

OMNIA

La vita, i viaggi e le opere di Leonardo da Vinci



Introduzione

Con la frase “Opera Omnia” sono state spesso presentate tutte le opere di Leonardo da Vinci e dunque nessuno certamente si stupirà nel leggere che l’editore **Studiolab** ha voluto chiamare **Omnia** il gioco di carte, firmato da Cristian Confalonieri, che vuole far rivivere le opere, le invenzioni, le città ed i personaggi che hanno avuto un “ruolo” nella vita del Genio toscano.

Il gioco è stato studiato per 2-4 partecipanti dagli 8 ai 99 anni (come leggiamo sulla scatola) ed ha già colto un primo “successo”: il premio “Best Art Work”, attribuito al gioco inedito con la migliore grafica nell’ambito del concorso Gioco Inedito 2019 a Lucca Comics and Games.

La sua durata (circa 20 minuti) e la semplicità delle sue regole permettono di usare questo gioco dappertutto e con chiunque, quindi proviamo a... scavare un po’ più a fondo.



I componenti

Unboxing

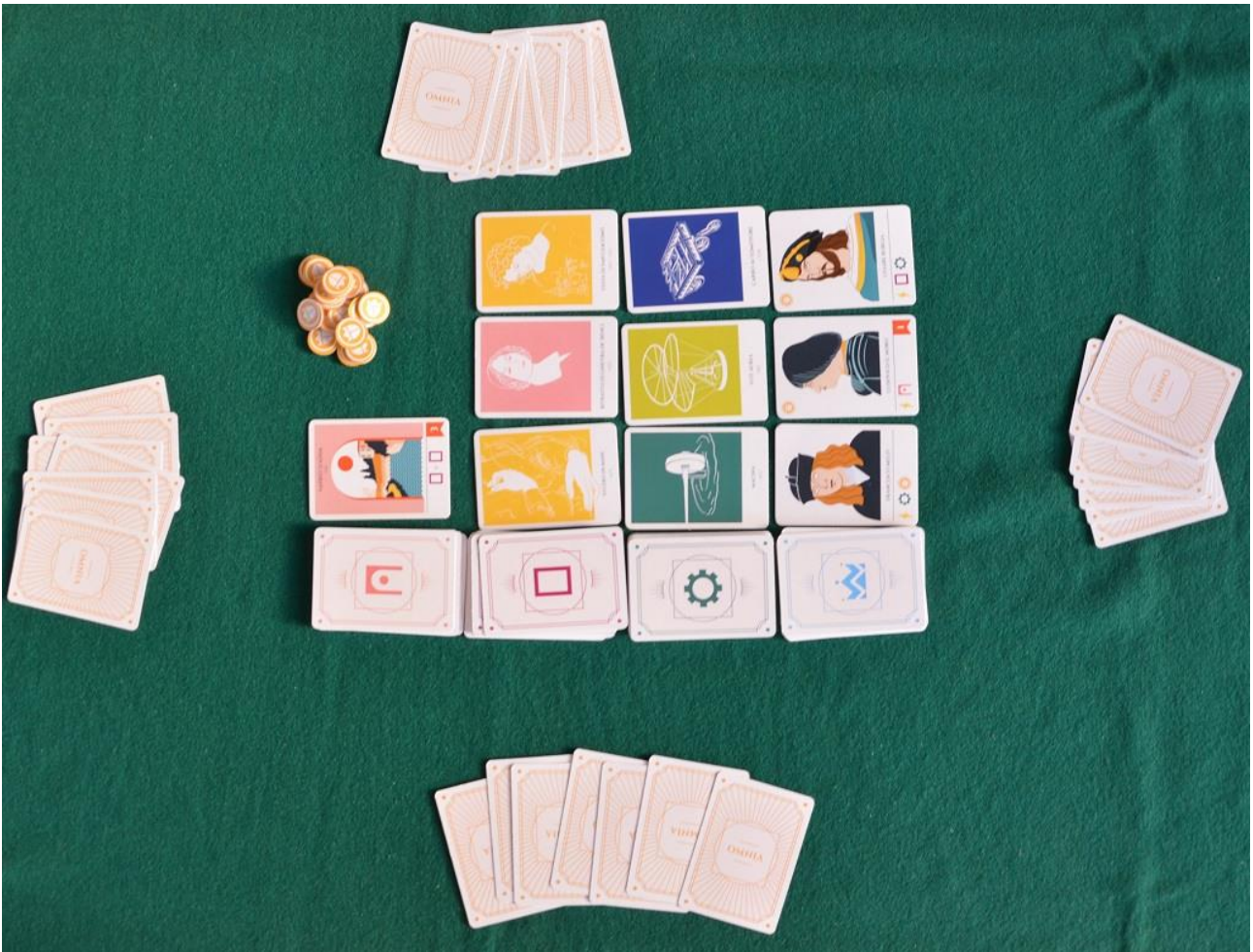
Leonardo da Vinci ovviamente campeggia sul coperchio della scatolina di **Omnia** (delle dimensioni di 120x210x45 mm) ed il suo profilo si “fonde” con il paesaggio, con il sole “rosso” che tramonta e la chiesa di “Vinci” in primo piano. D’accordo, lo sappiamo che in realtà lui è nato ad Anchiano, una frazione di Vinci, ma tranquillizzatevi, ritroveremo anche questa località nelle carte “Città”.

All'interno della scatola un separatore di cartone serve a tenere divisi i 5 mazzetti di carte che costituiscono il cuore del gioco:

- 16 carte “Città”
- 16 carte “Personaggio”
- 19 carte “Opera”
- 19 carte “Invenzione”
- 28 carte “Azione.

Completano la confezione 18 monete (da de-fustellare) e due regolamenti separati: uno in italiano ed uno in inglese.

Vi invitiamo ad imbustare le carte (misura 63x89 mm) perché non sono plastificate e quindi potrebbero sporcarsi o rovinarsi, dato che se ne farà un uso frequente. I materiali sono tutti adeguati ma queste carte ci sembrano un po' delicate, da qui il consiglio di imbustarle subito, anche prima di distribuirle per la partita inaugurale.



Set-Up

Preparazione (Set-Up)

Ogni partita ad **Omnia** si apre preparando il tavolo in questo modo:

1. Mischiare e posare in tavola il mazzo delle “Città”, girando la prima carta;
2. Posare il mazzo “Opere” sotto al primo e scoprire le prime tre carte;
3. Posare il mazzo “Invenzioni” sotto al secondo e scoprire le prime tre carte;
4. Posare il mazzo “Personaggi” sotto al terzo e scoprire le prime tre carte;
5. Mescolare le carte “Azione e distribuirne 7 a ciascun giocatore (il numero ed il tipo di queste carte varia in base a quanti sono i partecipanti).



Alcune delle carte “Opera” (in alto) e “Invenzione” (in basso)

Potremmo classificare le carte di **Omnia** in tre categorie:

(A) - Le carte “Opera e “Invenzione” sono quelle da collezionare per formare in seguito delle combinazioni sufficienti a raggiungere gli “obiettivi” in tavola.

Ognuna delle carte “Opera” (quelle della fila in alto nella fotografia, per intenderci) mostra, in maniera stilizzata, ma facilmente riconoscibile, un ritratto, un quadro o uno studio realizzati da Leonardo (nel nostro esempio vediamo l’Uomo Vitruviano, la Madonna del Garofano e la Gioconda). Tutte sono caratterizzate da un colore “caldo” (giallo, rosa, rosso e viola) e ad ogni colore corrispondono quattro carte: le ultime tre del mazzo (per arrivare a 19) mostrano il viso “barbuto” di Leonardo e devono essere “pagate” (1-2 monete) ma in cambio regalano un’azione istantanea (nell’esempio permette di prendere una carta “città”) e dei punti Vittoria (PV) a fine partita (2 PV quella della foto, come spiega la piccola bandiera rossa in basso a destra).

Ognuna delle carte “Invenzione” mostra invece una macchina progettata o realizzata dal nostro Genio (nell’esempio la macchina volante, la bicicletta, il carro armato e la gru girevole), ed anche qui ce ne sono quattro per ogni colore... “freddo” (verde chiaro, verde scuro, azzurro e blu) oltre ad altri tre “Leonardo”, esattamente come prima.



Alcune delle carte Città e Personaggio

(B) - Le carte “Città” sono i veri e propri obiettivi del gioco ed ognuna di esse indica una combinazione da raggiungere per ottenere i PV indicati: la prima a sinistra nella nostra foto, per esempio, mostra la città di Urbino e dice che se a fine partita avremo il totale più alto di carte “Opera” + “Invenzione” + “Personaggio” otterremo 3 PV; la seconda, Milano, ci dice che se avremo tre carte “Opera” dello stesso colore ci assegnerà 8 PV (3 carte su 4 di un colore non sono facili da prendere!); Firenze invece offre 5 PV a chi avrà tre carte Invenzione di colore diverso, ed infine Cesena (permettetemi di inserire anche il nome della mia città) darà 4 PV a chi avrà più “personaggi”.

(C) - I “Personaggi” sono simili alle carte di Leonardo che abbiamo esaminato poco sopra: la maggior parte di esse deve essere “pagata” per poterla prendere e, in cambio, offre un vantaggio immediato (c’è un piccolo “fulmine” davanti alle icone) oppure delle monete, da prelevare dalla banca comune. Nella nostra foto, per esempio, a sinistra vedete il buon vecchio Michelangelo che costa 2 monete ma vi fa prendere subito una carta “Opera” e vi darà 2 PV a fine partita; Lorenzo il Magnifico costa ben 3 monete ma a fine partita vale 4 PV; ecc.



Alcune delle carte “Azione”

Diamo infine un'occhiata anche alle carte “Azione” di **Omnia**, cioè le sette distribuite ai giocatori ad inizio partita: ognuna di esse mostra DUE diverse icone (corrispondenti a quelle stampate sul dorso degli altri quattro tipi) oppure 1-2 monete che permettono al giocatore di prelevarle dalla Banca.

Il Gioco

Ma torniamo ai nostri giocatori: li avevamo lasciati con 7 carte in mano, intenti ad esaminarle attentamente per decidere quale “strategia generale” utilizzare e, di conseguenza, quali carte tenere. Infatti prima di iniziare a giocare è necessario eseguire una fase di “draft” (detto fra noi, non ho mai capito perché venga usata questa parola inglese che ha diversi significati, trazione, retata, dose, bozza, ecc. ma che in realtà non spiega la meccanica cui è stata associata) durante la quale si effettua la vera e propria scelta delle azioni:

- a. Ogni giocatore sceglie 2 carte e le mette da parte, consegnando le rimanenti 5 al vicino di sinistra;
- b. Tutti scelgono altre 2 carte e passano le restanti 3 al vicino;
- c. Ancora una volta ognuno sceglie 2 carte e passa l'ultima al vicino.

Alla fine di questa fase tutti i partecipanti si ritrovano dunque di nuovo con 7 carte in mano, ma hanno avuto la possibilità di scegliere quelle che reputano migliori per il loro gioco. Si tratta di una fase molto importante perché chi sbaglia qui si ritroverà poi in difficoltà in seguito.

La partita di **Omnia** procede ora con SEI mani (una carta a testa rimarrà dunque inutilizzata) e ad ogni “giro” il giocatore di turno dovrà giocare una delle sue carte “Azione” ed eseguire quanto da essa indicato in entrambe le icone: raccogliere monete o prendere carte da aggiungere al proprio “bottino”.

Se le carte prese dal tavolo sono “a pagamento” (Leonardo e la maggior parte dei Personaggi) occorre avere le monete richieste nella propria riserva o incassarle con la seconda azione indicata: prima incasso 2 monete, per esempio, e poi acquisto XXX. È comunque sempre possibile eseguire solo una (o nessuna) delle due azioni indicate sulla carta giocata, se il giocatore lo desidera.

Chi sceglie l’azione “prendo una Città” deve agire però in modo diverso: preleva dunque le prime tre carte di quel mazzo e ne sceglie una che metterà scoperta a fianco di quelle già presenti in quella riga. Le altre due verranno rimesse in fondo al mazzo. Tutte le carte “Città” diventano così patrimonio “comune” ed indicano obiettivi che tutti i giocatori possono cercare di raggiungere.

Al termine della sesta mano la partita ad **Omnia** finisce ed i giocatori espongono le carte acquisite: poi ognuno somma i PV indicati dai Personaggi (Leonardo incluso) ed in seguito verifica se alcune carte “Città” chiedono una maggioranza (in tal caso si assegnano eventuali PV ai giocatori che ne hanno diritto); infine si verificano gli altri obiettivi, scartando per ognuno di essi le carte necessarie.



Esempi di calcolo dei punti

Proviamo a guardare insieme l’esempio della foto qui sopra, che mostra le città disponibili a fine partita e le carte acquisite dal giocatore:

1. La prima città in alto a sinistra (Vaprio d’Adda) richiede 2 carte “Opera” dello stesso colore ed il nostro amico le ha (gialle): 3 PV;
2. La seconda (Venezia) richiede 3 personaggi (e ci sono) assegnando 6 PV;
3. La terza (Firenze) necessita di 3 invenzioni di colore diverso, ma il giocatore ne ha solo due, quindi 0 PV;

4. la quarta (Roma) assegna 4 PV a chiunque abbia la maggior quantità di monete ancora in mano, ma con una sola moneta non credo che il nostro amico guadagnerà quei PV;
5. Due dei Personaggi portano in "dote" 1 PV ciascuno;
6. Infine ci sono i 2 PV di Leonardo (carta in basso a destra).

Per un totale di 13 PV. Naturalmente vince la partita chi ottiene il totale più alto.

Qualche considerazione e suggerimento

Omnia non è un gioco complicato e quindi non ci sono calcoli eccessivi o considerazioni strategico/tattiche particolari da studiare ed adottare: bisogna però essere abili ad approfittare di ogni occasione favorevole per acquisire carte o personaggi che ci possono servire ad ottenere un obiettivo.

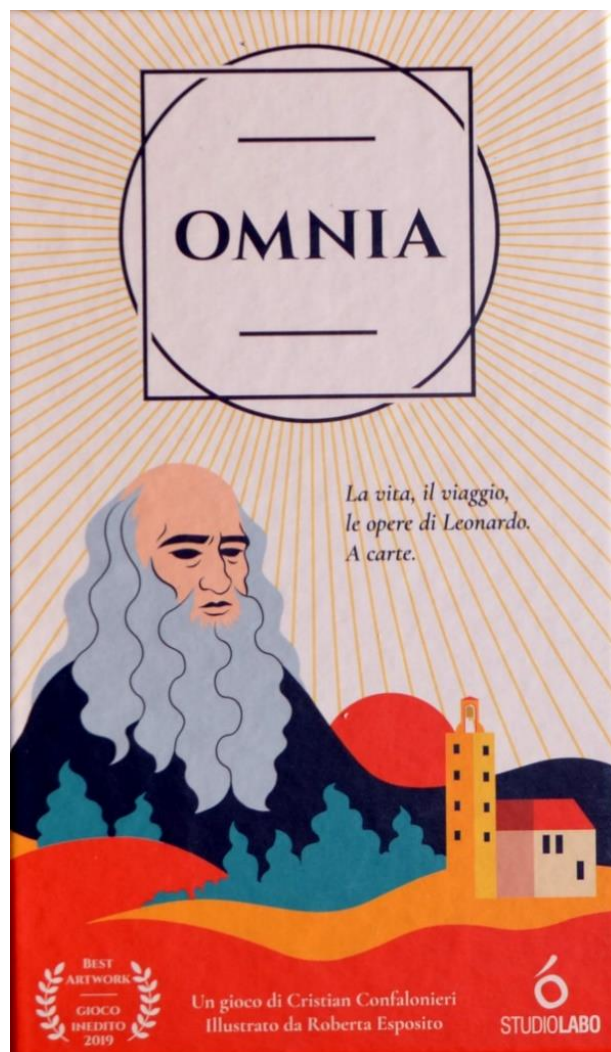
Durante la fase del “draft” iniziale ricordatevi di tenere comunque d'occhio” l’obiettivo dell’unica Città mostrata sul tavolo, soprattutto se offre 4 PV o più: in questo modo potrete tenere in mano durante le carte azione che vanno proprio in quella direzione, assicurandovi quasi certamente i primi PV.



Le monete del gioco

Nelle primissime partite molti cercano di mettere da parte un buon numero di carte con le monete, per poter poi acquistare i Personaggi e Leonardo: fate però attenzione a non esagerare perché ogni icona “moneta” vi porta via un’azione con le carte, riducendo così il numero delle prese a fine partita. Il nostro consiglio quindi è quello di tenere 2 o 3 monete al massimo nella vostra riserva e di concentrarvi sulle altre icone, cercando di differenziarle un po’.

Durante la partita invece, e soprattutto dopo aver soddisfatto un obiettivo, andate tranquillamente a prendere tre carte “Città” e poi, naturalmente, scegliete quella che più si adatta al vostro gioco, anche perché difficilmente gli avversari avranno qualcosa di simile.



La scatola del gioco

Commento finale

Abbiamo giocato parecchie partite “in famiglia” e con amici che non partecipano quasi mai a delle sessioni di gioco con titoli un po’ più complessi: il responso è stato unanime perché tutti si sono divertiti.

Abbiamo anche assistito a qualche “cattiveria” (per esempio rubare la carta che il vicino voleva prendere per completare una combinazione) che non sappiamo se abbia prodotto effetti... collaterali nella coppia ma che comunque ha fatto ridacchiare tutti gli altri vedendo la faccia “a mascella cadente” del protagonista.

I giocatori più esperti invece hanno declinato ogni invito a riprovarci dopo la prima partita: non sono chiaramente loro il vero obiettivo dell’editore.

Il verdetto finale è dunque un OK pieno per famiglie e giocatori occasionali.

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