

JETPACK JOYRIDE

Il famoso videogioco ora sui vostri tavoli



Introduzione

Jetpack Joyride è il nome di un videogioco a scorrimento orizzontale pubblicato nel 2012 e dedicato al personaggio di Barry Steakfries (ovvero Barry “bistecca e patate fritte”), un venditore di grammofoni che ruba un “jetpack” dal laboratorio della Legitimate Research Inc. e cerca di scappare dall’edificio evitando ostacoli vari (missili, raggi laser, scariche elettriche) collezionando nel contempo dei gettoni/monete che a fine partita possono assegnare dei “premi” sotto forma di “stelle”.

Il videogioco, considerando le possibili missioni a disposizione, aveva quasi 2000 livelli e si potevano anche incontrare delle scatole con i colori dell’arcobaleno che fornivano a Barry dei veicoli per aiutarlo nella sua fuga.

Il gioco da tavolo **Jetpack Joyride** (edito in Italia da 3 Emme Games ed indirizzato a giocatori di 8 anni o più per una durata di circa 30 minuti), è l’adattamento su cartone del videogame e, a sua volta, si svolge all’interno di un laboratorio e costringe Barry a tentare di scappare evitando missili, raggi laser e scariche elettriche, e spesso anche gli scienziati, cercando di riuscire nelle missioni proposte e di accaparrarsi qualche “aiutino” sotto forma di gadget.

Premesso che lo scrivente non ha mai provato il videogame e che quindi gli sarà impossibile fare paragoni, vediamo insieme che riuscita ha avuto il gioco da tavolo nei nostri test.



I componenti del gioco.

Unboxing

Aprendo la scatola di **Jetpack Joyride** i nostri occhi vengono subito attratti da un sacchetto pieno di “pentamini” di plastica gialla traslucida in varie forme (ma tutti composti ovviamente da 5 quadretti). Ci sono poi 24 schede rettangolari di cartoncino lucido (16 considerate “standard” in quattro set numerati da 1 a 4 ed altre 8 definite “difficili” in due set, sempre numerati da 1 a 4) che costituiscono le varie stanze del laboratorio: su ognuna di esse sono disegnate 5 monete (sparse nella griglia) ed un certo numero di ostacoli.

Completano la confezione un blocco segnapunti e due mazzi di carte di piccole dimensioni (44x67 mm): il primo contiene 17 missioni ed il secondo 16 gadgets.

Tutta la parte grafica è in stile “cartoon” e riproduce sia l’ambiente che i singoli “gadgets” del videogame, mentre tutte le schede “laboratorio” sono stampate su entrambe le facce con composizioni diverse per aggiungere varietà alle partite. Purtroppo il supporto utilizzato è un cartoncino molto leggero, quindi bisogna fare attenzione a manipolare le tessere e sarebbe forse meglio proteggerle dentro una busta trasparente prima di riporle a fine partita.

In ogni caso non abbiamo avuto nessun problema “pratico” durante i nostri test (a parte tener d’occhio i ragazzini perché non deformassero le loro schede laboratorio, trascinati dall’enfasi della caccia alle tessere), quindi reputiamo il materiale adatto al suo lavoro.



Un esempio di tavolo preparato per giocare in quattro.

Preparazione e gioco

Il set-up di **Jetpack Joyride** è molto semplice: ogni giocatore prende un set di schede laboratorio e decide su quale lato usarle, poi le posa sul tavolo in sequenza (la scheda “1” a sinistra affiancata dalla “2” e poi dalla “3” e dalla “4”) in modo da formare un “laboratorio” personalizzato.

Tutte le tessere di plastica gialla vengono ammucciate al centro del tavolo (a costituire la riserva comune), a portata di mano di tutti i partecipanti: si estraggono poi casualmente 3 carte “Missione” e si mettono scoperte sul tavolo in modo che tutti possano vederle e capire in che modo guadagnare le stelle indicate (da 3 a 5). Infine si mette sul tavolo anche il mazzo dei gadgets, coperto.

Il giocatore più giovane si accerta che tutti siano pronti e proclama ad alta voce il “Si parte!”: a questo punto tutti i partecipanti, in contemporanea, cominciano a prendere una tessera dopo l’altra dalla riserva comune (usando una sola mano) per piazzarla sul proprio laboratorio, accanto a quelle già posate, partendo dalla scheda di sinistra e cercando di arrivare per primi alla fine della quarta, all’estrema destra. Il primo che ci riesce blocca il gioco e dà il via ad un conteggio parziale. Poi tutti passano il loro laboratorio al vicino di sinistra (che deve usarlo esattamente in quella composizione) e si riparte per una seconda e poi una terza manche. Al termine di quest’ultima i giocatori sommano i Punti Vittoria (PV) ottenuti nei tre rounds (utilizzando l’apposito blocchetto segna-punti) e chi ha il totale più alto vince.



I pentamini di plastica traslucida da utilizzare per formare il percorso di fuga dal laboratorio.

Tutte le tessere di **Jetpack Joyride** sono di plastica traslucida gialla ed ognuna è composta da 5 quadretti (da qui il nome “pentamini”) di circa 16 mm di lato, assemblati in cinque modi diversi che noi abbiamo ribattezzato, in base alla loro forma, in questo modo: “zeta bassa”, “zeta alta”, “elle”, “squadro” e “doppia v”. Date un’occhiata alla fotografia qui sopra per riconoscerle.

La prima tessera posata deve avere almeno uno dei suoi quadretti “all’esterno” della scheda laboratorio di sinistra, mentre le tessere successive devono avere almeno il lato di un quadretto adiacente ad un lato della precedente. Esse inoltre non possono sovrapporsi, non possono uscire dalle schede laboratorio e non devono coprire gli ostacoli.

Quando uno dei giocatori riesce a posare una tessera che abbia almeno un quadretto al di fuori della scheda laboratorio di destra deve gridare “Sono Fuori!” per arrestare il gioco. È possibile che la partita finisca anche per mancanza di tessere oppure perché nessuna di quelle rimaste in tavolo può essere utilizzata rispettando le regole di piazzamento.

Ora è necessario calcolare i PV guadagnati da ognuno nella manche appena terminata: a tutti viene assegnato 1 PV per ogni “moneta” coperta dal percorso tracciato (ogni scheda ne ha cinque). A questi vanno sommati gli eventuali PV per avere portato a buon fine una delle tre “missioni” disponibili e sottratti 3 PV per ogni tessera che ha coperto per errore uno degli ostacoli. I punteggi ottenuti vengono registrati su uno dei foglietti del blocco segna-punti.



Alcune carte “missione”.

Ci sono vari tipi di missione ed ognuno, in base alla difficoltà di realizzazione, assegna da 3 a 5 PV (sotto forma di stelline). Nella foto qui sopra ci sono alcuni esempi di queste carte: le prime due, con 3 stelle ciascuna, sono abbastanza semplici ed intuitive, ma per le altre occorre un po' più di attenzione: la prima in basso a sinistra, per esempio, chiede di posare le tessere percorso in modo da passare “adiacenti” a tutti gli ostacoli di una scheda; quella al centro in basso obbliga a percorrere in orizzontale o in discesa una delle schede, ecc.

Al termine della prima e della seconda manche si scoprono anche tante carte “gadget” quanti sono i giocatori: queste carte aiutano in vario modo il loro possessore nel secondo e nel terzo round, ma non sono tutte della stessa “potenza” e quindi vengono scelte in ordine inverso a quello del punteggio ottenuto nel round. Esse possono quindi essere d'aiuto a chi è rimasto più indietro, anche perché il loro bonus si applica per l'intera partita. Ma vediamo qualche esempio aiutandoci con la foto sottostante.



Alcune carte “Gadget”.

La prima a sinistra (turbo acceleratore) permette al giocatore di scegliere con calma due tessere, prima di iniziare il round successivo, e di collocarle sulla sua scheda laboratorio: solo a quel punto si può ripartire con il gioco. La terza carta (gemmologia) permette di guadagnare 1 PV extra per ogni tre monete accumulate nel round mentre la quarta aggiunge 3 PV per ogni set di 8 monete raccolte.

Terminata l'assegnazione dei gadget tutte le tessere vengono rimesse al centro del tavolo per riformare la riserva comune ed ogni giocatore passa il suo laboratorio al vicino di sinistra: in questa

fase non è permesso girare le schede sull'altro lato. Le carte missione infine vengono scartate e sostituite da altre tre prima di ripartire con il round successivo.

Al termine del terzo (ed ultimo) round la partita ha termine e dopo aver conteggiato i PV relativi si effettua la somma dei tre punteggi parziali per proclamare vincitore chi ha il totale più alto.



Un esempio di percorso, preso durante una partita.

È possibile giocare **Jetpack Joyride** anche in solitario: le regole sono praticamente invariate, ma ci sono alcune importanti modifiche:

1. si tolgono dal mucchio due tessere per ogni tipo;
2. si rimuovono tutte le carte con un particolare simbolo;
3. le tessere usate in ogni round sono scartate definitivamente (quindi la riserva cala drasticamente);
4. Il laboratorio viene rinnovato ad ogni round prendendo un nuovo set di 4 carte a caso.

Al termine delle terza manche il giocatore riceve un “giudizio” in base al punteggio totale ottenuto: si va da “Più veloce, riprova!” (meno di 60 PV) a “Sei come Houdini, il mago delle fughe dai laboratori” (più di 110 PV)

Qualche considerazione e Suggerimento

In **Jetpack Joyride** non è possibile pensare ad una vera e propria strategia: tutto si risolve infatti nella ricerca delle tessere giuste per adattare il percorso di fuga agli ostacoli di ogni scheda laboratorio, e questo va fatto nel modo più veloce possibile per non farsi lasciare troppo indietro dagli avversari. Serve quindi più un buon “occhio” ed una mano “pronta” per acchiappare la tessera necessaria prima che qualcun altro la porti via: è sempre possibile rimettere una tessera nel mucchio quando ci si accorge che non si adatta al percorso, ma questo costa tempo ed è proprio quest’ultimo che spesso manca.

Coprire il maggior numero di monete è sempre positivo, visto che ognuna di esse assegna 1 PV, ma è bene dare un’attenta occhiata alle carte missione prima di ogni round (i giocatori dovrebbero avere sempre qualche minuto per questa valutazione) perché aggiungere 4-7 PV a turno è spesso necessario per puntare alla vittoria finale.

Se un round è finito male non disperate: prima di dichiararvi sconfitti esaminate bene anche i gadgets a disposizione e ricordate che una volta presi essi possono aiutarvi per l’intera partita; quindi la scelta di quelli disponibili dopo il primo round è particolarmente importante e, come abbiamo visto, non tutte le carte hanno la stessa “potenza”; dunque chi prima arriva...



Alcune schede laboratorio “difficili” per i giocatori più abili.

Quando Jetpack Joyride è stato provato almeno 4-5 volte è possibile introdurre degli “Handicap” per i giocatori più forti: ci sono infatti due set di schede laboratorio più difficili (con maggiori ostacoli) e quindi alcune di esse possono essere utilizzate al posto di quelle standard. Il “quante” (1-2-3-4?) dipende soltanto dalla differenza di bravura fra i partecipanti ma noi abbiamo utilizzato la seguente “regola interna”: quando ci sono nuovi giocatori ad un tavolo si sostituisce una scheda a chi ha già fatto almeno due partite, due schede a chi ne ha fatte almeno quattro, tre per chi ne ha al suo attivo almeno sette e tutte e quattro a chi ha 10 o più partite sul groppone.

Commento finale



La scatola del gioco.

Jetpack Joyride ovviamente non è un gioco che piacerà a tutti: in particolare abbiamo notato nei nostri playtest che mentre la maggior parte dei ragazzini faceva la coda per partecipare alcuni adulti si sono rifiutati anche solo di provarlo, dichiarando in particolare di non amare la tensione causata dalla ricerca affannosa della tessera giusta ed in perenne lotta contro il tempo. Il target principale del gioco è peraltro abbastanza evidente: gioco in famiglia, giovani, giocatori in cerca di un filler giocabile in mezzora.

In effetti il cuore del gioco è proprio basato sulla prontezza di riflessi e sull'occhio pronto a trovare quel che serve per continuare il percorso ad ostacoli, quindi Jetpack Joyride è dedicato soprattutto a chi ama i videogames a scorrimento orizzontale o, più in generale, a chi piace affrontare percorsi ad ostacoli. A tutti loro il gioco fornirà sicuramente parecchie ore di divertimento.

"Si ringrazia la ditta [TRE EMME GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"