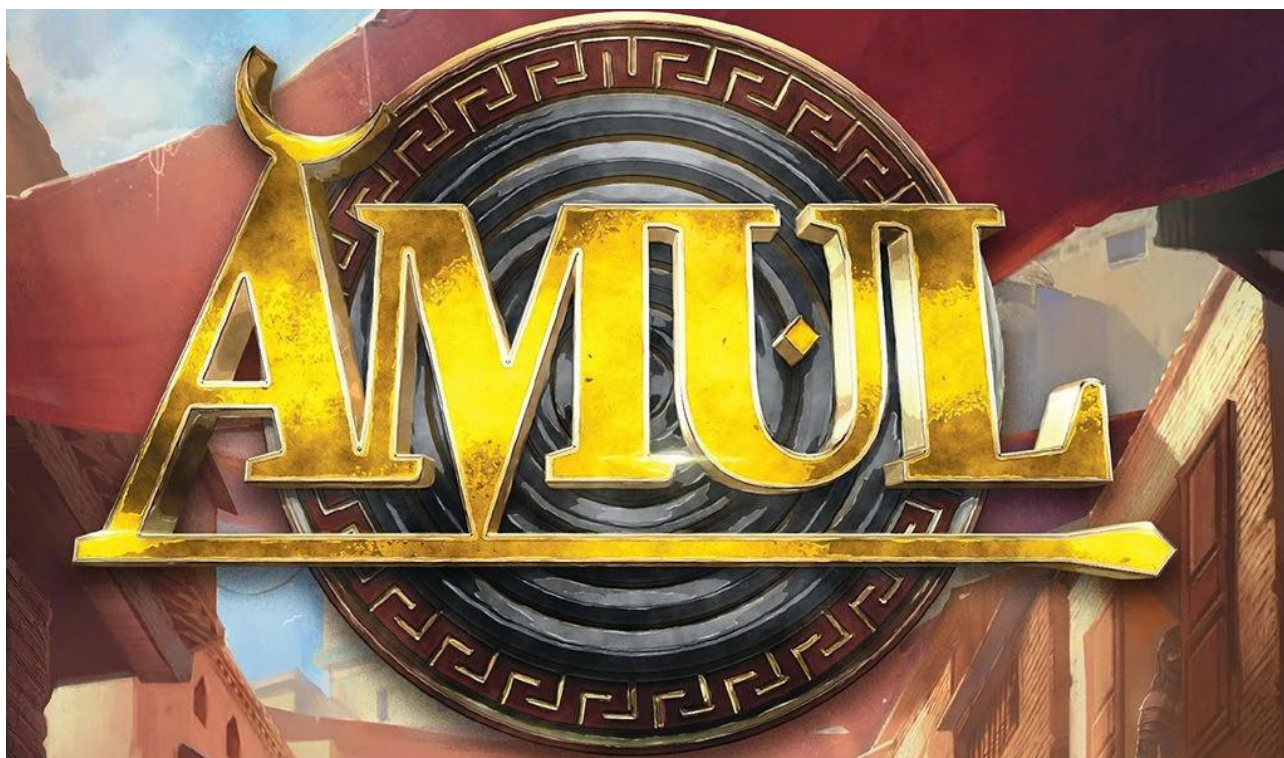


AMUL

Alla ricerca della “combo” perfetta



Introduzione

Amul entra nella grande arena dei giochi di combinazione di carte (diventati ultimamente piuttosto popolari) e lo fa con un approccio abbastanza originale, permettendo anche la partecipazione di 2-8 giocatori (un fatto abbastanza raro ma molto apprezzato dalle compagnie di amici più numerose).

Localizzato in italiano da **Playagame Edizioni**, ha una durata che può variare dai 30 ai 45 minuti, a seconda del numero dei giocatori, ed è consigliato a partire dai 10 anni.

Una cosa che abbiamo molto apprezzato è... la mancanza di una (superflua) introduzione pseudo-storica per giustificare l'ambientazione che, a giudicare dagli ottimi disegni stampati sulle carte, sembra comunque sul tardo Medioevo.

Unboxing



La foto qui sopra ci mostra tutti i componenti di **Amul**: un mazzo di 147 carte “Mercato”, un mazzetto di 16 carte “Palazzo” ed uno di 9 carte “Bazar”, oltre a qualche carta riassuntiva o per la gestione del turno.

Una plancia triangolare (per separare il tavolo da gioco in tre aree distinte) ed un blocchetto di fogli segnapunti completano la componentistica. Il gioco è però corredato da due libretti tutti a colori: il primo spiega il regolamento con una esposizione molto chiara e progressiva, mentre le prime due pagine del secondo ci spiegano come sono state concepite le carte e come si devono programmare le combinazioni, seguite da un elenco completo di TUTTE le carte e la spiegazione dettagliata del loro uso.

Un lavoro davvero ben fatto e che dovrebbe servire da esempio anche per altri produttori di giochi simili: investite comunque una piccola somma per acquistare delle bustine trasparenti a protezione delle carte perché se ne farà un uso intenso.

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver piazzato la plancia “divisoria” di Amul al centro del tavolo (questo è forse il componente più inutile del gioco, ma ha una sua funzionalità, trattandosi di carte da “spargere” poi su tutto il tavolo) occorre scegliere le carte nei tre diversi mazzi a seconda del numero dei partecipanti. Ogni carta ha infatti un cerchietto con un numero da 3 a 8 nell'angolo in basso a destra e si devono lasciare nella scatola quelle inutili: così nel nostro esempio tutte le carte con un 6-7-8 sono state tolte e messe da parte.

A questo punto si posano “scoperte” le carte “Palazzo” e le carte “Bazar”: poi il mazziere distribuisce 5 carte “mercato” ad ogni giocatore e tutti possono dare una prima occhiata alla loro mano.

Si deve ora designare il Primo Giocatore (ed anche qui, fortunatamente, non viene indicata nessuna astrusa indicazione sul come sceglierlo) il quale dovrà segnare il passaggio dei turni utilizzando due carte, come si vede nella foto qui sotto.



La carta “primo giocatore” serve ad indicare il turno in corso spostandosi ogni volta di una “tacca”, mentre la “Prima Scelta”, a destra, indica chi di volta in volta prenderà per primo una carta dal tavolo.

All'inizio della partita sarà sempre il Primo Giocatore ad avere anche la carta “Prima Scelta” che servirà ad indicare, almeno nei primi turni, chi deve scegliere per primo una carta fra quelle disponibili in tavola.

Il Gioco

Dopo che tutti hanno preso visione della loro mano e di tutte le carte disponibili nel Palazzo e nel Bazar inizia la partita vera e propria di **Amul** con la distribuzione di UNA nuova carta mercato a tutti e di 1-3 carte mercato sul tavolo (il numero cresce con l'aumentare dei partecipanti). I giocatori devono ora scegliere una delle loro carte per posarla (coperta) nella zona “mercato” sul tavolo.

Poi tutte vengono scoperte ed il possessore della “Prima Scelta” può prenderne una a suo piacimento, seguito dagli altri nell'ordine di turno. Ed è qui che bisogna iniziare a considerare bene le cose ed a decidere se e quale strategia impostare.

Diamo allora un'occhiata più da vicino alle carte “mercato”. Come si può notare facilmente da quelle esposte nella foto esse hanno le seguenti caratteristiche:.



Alcuni esempi di carte “mercato”

1. Un nome (Guardia, Contrabbandiere, Mercante, ecc.);
2. Un colore (rosso, viola, verde, giallo, blu e arancione)
3. Uno o più simboli “tondi” a sinistra (la guardia, per esempio, ha una mezzaluna “araba” ed un simbolo militare, le due spade, su sfondo rosso; il cammello ha un simbolo “mongolo”; ecc.)
4. Un simbolo “quadrato” a sinistra, sotto gli altri (un tavolo o una mano);
5. Uno o più simboli “rettangolari” sulla destra (come quelli su contrabbandiere, spezia e cammello, ecc.);
6. Una sezione nella parte bassa con dei Punti Vittoria (sotto forma di monete d'oro) e/o diverse “istruzioni”: il Contrabbandiere, per esempio, vale 8 PV a fine partita, ma ogni carta “oro” in suo possesso gliene toglie due; le spezie valgono 2 PV, ma due carte insieme valgono 6 PV; un solo cammello a fine partita vale ben 15 PV, ma se anche altri giocatori hanno dei cammelli il valore di ogni carta scende (10-7-4-3-2- PV); ecc.
7. Avevamo lasciato i nostri giocatori con sei carte in mano (le cinque iniziali e quella pescata dal mercato) ed è tempo di tornare da loro per vedere la mossa successiva: in effetti essi

devono ora giocare una carta sul tavolo. Ed è qui che interviene l'unico simbolo da imparare subito a memoria, quello “quadrato”: infatti solo le carte col simbolo “tavolo” dovrebbero essere calate sul tavolo per contribuire a formare le carte PV a fine partita. Le carte col simbolo “mano” dovrebbero essere invece tenute... in mano. Il condizionale è d'obbligo perché qualche volta non è possibile giocare in questo modo sia perché non si hanno carte di un tipo, ma anche perché non si vogliono “regalare” carte buone agli avversari.



Alcune carte Palazzo.

Alcune delle carte giocate sul tavolo di **Amul** permettono di prenderne altre “gratuitamente” dal Palazzo o dal Bazar. Come potete vedere dalla foto qui sopra nel Palazzo sono contenute carte molto simili ad alcune di quelle del mercato e spesso poterne prendere una in più può aiutare a fare una buona "combinazione": se, per fare un esempio, ho già in mano una “lampada”, riuscire a prendere l'olio mi permetterà di fare salire da 3 a 5 PV il suo valore intrinseco; oppure se avessi una carta che mi dà punti per ogni “gemma” giocata potrei assicurarmi PV extra prendendo la prima carta a sinistra, ecc.

Il discorso del Bazar invece è molto diverso: innanzitutto le carte disponibili sono molte di meno e, di conseguenza, anche quelle che permettono di prelevarne una gratuitamente.



Alcune carte “Bazar”.

Inoltre, come si vede chiaramente nella foto, sono tutte carte il cui valore è condizionato dal possesso di altre carte a fine partita: il “venditore romano” per esempio (prima carta a sinistra) ha valore nominale “0” PV ma se il giocatore possiede una gemma, una spezia ed un avorio il suo valore diventa 6 PV. E così è per tutte le altre.

La partita procede sempre in questo modo: a fine turno la carta “Prima Scelta” passa al giocatore successivo il quale distribuisce 1 carta mercato a tutti (e X sul tavolo); poi ognuno gioca una carta, tutti, a turno, ne prendono una fra quelle ora esposte sul tavolo e ne giocano una nella loro area

personale. Infine i giocatori che hanno posato una carta specifica ne prelevano una extra dal Palazzo, dal Bazar o dal Mercato e la mettono immediatamente nella loro area personale.



La plancia “divisoria” da mettere sul tavolo per facilitare la divisione delle carte per tipo: a sinistra i Palazzi, a destra il bazar e sotto il mercato.

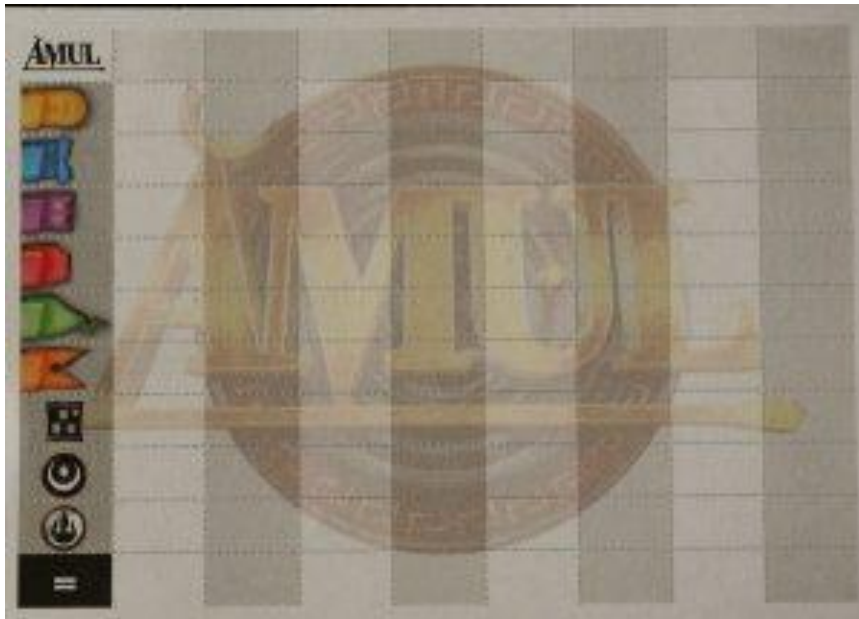
C'è una sola eccezione a questo procedimento e riguarda i Guerrieri (cioè le carte con il simbolo rosso con due spade incrociate): ognuna di queste carte è caratterizzata anche da una lettera dell'alfabeto (se tornate alla foto delle carte mercato vedrete che il guerriero arabo ha una “B” stampata sotto al simbolo militare).

Infatti dopo un numero di turni pari al numero dei giocatori al momento di prendere le carte mercato l'ordine di scelta cambia: per primo sceglierà chi ha più simboli militari, seguito dagli altri con simboli militari e solo alla fine si riprenderà il turno normale (saltando ovviamente chi ha giocato prima grazie ai suoi guerrieri). In caso di parità giocherà prima chi ha il guerriero con la lettera dell'alfabeto più alta (la “A” è la prima, seguita da “B”, “C”, ecc.).

Al termine del nono ed ultimo turno i giocatori scartano dalla loro mano tutte le carte con il simbolo del “tavolo” e dalla propria area personale tutte quelle con il simbolo della “mano”, poi tutti mettono in ordine di colore tutte le loro “proprietà”.

Cominciando dalle carte “gialle” (le più numerose), i giocatori contano i PV guadagnati sia direttamente (con le monete d'oro stampate sulla carta) sia in combinazione con altre carte

(abbiamo visto l'esempio dell'olio e dei cammelli) e scrivono il loro totale sull'apposito foglietto segna-punti (lo vedete qui sotto).



Il blocchetto con foglietti segna-punti[/caption]

Poi naturalmente si passa agli altri colori (secondo l'ordine indicato sul foglietto: blu, viola, rosso, verde e arancione) e si eseguono calcoli simili.

Si procede ora con le carte “Bazar”, verificando che le condizioni richieste siano state soddisfatte (ricordate il nostro “Venditore romano” che aveva bisogno di spezia, gemma e avorio?).

Infine tutti contano il numero di simboli “Arabo” e “Mongolo” che appaiono su tutte le carte nella loro area personale: chi ne ha di più in ogni tipo guadagna 8 PV, mentre al secondo vanno 4 PV ed al terzo 2 PV (tutti gli altri... ciccia!).

Si eseguono i totali e si proclama vincitore chi ha quello più alto.

Qualche consiglio

Amul è un gioco piuttosto semplice nella sua meccanica, come avrete capito leggendo le note precedenti, quindi sono pochi i consigli utili che si possono dare perché la distribuzione casuale di tante carte impedisce di fatto di inventarsi una strategia vera e propria. Ricordiamo infatti che nella versione a tre giocatori le carte disponibili sono 51, ma crescono ovviamente col crescere dei giocatori, per arrivare ad un massimo di 139 nel gioco con 8 partecipanti.



Le carte riassuntive in dotazione.

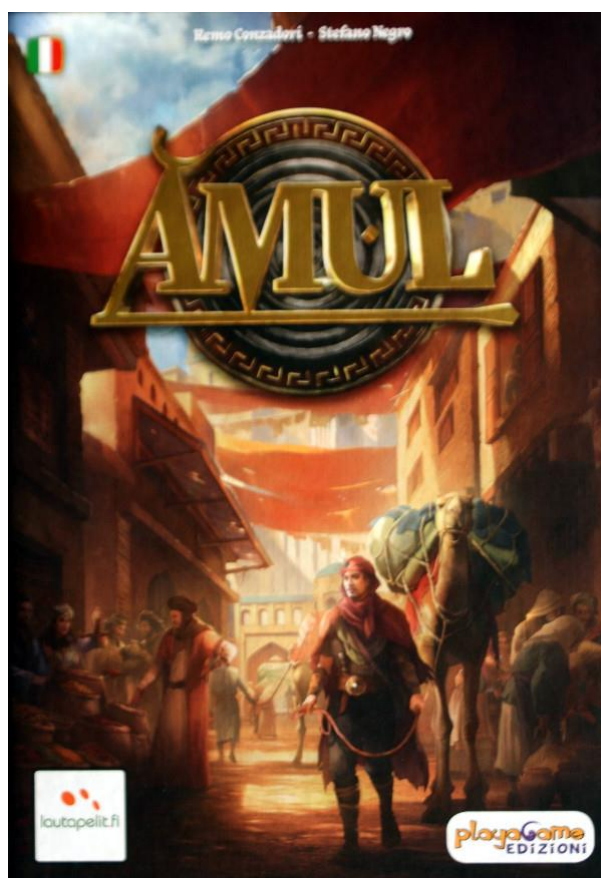
È quasi impossibile decidere quali carte cercare ed essere certi di ottenerle, anche se escono, perché spesso abbiamo altri giocatori davanti che potrebbero precederci: tuttavia ecco qualche indicazione di massima:

- Cammelli: vale sempre la pena averne 2-3 (a seconda del numero dei partecipanti) se non si può giocare qualcosa di più “forte”, perché anche nei casi più sfavorevoli ognuna di esse può regalare un minimo di 3-4 PV;
- Argento: una carta di questo tipo vale 3 PV, ma se ne abbiamo due in mano il loro valore combinato diventa di 7 PV e con tre carte si passa a 13 PV (in totale, non per ciascuna di esse);
- Guardie: se vi capita l'occasione di ottenere una Guardia con la lettera “A” o “B” non fatevela assolutamente scappare, soprattutto se si gioca in 3-5, perché permetterà di scegliere per primi quasi sempre, dopo il “giro” iniziale;
- Combinazioni semplici: molte carte hanno un valore che raddoppia quando se ne posseggono due uguali (attenzione, il valore più alto riguarda la “coppia”, non la singola carta): quindi se riuscite ad avere due spezie, o due tappeti, o due porcellane, ecc. giocatele pure senza problemi perché vi garantiscono 6-9 PV;
- Oro: ogni carta di questo tipo vale 4 PV quindi 2-3 a fine partita potrebbero fare la differenza;
- Simboli “arabo” e “mongolo”: come abbiamo visto a fine partita chi ha più simboli in ognuno dei due tipi guadagna ben 8 PV e questi punti spesso fanno la differenza, tuttavia non abbiamo mai visto in partita che un solo giocatore sia riuscito ad avere la maggioranza in entrambi i tipi, anche perché appena uno inizia la... raccolta subito qualche avversario cercherà di controbilanciarlo. Quindi il consiglio è: se riuscite a prendere abbastanza carte di un solo tipo fatelo senza esitare, magari cercando di raccogliere quelle che vi possono aiutare in altre combinazioni.

Conclusioni

Amul è stato proposto a diversi gruppi di giocatori e persino ad un pub nella serata da loro dedicata al gioco da tavolo ed ha sempre riscosso un franco successo: è divertente guardare attentamente il viso degli interlocutori durante la spiegazione e la presentazione delle carte e dei loro simboli (sembrano tutti poco convinti di avere capito come si gioca) e vedere la trasformazione nel bel mezzo della gara, quando sono tutti concentrati alla caccia della... carta mancante per le loro “combinazioni”.

Superata la diffidenza il gioco è davvero molto semplice da praticare e la sua grafica invitante aiuta a suscitare la curiosità di chi passa vicino al tavolo, a dimostrazione che se un gioco è valido la sua realizzazione può fare la differenza in un mercato ormai davvero inflazionato.



La scatola[/caption]

Amul poi è stato ideato per permettere la partecipazione di 8 giocatori, cosa molto rara di questi tempi: noi ci abbiamo provato un paio di volte ed effettivamente il gioco scala bene, anche se si riduce drasticamente l'importanza delle guardie.

Infine condividiamo in pieno (ogni tanto ci capita...) le indicazioni date sulla scatola: 2-8 giocatori da 10 anni in su e per un tempo medio di 45 minuti... divertenti (permetteteci di aggiungerlo).

Si ringrazia la ditta PLAYAGAME per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione