

NARCOS

Sulle tracce di Pablo Escobar



Introduzione

Narcos, distribuito da **Asmodée Italia**, è un gioco di deduzione della durata di poco più di un'ora nel quale 2-4 giocatori collaborano insieme per cercare di capire dove possa essersi nascosto il Patron della droga colombiana Pablo Escobar che, con il commercio della cocaina negli anni '70 e '80, divenne il criminale più ricco della storia (e, per inciso, fu anche eletto Deputato nel parlamento colombiano).

Il gioco, per l'argomento trattato, non è adatto ai ragazzini, ed infatti giustamente la scatola riporta l'età minima di 18 anni: in realtà quello della "droga" è solo un pretesto ed i riferimenti diretti sono solo alle fattorie dedicate alla preparazione ed ai guadagni che si possono fare con la vendita. Condividiamo comunque la scelta del produttore di indicare una età limite per evitare che qualche giovanissimo possa pensare alla droga come qualcosa su cui si può "giocare" e "guadagnare".

Sempre sulla scatola è riportato anche il nome della Gaumont, il distributore cinematografico francese che, in collaborazione con la sua sede americana e con Netflix, ha prodotto la serie televisiva "Narcos" (30 episodi dal 2015 al 2017). Ed infatti tutte le illustrazioni sul regolamento riproducono gli attori di quella serie, la quale ha come caratteristica il fatto che tutti i personaggi colombiani parlano sempre ed esclusivamente in... spagnolo (con le traduzioni sottoscritte). In particolare l'attore brasiliano Wagner Moura (che interpreta Escobar) ha una somiglianza incredibile con il narcotrafficante e la sua interpretazione è veramente all'altezza del compito che gli era stato affidato.



Unboxing

Dopo aver aperto la scatola di **Narcos** ed aver tolto il tabellone scopriamo due termo-formati di plastica nera che contengono tutti i componenti e che, una volta staccati i pezzi dalle fustelle, servono a riporre tutto in ordine perfetto (anche se noi consigliamo di utilizzare ugualmente dei sacchettiini di plastica per evitare che i pezzi più piccoli si “disperdano” durante il trasporto).

Naturalmente (e come poteva essere altrimenti con un gioco CMON) gli occhi di tutti si soffermeranno inizialmente sulle 19 miniature adagate in apposite nicchie dentro un contenitore di plastica, munito di coperchio: prima di toglierle dalla confezione vi consigliamo però di indicare con un pennarello la posizione di ogni miniatura all'interno del contenitore per riporle esattamente al loro posto, visto che alcune, se messe in quello sbagliato, non fanno chiudere bene il coperchio.



I cacciatori utilizzati dalle quattro fazioni anti-Escobar.

Otto di queste miniature (le vedete nella foto in alto) rappresentano i personaggi principali che davano la caccia a Pablo Escobar: due di essi (azzurri) sono gli agenti della DEA americana (Drug Enforcement Administration), altri due (gialli) sono gli agenti “non corrotti” della Polizia

Colombiana, mentre gli ultimi quattro rappresentano la “concorrenza” di Escobar (il cartello di Cali, rossi, e quello di Los Pepes, verdi).

Le 11 miniature rimanenti rappresentano invece il “patron” (Pablo Escobar) ed i suoi principali “sicari”: chi ha visto la serie televisiva non avrà difficoltà a riconoscerli, visto che anche le miniature sono basate sulle fattezze degli attori, così come la loro riproduzione sulle carte da gioco.



Alcune miniature dei sicari: il primo a sinistra è il Patron in persona.

La scatola di **Narcos** contiene infatti una cinquantina di carte (vedremo in dettaglio più avanti il loro uso) e tutta una serie di segnalini: posti di blocco e di controllo; tessere “fattoria” per la produzione della droga; cubetti di plastica bianca per simulare i lotti di droga da spedire negli Stati Uniti; indicatori di nascondiglio; gettoni di difesa dei sicari; micro-banconote (in milioni di dollari); ecc.

Completano la componentistica una tabella per le azioni dei cacciatori, una per la posa dei sicari, un blocchetto con i foglietti sul quale il Patron traccerà i suoi movimenti (segreti) ed un tabellone (lo vedete nella foto sottostante) che riproduce la Colombia e sul quale sono state evidenziate tre macro-regioni (Caribe, Andina ed Orinoquia), 27 città (sei delle quali hanno un aeroporto) e 27 zone di campagna collegate fra loro da una rete di strade: queste suddivisioni sono indispensabili per la ricerca del Patron.



Il tabellone.

I materiali sono davvero di ottima fattura e non abbiamo mai riscontrato problemi durante le partite.

Preparazione (Set-Up)

Per prima cosa bisogna prendere “confidenza” con i materiali di **Narcos**, perché ognuno di essi ha importanza. Il Patron prenderà dalla riserva 10 (milioni di) dollari e 5 carte sicario di diverso tipo, girandole a caso una dopo l'altra, da un mazzo di 23 (ogni sicario è rappresentato da due carte) ai quali aggiungerà (fissi) Leon e La Quica (i suoi... favoriti): le carte e le miniature dei sicari non usati vengono riemessi nella scatola. Dopo averle mescolate, il Patron prenderà le prime 5 carte in mano e sistemerà sulla sua plancia le miniature dei 7 sicari, ognuna con una basetta di colore diverso (per distinguerli una volta piazzati sul tabellone). Sempre al Patron toccano le 10 carte “Obiettivo” e le quattro carte (più piccole) “Plata o Plomo”.

Gli altri giocatori prenderanno le due miniature del loro colore e le rispettive carte: la DEA avrà a disposizione anche quattro carte più piccole, mentre la Policia Colombina ne avrà due; ai “cartelli” si daranno invece due carte “cacciatore” a testa, ognuna delle quali con caratteristiche specifiche (Calì può catturare la droga quando distrugge una fattoria e con due cubetti può giocare un'azione extra, mentre Los Pepes ricevono subito 2 dollari e ne avranno altri quando Escobar pagherà i suoi sicari: spendendo 2 dollari Los Pepes possono verificare il valore difensivo dei sicari del Patron).

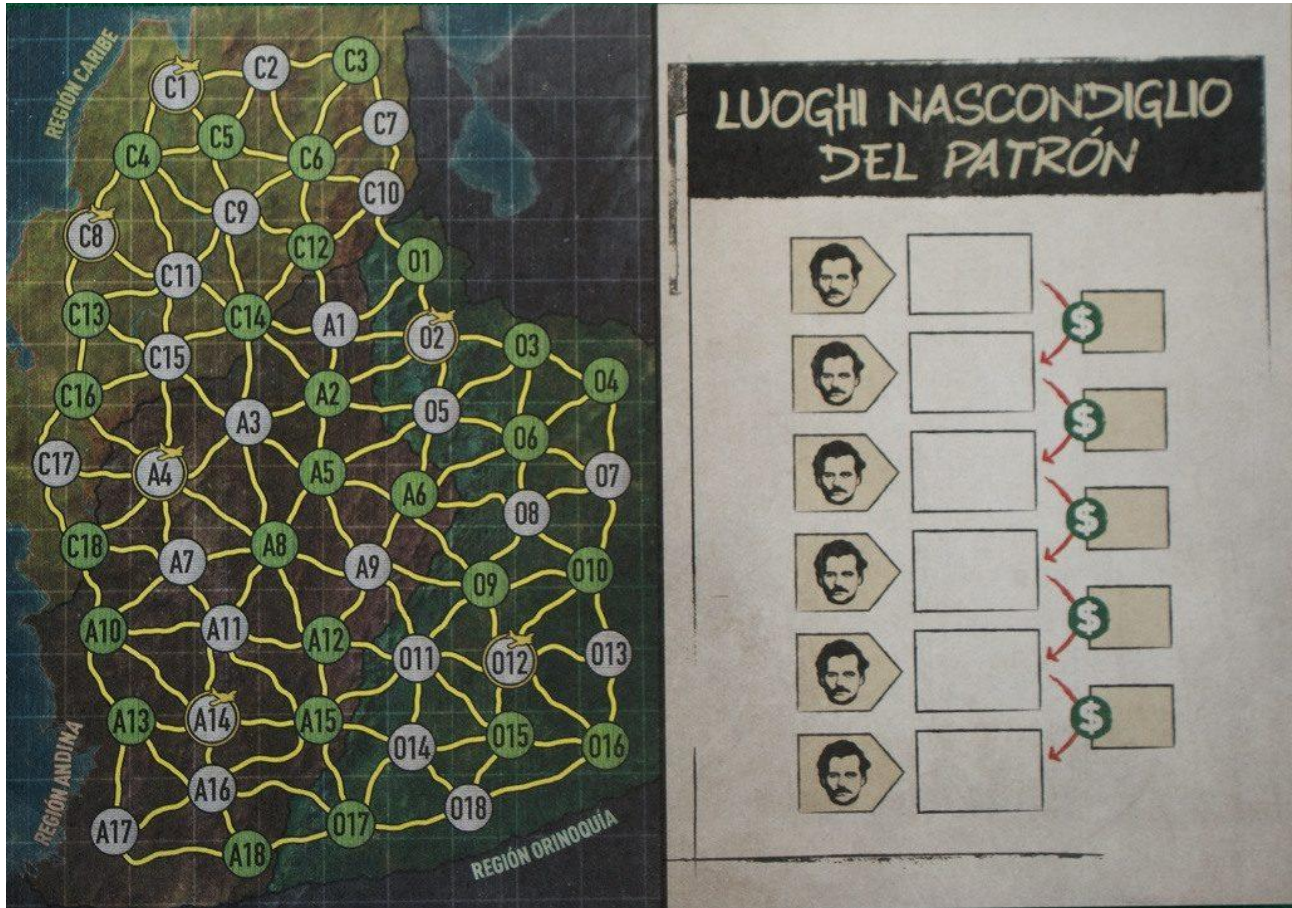


Il tabellone al set-up.

A questo punto i cacciatori vengono posizionati sul tabellone, ma sempre e solo dopo una discussione iniziale fra “alleati” nella caccia ad Escobar, facendo in modo che il raggio di azione di ognuno di essi copra una diversa zona del territorio. Il Patron gioca da solo ed il suo unico scopo è quello di non fare scoprire agli avversari il suo nascondiglio fino a che non riuscirà a raggiungere le sue condizioni di vittoria.

Il Gioco

Una partita a **Narcos** inizia con il Patron che, dopo aver bene esaminato come sono stati disposti sul tabellone i suoi nemici, deve segnare sull'apposito foglietto la sua posizione di partenza, indicando la sigla del luogo (lettere + numero).



Il blocchetto del Patron.

Nel blocchetto è riprodotta anche una miniatura della mappa di **Narcos** per evitare che il Patron, guardando il territorio, possa dare indizi ai suoi avversari. Egli dovrà scrivere le coordinate del suo luogo di partenza nella prima casella in alto. In seguito, quando avrà la possibilità di muovere, dovrà scrivere la nuova posizione e (sulla colonna di destra, con il simbolo del "\$") quanti soldi avrà speso per spostarsi.

Tutto è pronto per iniziare la "caccia" che si svolgerà per tre o più "stagioni", durante le quali si utilizzerà SEMPRE il seguente schema:

- Il Patron esegue la sua prima azione;
- La prima fazione (scelta dai giocatori) esegue le sue azioni;
- Il Patron esegue la sua seconda azione;
- La seconda fazione entra in gioco;
- Il Patron esegue la sua terza azione;
- La terza fazione esegue la sua azione;
- Il Patron esegue la sua quarta ed ultima azione;
- La quarta fazione conclude il turno con le sue azioni.

Come si vede TUTTE le fazioni devono entrare in gioco, quindi se non ci sono abbastanza giocatori uno dei partecipanti utilizzerà una seconda fazione, tenendole però ben separate.



La plancia del Patron.

Il Patron, come abbiamo anticipato, ha davanti a sé una plancia sulla quale deve posare i sette sicari a sua disposizione: la vedete nella foto qui sopra, quindi soffermiamoci qualche istante per capire come utilizzarla. Ognuno dei sette spazi colorati della parte alta riceverà uno dei sicari, applicando le corrispondenti basi colorate sotto alla miniatura del sicario e mettendo un cartellino con il nome nel rettangolo sotto al cerchio: le due postazioni a destra (Léon e La Quica) sono fisse (ed infatti i loro nomi sono stampati direttamente sulla plancia) e ricevono sempre le due miniature con base bianca e nera. A La Quica vengono inoltre date le quattro piccole carte “Plata o Plomo” di cui parleremo più avanti.

Sopra ai cerchi ci sono uno o due numeri, molto importanti per il gioco: il primo a sinistra (o quello unico nei tre spazi più a destra) indica la distanza dal Patron in cui può essere collocato quel sicario quando entra in gioco: i cacciatori ovviamente vedono quale miniatura è stata presa e possono quindi dedurre in quale “area” si trova il Patron, area che si restringerà ulteriormente man mano che altri sicari entreranno in campo.

Il secondo numero (quello con una croce accanto) indica invece i “Punti Gloria” che verranno attribuiti al Patron se quel sicario sarà ancora vivo alla fine della stagione.



Il tracciato dei Punti Gloria sul tabellone: per Escobar i soldi non erano un problema ma evidentemente non era sufficiente.

Sul tabellone di **Narcos** c'è un tracciato apposito per i Punti Gloria dove il Patron aggiorna quelli guadagnati (grazie ai sicari o a certi obiettivi). Se la miniatura del Patron arriva sulla casella 20 del tracciato Escobar vince la partita immediatamente.

Ma torniamo per un attimo alla plancia: nella parte bassa c'è un riassunto della sequenza dei turni e, sul bordo inferiore, lo spazio per inserire tre carte "Obiettivo" che il Patron prenderà a caso dall'apposito mazzo all'inizio della partita e che metterà in ordine (a suo piacimento) sotto la plancia. Completare TRE obiettivi permette al Patron di vincere la partita, in alternativa alla Gloria.

Al suo turno il Patron PUO' muovere uno dei sicari che ha già sul tabellone (pagando 1 dollaro per ogni casella percorsa) e DEVE posarne in campo uno nuovo entro la distanza massima prevista dalla plancia: ovviamente cercherà di mettere in campo per primi i personaggi da "5" e da "4" per limitare le informazioni ai cacciatori, ma nell'ultimo turno sarà obbligato a giocare un sicario che gli garantisca tanti Punti Gloria.

Ogni nuovo sicario ha a disposizione 2 azioni, da scegliere fra le tre seguenti:

- Collocare un segnalino “controllo” in una città adiacente
- Eliminare un segnalino “posto di blocco” da una città adiacente
- Posare una “Fattoria” (con 1 cubetto droga) in una zona di campagna adiacente

Le Fazioni giocano in maniera diversa: il giocatore di turno infatti può muovere di due caselle i suoi due cacciatori (passare da un aeroporto all'altro costa un solo punto movimento) e poi deve eseguire un'azione fra quelle ancora disponibili sull'apposito tabellone



Il tabellone dei Cacciatori.

Come si vede dalla foto qui sopra, nello spazio rettangolare in alto a destra si poserà il mazzo di carte “Azione” (che in realtà mostrano solo un numero da 1 a 4): il giocatore di turno prende le prime tre carte e le posa sulle caselle a destra; poi, sfruttando una di queste carte, può effettuare una delle seguenti azioni:



Le carte “azione”.

1. Attaccare un sicario: il giocatore mette la carta scelta in una delle tre caselle in basso a sinistra sul tabellone. Il valore della carta indica la forza di attacco del cacciatore ed il Patron deve allora scoprire il gettone di difesa del suo sicario. Se il cacciatore ha un valore più alto vince ed il sicario viene eliminato;
2. Distruggere dei laboratori (due caselle in alto al centro del tabellone): il giocatore può distruggere un numero di laboratori adiacenti al suo cacciatore pari al numero della carta azione utilizzata;

3. Mettere dei Posti di Blocco (due caselle a destra in alto): si possono rimuovere eventuali gettoni “controllo” del Patron o mettere in città dei gettoni “Posto di blocco” (che impediscono ai sicari di passare da quelle città) in numero pari a quello della carta azione scelta;
4. Cercare il Patron (tre caselle in basso a destra): giocando una carta da “3” si può chiedere a che distanza si trova il Patron dal cacciatore e come risposta verranno dati due numeri: uno vero ed uno falso. Giocando una carta da “2” è possibile chiedere se il Patron è in città o in campagna, mentre con una carta da “1” si può domandare se il Patron è nella stessa regione del cacciatore.
5. Catturare il Patron (due caselle in alto a sinistra): se i cacciatori sono convinti di avere capito dove si trova Escobar possono giocare una carta azione in una di queste due caselle, muovere il cacciatore di quel numero di passi extra e poi tentare la cattura nella casella in cui si ferma ed in tutte quelle adiacenti.



6. Le carte dei Cacciatori.

Ovviamente tutte le caselle di questo tabellone che sono già occupate da carte azione giocate dagli alleati non possono più essere usate per l'intera stagione, quindi col passare dei turni le opzioni più importanti si esauriscono.

Se il Patron viene catturato una prima volta... immediatamente potrà fuggire dal carcere e nascondersi in una qualsiasi casella del tabellone, senza dare alcuna indicazione ai cacciatori (ma segnando sul suo foglietto le coordinate del nuovo nascondiglio): inoltre aggiunge un nuovo obiettivo a quelli non ancora rivelati (aumentando di fatto la possibilità di realizzarne tre).

Se non viene catturato entro la fine della stagione il Patron può spostarsi in una nuova località, dando però un indizio ai suoi avversari: per ogni casella di movimento infatti deve

pagare 1 milione di dollari e, finita la mossa, dovrà dire a tutti quanti milioni ha speso (annotandoli anche sul suo foglietto, dove indicherà la nuova destinazione). Attenzione però, perché dopo un largo giro potrebbe essere addirittura tornato nella casella di partenza...

Al termine di ogni stagione il Patron esegue una serie di operazioni: incassa i soldi della droga spedita (dagli aeroporti); aumenta i suoi introiti stagionali di tante caselle quante sono le fattorie rimaste in funzione; guarda se i sicari rimasti vivi gli danno dei vantaggi (Punti Gloria); verifica se è riuscito a soddisfare il suo obiettivo stagionale (guadagnando spesso altri bonus). Se realizza il suo terzo obiettivo, oppure se i Punti Gloria raggiungono o superano la casella "20" sul tracciato, vince la partita immediatamente, altrimenti si procede con un'altra stagione.



Alcune carte "Obiettivo" del Patron.

Se il Patron invece viene catturato una seconda volta la partita finisce subito con la vittoria dei Cacciatori.

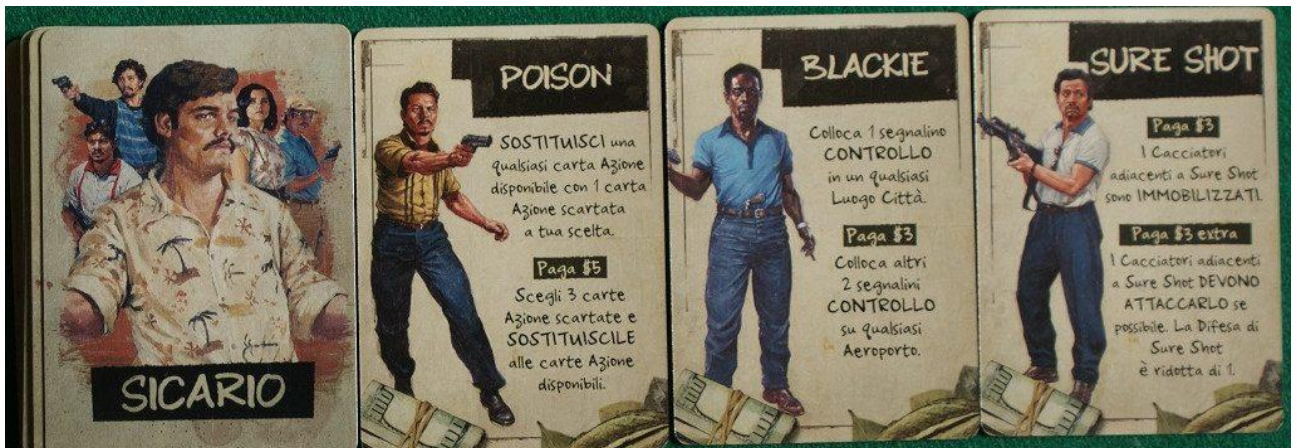
Qualche considerazione strategica

Nella descrizione del gioco abbiamo ommesso tutta una serie di regolette specifiche ai diversi personaggi per non appesantire la lettura, tuttavia bisogna riconoscere che **Narcos** è un gioco piuttosto ben fatto dove tutto ha una sua logica e dove la "fortuna" gioca davvero un ruolo minore.

Certamente il Patron potrebbe pescare un obiettivo relativamente "facile" oppure i cacciatori potrebbero essere costretti a giocare carte azione poco interessanti (cioè di valore basso) in una fase cruciale, ma dopo parecchie partite giocate su diversi tavoli e con diversi partecipanti ci sentiamo di affermare che la vittoria o la sconfitta si ottengono soprattutto grazie al bluff ed alle corrette deduzioni.

Il "Bluff" è l'arma migliore del Patron: potrebbe infatti mandare tutti i suoi sicari abbastanza lontano da lui, posando dei gettoni "Controllo" come se dovessero proteggere una certa zona (i cacciatori non possono muoversi né attraversare questi gettoni e devono quindi prima distruggerli per attraversare quelle città) ma nascondendosi invece proprio dove ci sono dei cacciatori. In particolare i narcotraffickanti dovranno cercare di bloccare gli aeroporti per impedire rapidi spostamenti di qualche cacciatore. Il Patron inoltre potrebbe cercare di mettere fuori combattimento qualche cacciatore (utilizzando La Quica e le sue carte Plata o

Plomo) la cui fazione deve ancora muovere, in modo da ridurre le ricerche e quindi aumentare le sue possibilità di fuga.



Alcune carte Sicario: notare che ognuno di essi permette di attivare qualche bonus in favore del Patron, gratis o a pagamento.

Normalmente nella sua ultima mossa il patron metterà in campo un sicario con parecchi Punti Gloria per avanzare rapidamente sull'apposita pista, ma dovrà fare attenzione a posarlo in una zona dove i cacciatori ancora attivi non possono arrivare per ucciderlo e contemporaneamente non dovrà dare un indizio troppo restrittivo per non rischiare una cattura precoce.

La "Deduzione" invece è la principale risorsa a disposizione dei cacciatori: il gioco contiene appositi segnalini di plastica rossa trasparente (li vedete in basso, nella foto qui sotto) da utilizzare per ridurre poco a poco il raggio delle ricerche: dopo i primi indizi i giocatori possono infatti delimitare con questi segnalini un'area della mappa (per quanto grande essa possa essere) e poi, con gli indizi successivi, restringere la ricerca togliendo pian piano i segnalini e rimanendo spesso verso la fine della stagione con soli 3-4 possibili "nascondigli".



I segnalini della ricerca e le basette colorate per i sicari.

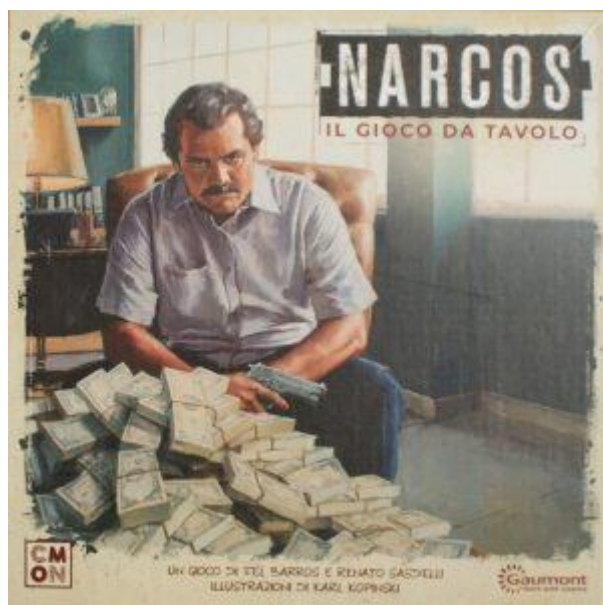
I cacciatori hanno anche qualche aiutino extra: la DEA, per esempio, ha due carte che fanno muovere un cacciatore di 2 caselle extra, ed altre due che permettono di togliere dal tabellone una o due carte “Azione”, dando così la possibilità agli alleati di giocare di nuovo una carta su una casella importante.

La “Policia” invece ha due carte che fanno aggiungere un “+2” al valore di una carta azione (trasformando per esempio un “2” in un “4”) e se usate al momento più opportuno possono fare la differenza durante un’azione di “pulizia” di fabbriche e/o gettoni controllo.

Conclusioni

Concludendo possiamo dire che tutte le partite fatte (esclusa la prima, quando molte cose non erano ancora chiare, soprattutto al Patron...) sono state combattute fino all'ultimo ed in tutte il Patron è stato catturato almeno una volta. In poco più della metà delle partite il Patron ha vinto, ma abbiamo sempre deciso di dare questo ruolo al giocatore più esperto, e questo, in alcuni casi è stato davvero decisivo. Quindi il gioco ci è sembrato ben bilanciato.

La durata contenuta permette di intavolare il gioco anche per una serata breve, sempre che i giocatori conoscano già le regole; la curva di apprendimento non è delle più agevoli ma d'altra parte **Narcos** è stato evidentemente indirizzato agli esperti.



La scatola del gioco.

Il prezzo appare commisurato agli ottimi materiali, alla presenza delle miniature e alla qualità complessiva del prodotto. È divertente giocare nel ruolo del Patron, ma col passare dei turni sale una certa angoscia vedendo che i cacciatori si stanno avvicinando troppo alle verità. Far parte dei Cacciatori dà forse più soddisfazione, se il Patron viene catturato, ma qualche volta ha causato lunghe discussioni fra gli alleati e qualche rimbrotto a fine partita per non avere ascoltato i consigli dati.

In entrambi i casi l’esperienza di gioco è sempre stata più che positiva. In una parola: consigliato.

Si ringrazia [ASMODEE ITALIA](http://www.asmodeeitalia.it) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione