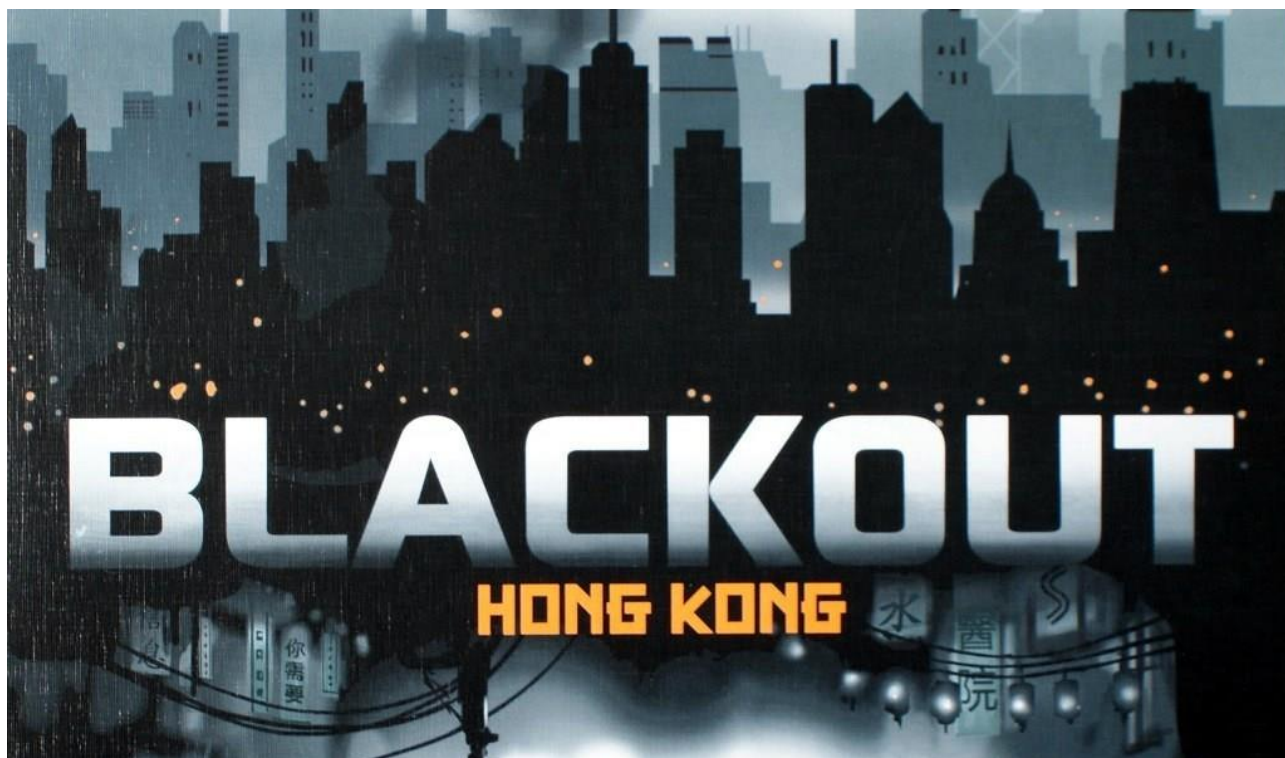


BLACKOUT HONG KONG

Riaccendete quella dannata luce!

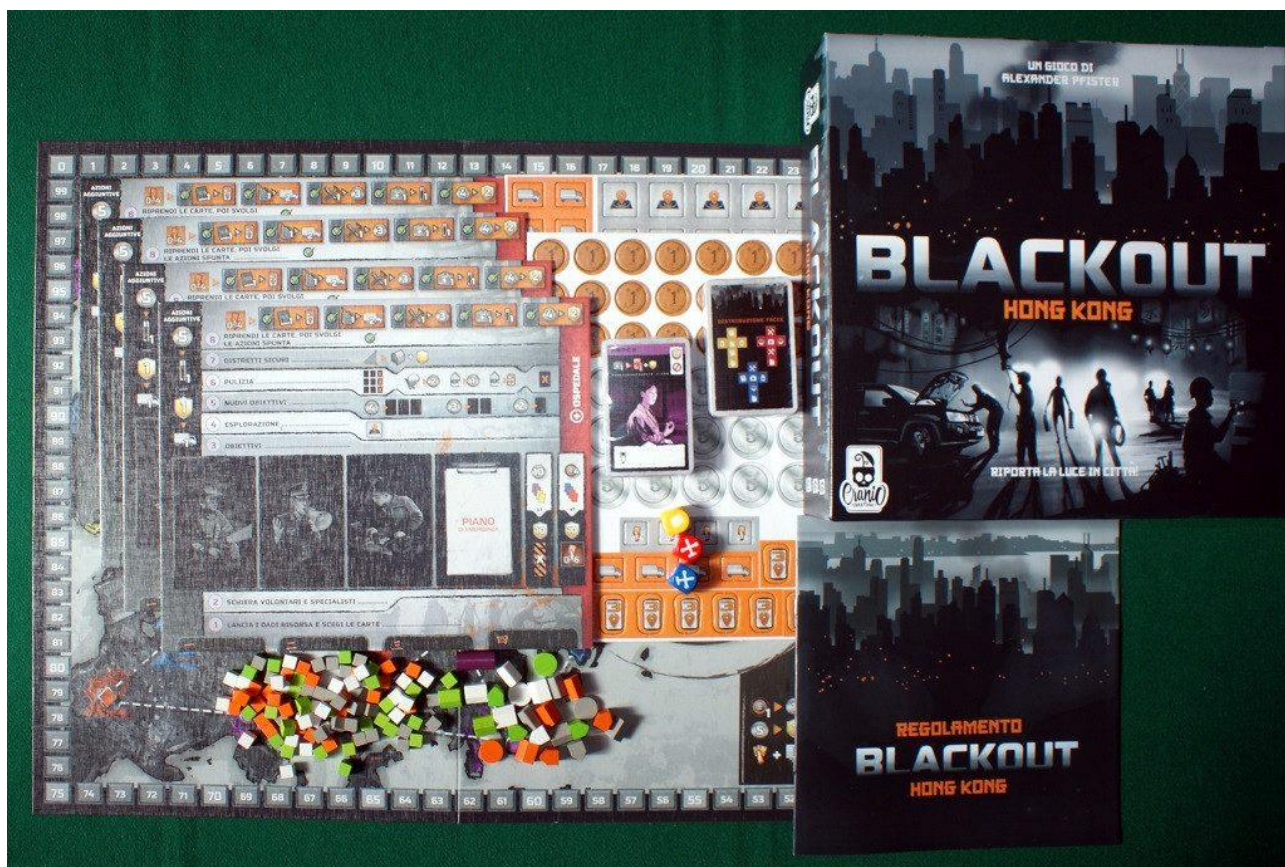


Introduzione

Blackout Hong Kong è una “creatura” dell’autore austriaco **Alexander Pfister**, a cui dobbiamo giochi piuttosto interessanti, come [Broom Service](#), [Great Western Trail](#), [Handler der Karibik](#), [Isle of Skye](#), [Mombasa](#), [Oh My Goods](#), [Port Royal](#), [Tybor the Builder](#), ecc. Come si vede si tratta di un autore giovane ma eclettico, che passa dai giochi di carte puri e semplici ai “Germans” più duri ottenendo sempre un buon successo di pubblico e critica.

Questa sua ultima opera è parzialmente ispirata a Mombasa, come meccanica, ma l’ambientazione è completamente diversa: ci troviamo infatti ad Hong Kong e quando, per ragioni ignote, tutta la città si trova improvvisamente al buio per mancanza di energia elettrica le squadre di tecnici e di volontari devono mettersi all’opera per cercare di ripristinare la corrente nei vari quartieri della città. I giocatori rappresentano i responsabili di queste squadre.

Il gioco, uscito inizialmente in inglese ed ora con una seconda versione edita in Italia da **Cranio Creations**, può essere praticato in tre diversi modi: partite singole per 2-4 partecipanti, gioco in solitario e gioco campagna con 5 scenari concatenati. È indirizzato a giocatori di 14 anni o più ed ha una durata di circa 150 minuti, che però si riducono a 120 se tutti i partecipanti hanno già fatto almeno un paio di partite.



I componenti.

Unboxing

Chi scrive ha giocato sia la prima che la seconda versione di **Blackout Hong Kong**, e la differenza è quasi tutta nella grafica: il tabellone della versione originale era infatti quasi completamente nero, con un ottimo effetto “blackout” ma con qualche problema di leggibilità, mentre la versione distribuita da Cranio ha un tabellone molto più chiaro e quindi perfettamente leggibile.

Oltre al tabellone colpiscono l’occhio anche le quattro plance individuali, piuttosto ingombranti (230x280 mm), che costringono a scegliere un tavolo abbastanza ampio per poter giocare con ordine e tenendo a portata di mano tutti gli altri componenti: 136 carte di vario tipo (le esamineremo in dettaglio più avanti), cubetti e segnalini di legno colorato, tessere e monete di vario tipo da defustellare con cura e tre dadi speciali.

Niente da dire sui materiali, tutti di buona qualità: come al solito consigliamo un piccolo... investimento in bustine trasparenti per proteggere le carte, di cui si farà un uso intenso. L’unica critica (escludendo ogni discorso sulla grafica usata per il tabellone) riguarda certi dettagli stampati sulle tessere, ed in particolare su quelle di esplorazione: ci sono infatti delle micro-icone (importanti ai fini del punteggio finale) che sono quasi illeggibili, almeno per chi, come noi, nonostante gli occhiali ha dovuto chiedere aiuto agli... avversari per meglio distinguere le tessere da scegliere.



Il tavolo approntato per una partita a quattro giocatori.

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver messo il tabellone di **Blackout Hong Kong** al centro del tavolo occorre riempire ogni singolo quartiere con tre tessere “Esplorazione”, posare un cubetto di ogni colore al centro della “Ruota” (nello spazio “batteria”: essi saranno considerati dei Jolly durante la partita), mettere i dischetti segnapunti sulla casella zero e preparare tre file di tre carte “obiettivo”, lasciando il mazzo a portata di mano per riempire queste file man mano che i giocatori le utilizzeranno.

Tutti gli altri componenti (tessere “Trasporto”, gettoni “GPS”, monete, ecc.), si mettono di fianco al tabellone in modo che siano facilmente raggiungibili.

Ogni giocatore riceve una plancia personale ed una dotazione iniziale di 12 carte “Tecnico” (i mazzetti si distinguono fra loro perché hanno un diverso segno zodiacale stampato sul vertice in basso a sinistra delle carte, ma hanno la stessa composizione).



La plancia personale dopo il set-up.

Tutti devono posizionare 5 delle carte ricevute come indicato nella foto qui sopra: il “Leader” (carta viola) nell'ospedale (fianco destro della plancia) insieme ad un tecnico (quello “blu” con due cubetti), un tecnico “giallo” da 1 cubetto sotto la prima postazione di lavoro (sotto la plancia personale, a sinistra) ed 1 “blu” più 1 “rosso” (sempre da un cubetto) subito a fianco.

Si prende quindi un mazzetto di otto carte “volontario” (caratterizzate da una “I” = iniziale) e se ne distribuiscono due a testa, da piazzare nelle prime due caselle “obiettivo” al centro della plancia. In seguito si estraggono le quattro carte “Piano di Emergenza” (con obiettivi multipli) e se ne dà una ad ogni partecipante perché sia messa nella relativa casella (quella a destra della fila centrale). Completano la dotazione personale 5 gettoni “Trasporto” (li vedete in alto a sinistra nella foto, arancioni e con il disegno di un camion) e 4 dollari.



La dotazione iniziale di segnalini.

Tutti ricevono infine un set di segnalini di legno colorato: i dischetti vanno sulla pista segnapunti, le cinque cassette vengono piazzate sulle caselle in alto nella plancia ed i cubetti (che rappresenteranno nel gioco le risorse acquisite e i nodi controllati sulla mappa) sono tenuti di riserva. Ai giocatori restano dunque sette carte “Tecnico” che costituiscono la mano iniziale.

Improvvisamente Hong Kong resta al buio e scatta l’emergenza: come responsabili di una squadra di specialisti dobbiamo correre a riattivare la corrente elettrica in tutti i quartieri della città, cercando di coordinare le attività dei nostri tecnici con quella dei numerosi volontari che parteciperanno alle operazioni.

Il Gioco

Vediamo allora come sono strutturate le carte, dato che esse costituiscono il vero cuore di **Blackout Hong Kong**, e cominciamo con il mostrare, nella foto qui sotto, le 12 carte ricevute all'inizio della partita.



Le carte dei “Tecnici” in dotazione al set-up.

Come si vede ogni carta è caratterizzata da:

1. Un colore di fondo: il “viola” contraddistingue gli specialisti (leader, esploratore, meccanico e medico) mentre “giallo, rosso e blu” indicano i tecnici generici;
2. In alto a destra, nel piccolo riquadro rettangolare bianco, sono indicati i PV che quella carta darà a fine partita ed il valore di “ricerca” (GPS) che quel personaggio può dare alla sua squadra (vedremo più avanti come);
3. Sotto la banda colorata sono indicate le azioni speciali permesse da quella carta (tutte le carte viola della foto ne hanno una) oppure un numero di cubetti “Risorsa” (variabile da 1 a 3) che saranno garantiti durante il lavoro. Come vedete la dotazione iniziale è molto “povera” in risorse ma nel corso della partita verranno acquisiti nuovi volontari più... generosi.
4. Al centro della carta c’è una immagine che raffigura il personaggio ma che non ha nessun valore pratico nel gioco.

5. In basso vedete una fascia bianca: la dotazione iniziale infatti non ha bisogno di essere “acquistata” e quindi lo spazio è rimasto vuoto, salvo una piccola icona per distinguere (con un segno zodiacale cinese) i mazzetti dei vari giocatori (nella foto vedete quello del drago, mentre gli altri sono il cavallo, la tigre e il bue).



Le carte “Obiettivo/Volontario” iniziali.

Questo spazio “bianco” verrà invece utilizzato nelle altre carte “Volontario” con l’inserimento di specifiche istruzioni (obiettivi) da ottemperare per poter aggiungere la carta alla propria mano. Nella foto qui sopra, per esempio, sono riprodotte le otto carte “Iniziali” che sono state distribuite durante il set-up (due a testa). Come si vede nella fascia bianca in basso sono stampate delle vere e proprie “istruzioni” su cosa si deve fare per spostarle dalla plancia alla propria mano e qual è il vantaggio che esse daranno al giocatore.

La prima in alto a sinistra, per esempio, richiede una risorsa “acqua” ed una “attrezzatura” per essere attivata, e la freccia rossa dice che, dopo aver pagato le risorse richieste, la carta dovrà essere aggiunta alla propria mano mentre il giocatore potrà posare un cubetto sulla mappa nel “nodo” indicato (nell'esempio un quadrato giallo).

La quarta in alto a destra invece necessita di un “riso” ed una “cassetta di pronto soccorso” per essere presa e permettere la posa di un cubetto su un nodo blu (pentagono).

Ma come si possono raccogliere le risorse necessarie a compiere queste operazioni? Con l’aiuto dei tre dadi “speciali” in dotazione.



I dadi speciali per l'assegnazione delle risorse.

Attenzione: i dadi non hanno le stesse facce: nella confezione sono comprese quattro carte che mostrano il loro sviluppo, ma noi ve li ricordiamo qui di seguito:

1. Il dado giallo ha due facce “acqua”, due “libro” e due “benzina”
2. Il dado rosso ha due facce “riso”, due “attrezzatura”, una “benzina” ed una “cassetta di pronto soccorso”
3. Il dado blu è l'unico che ha una faccia per ognuno dei sei simboli: riso, acqua, attrezzatura, libro, benzina e pronto soccorso

È bene che i giocatori guardino bene la carta riassuntiva prima di iniziare a giocare perché ovviamente le probabilità che escano certe risorse non sono le stesse: il “pronto soccorso” infatti, per fare un esempio, ha solo 2 facce su 18, mentre ci sono 4 facce “benzina” e tutte le altre risorse hanno 3 facce ciascuna.

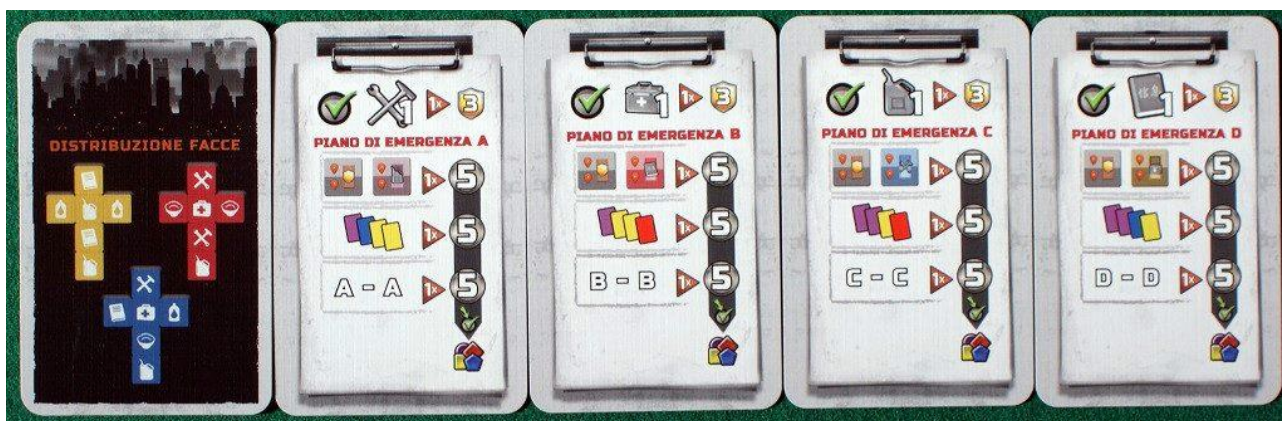


La ruota delle risorse, stampata sul tabellone.

All'inizio di ogni turno di **Blackout Hong Kong** il primo giocatore lancia i tre dadi finché non ottiene tre facce diverse: poi posiziona i dadi sulla ruota delle risorse (quella stampata sulla parte destra del tabellone). Nella foto qui a sinistra vediamo, per esempio, il dado rosso sulle “attrezzature”, quello giallo sull’ “acqua” e quello blu sul “riso”.

A questo punto i giocatori scelgono tre delle loro carte e le posano coperte sotto alla loro plancia, una per postazione (la quarta è bloccata, inizialmente, ma potrà essere utilizzata in seguito se il giocatore pagherà 10 monete ed avrà in quel momento una fila con almeno due carte viola e due gialle). Quando tutti hanno fatto la loro scelta le carte vengono girate ed ognuno mette il numero di cubetti indicati dai loro tecnici nello spazio della ruota con il dado dello stesso colore: è possibile naturalmente usare più tecnici dello stesso colore e trascurare uno o due dadi, se necessario, per accumulare risorse di un certo tipo.

Giocare degli “specialisti” (carte viola) non fa aggiungere nuovi cubetti alla ruota, ma consente ai giocatori di effettuare le operazioni “speciali” indicate sulle carte e/o di completare delle combinazioni di colori necessarie a sbloccare altri obiettivi.



Le carte “piano di emergenza” distribuite ad inizio partita. A sinistra una carta riassuntiva con tutte le facce dei dadi colorati.

Guardiamo per esempio le carte “Piano di Emergenza” ricevute ad inizio partita: esse mostrano dei veri e propri “obiettivi”. Se vengono soddisfatte una o più delle condizioni indicate al centro della carta i giocatori ricevono dei “premi” immediati” mentre se TUTTE le richieste vengono esaudite le carte possono essere conservare fino al termine della partita ed utilizzate per il bonus stampato nella parte alta.

Così, per fare un esempio, guardiamo la carta di destra che ci mostra tre obiettivi:

1. Se si raccolgono le due tessere “Esplorazione” del tipo indicato (si leggono a fatica, come abbiamo sottolineato in precedenza, ma distinguiamo una tessera “punti vittoria” ed una “benzina” nella foto) si ottengono 5 dollari;
2. Combinando due carte viola, una blu ed una gialla nella stessa postazione sotto la plancia si ottengono 5 dollari;
3. Coprendo con i propri cubetti tutti i nodi del percorso “D-D” stampato sulla mappa si ottengono 5 dollari;

Se tutte e tre le voci precedenti vengono soddisfatte (anche in turni successivi) il giocatore può mettere un suo cubetto in un nodo di forma qualsiasi sulla mappa. Poi sposterà la carta sotto la parte alta della plancia personale e da quel momento potrà scambiare una risorsa “libro” per 3 PV al

termine del turno (come indicato dalle icone in alto sulla carta ed in certe condizioni, come vedremo).

In **Blackout Hong Kong** la sequenza di gioco recita:

1. Il primo giocatore lancia i dadi e li mette sulla ruota. Tutti scelgono le carte da utilizzare e le mettono (coperte) nelle relative postazioni sotto la plancia personale;
2. Si girano le carte nell'ordine che si vuole e si eseguono le azioni “speciali” (Carte viola) oppure si mettono cubetti “risorsa” accanto ai dadi sulla ruota;
3. Se si hanno le risorse richieste si risolvono gli obiettivi che i giocatori hanno già acquisito sulla loro plancia (all'inizio ci sono le due carte “I” e un “piano di emergenza”);



Le tessere “Esplorazione” come appaiono sulla mappa: sul retro ognuna ha delle condizioni specifiche.

4. Ogni giocatore, in ordine di turno, prende le tessere “Esplorazione” da un quartiere adiacente ad uno dei suoi cubetti (sulla mappa) e le guarda: poi decide se acquistarle o meno, pagandole con le icone “ricerca” stampate sulle carte che ha ancora in mano e/o con le tessere GPS (equivalenti a 3 punti ricerca). Serve sempre almeno una carta “Tecnico” e comunque dovrà essere scartata una carta a caso (fra quelle utilizzate) che finirà all'ospedale. Ogni tessera “Esplorazione” garantisce un bonus immediato (PV, risorse, ecc.) ed a fine partita contribuirà ad aumentare il totale dei PV.
5. Acquisire nuovi obiettivi: i giocatori, a turno, guardano le tre file di tre carte disponibili a fianco del tabellone e decidono se acquistarne una. La prima presa da ogni fila completa costa 4 Dollari, la seconda 3 e la terza 2. Se una fila viene completamente svuotata dovrà essere immediatamente riempita prelevando altre carte dal mazzo della riserva. Queste carte ovviamente non differiscono da quelle già viste e sono sempre di tre tipi: Specialisti, Tecnici o Obiettivi. Ne vedete alcuni esempi nella fotografia qui sotto.



Un esempio di carte “obiettivo” che potranno essere acquisite durante la partita: come si vede i “tecnici” hanno ora 2-3 cubetti e gli “specialisti” delle azioni potenziate rispetto a quelli di base.

6. A questo punto bisogna fare un po' di pulizie sul tavolo. Per prima cosa si elimina la carta più a destra di ognuna delle file di obiettivi (ripristinando le file che eventualmente si vuotano); poi i giocatori ritirano dalla Ruota gli eventuali cubetti “acqua” rimasti (in cambio di 1 Dollaro per ogni singolo cubetto o un GPS per due cubetti) e “riso” (2 dollari a cubetto); infine ognuno può scartare uno degli obiettivi che ha sulla sua plancia, se lo desidera.
7. Si verificano ora i distretti di Hong Kong per vedere se qualcuno di essi è stato riattivato. Ogni distretto è circondato da un certo numero di nodi (da un minimo di 3 ad un massimo di 7) ed ogni nodo può accogliere al massimo un cubetto di ogni colore (ottenuti con le carte obiettivo completate o grazie a certe tessere Esplorazione). Se tutti i nodi di un distretto sono occupati da cubetti dello stesso colore l'energia elettrica viene ripristinata ed il giocatore guadagna un certo numero di PV (da 2 a 14 in base al numero di nodi): eventuali altri cubetti di colore diverso vengono premiati a loro volta, sempre in base al numero di nodi occupati. Tutte le tessere Esplorazione all'interno del distretto vengono però tolte dal gioco e sostituite da una casetta del giocatore vincente, prelevata dalla parte alta della plancia: ogni casetta tolta “libera” un'azione speciale detta “di spunta”.



Le caselle di “Spunta”.

8. I giocatori che sono rimasti con quattro carte in mano (o meno) riprendono tutte le carte della postazione che ne contiene di più (sotto la plancia personale). Chi esegue questo ripristino può anche effettuare le operazioni di “spunta” per ogni spazio libero da casette sulla plancia e per ogni carta sistemata sotto la parte alta della plancia stessa.

Nella foto qui sopra vediamo alcuni effetti, andando da sinistra a destra: scartando un cubetto “libro” si ottiene un GPS; con un cubetto “benzina” si ottengono due tessere “Trasporto”; con una “attrezzatura” si ricevono 3 Dollari; con una cassetta si mette un cubetto nello spazio Jolly e pagando 4 Dollari si ottengono 2 PV.

A questo punto il segnalino Primo Giocatore viene assegnato alla persona a sinistra e si ricomincia dal lancio dei dadi.

La partita finisce quando il mazzo delle carte si esaurisce: si completa il round in corso e se ne gioca un altro, utilizzando un mazzetto di riserva di 10 carte, preparato al set-up a questo scopo.

A questo punto si effettua l'ultimo calcolo dei PV per determinare il vincitore, ed ognuno deve sommare i PV:

- già acquisiti sulla pista del tabellone;
- dovuti alle risorse rimaste sul tabellone: ogni cubetto viene trasformato in 1 Dollaro e 5 dollari danno 1 PV;
- corrispondenti alle tessere “Esplorazione” acquisite, sapendo che devono essere tutte diverse e che collezionandone un certo numero si possono avere da 2 a 14 PV (come i distretti);
- I PV delle carte “tecnico” e “Volontario” che si hanno in mano o nelle postazioni sotto la plancia (quelle nella zona obiettivi non si conteggiano).



Il tabellone verso la fine della partita.

Consigli strategici

Giocando correttamente e senza troppo disperdere le proprie azioni si riusciranno ad ottenere almeno 4 distretti (per un punteggio medio di 30 PV circa) e 6-7 tessere “Esplorazione” diverse (altri 10-14 PV), per cui la differenza la possono fare le carte “tecnico”.

Abbiamo visto che la mano iniziale garantirebbe 10-12 PV (sapendo che 2-3 carte finiranno sicuramente in ospedale) ma un buon gioco potrebbe portare almeno altri 30 PV. Sbloccare la quarta postazione sotto la plancia inoltre non soltanto vi permette una maggiore flessibilità (avete una carta in più da giocare a turno) ma vi assicura subito 10 PV.

Cercate di non restare mai senza soldi (usate quindi il meccanico il più possibile sulle file più lunghe sotto la vostra plancia per poterlo recuperare al turno successivo) perché potreste averne bisogno per acquistare uno o due obiettivi extra nel momento più importante della vostra partita: avere il portafogli a secco potrebbe farvi perdere per sempre un'ottima opportunità

Preparatevi comunque ad effettuare almeno un paio di partite di prova prima di essere in grado di giocare correttamente ed avere una buona capacità di scelta di fronte alle varie opzioni.

Modalità compagna e solitario

Una volta “presa la mano” con il gioco standard è possibile anche utilizzare le regole per la modalità “campagna”: queste regole permettono di giocare cinque partite in successione (esse ritmano le fasi del black-out, partendo dalle 48 ore successive al disastro ed arrivando fino a 120 ore). C'è una sola modifica sostanziale e riguarda i “Piani di Emergenza” che non sono più “personali” ma restano in comune di fianco al tabellone e quindi possono essere scelti e completati da più giocatori: quelle carte infatti non si possono più spostare nella zona Spunta.

Ogni partita inoltre ha piccole modalità specifiche ed assegna da 1 a 3 “Successi” (Stelline): al termine della quinta partita i giocatori valutano la loro capacità in base al numero di stelline guadagnate, variando dal “Perfetto!” (15 stelle, il massimo) a “il velo che separa la civiltà dalla barbarie per te è molto sottile” (5 stelle). Sotto le 5 stelle non si è neppure presi in considerazione.

Esiste anche una variante per giocare la campagna “in solitario” che aggiunge semplicemente un paio di modifiche alla fase 5 (se non si acquistano carte ne viene comunque eliminata una) ed alle Condizioni di Vittoria (bisogna ottenere almeno 2 stelline o ricominciare da capo, ma con 2 dollari in più).

Considerazioni finali

Blackout Hong Kong non è un gioco molto complesso, in sé, ma la molteplicità degli obiettivi (da scegliere di volta in volta), un po' di casualità dei dadi e l'interferenza degli avversari fanno sì che sia adatto soprattutto ad un gruppo di giocatori assidui o esperti.

La buona longevità è migliorata dalla presenza della modalità campagna e dalla possibilità di giocare in solitario.



La scatola del gioco.

Quello che ha fatto di Blackout Hong Kong un gioco piuttosto interessante e molto apprezzato dai giocatori più esperti è naturalmente il meccanismo delle carte da giocare sotto la propria plancia.

E' qui infatti che è possibile decidere la propria strategia con degli “acquisti mirati”: e questo comporta ovviamente una attenta programmazione di base con qualche rischio che i dadi non forniscano le risorse giuste al momento giusto e che quindi in quel turno sia impossibile acquistare gli obiettivi necessari.

Ricordiamo però che usando qualche camioncino o spendendo qualche PV è sempre possibile contrastare la malasorte di un turno trasformando alcune risorse in altre.

In ogni caso bisogna sempre avere un “piano B” a disposizione, il che comporta acquisire per tempo obiettivi secondari da tenere di riserva per un paio di turni e che possano quindi essere soddisfatti da quelle risorse che non avevamo ancora previsto di utilizzare.

Insomma: chi cerca un gioco che richieda sia pianificazione che capacità di gestire un imprevisto troverà pane per i suoi denti.

Si ringrazia [Cranio Creations](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione