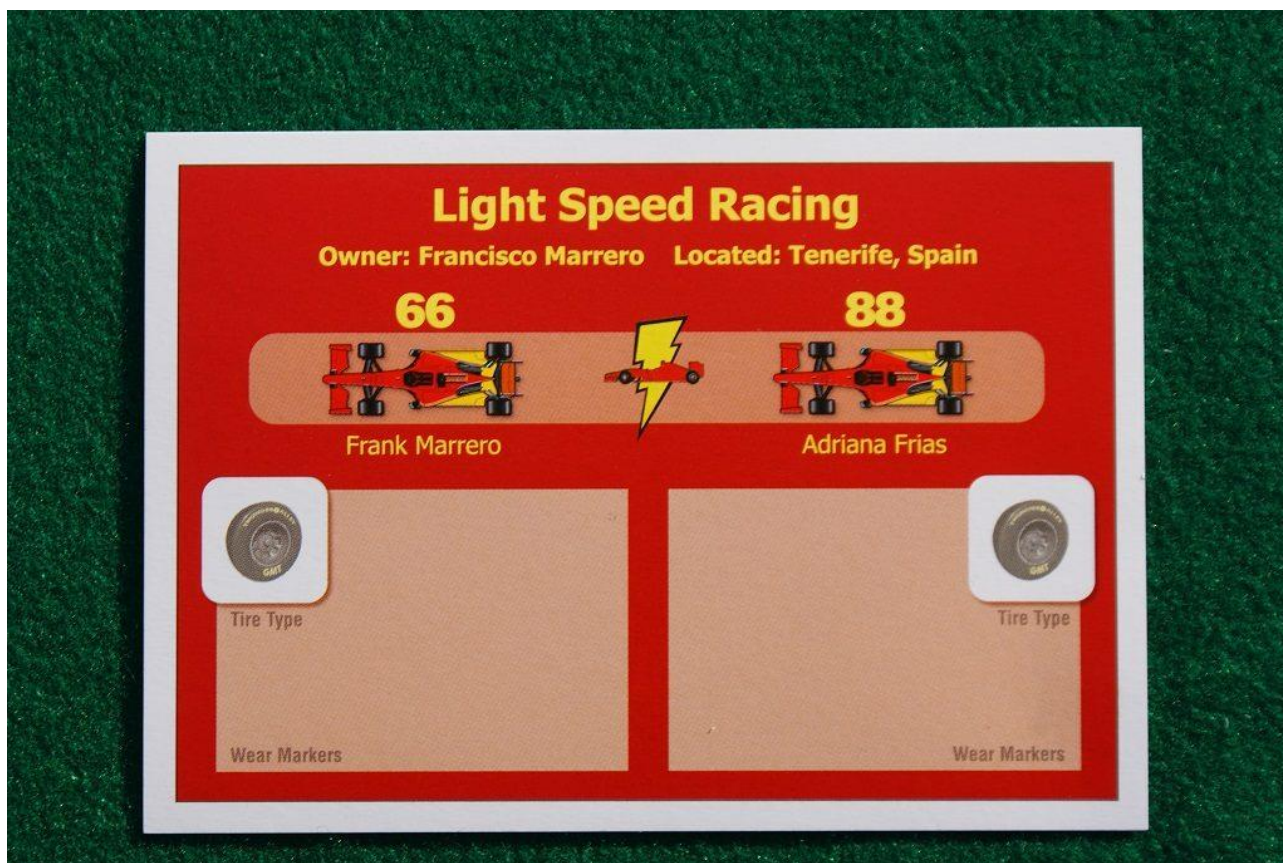


Componenti

La scatola è quella standard degli ultimi giochi della GMT, quelli che hanno le mappe cartonate, per intenderci. Contiene due tabelloni "double face" (per un totale di 4 circuiti), due mazze di carte, 11 schede "Scuderia" e due fogli di cartone fustellato con tutti i segnalini. Materiale di ottima qualità: in particolare le 4 piste sono state realizzate graficamente in maniera perfetta, a mio avviso, con decine di minuscoli particolari da scoprire un po' alla volta. Durante la partita, l'[ergonomia](#) è buona anche se resta la seccatura di spostare sempre tutte le auto interessate ad un movimento, come vedremo in seguito.

Preparazione (Set-Up)

Il Set-up di Grand Prix dipende dal numero dei giocatori: ognuno di essi riceve la scheda di una squadra con due caselle per le auto a sua disposizione. Esse verranno utilizzate in seguito per raccogliere gli eventuali segnalini "penalità" che le auto dovessero ricevere durante la gara.



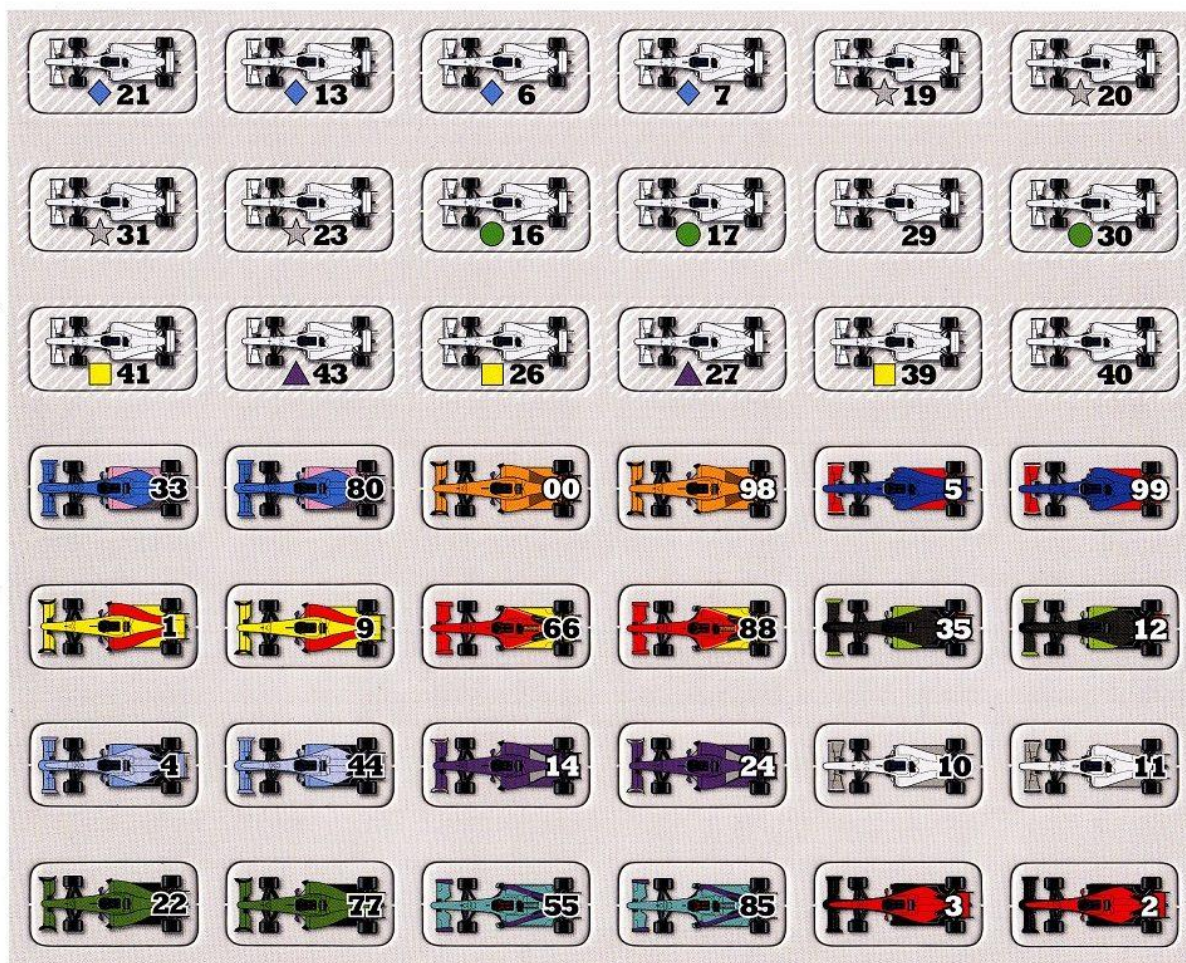
La scheda dei giocatori che ha due spazi separati, uno per ogni auto della squadra.

Una volta scelta la pista su cui effettuare il Gran Premio dovranno essere piazzate su di esso esattamente 22 auto. In base al numero delle squadre che partecipano alla corsa si posizioneranno le auto delle scuderie in gioco (decorate con colori vari) e da 18 a 0 auto "neutrali" (di colore bianco). La composizione esatta di ogni griglia viene verificata con l'aiuto di un'apposita tabella: per esempio con 6 giocatori ci saranno 12 auto colorate e 10 neutrali

Grand Prix

Front

1517-1



Counter Art by Mark Simonitch and Charlie Kibler

© 2016 GMT Games, LLC

Tutte le auto del gioco: in alto quelle neutrali ed in basso quelle degli 11 teams. Notare che molte auto neutrali hanno un ulteriore simbolo colorato.

La maggior parte delle auto "neutrali" ha anche un simbolo colorato (quadrato giallo, cerchio verde, ecc.) perché esse saranno usate, per così dire, come "alleate" dei giocatori: così, per esempio, se ci sono quattro team in gara per ogni giocatore ci saranno le 2 auto con i colori della scuderia e 3 auto "amiche" (con un simbolo) e, per chiudere lo schieramento, 2 auto totalmente neutrali a disposizione del primo che le usa. Qualunque sia la composizione finale, la griglia di partenza verrà preparata sorteggiando un'auto per team, da piazzare sulle prime sezioni del circuito (2 auto per sezione), seguite da un certo numero di auto neutrali (prese a caso da un sacchetto) e poi, a partire dalla casella 12, dalla seconda auto dei team (in ordine inverso) per chiudere con le rimanenti auto neutrali (sempre prese a caso dal sacchetto).

A questo punto ogni giocatore riceve un numero X di carte "Azione", con X che varia da 10 a 3 in base al numero dei partecipanti: in cinque, per esempio, ognuno avrà in mano 5 carte, in tre saranno 8, in undici 3, ecc.

Le restanti carte azione si piazzano al centro del circuito insieme al mazzo delle carte "Evento". I motori iniziano a rombare, il semaforo rosso si accende, le luci si spengono una ad una e finalmente, con un frastuono assordante, le auto si lanciano sulla pista.

Il Gioco

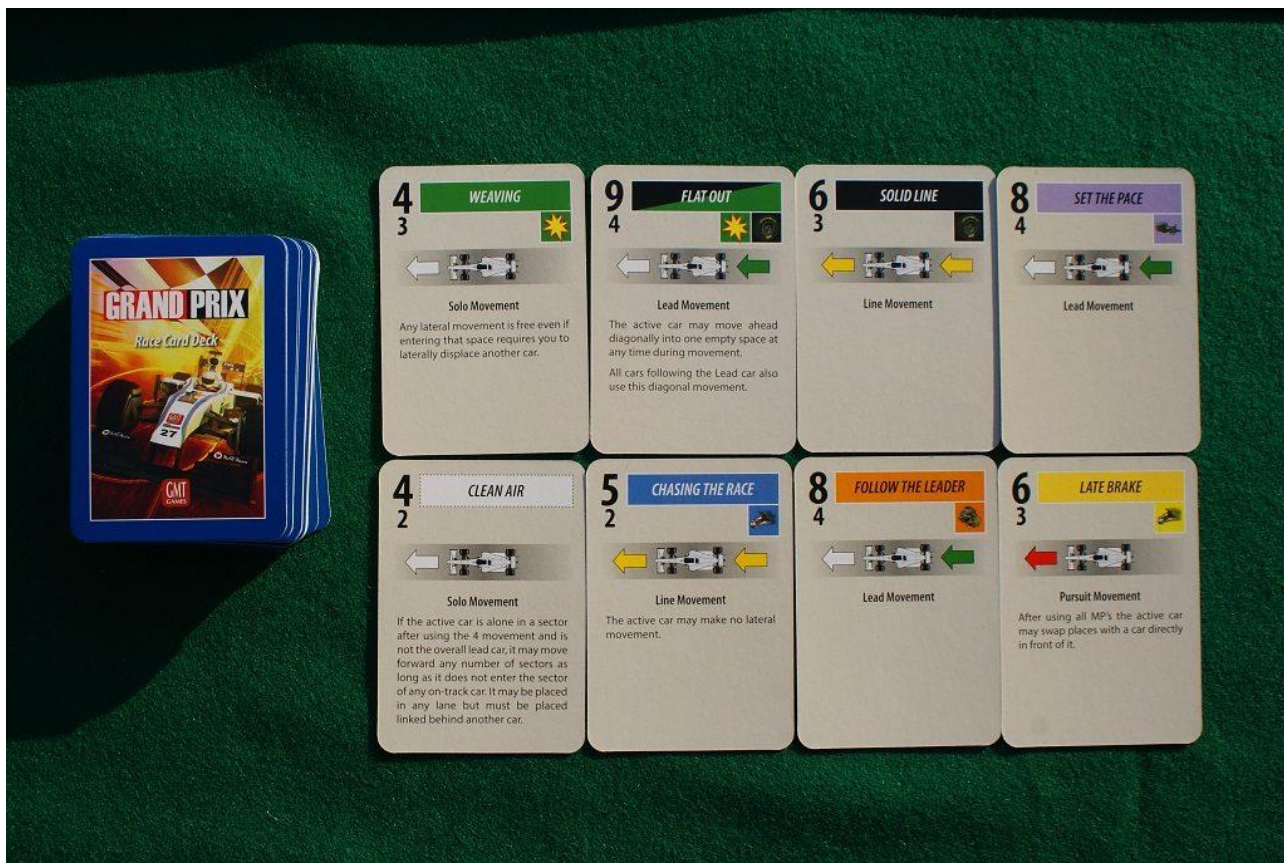


Il circuito di Saint Paul-Minnesota

Ogni tracciato ha delle caratteristiche ben specifiche: alcuni tratti del circuito (come si può vedere dalla foto qui sopra) hanno tre corsie, altri due, altri infine (specialmente in curva), una sola. All'interno di tutti i circuiti è disegnata inoltre una "pista" speciale di colore più chiaro, la PIT LANE, che può essere usata soltanto per andare ai box allo scopo di riparare l'auto o cambiare le gomme. Ogni circuito è composto da un certo numero di "sezioni" (quello della foto, per esempio, ne ha 56) ed ogni sezione è caratterizzata da una casella PIT LANE e da 1-2-3 caselle su cui muoveranno le auto.

Il giocatore di turno deve posare una delle sue carte "azione" in tavola, indicare un'auto, eseguire la "manovra" ed ottemperare all'eventuale bonus/malus scritto sulla carta.

Prima di spiegare come effettuare le singole manovre è bene chiarire il concetto basilare del gioco, quello del LINK: un'auto in pista che abbia altre auto sulla stessa corsia, nelle caselle adiacenti davanti e dietro, può effettuare un "link", ovvero "spingere" e/o "tirare" tutta la fila. In altre parole la meccanica di Grand Prix si basa sull'aiuto che le altre auto (avversarie, neutrali o amiche) possono dare, direttamente o indirettamente, spingendo o tirando la fila che contiene le proprie auto. Poi, al momento giusto ed avendo conservato le carte appropriate, le auto della scuderia tenteranno di vincere la gara muovendo da sole e staccando il gruppo degli inseguitori.

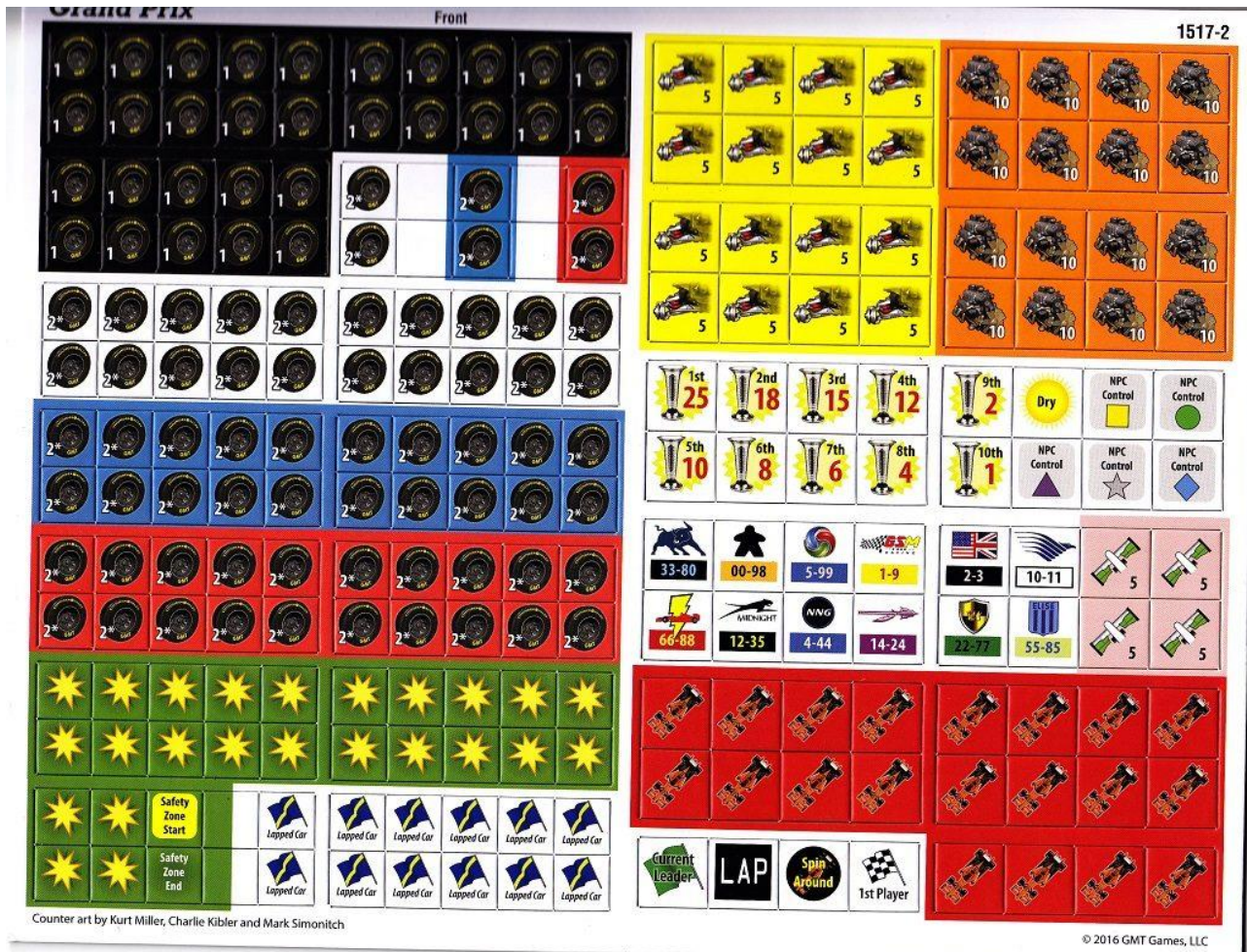


Alcuni tipi di carte azione

Ecco dunque, con riferimento alla foto qui sopra, come si eseguono le diverse azioni

- "Solo Movement": la freccia "bianca" davanti alla sagoma indica che il giocatore può spostare "singolarmente" quell'auto senza coinvolgere il resto della fila, ma può anche effettuare un "link", se vuole, "spingendo" le auto davanti a sé. E' una manovra che si utilizza sia per spostare un'auto amica in modo che possa spingere una fila che ne contiene altre della scuderia (o amiche), sia per liberare una delle proprie auto dalla "marcatura" degli avversari.
- "Line Movement": le frecce "gialle" davanti e dietro la sagoma indicano che l'auto scelta è in LINK con la fila davanti e quella dietro e quindi spingerà le prime e tirerà le seconde. Può muovere lateralmente per staccarsi dalla fila davanti, ma trascinerà le auto dietro. E' una mossa efficace da eseguire soprattutto con le neutrali amiche per trascinare un'auto della scuderia che si trova davanti ad un'altra e lasciare gli avversari sulla fila ... sbagliata.
- "Pursuit Movement": la freccia rossa davanti alla sagoma indica che l'auto non può spostarsi lateralmente e dovrà spingere tutte le auto davanti. Ancora una volta è una mossa efficace se usata con auto "amiche" nelle retrovie che possono così spingere la fila con le auto della scuderia.
- "Lead Movement": la freccia bianca davanti e la freccia verde dietro la sagoma indicano che l'auto scelta "può spingere" quelle davanti ma "deve tirare" quelle dietro. E' una mossa che va studiata attentamente per essere davvero efficace perché permette anche lo spostamento laterale: questa combinazione consentirebbe dunque di "tirare" per tutto il movimento una fila con le proprie auto e poi eventualmente spostarsi prima della fine della mossa per spingere una fila contenente altre auto della scuderia.

Lo spostamento laterale si usa per far cambiare corsia a un'auto in modo da posizionarla in una fila che deve ancora muovere o per togliersi da una fila che rischia di restare indietro perché tutte le auto sono già state usate in quel turno. Se la casella a fianco dell'auto è libera lo spostamento non costa nulla: se invece è occupata l'auto occupante viene "spinta" lateralmente, ma per questa manovra "pericolosa" il giocatore riceve un "richiamo" (Close Call) e piazza il relativo segnalino sull'auto "scorretta".



I segnalini che si useranno nel gioco per indicare il tipo di gomme montato o le penalità.

Spesso le corsie si riducono da tre a due o da due ad una in certi tratti della pista, soprattutto in prossimità delle curve. Essere davanti alla fila in queste curve è estremamente vantaggioso perché chiunque arriverà in seguito dovrà spingere tutte le auto davanti, facendo loro guadagnare casella extra. In uscita dalla curva la pista normalmente si allarga di nuovo ma la fila di auto deve utilizzare una sola corsia, a scelta del giocatore attivo in quel momento.

Le carte "azione" giocate sulle auto neutrali non hanno alcun effetto "secondario". Se giocate invece sulle auto della propria scuderia possono causare danni: gomme consumate, danni aerodinamici alla carrozzeria, alettoni, freni, trasmissione, motore. Per ognuno di questi danni si piazza un segnalino del colore relativo sulla scheda dell'auto, ed ognuno di essi ha un valore in "danni" (da 1 a 10). Questi danni possono essere riparati in seguito facendo una sosta ai box (PIT STOP).

Dopo aver mosso, le auto devono essere girate sul lato "usato" (che è un po' più scuro, ma non tanto da essere chiaramente percepito alla luce artificiale, il che a volte causa un po' di problemi di interpretazione). Quando sono state mosse e girate tutte le auto i giocatori che hanno ancora delle

carte in mano non possono più usarle e devono "passare", decidendo però se tenere o meno le carte per il turno successivo.



Le carte Evento

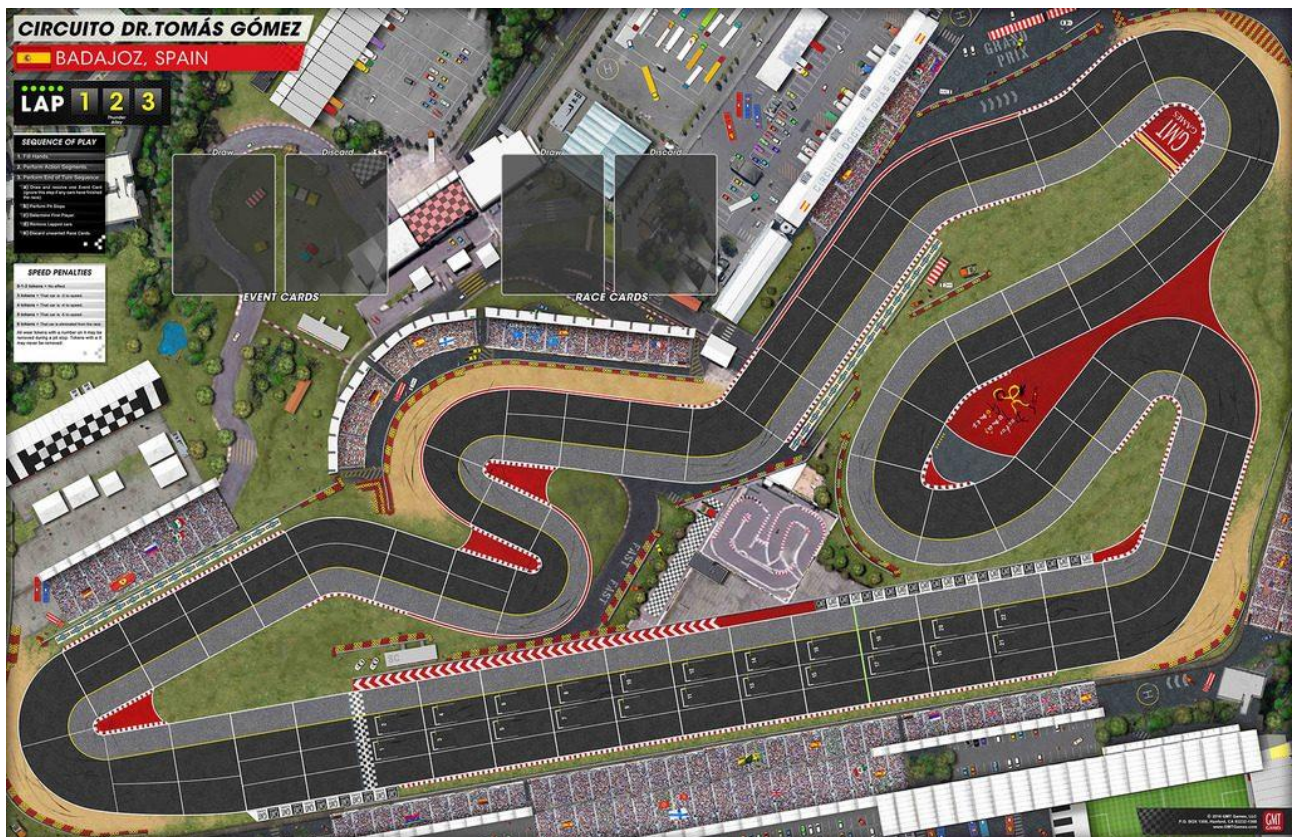
Alla fine del turno (quando i giocatori hanno usato tutte le carte o passato) si scopre la prima carta "Evento" del mazzo e se ne seguono le indicazioni. Questi eventi sono caratterizzati dalla presenza, o meno, di una bandiera colorata sull'angolo in alto a destra e da un testo sotto il disegno. Le bandiere indicano un potenziale pericolo, come il divieto di sorpasso in una zona del circuito, l'ingresso della safety car, ecc. fino alla ripartenza della corsa o all'espulsione di un'auto con la famigerata bandiera nera! Il testo invece prevede indicazioni dettagliate o sanzioni soprattutto ai danni delle auto più scorrette (cioè quelle con più segnalini "Close Call").

Dopo aver risolto l'evento tutte le auto che hanno subito dei "danni" possono decidere di entrare nella casella "Pit Lane" del settore in cui si trovano ed effettuare le riparazioni: si sommano i valori indicati sui segnalini presenti nella relativa sezione della plancia e si fa retrocedere l'auto di un ugual numero di caselle. Durante il Pit Stop è possibile anche cambiare tipo di gomme: è obbligatorio usare in ogni corsa entrambi i tipi (Hard e Soft) pena la squalifica. Inoltre è bene sottolineare che se un'auto accumula tre segnalini penalità la sua velocità in corsa si ridurrà di 3 caselle, che diventano 4 o 5 se i segnalini a loro volta diventano quattro o cinque. Con 6 segnalini l'auto non potrà più fare azioni dirette (pena l'eliminazione) e quindi dovrà cercare di arrivare a fine turno facendosi "spingere" per poter effettuare le riparazioni con un Pit Stop. Qualunque sia il motivo per cui un'auto è andata ai box, nel turno successivo essa uscirà dalla Pit Lane giocando una carta qualsiasi e tenendo conto "esclusivamente" del valore di movimento più piccolo (indicato in alto a sinistra) senza tener conto quindi delle altre informazioni né delle azioni secondarie.

All'inizio di ogni turno successivo i giocatori pescano carte dal mazzo per averne di nuovo sei in mano. E tutto ricomincia. Un Gran Premio si svolge su tre giri del circuito ed assegna i normali

punti ai primi dieci piloti (25-18-15-12-10-8-6-4-2-1) anche se, per il punteggio finale, si conteranno solo quelli delle auto di scuderia (quelle neutrali vengono spesso usate per portare via punti utili agli avversari). Il giocatore le cui auto hanno sommato il punteggio più alto vince la gara. Ovviamente è possibile (e consigliato) effettuare un vero e proprio "Campionato", utilizzando i quattro circuiti di Grand Prix ed eventualmente anche i quattro di Thunder Alley e gli altri quattro dell'espansione, per un totale di 12 Gran Premi diversi.

Bottom Line



Il circuito di Badajoz

Grand Prix deve essere provato almeno un paio di volte prima di poterlo apprezzare in pieno: la prima partita infatti solitamente mette tutti in imbarazzo con questo meccanismo del LINK, per cui sarà molto facile commettere degli errori "tattici" e ritrovarsi con metà delle auto fuori gara prima dell'arrivo (un'auto da sola in pista avanza davvero molto piano ed i doppiati vengono eliminati). Questo accade soprattutto se ci si preoccupa di fare avanzare rapidamente ed individualmente le proprie auto e non di tenerle bene al riparo all'interno del gruppo dove potranno muovere più volte e gratis, usando i traini o le spinte delle altre auto.

È inoltre fondamentale effettuare il Pit Stop al momento giusto, in particolare quando si riuscirà ad uscire dalla Pit Lane in mezzo ad un gruppo di altre auto: le cavalcate solitarie alla Hamilton o Rosberg cui assistiamo in questi anni non sono infatti consigliabili in Grand Prix. L'ideale sarebbe, come succede nella realtà, andare nella Pit Lane quando entra in gioco la Safety Car, perché si esce subito andando in coda ad un gruppo ricompattato ma con l'auto libera da penalità e con gomme fresche. Stesso discorso nel caso che in cui la corsa debba ripartire in seguito alla Bandiera Rossa.



Il circuito di Cincinnati

E, naturalmente, bisogna cercare anche di guidare le proprie auto con una certa accortezza, facendo attenzione a non prendere troppi danni (col rischio di perdere velocità, ma soprattutto di dover indietreggiare di un mucchio di caselle al Pit Stop) e neppure troppi "richiami" per evitare gli eventi negativi di fine turno.

Le carte con lo stesso nome ("Solo", "Line", ecc.) hanno tutte lo stesso effetto di base: possono invece variare le penalità (più il valore di movimento è alto e più è pesante la penalità) e le indicazioni complementari (puoi avanzare in diagonale, raggiungi ed accodati all'auto che ti precede, ecc.) per cui è bene esaminare attentamente la mano iniziale e decidere in che ordine giocare le carte e quali tenere per la scuderia (possibilmente quelle senza penalità). Le alte velocità saranno così assegnate quasi sempre alle auto neutrali o amiche che potranno spingere o tirare opportunamente quelle della scuderia: ci sono state perfino partite in cui i giocatori hanno evitato a volte di usare carte sulle proprie auto perché non erano più necessarie ed evitavano penalità.

Essere davanti nei primi due giri non è sinonimo di "essere in vantaggio" perché se è vero che restare nelle posizioni più avanzate del gruppo permette di sfruttare meglio il Lead Movement o il Pursuit tuttavia se si è in prima fila esse risultano meno efficaci. Molto meglio andare in testa con un'auto della scuderia quando si entra in curve con una sola corsia perché sarà poi essa quasi certamente spinta da chi arriva in seguito, guadagnando così un buon numero di caselle gratis.



Il circuito di Seoul

Il gioco è valido con qualsiasi numero di partecipanti perché in corsa ci saranno sempre ventidue auto: tuttavia dalle nostre prove è risultato che il numero ideale per una singola gara è 5 giocatori perché tutti avranno a disposizione 2 auto "amiche" con cui rendere la gara più competitiva. Per un Campionato invece il numero ideale è 6 giocatori: nessuno di loro avrà auto "amiche" ma TUTTE le auto neutrali potranno essere influenzate da chiunque, quindi l'esito della corsa diventa un po' più difficile da prevedere, facendo crescere la competitività.

Peccato che, probabilmente per non dover pagare i diritti a quella macchinetta mangiasoldi che risponde al nome di Bernie Ecclestone (manager della formula 1), i nomi e le livree delle scuderie non siano quelle della vera Formula 1 e che i circuiti siano stati chiamati con nomi di fantasia, ma se guardate bene i disegni più piccoli troverete comunque lo scudetto del cavallino rampante sui camion rossi, e tante altre "piccole perle" del genere.



La scatola del gioco

Grand Prix è un gioco da non perdere se amate le corse automobilistiche ed è adatto ad un pubblico più vasto, ragazzini inclusi, sia per la facilità di apprendimento delle regole che per la competitività ed interattività di ogni corsa, anche se consiglio vivamente che alla prima partita un giocatore già esperto spieghi per bene questa meccanica un po' inusuale ed assista gli altri nei primi turni rispiegando l'uso corretto delle carte.

Titolo originale: Grand Prix -- Tipo: Gioco di corse automobilistiche -- Editore: GMT Games
Giocatori: 2-11 -- Et : 10+ -- Durata: 60-90 minuti