

PESCADO

Pescando pesci senza reti, senza canne ma coi dadi



Introduzione

L'autore di **Pescado** è Steffen Benndorf, giocatore ed Autore di buona esperienza (di lui possiamo ricordare titoli come [The Game](#), Ohanami, Qwixx, Traxx, Twenty One, Verflucht, ecc.) e la casa editrice è la Steffen-Spiele, specializzata appunto in giochi di nicchia, solitamente previsti per il grande pubblico.

Pescado è indirizzato infatti a giocatori da 7 anni in su (ma io l'ho sperimentato con successo anche con bambini più giovani) e la sua durata normalmente non supera la ventina di minuti

L'obiettivo è quello di ottenere con i dadi delle combinazioni di pesci colorati tali da poter prelevare uno o più dei dischetti disponibili sul tavolo: inizialmente il compito sembra banale, ma giocando ci si accorge che i dadi sono davvero dispettosi e spesso rifiutare una combinazione solo perché viene ritenuta poco interessante fa restare i giocatori a bocca asciutta ...

Ad un meccanismo ben sperimentato poi Steffen ha aggiunto un pizzico di "cattiveria", con la regola che gli stessi dadi possono essere usati più volte e che una combinazione può servire anche a catturare un gettone del giocatore che ci ha preceduti: fatto sta che in Germania questo gioco è considerato già un "mito" e l'autore sta seriamente pensando di farne una seconda edizione.



I componenti.

Unboxing

Aprendo la scatolina di **Pescado** ci si trova di fronte a nove plance quadrate (ognuna con quattro dischetti da de-fustellare), a sette dadi speciali (5 bianchi e 2 grigi) con sei simboli di “pesci” colorati (rosso, verde, nero, blu, arancione e giallo) ed un sacchetto di stoffa bianca per riporre i dadi.

I dischetti sono di cartone molto spesso (circa 3 mm) e rappresentano ognuno TRE pesci dello stesso colore dei dadi, ma mescolati in diverse combinazioni: tre colori diversi, due uguali ed uno diverso, tre uguali.

Nulla da dire sui materiali e soprattutto per i dischetti che spesso sono ben ... stressati da giovani manine desiderose di impossessarsene anche senza esserseli guadagnati con i dadi.

Preparazione (Set-Up) e partita

Il set-up del gioco è rapidissimo: si mescolano i 36 dischetti (coperti) e se ne piazzano 6 scoperti al centro del tavolo. Poi si decide chi sarà il primo giocatore e gli si consegnano i cinque dadi bianchi.

Il giocatore lancia i dadi ed osserva attentamente il colore dei pesci, comparandoli alle varie combinazioni dei dischetti: se vede che il colore di tre dadi corrisponde ai pesci raffigurati su un dischetto può decidere di metterli da parte (insieme al disco). Ma attenzione, se i colori degli stessi dadi possono servire a soddisfare più combinazioni il giocatore può prendere tutti quei dischetti, purché naturalmente tenga da parte i dadi necessari.

In altre parole, e a differenza di tanti altri giochi del genere, un dado può essere usato per un qualsiasi numero di combinazioni. Facciamo un esempio:



Esempio di lancio dei dadi e di verifica sui dischetti in tavola.

Nella foto qui sopra abbiamo riprodotto la situazione subito dopo il primo lancio di dadi: come si vede il giocatore, mettendo da parte i due dadi verdi e quello nero, potrebbe già prendere il primo dischetto in alto a destra.

Dopo il primo lancio però è possibile effettuarne un altro, sia sfruttando i dadi non utilizzati, sia prelevando i due dadi grigi ed aggiungendoli agli altri. Ogni dado grigio però ha un costo: bisogna infatti rovesciare sul dorso due dischetti, togliendoli di fatto da quelli ...papabili.

Il nostro amico dell'esempio è molto incerto, perché sul tavolo ci sono varie combinazioni che potrebbe ottenere: se infatti tenesse da parte il dado arancione per il primo dischetto in alto a sinistra infatti basterebbe avere un altro pesce nero e quindi potrebbe limitarsi a lanciare di nuovo solo il dado blu ed uno grigio. Stesso discorso per il dischetto sottostante, per il quale servirebbe un altro dado arancione, oppure uno rosso per il dischetto al centro in basso. Ma il più goloso di tutti è il dischetto al centro in alto, con tre pesci verdi, perché è quello di valore più alto.



La situazione dopo il secondo lancio di dadi.

Così il giocatore prende la decisione di girare quattro dischetti per ritirare il dado arancione e quello blu ed aggiungere entrambi i grigi. Mette così da parte i due verdi ed il nero, rilancia il resto ed ottiene la combinazione che vedete nella foto qui sopra, aggiudicandosi anche il dischetto con i tre pesci verdi.

Dopo il secondo lancio il giocatore pone davanti a sé (scoperti) gli eventuali dischetti catturati e passa i dadi al vicino di sinistra, il quale rigira a faccia in su i dischetti coperti, ne aggiunge altri, se necessario, per ritornare a sei e, a sua volta, lancia i cinque dadi bianchi.

Questa volta però non basta guardare soltanto le combinazioni si pesci sul tavolo, ma è bene buttare un occhio anche quelle del vicino di destra: se i colori usciti corrispondono ad una delle combinazioni dell'avversario il giocatore, alla fine del suo turno, può rubargliela e metterla nel suo campo.



Dettaglio dei dadi.

Tutti giocatori possono sempre procedere con un secondo lancio, con o senza i dadi grigi, e con la cattura di nuovi dischetti e/o il furto ai danni del giocatore precedente, il quale però, a fine turno, finalmente potrà incamerare quelli superstiti girandoli a faccia in giù: da quel momento essi non potranno più essere catturati.

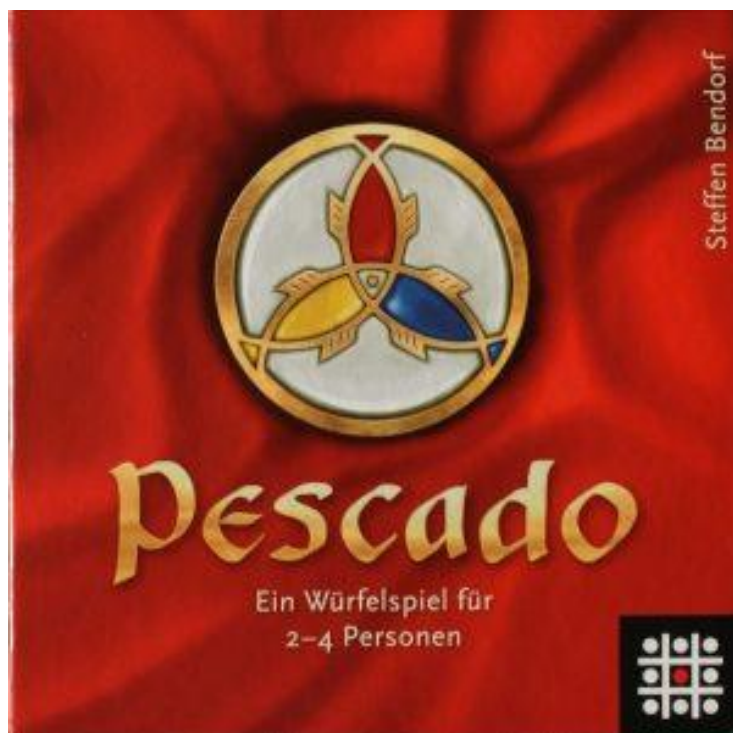
Il valore dei dischetti cambia a seconda dei colori. Quelli con:

1. tre pesci di colore diverso valgono 1 PV
2. due pesci di un colore ed uno diverso valgono 2 PV
3. tre pesci dello stesso colore valgono 3 PV.



Esempio di dischetti con i pesci.

Come si vede **Pescado** è un gioco estremamente semplice ed adatto a tutti, ma non manca di qualche spunto interessante: innanzitutto il fatto che i dadi possano essere lanciati solo due volte e che non ci siano facce "speciali" che obbligano a metterli da parte senza poterli rilanciare significa che i giocatori devono considerare bene le opzioni disponibili prima di decidere se e quali dadi rilanciare.



Altro punto forte è la possibilità di derubare il giocatore che precede, il che spingerà a puntare sulle tessere con 2-3 pesci dello stesso colore. Fare quelle combinazioni è ovviamente più difficile, ma lo stesso discorso vale per chi cerca di rubarli ed in effetti, dopo il primo lancio, noi consigliamo di puntare ai dischetti con più pesci dello stesso colore, magari utilizzando tre dadi bianchi ed i due dadi grigi, anche se sarà necessario coprire quattro tessere e probabilmente rinunciare ad una di esse con tre diversi colori.

Così facendo infatti si ridurranno le possibilità dell'avversario successivo di venire a rubare i dischetti appena catturati e si avrà invece più tardi l'opportunità di portar via a nostra volta qualche dischetto "facile" a chi ci precede nel turno.

Tutto sommato un gioco piacevole, ottimo come riempitivo e adatto veramente a tutti