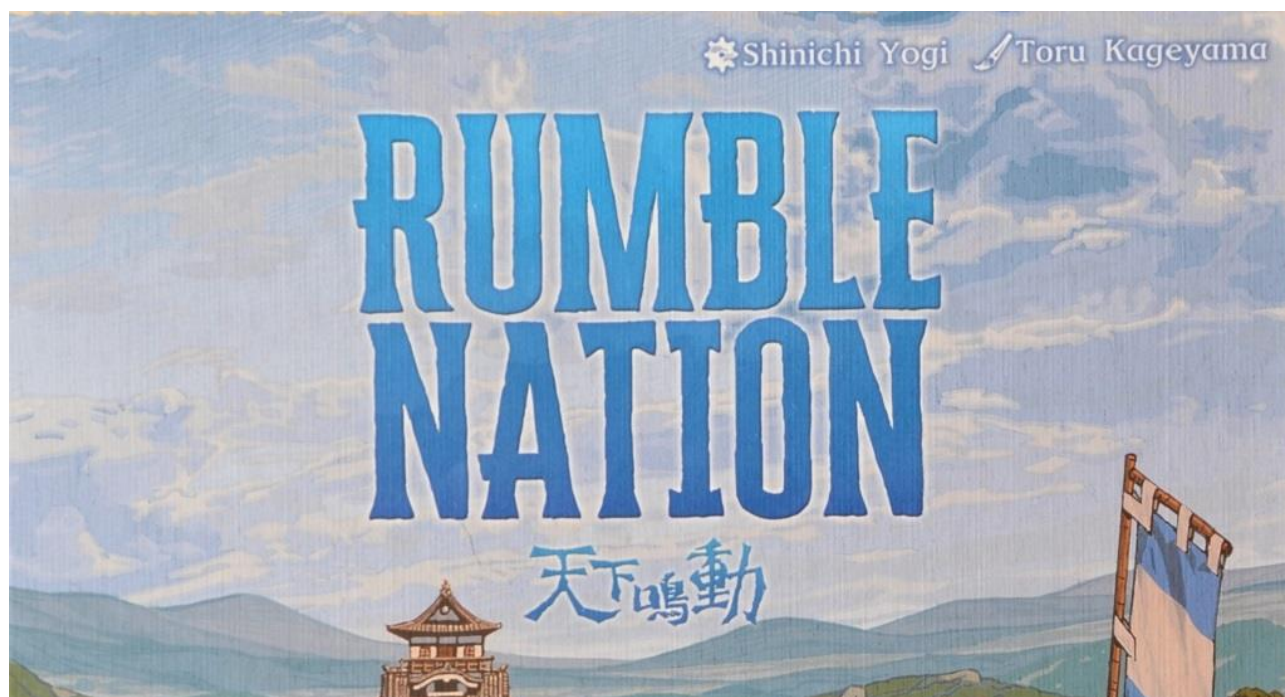


# RUMBLE NATION

## Guerre di Predominio nel Giappone Feudale



## Introduzione

Il mercato giapponese di giochi è tuttora abbastanza limitato, pur se in crescita, e la maggior parte delle opere create da autori nipponici è basata sulle carte oppure su una componentistica davvero minima: grazie anche al lavoro di "Hobby Japan" (una piccola ditta che si occupa però della promozione dei giochi nipponici nel mondo) i migliori titoli cominciano ad essere sempre più conosciuti anche nei Paesi Occidentali, e così è accaduto a **Rumble Nation**, il gioco di cui parleremo oggi, creato da Shinichi Yogi e dedicato a 2-4 giocatori di età superiore o uguale a 10 anni.

Esso è distribuito in Italia da Studio Supernova e, in circa 30 minuti, permette di ricreare le lunghissime guerre di potere nel Giappone feudale conosciute con il nome di “periodo Sengoku” (o periodo degli Stati belligeranti, compreso fra il 1467 ed il 1603). Vi mettiamo però subito in guardia: si tratta di un gioco che causa... assuefazione e dopo ogni partita ne vorrete subito fare un'altra... siete avvertiti!

## Unboxing

Come avevamo premesso, anche **Rumble Nation** può essere considerato un gioco ridotto all'essenziale, dove il numero dei componenti è minimo e la grafica è in stile tipicamente giapponese, ma perfettamente adatta alla meccanica utilizzata. Essa ha però suscitato una lunga serie di commenti di approvazione entusiastica o bocciatura senza appello: insomma nessuno ha avuto toni intermedi, anche se i positivi sono stati la maggioranza.



I componenti.

All'interno della piccola scatola quadrata (225x225x50 mm) troviamo i seguenti componenti: un tabellone (320x440 mm) su cui è stampata una mappa molto stilizzata del Giappone centro meridionale; una fustella con 26 gettoni da staccare (Castelli e Katana); quattro "elmi" da Samurai di legno colorato; quattro serie di 18 cubetti colorati (giallo, rosso, blu e nero: essi rappresentano le armate dei giocatori); un sacchetto con 30 cubetti bianchi (i rinforzi); tre dadi "D6" di plastica bianca; due mazzi di 12 carte tattiche ciascuno (i due mazzi sono identici, e nella mia confezione uno è in italiano e l'altro in francese).

I materiali sono robusti e di buona qualità e soddisfano tutte le necessità che si presentano durante la partita.

## Preparazione (Set-Up)

La preparazione di **Rumble Nation** è davvero rapida: dopo aver piazzato il tabellone al centro del tavolo si mescolano i gettoni grandi (i castelli principali) e se ne piazza uno a caso su ognuna delle undici “province” in cui è suddivisa la mappa.



Il tavolo pronto per una partita a quattro. Notate gli 11 Castelli già piazzati nelle Province.

I gettoni hanno un numero da “2” a “12” e questa numerazione è importante nella prima fase del gioco, per cui i partecipanti sono invitati a guardare bene la distribuzione dei castelli prima di iniziare la partita e a fare le dovute considerazioni sulle zone adiacenti (come vedremo più avanti).

I gettoni più piccoli (Castelli secondari) vengono posti al lato del tabellone insieme ai quattro gettoni “Katana” (sui quali sono stampate 1-2-3-4 spade da samurai). I giocatori scelgono un colore e prendono i relativi 18 cubetti (Armate): con essi cercheranno di conquistare il potere, mentre i cubetti bianchi si utilizzano invece nella seconda fase e quindi per il momento li lasciamo accanto al tabellone.

Infine bisogna mescolare il mazzo delle carte tattiche per metterne alcune sul tavolo, prendendone a caso una in più del numero dei partecipanti. Se avete avuto l'accortezza di tenere tutti i componenti in sacchetti separati il setup non vi farà perdere più di più di 4-5 minuti al massimo.

## Il Gioco

Una partita a **Rumble Nation** si sviluppa in due fasi: nella prima si distribuiscono tutte le armate sul territorio, mentre nella seconda si risolvono i combattimenti e si assegnano i castelli ai vincitori.

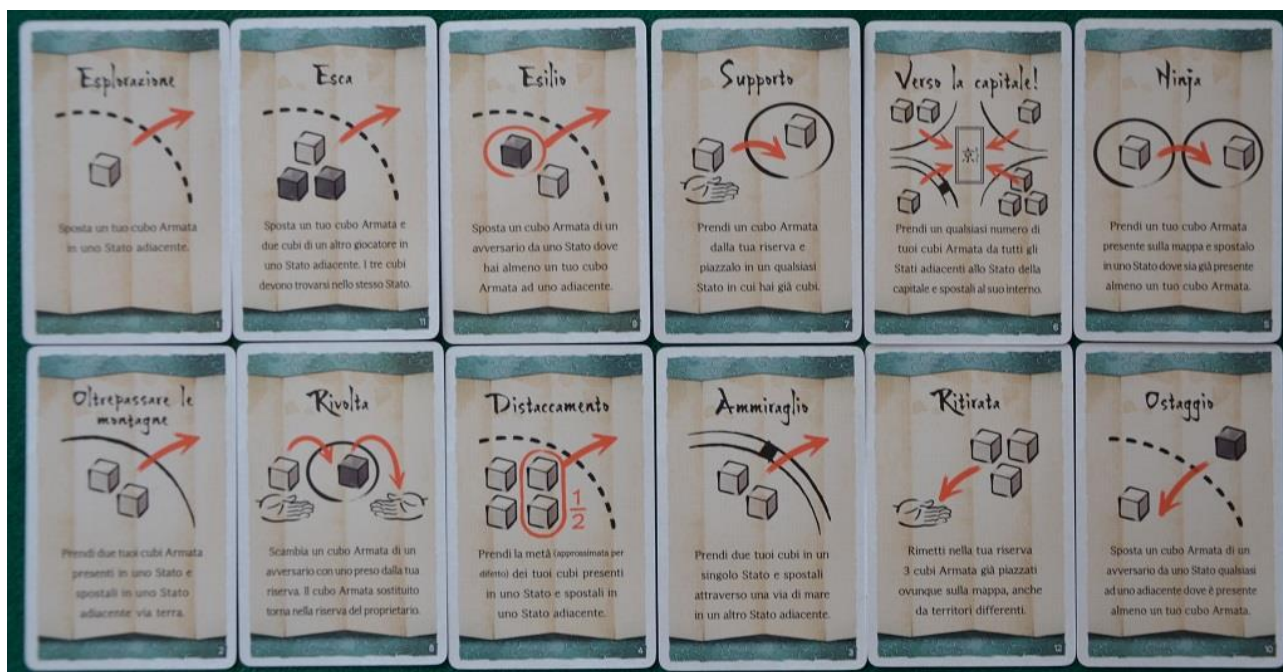


Il tabellone ad inizio partita. La posizione dei Castelli è casuale e varia dunque ad ogni partita.

Ma prima di procedere è meglio che guardiamo il tabellone un po' più da vicino aiutandoci con la fotografia qui sopra, presa all'inizio di una delle nostre partite-test. Come si vede i Castelli principali sono stati distribuiti in maniera del tutto casuale sulla mappa (noi di solito mescoliamo i gettoni a faccia in giù, li assegniamo a caso e poi li scopriamo tutti insieme) per cui ogni partita è sicuramente diversa dall'altra, dal punto di vista strategico. È assolutamente indispensabile guardare bene questa disposizione prima di iniziare a lanciare i dadi perché le successive scelte dovranno essere basate su una logica ben precisa, come vedremo fra poco.

### Fase 1: il piazzamento delle Armate

Al suo turno ogni giocatore lancia i tre dadi e ne accoppia due per scegliere l'area dove piazzare il numero di armate indicato dal terzo dado: così, per fare un esempio, se il lancio mostra 2-4-6 il giocatore può scegliere l'area "6" (2+4) e metterci 3 Armate, oppure l'area "8" (2+6) e metterci 2 Armate o infine l'area "10" (4+6) per metterci una sola Armata. Il numero di armate dipende infatti dal valore del terzo dado: il risultato "1-2" assegna una Armata, il "3-4" ne assegna due ed il "5-6" tre (come indicato nell'angolo in basso a destra del tabellone).



Le carte Tattiche.

In alternativa al lancio dei dadi ogni shogun può scegliere una (ed una sola per l'intera partita) delle carte tattiche disponibili (le vedete tutte nella foto qui sopra). Ognuna di esse permette un'azione speciale ed a volte, sapendo che non è possibile spostare le Armate una volta che sono state piazzate in campo, può essere molto utile: per esempio la prima in alto a sinistra nella foto (Esplorazione) permette di spostare uno dei propri cubi da un'area ad una confinante; la quarta (Ninja), fa spostare un cubo del proprio colore da una qualsiasi regione ad un'altra a propria scelta, ecc.

Sembra un vantaggio da poco, ma spesso verso la fine della Fase 1 spostare anche un solo cubo da un'area in cui abbiamo una maggioranza schiacciante (o dove non abbiamo più alcuna speranza di vincere) per rinforzarne un'altra potrebbe essere determinante. Dal mazzo delle carte Tattiche ne vengono prese alcune a caso prima di ogni partita (una in più dei partecipanti).

Il primo giocatore a terminare i propri cubetti (per averli piazzati tutti sulla mappa) prende il gettone "Katana" con quattro spade: gli altri continueranno a lanciare i dadi ed a piazzare cubetti fino ad esaurirli e, nell'ordine in cui finiscono, prendono i gettoni con 3-2-1 spade. Questi gettoni servono a risolvere eventuali pareggi nella seconda parte del gioco.



I gettoni Katana.

## Fase 2: risoluzione delle battaglie

Quando tutti i cubetti sono stati posizionati in campo inizia la seconda parte della partita a **Rumble Nation**: tutte le aree vengono verificate in ordine crescente, partendo da quella con il numero “2” e procedendo fino a quella con il “12” ed i Castelli Principali sono assegnati a chi ha la maggioranza di cubetti nelle singole zone. Se tutto questo vi fa venire in mente il gioco EL GRANDE vi dico subito che la similitudine finisce qui: infatti in Giappone, a differenza di chi conquistava la Spagna, il vincitore di ogni area non solo incamera il gettone, ma ha anche la possibilità di mandare DUE cubetti di rinforzo (bianchi) in ogni area adiacente in cui si trovi almeno un’armata del suo colore (nel gioco a due si manda invece un solo cubo).

Questo significa che avere il controllo delle regioni con il castello di valore più basso fa ottenere pochi Punti Vittoria (PV) ma permette molte volte di stravolgere gli equilibri nelle aree adiacenti.

Il giocatore che arriva secondo in ogni area riceve come “consolazione” un gettone Castello Secondario con un valore pari alla metà del Principale (arrotondando per eccesso).



I gettoni Castello Principale, in alto, e Secondario, in basso.

Una volta assegnato il Castello della regione “12” la partita si chiude e si sommano i valori di tutti i gettoni guadagnati: chi ottiene il totale più alto vince e viene subito proclamato Shogun, ma tutti gli altri potranno consolarsi tentando di eseguire la triste e dolorosa cerimonia del seppuku con una

Katana della loro collezione. E se, per qualche strano caso, non avete una katana nel vostro appartamento potete sostituirla con il coltello seghettato del pane...

## Qualche considerazione e suggerimento

Avrete senz'altro già capito che le partite di **Rumble Nation** sono veramente veloci, ma soprattutto sono piene di suspense fino all'ultimo, con un'altissima interazione fra i giocatori, i quali continueranno a “marcarsi a vista”, ad ogni nuovo lancio dei dadi, per impedire che qualcuno abbia una maggioranza troppo facile, soprattutto nelle aree di valore più alto (8-9-10-11-12), ma anche per assicurarsi la supremazia anche nel caso che agli avversari arrivino rinforzi dalle zone adiacenti.

Ecco perché le regioni con i Castelli da “2” e da “3” sono spesso molto ambite quando sono adiacenti a quelle di valore più alto: vincere in queste regioni infatti potrebbe scatenare una “reazione a catena” in quelle limitrofe grazie ai rinforzi garantiti al vincitore. Proviamo allora a fare un esempio pratico, con l'aiuto di un paio di fotografie.



Situazione sul tabellone prima della risoluzione del conflitto.

L'area “2” di questo esempio è vinta dal giocatore nero (con quattro cubi), il quale si aggiudica il Castello Principale (2 PV) mentre al Blu, secondo con 3 cubi, va un Castello Secondario da 1 PV. Il nero può ora rinforzare con due cubetti bianchi le aree 3-7-9 sulle quali sono già presenti uno o più dei suoi cubetti. Diventa quindi maggioritario anche nell'area “3” con quattro cubi (2 neri e 2 bianchi di rinforzo) portando via la maggioranza al rosso.

Vincendo quest'area potrà rinforzare anche le successive zone 4 e 9: dalla "4" (dove nuovamente si assicura la maggioranza) potrà mandare due rinforzi sulla 10 (battendo il blu), mentre i due rinforzi sulla 9, aggiunti agli altri quattro spediti dalla 2 e dalla 3, gli faranno vincere anche questo castello.



Ecco la situazione dopo aver risolto le aree 2-3-4-e spostato i relativi rinforzi del giocatore nero.

Come si vede il nero guadagnerà successivamente anche le aree 9 e 10 (dove ha già la maggioranza e nessun altro potrà ricevere rinforzi) per un totale di  $2+3+4+9+10=28$  PV.

Sulla parte destra del tabellone è invece il giocatore giallo ad avere il miglior piazzamento strategico: vincendo nella zona "5" potrà infatti mandare 2 rinforzi alla 7 e alla 12. A cascata vincerà così anche la regione "7", a scapito del nero, rinforzando nuovamente la "12".



Ed ecco la nuova situazione dopo la risoluzione delle regioni 5-6-7.

Il giallo non potrà però aggiudicarsi la regione “11” che sarà invece presa dal blu grazie ai due rinforzi provenienti dalla “8” che gli permettono di superare 5 a 4 il suo avversario. Nel frattempo al rosso saranno assegnati i 6 PV della regione “6” che il blu non ha potuto rinforzare.

Naturalmente occorre anche un pizzico di Fortuna per ottenere i dadi di valore più basso (2 e 3) o più alto (11 e 12) e cercare così di ottenere delle maggioranze direttamente o tramite i rinforzi, ma è bene notare due punti importanti:

- (1) – Non è detto che avere il controllo delle aree di valore più basso sia sempre decisivo, soprattutto se in quelle adiacenti non siamo riusciti a mettere armate del nostro colore;
- (2) – Se temete che qualcuno possa minacciare la vostra maggioranza in un’area importante fate in modo di vincere una battaglia in una regione adiacente (di valore più basso di quella considerata a rischio): così potrete aggiungere in tempo i rinforzi necessari a battere gli avversari.

Perdendo alcune delle partite iniziali i giocatori alle prime esperienze con **Rumble Nation** hanno scoperto (troppo tardi) quanto possa essere vantaggioso avere il controllo delle aree di valore basso per essersi concentrati solo su quelle più importanti. Nelle partite successive hanno però sprecato fin troppi tiri e cubi per conquistare le aree “basse” (rinunciando a lottare per aree più remunerative): così al termine della partita hanno preso un’altra bella batosta per mancanza di risorse sufficienti nelle aree limitrofe. Qual è allora la “morale”? Semplicemente che la strategia migliore è concentrarsi sulle regioni “chiave” di quella partita e cercare di controbattere i tentativi degli avversari in quelle adiacenti da cui potrebbero arrivare cubi di rinforzo.

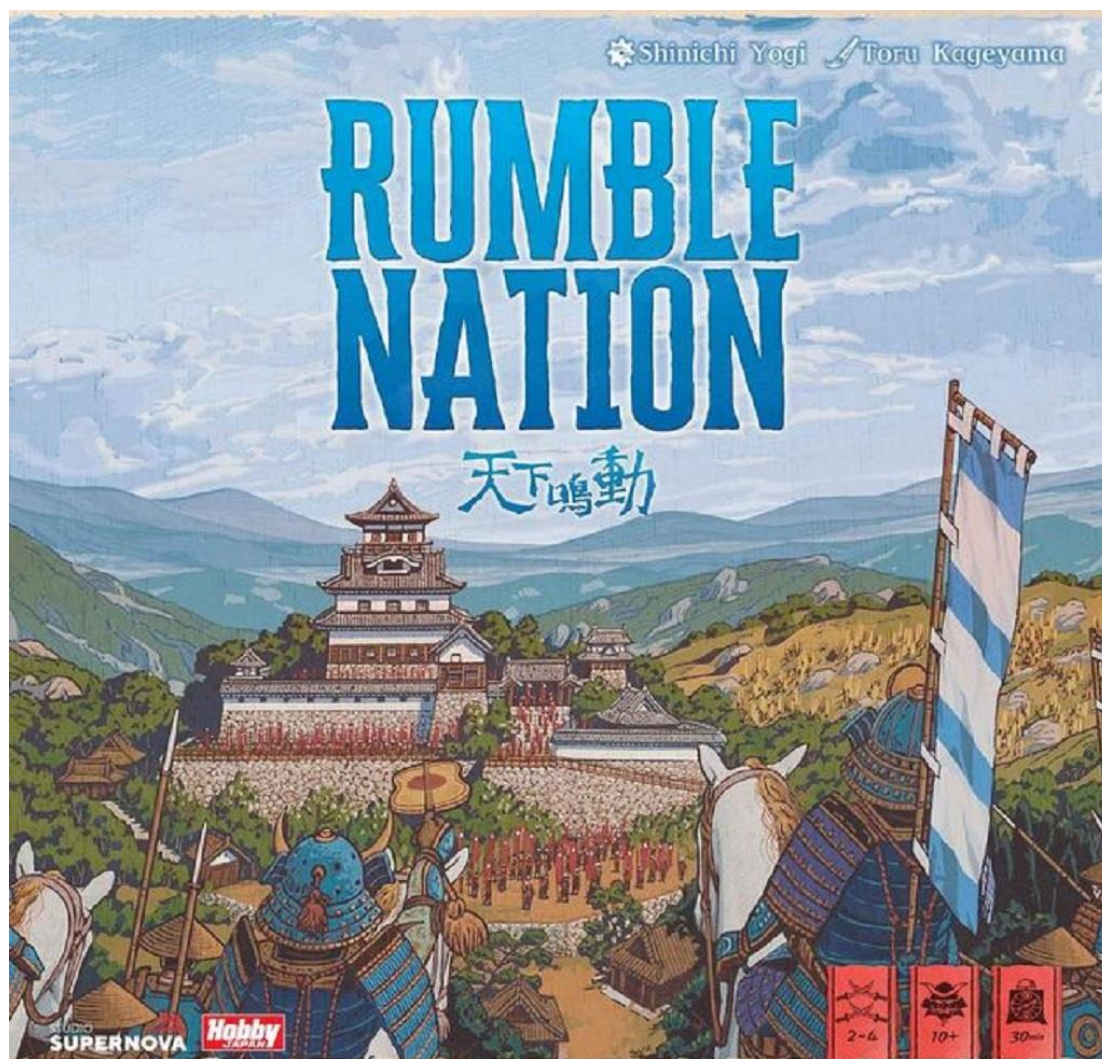


I dadi ed i segnalini dei Leaders, il cui unico scopo è, purtroppo, di distinguere i colori posseduti dai giocatori durante la fase 2.

Il possesso delle regioni di basso valore è dunque veramente interessante soltanto se quelle adiacenti sono importanti: dopo avere attentamente osservato la disposizione dei castelli sul tabellone dovremo quindi provare a darci una “strategia” di base e poi scegliere sempre al meglio i risultati dei dadi in base all'obiettivo che ci siamo dati.

## Commento finale

Quando abbiamo affrontato la prima partita a **Rumble Nation** il feeling verso il gioco non era certo dei più alti: materiali al minimo, grafica “strana” e poche recensioni ancora disponibili nelle riviste specializzate. L'impressione che si trattasse di un giochino alla Risiko, a base di dadi, era piuttosto forte, ma già dopo la seconda partita, quando abbiamo capito veramente come funzionava, abbiamo potuto rivalutarlo come merita ed è tornato molto spesso sul nostro tavolo su sollecitazione di tutti.



La scatola di Rumble Nation.

In conclusione abbiamo a che fare con un piccolo wargame “sui generis”, adatto a tutti, veloce e pieno di sorprese che consigliamo senz’altro per le serate fra “veri” amici, dove nessuno ha pietà per l’avversario in difficoltà, anzi sarà ben felice di “maramaldeggiare”.

Naturalmente durante la partita le esortazioni si sprecano (“Scegli la somma “X” e vai a contrastare il giallo che la fa da padrone”; “Ehi, non vorrai mica attaccare me che finora ti ho lasciato tranquillo?”; “Occhio ragazzi, lui ha la maggioranza in X e vi porterà via anche Y se non vi sbrigate ad attaccarlo con nuovi cubi”; ecc.). E se vi state domandando se tutti i consigli qui sopra non siano un tantino “pro bono proprio” vi confermo subito che è così. Non ci sono mai consigli disinteressati in questo gioco. Quindi... promosso con voti alti.