

KERO

Giugno 2471: Esplorare nuovi territori dopo l'Apocalisse



Introduzione

Ogni anno una piccola “fetta” di novità riguarda i giochi PER DUE ed anche il 2018 non fa eccezione: abbiamo potuto testare così il gioco **Kero** della ditta francese Hurrican (che effettivamente sembra specializzarsi sempre più in questo settore, dopo il successo di Mr. Jack) e localizzata in italiano da Oliphante.

L’età consigliata sulla scatola dice “a partire da 9 anni” e noi concordiamo con questa indicazione. La durata di una partita è di circa 30 minuti.

Il gioco è ambientato in un “futuro” abbastanza remoto (il 2471), quando le fonti del petrolio saranno praticamente esaurite ed il kerosene diventerà una merce preziosa. I giocatori si mettono nei panni di due Capo-Clan e devono esplorare nuovi Territori in cerca di risorse per garantire una miglior vita ai loro membri.

Per questo utilizzano delle autobotti che garantiscano un rifornimento regolare di combustibile, ma devono fare continuamente attenzione a riempirle regolarmente se non vogliono essere sopraffatti dai rivali o finire in panne nel deserto.



I component.

Unboxing

La scatola di **Kero** (il cui nome naturalmente è un'abbreviazione di “kerosene”) contiene un termofornato di plastica beige studiato in modo da riporre perfettamente in ordine tutti i componenti, visto che ognuno ha un suo posto ben preciso.

Troviamo dunque un tabellone montato su cartone robusto; un mazzo di carte, da dividere in due “pacchetti” separati (uno per il set-up ed uno per la riserva, da utilizzare nel corso della partita); una serie di 12 grandi tessere “Territorio” (che serviranno anche a scandire i turni); 10 piccole tessere “Abilità permanenti”; 18 gettoni “Tuareg” per l’assegnazione di bonus speciali monouso; 25 tessere “tanica di kerosene”; due serie di 7 dischetti di legno colorato (una per giocatore) sui quali applicare degli adesivi con la figura degli esploratori; 8 dadi di plastica (cinque di plastica bianca e tre colorati di giallo, verde e azzurro) con dei simboli speciali e, per finire, due miniature di plastica colorata rappresentanti delle autobotti, le quali, al posto di un normale serbatoio, hanno una clessidra (la cui durata è di 60 secondi appena).



I camion con le cisterne/clessidra incorporate.

I materiali sono tutti di buona qualità e perfettamente adatti al tipo di utilizzo che se ne deve fare: attenzione tuttavia a non fare cadere i due camion dal tavolo per non rischiare di rompere il vetro della clessidra.

Il loro uso infatti è alla base del gioco e non potrebbero essere sostituite da normali clessidre senza snaturarlo. In realtà solo una metà della clessidra è visibile (l'altra è volutamente coperta dalla plastica, con una forma che simula il rivestimento esterno dell'autobotte) ed i giocatori dovranno "stimare ad occhio" quanto tempo resta a loro disposizione (vedremo il come ed il perché fra un attimo).

Per quanto riguarda le carte non è facile proteggerle con delle bustine trasparenti (come consigliamo di solito) perché lo spazio disponibile nel termo-formato è poco più abbondante delle loro dimensioni, per cui servirebbero delle bustine perfettamente calzanti, tuttavia il loro uso non sarà così intenso da rischiare un'usura prematura.

Inoltre dopo aver de-fustellato tutti i pezzi ci siamo accorti che il coperchio non chiude bene, almeno nella nostra copia, perché il contenitore di plastica è un po' troppo alto ed il tabellone, quando viene inserito, quindi sporge dal bordo superiore. Niente di grave, naturalmente, ma non spingete troppo sul coperchio quando chiudete la confezione!



Il tabellone all'inizio della partita.

Preparazione (Set-Up)

La preparazione di **Kero** richiede solo pochi minuti: si apre il tabellone fra i due avversari e si divide il mazzo di carte in tre pile separate, inserendo in ognuna di esse una carta “conquista” e rimescolando bene; poi si posano i tre mazzetti uno sull'altro (coperti) nell'apposita postazione e si coprono con le carte “start”. Infine si estraggono le prime sei da posare scoperte sul tabellone. Al centro si mette la pila delle tessere “territorio” e se ne scoprono tre.

Ognuno prende un'autobotte, i sette dischetti “esploratore” dello stesso colore, due gettoni “Tuareg” estratti a caso dalla riserva e due tessere “tanica di kerosene”: tutti questi elementi vengono messi nell'apposito spazio sul tabellone, davanti al giocatore, come si vede nella foto in alto.

Infine si mettono sul tavolo le tessere “Abilità permanenti”, i restanti gettoni “Tuareg”, le tessere “tanica” ed i sette dadi, in modo che possano essere facilmente raggiunti da entrambi i giocatori.

Dopo aver acceso i potenti motori dei camion possiamo iniziare la partita lanciandoli a tutta velocità verso i nuovi territori da esplorare.



Una panoramica delle tessere fornite dal gioco. In particolare ci soffermeremo inizialmente su quelle più grandi che raffigurano i “Territori” da esplorare, caratterizzati da un valore e, alcune, da bonus extra.

Il Gioco

L’obiettivo, giocando a **Kero**, è quello di fare più Punti Vittoria (PV) dell’avversario prima della fine della partita: i PV si ottengono essenzialmente in due modi:

- A. Acquistando delle carte con le risorse ottenute dai dadi
- B. Conquistando dei nuovi territori alla fine di ogni turno

Al suo turno il giocatore deve decidere innanzitutto se vuole rifornire la sua autobotte di kerosene (ovvero se deve ricaricare la clessidra) prima di iniziare le azioni: in questo caso l’avversario prende gli otto dadi (5 bianchi e 3 colorati) e comincia a lanciaarli in grande fretta, mettendo da parte tutti quelli che mostrano la faccia con una “fiamma” e continuando a lanciare finché non resta in gioco un solo dado. A questo punto può lanciaarlo ancora 5 volte di seguito (sempre sperando che esca l’ultima fiamma) prima di interrompere il rifornimento.

Nel frattempo il giocatore di turno, dopo aver pagato una tessera “tanica”, mette “in piedi” la sua autobotte (tenendo il muso verso il basso) per permettere alla sabbia di defluire nella parte superiore della clessidra. È chiaro che più tempo ci mette il suo avversario a fare uscire le otto “fiamme” sui dadi e maggiore sarà il rifornimento: è questo è l’aspetto più “aleatorio” del gioco perché in alcuni casi i rifornimenti possono essere anche molto brevi mentre in altri le fiamme non si decidono mai ad arrivare.

Pagando una seconda “tanica” è possibile ripetere un’altra volta l’intero procedimento, cosa consigliata quando l’autobotte è rimasta davvero con pochissimo kerosene.



I dadi e i dischetti di legno da usare come esploratori: per una migliore estetica sono forniti anche degli adesivi da applicare su una faccia del dischetto.

Fatto il rifornimento (se necessario, e certamente non nel primo turno quando le clessidre sono tutte piene) il giocatore prende i cinque dadi bianchi e, se vuole, uno o più dadi colorati (pagando una tanica per ciascuno di essi).

I dadi bianchi sono tutti uguali e mostrano i seguenti simboli

1. Faccia 1: mattone (immagine di un muretto in costruzione)
2. Faccia 2: metallo (un ingranaggio)
3. Faccia 3: grano (una spiga)
4. Faccia 4: lavoratore (il busto di un uomo ... barbuto)
5. Faccia 5: tanica (una tanica per kerosene che permette al giocatore di prendere una tessera dalla riserva)
6. Faccia 6: fuoco (Una fiamma di colore rosso)

I dadi colorati producono di più, ma ad ogni colore corrispondono al massimo due tipi di risorse:

- a. Dado giallo: 1-2-3 mattoni; 2-3 grano ed 1 fuoco
- b. Dado azzurro: 1-2-3-3 metallo, 1 “Esploratore” (da prendere dalla riserva e da mettere su un territorio a scelta) ed 1 fuoco
- c. Dado verde: 1-2 lavoratori, 1+1 tanica, 1 tessera “Tuareg” (da prendere dalla riserva e tenere nascosta) ed 1 fuoco

Presi in mano i dadi il giocatore mette la sua autobotte in verticale (appoggiando la parte posteriore sul tavolo in modo che resti in piedi da sola e la sabbia defluisca dalla parte superiore della clessidra) e comincia a tirare e ritirare i dadi il più rapidamente possibile, mettendone ogni volta qualcuno da parte per ottenere la migliore combinazione possibile di risorse e/o bonus e sperando di non vedere uscire troppe Fiamme (perché quei dadi sono neutralizzati e non possono più essere ripresi in mano). Quando è soddisfatto ferma il tempo abbassando di nuovo la sua autobotte.



Alcune delle carte in gioco. In alto le carte “Start”, ovvero quelle disponibili ad inizio partita. In basso a destra una carta “Conquista”.

Lo scopo di questa azione è accumulare le risorse giuste per acquistare una o più carte, da scegliere fra quelle esposte (ne vediamo un esempio nella foto qui sopra). Pagando quanto richiesto nella striscia bianca stampata nella parte bassa, il giocatore prende la carta e la conserva fino al termine del gioco per incassare i suoi PV (i numeretti bianchi stampati su dei barili rossi in alto a sinistra).

Molte carte assegnano anche un bonus extra: la prima in alto, per esempio, costa 2 “Esploratori” ma permette di spostare un “Esploratore” dalla riserva ad un territorio; l’ultima in alto a destra costa 2 “Grano” ma assegna immediatamente tre tessere “tanica”; le due in alto al centro, col simbolo “infinito”, costano 3 “Grano” e 1 “Tanica” ma permettono di prelevare una tessera “Abilità permanente” dalla riserva vicino al tavolo per metterla in una delle cinque postazioni a fianco della propria. Per il resto della partita il giocatore potrà prelevare gratis un dado di quel colore (verde e giallo nell’esempio) ad ogni nuovo lancio.

Se, rimpiazzando le carte acquistate, appare una “Conquista” (la carta in basso a destra” nella foto) la partita si arresta per qualche istante ed i giocatori verificano se e chi ha la maggioranza nei quattro territori esposti per incamerare la tessera e gli eventuali bonus stampati su di essa. In caso di parità, o se nessuno vi ha giocato degli esploratori, i territori vengono scartati e se ne rimettono fuori altri quattro dalla pila della riserva.



Un esempio della situazione durante una partita. Da notare gli esploratori già presenti sui territori e le due tessere permanenti acquisite. Il giocatore con i tre dadi “grano” e i 2 “mattoni” può ora acquistare due carte, mentre il dado verde gli permette di prendere un tuareg, ma è meglio che si affretti ad abbassare la sua autobotte.

Nella foto qui sopra, per esempio, se il turno terminasse in quel momento il giocatore grigio avrebbe la prima e la quarta tessera (dove è presente solo lui e che gli darebbero 4 PV alla fine e, come bonus, 1 tanica + 2 gettoni “Tuareg” e 4 taniche) mentre al beige andrebbero le due centrali, dove ha la maggioranza.

Con i dadi messi da parte è possibile anche spedire un esploratore nei territori, pagando 1 lavoratore ed 1 metallo.

Durante il proprio turno c’è sempre l’opportunità di acquistare uno o più gettoni Tuareg, pagando due tessere “tanica” per ognuno di essi. Essi si possono giocare liberamente durante il turno e permettono di ottenere dei bonus speciali, come si vede nella foto sottostante



I gettoni “Tuareg”. In basso a destra il gettone del “Primo Giocatore”.

Così, per fare un esempio, il gettone in alto a sinistra consente un “rifornimento gratuito” (con l’avversario che lancia come al solito gli 8 dadi); quello in alto a destra penalizza il rifornimento dell’avversario (può lanciare solo i cinque dadi bianchi); il primo a sinistra della seconda fila permette di aggiungere due risorse a scelta dopo aver lanciato i dadi; quello a destra, sempre nella seconda fila, permette al giocatore di turno di rilanciare anche i dadi con la fiamma: ecc.

Da notare che tutti questi gettoni sono “mono-uso” e si devono scartare, rimettendoli nella Riserva, subito dopo averli impiegati.

Un'ultima nota: se al termine del lancio dei dadi ce ne sono due o più che mostrano la faccia con la fiamma, deve essere immediatamente scartata la prima carta a destra del tabellone, facendo slittare tutte le carte di una posizione e riempiendo gli spazi vuoti.

La partita termina quando esce la terza carta “Conquista”: si termina comunque il turno in corso (per pareggiare il numero a tutti i giocatori) e si passa al conteggio finale sommando i PV dei territori acquisiti a quello delle carte. Il totale più alto determina il vincitore



Come si presenta il termoformato dopo aver tolto il tabellone. Tutto ha un suo posto ben preciso. Mancano solo le tessere “tanica” nello scomparto vuoto, sopra alle quali si posano i territori, come si intuisce dagli incavi della plastica.

Qualche considerazione finale

Quando si ha a che fare con un gioco come **Kero**, dove l’aleatorietà ha un certo “peso” è sempre difficile mettersi a fare una disamina più o meno accurata delle eventuali... strategie. In realtà bisogna avere comunque un minimo di programmazione (per esempio nella scelta delle carte da comprare) e, di conseguenza, aggiungere ai cinque dadi bianchi quello o quelli colorati che contengano le risorse più necessarie per il proprio gioco. Poi si fa una bella “soffiata” sui dadi, si abbassa l’autobotte e si spera di ottenere il risultato nel più breve tempo possibile.

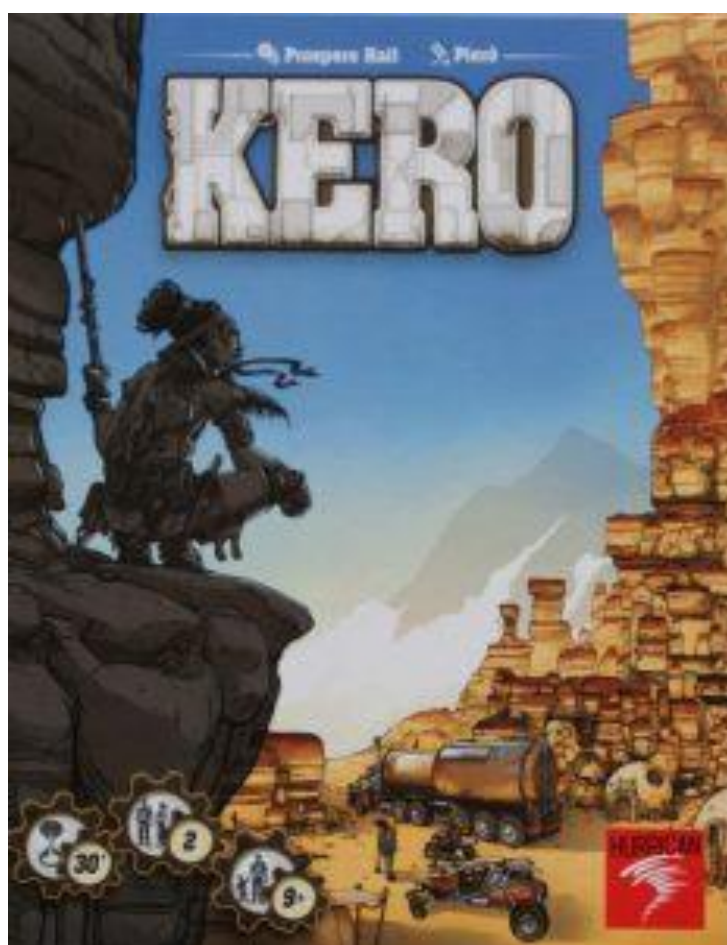
La possibilità di tirare indefinitamente (o quasi) riduce l’effetto della pura fortuna sul risultato finale, purché non compaiano troppe facce con la fiamma. Ma anche in questo caso il giocatore ha l’alibi per incolpare solo i dadi della sconfitta, no?

Tornando al gioco, da quanto detto sopra consegue che prima di decidere quanti e quali dadi speciali utilizzare bisogna osservare attentamente le carte “in offerta” e quali sono gli eventuali bonus che esse assegnano. E naturalmente le più appetibili sono quelle che assegnano un bonus “permanente” (vedete tutte le tessere nella foto che segue).



Le tessere “Abilità permanente”.

Quella in alto, per esempio, assegna una tanica gratuita ad ogni turno; la prima a sinistra della seconda fila permette di vincere un pareggio nell'assegnazione dei territori; quella sotto fa prendere gratuitamente il dado verde ad ogni lancio; quella ancora più sotto fa trasformare, se il giocatore lo desidera, una risorsa “grano” ottenuta con i dadi in una tanica; ecc.



La scatola del gioco.

Speriamo sia chiaro ai lettori, a questo punto, che giocare a **Kero** significa sfidare un avversario per passare una mezzora divertendosi a lanciare dadi il più velocemente possibile ed a esercitare l'occhio per raggiungere le combinazioni di risorse necessarie. La sorte ha un peso non trascurabile, questo è fuori discussione, ma se volete un gioco di strategia non dovete far altro che passare ad un'altra categoria: magari cominciando proprio da Mr. Jack.

Un altro particolare da non sottovalutare: potremmo infatti considerare **Kero** come un gioco "universale", nel senso che un adulto può tranquillamente sfidare un ragazzino e .. prendere una bella batosta, una volta che al più giovane sono ben chiari i termini per vincere! Spesso infatti il colpo d'occhio è importante per vedere una combinazione vincente e quindi interrompere il consumo di kerosene.

Si ringrazia la ditta [OLIPHANTE](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione