

ONITAMA



Introduzione

Potremmo cominciare la recensione di **Onitama** parlandovi del periodo **Heian** della storia giapponese (794-1185 D.C.) e dei due figli dell'**Onmyo** (dignitario imperiale depositario del Taoismo) che puntavano entrambi alla successione del padre e che per questo decisero di sfidarsi utilizzando degli “spiriti” da loro evocati per combattere nell’arena. Potremmo... ma non lo facciamo perché in realtà **Onitama**, pubblicato da **Pegasus Spiele** nel **2014** (ma già ripubblicato più volte, ora anche in Italia grazie a [Raven Distribution](#)), è un gioco di analisi che potremmo definire "scacchistica" per **due giocatori** dell’età di almeno 10 anni e di una durata media di **15-20 minuti** circa (ma a volte anche più se volete davvero pensarci bene prima di muovere un pezzo).



I materiali all’interno della scatola, alloggiati all’interno di un termoformato di plastica nera, appositamente studiato per il gioco).

Unboxing

Fin dall'inizio ci colpisce la confezione: un parallelepipedo a base quadrata con il fianco di circa 30 centimetri, che si apre su tre lati e si chiude con un magnete. All'interno troviamo un tappetino di gomma sul quale è stato montato un tessuto dal disegno orientaleggiante con la stampa di una scacchiera 5x5. Ci sono poi 4 miniature rosse e 4 blu (di plastica) che rappresentano gli "spiriti" evocati dai due pretendenti, i quali sono a loro volta raffigurati da due miniature più grandi (gli Onmyo). Completa la confezione un mazzo di 16 carte "evocazione degli spiriti" che serviranno ad eseguire le mosse sulla scacchiera

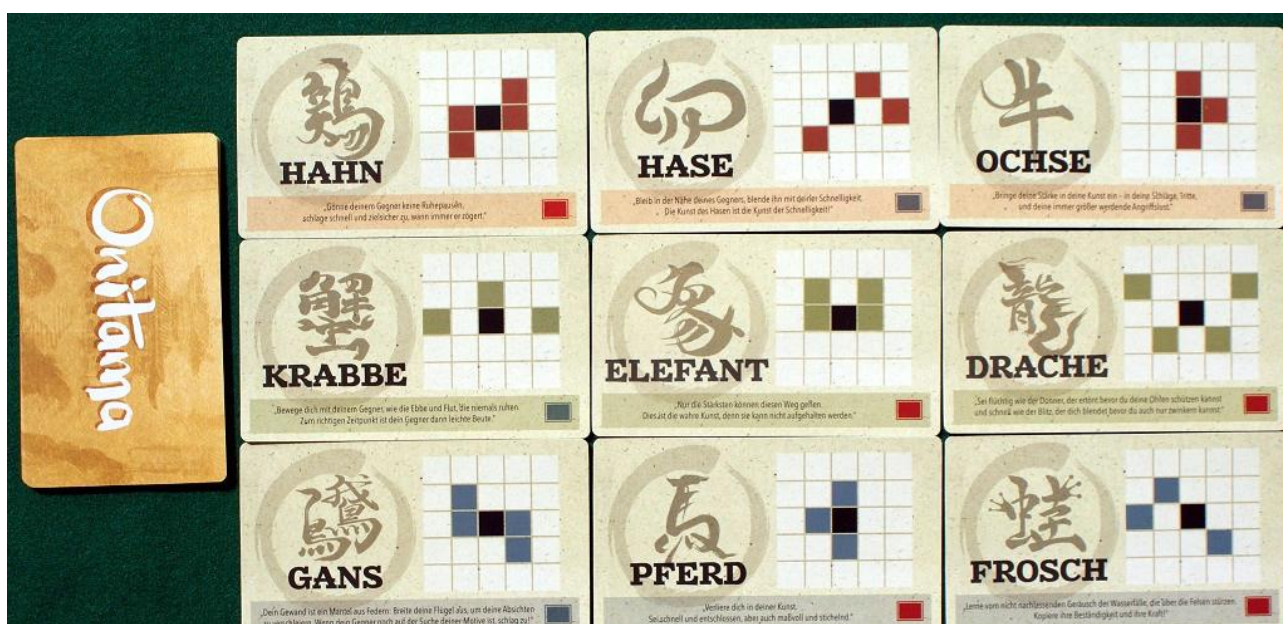


Tutti i componenti del gioco. Da notare che le miniature sono già state posizionate nelle rispettive posizioni di partenza.

Preparazione (Set-Up)

Per prepararsi ad una partita di **Onitama** occorrono meno di 5 minuti: si toglie il tappetino dalla scatola e si svolge sul tavolo, poi si estraggono i due Onmyo e si piazzano nei rispettivi castelli (le caselle centrali delle linee di partenza) ed infine si mettono due "spiriti" (pedoni) per lato nelle quattro caselle rimaste libere sulla prima linea della scacchiera.

A questo punto si mescolano le carte e se ne distribuiscono due ad ogni giocatore, mettendone una quinta di fianco alla scacchiera (in una zona che da ora in poi chiameremo "riserva"). Tutte le carte restanti si rimettono nella scatola e non saranno più usate nella partita in corso.



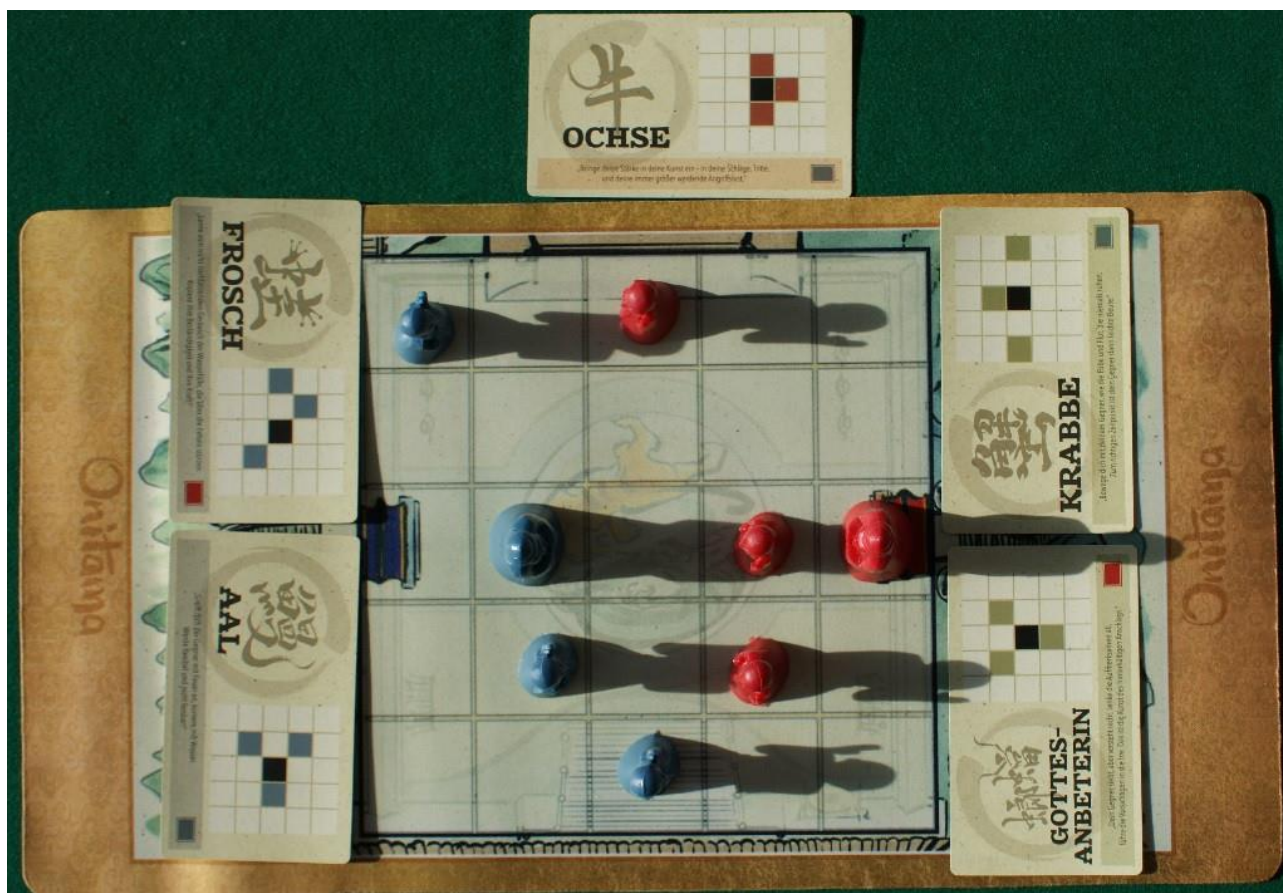
Alcune delle carte da gioco.

Poiché sono proprio queste carte il “cuore” del gioco diamo loro un’occhiatina un po’ più approfondita per capire come funzionano. Come si vede nella foto qui sopra tutte le carte mostrano una porzione “generica” della scacchiera di fianco al nome dello “spirito” evocato: una delle caselle è colorata di nero e rappresenta la posizione del pezzo che il giocatore intende muovere, mentre le altre, colorate (3 o 4 al massimo), indicano in quale posizione esso potrà essere effettivamente spostato. I tre diversi colori delle caselle di “arrivo” non hanno nessuna importanza ai fini della mossa ma danno una indicazione di massima: quelle verdi infatti sono perfettamente “simmetriche”, quelle rose più orientate verso destra e quelle blu verso sinistra.

Il Gioco

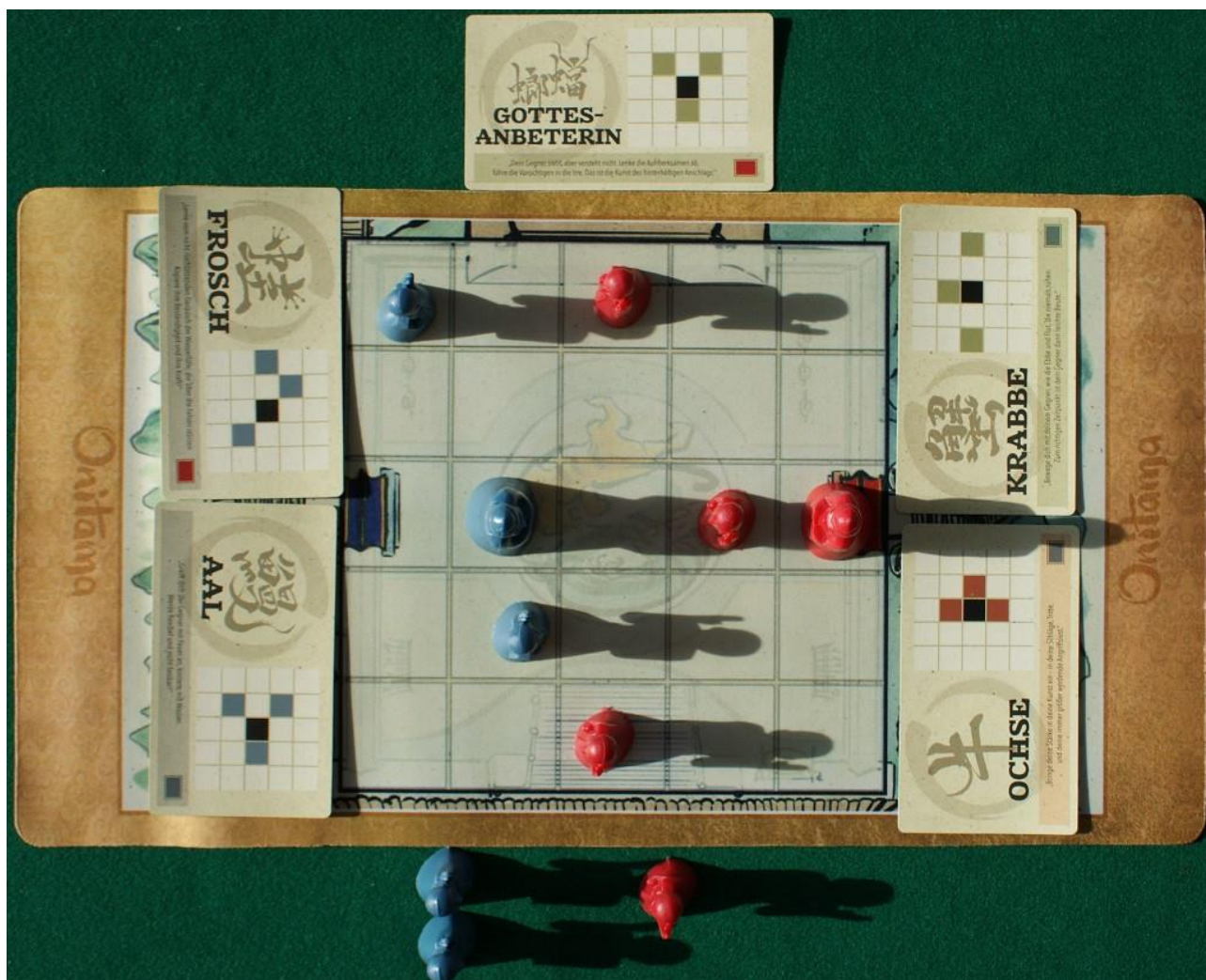
Una partita di **Onitama** si svolge in turni alternati ed ogni giocatore, quando tocca a lui, può muovere soltanto uno pezzo alla volta usando una delle due carte a sua disposizione. Nella foto sottostante vediamo una partita già in corso ed il turno è del giocatore rosso.

pedina rossa col suo Onmyo oppure eliminare la pedina rossa che si trova a sinistra del suo Onmyo. In realtà il Blu è obbligato ad utilizzare il suo Onmyo perché, dopo aver esaminato attentamente le carte dell'avversario, sa che la pedina rossa al turno successivo potrebbe spostarsi in avanti e uccidere l'Onmyo ponendo fine alla partita. Non ci sono dunque alternative perché qualunque altra mossa offerta dalle due carte del Blu metterebbe comunque il suo Onmyo in una situazione di scacco.



Ed ecco allora la situazione dopo la mossa del Blu.

Blu gioca dunque la carta OCHSE (che mette nella riserva) ed avanza di una casella eliminando la pedina rossa: poi prende la carta AAL dalla riserva e ristabilisce la sua mano. Rosso naturalmente usa la sua carta GOTTES-ANBETERIN per mangiare in diagonale la pedina blu alla sua sinistra e prende OCHSE dalla riserva. La foto sottostante ci mostra la situazione al termine di questa battaglia.



Così si presenta la scacchiera al termine di questo scontro: Rosso ha acquisito un importante vantaggio eliminando due pedine blu contro una soltanto delle sue.

Non è possibile uscire dalla scacchiera e neppure muovere in una casella dove è già presente uno dei propri pezzi, mentre, come abbiamo appena visto nel nostro esempio, se il pezzo è nemico viene “mangiato” e tolto dalla scacchiera. Scopo del gioco è eliminare l’Onmyo avversario oppure portare il proprio Onmyo dentro al castello del nemico. Una partita si risolve normalmente in 15-20 minuti, salvo quando entrambi i contendenti preferiscono un gioco più “lento” che consenta loro di studiare minuziosamente ogni mossa.



Le miniature del gioco

Qualche considerazione finale

Come abbiamo già detto le regole di **Onitama** sono davvero poche e ben chiare e tutto l'interesse sta nel corretto uso delle carte a disposizione. È difficile quindi dare dei consigli "di carattere generale" su questo gioco che è essenzialmente tattico e dove fare un errore potrebbe seriamente compromettere la propria partita.

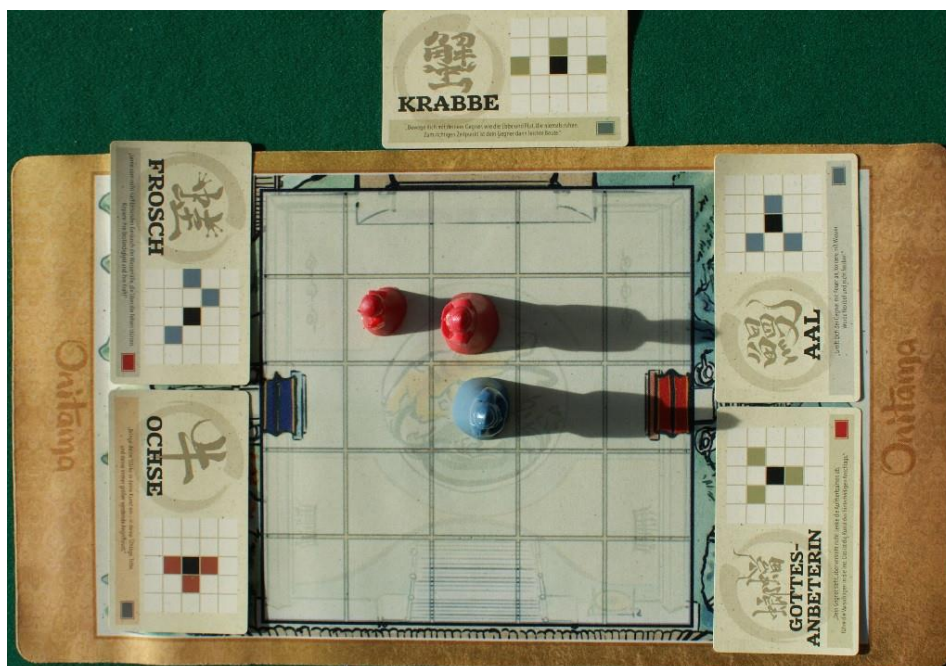
Inoltre ad ogni nuova partita si avrà quasi certamente una combinazione di cinque carte diverse da quelle precedenti, visto che se ne scelgono solo 5 da un mazzo di 16: quindi l'unico suggerimento sensato è quello di studiare attentamente le proprie carte, per decidere quale potrebbe essere, in teoria, la mossa migliore, salvo poi verificare se sia effettivamente senza rischi dopo aver controllato bene le possibili risposte dell'avversario.



La scacchiera al set-up

Il "campo" da gioco è di dimensioni piuttosto ridotte (25 caselle in tutto) e le mosse "all'indietro" non sono tante (solo 4 carte su 16 permettono di fare retromarcia di una casella ed 8 su 16 consentono di andare indietro "in diagonale", sempre di una casella), quindi dopo i primi 3-4 turni i due schieramenti si troveranno quasi a contatto e si dovrà iniziare a ragionare sugli eventuali attacchi da preparare che ci permettano di guadagnare un pezzo in più delle perdite subite.

Ed è qui che viene fuori l'anima di questo gioco: spesso la mossa più istintiva può dare un vantaggio immediato ma... effimero perché l'avversario può controbattere in maniera più efficace, lasciandoci poi in difficoltà per le mosse successive. Questo è ancora più valido se, dopo attento studio, lui scarta una carta che non possiamo usare a nostro vantaggio. Spesso le mosse vincenti si rivelano essere invece quelle che ci consentono di mettere un pezzo adiacente al nemico senza che lui possa mangiarlo (perché non ha le carte con le direzioni di movimento adatte) come vediamo, per esempio, nella situazione della foto qui sotto.



Un esempio di fine partita



La scatola del gioco

Il Rosso (a destra della scacchiera) ha mosso in avanti ed in diagonale con la carta “AAL” (e sta per prendere KRABBE dalla riserva) venendosi a trovare adiacente all’Onmyo Blu che però non ha le carte per attaccarlo. Il Blu giocherà dunque presumibilmente “OCHSE” e raccoglierà la carta AAL,

trovandosi però al turno successivo con due carte che non gli permettono di avanzare nel castello Rosso.

Come si vede basta una componentistica davvero minimalista per ottenere un gioco di strategia piuttosto interessante e che sfida i giocatori a rendere il massimo, partita dopo partita, grazie soprattutto all'enorme variabilità delle mosse disponibili.

Segnaliamo infine che sono recentemente uscite due espansioni: la prima **Onitama: Sensei's Path**, aggiunge 16 nuove carte da aggiungere a quelle del gioco base per variare ancor più le possibilità di nuove combinazioni. La seconda **Onitama: Way of the Wind**, oltre ad due ulteriori carte "movimento" include un nuovo pezzo neutrale, lo "spirito del vento", che, con l'aiuto di otto carte specifiche, può essere mosso dai giocatori per creare un nuovo tipo di interazione.