

1500 m

Le gare di “Mezzofondo” sul nostro tavolo



Introduzione



1500 m è un gioco che simula le corse di mezzofondo ed è edito da una piccola ditta spagnola (**Lucky Loser**: www.luckyloser.es) creata dall'autore **Eduardo Crespo** (luckylosergames@gmail.com) proprio per stampare e distribuire in prima persona i suoi **giochi sportivi** (il primo titolo, **Basketball Age**, vide la luce nel 2016).

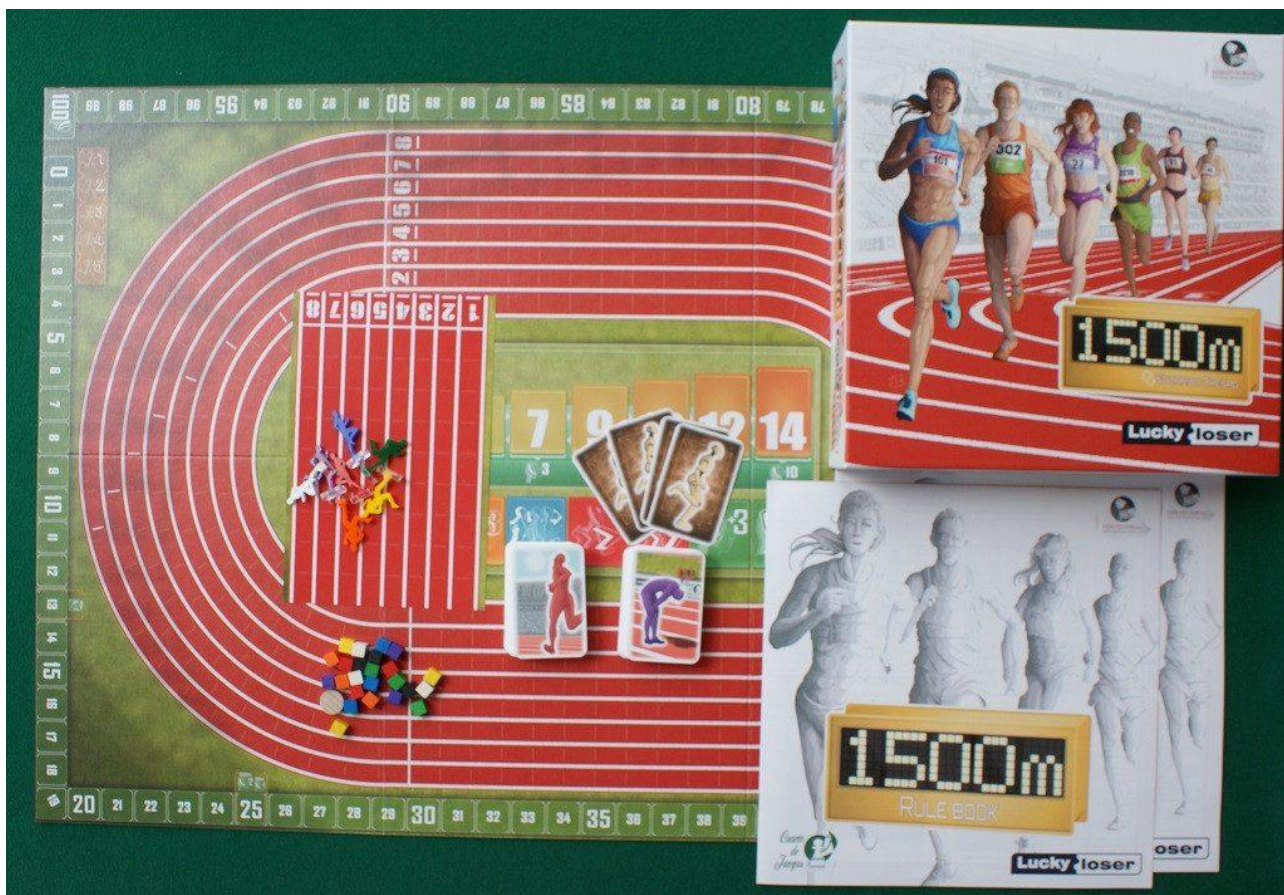
Può essere praticato da 3 ad 8 “atleti” (con età da 10 anni in su) ed una partita dura mediamente 60 minuti (con 4-5 partecipanti), ma può essere di 10-15 minuti più lunga o più corta se ci sono più o meno giocatori. Da notare che è anche possibile giocare sempre con tutti e otto gli atleti utilizzando le regole per i “**Robot**” per quelli non gestiti direttamente da un giocatore.

Il regolamento è basato sulla corsa di mezzofondo dei **1.500 metri**, ma si possono praticare anche gli 800 metri con piccole variazioni delle regole e del set-up. In rete l'autore stesso ha inoltre reso disponibili altre due varianti: 400 m ostacoli e 3.000 m siepi.

Purtroppo i giochi sportivi non raccolgono mai troppo entusiasmo presso i giocatori e non ci sono neppure molti editori pronti a investire su di essi, forse perché la maggior parte dei titoli più vecchi utilizzava quasi esclusivamente dadi e poca strategia. Per fortuna ultimamente qualcuno è riuscito a

sfatare questo “mito negativo”: pensiamo per esempio a [Leader 1](#), [Grand Prix](#), [Flamme Rouge](#), [Vektorace](#), [Turfmaster](#), [Goal](#), [Pitch Car](#), ecc. a testimoniare il nostro interesse sempre mostrato per questo genere.

In effetti **1500 m** non ha dadi per fare avanzare gli atleti sulla pista o per eseguire operazioni speciali, ma utilizza due tipi di carte ed un paio di “tracciati speciali” sul tabellone per assegnare alcuni bonus ad ogni turno: è quindi anche un gioco di strategia e l’aspetto “simulazione” resta valido fino al rettilineo finale, quando chi ha ancora “della birra in corpo” può fare la differenza nello sprint per la vittoria.



I component.

Unboxing

La scatola quadrata contiene una componentistica abbastanza... minimalista e molto spazio vuoto (purtroppo): un cartone sagomato crea una vaschetta centrale entro la quale verranno riposte carte, atleti ed accessori e sulla quale si appoggerà il tabellone.

Quest’ultimo è naturalmente montato su cartone robusto e mostra 8 corsie di una pista di atletica “olimpica”: la corsia più interna è composta da 46 caselle, mentre quella più esterna ne conta ben 74 ma durante la gara si utilizzeranno quasi esclusivamente le prime tre corsie, qualunque sia la posizione di partenza degli atleti. Manca del tutto il tratto rettilineo che nella realtà serve alla partenza per le corse dei 100 m e dei 110 ostacoli, e quindi per meglio verificare l’ordine di arrivo la scatola comprende un cartoncino lungo circa 200 mm da sovrapporre alla prima curva per creare la parte terminale delle corsie.

All'interno della pista trovano posto il contagiri (per i 1500 m si dovranno fare 3 giri e $\frac{3}{4}$, mentre per gli 800 m si percorreranno solo due giri), il tracciato delle performances individuali e quello dei bonus per il turno in corso (ne parleremo fra un attimo). Sul bordo del tabellone un'altra pista numerata (da 0 a 100) servirà per tener traccia della fatica (soprattutto "mentale") degli atleti durante la corsa.

Sono forniti 8 atleti di plastica traslucida colorata, tagliati al laser, da inserire in 8 basette di plastica trasparente: consigliamo di fare molta attenzione durante l'operazione di inserimento per non danneggiare le figurine. Noi abbiamo utilizzato una goccia di colla ultrarapida come... lubrificante, ma prima di tutto fate una prova "a secco" per vedere che qualche "bavetta" non impedisca il posizionamento. Una volta che la basetta si è incollata non ci sono più grossi pericoli, tuttavia gli atleti vanno sempre maneggiati con un po' di cura perché le "gambe" sono un po' fragili.

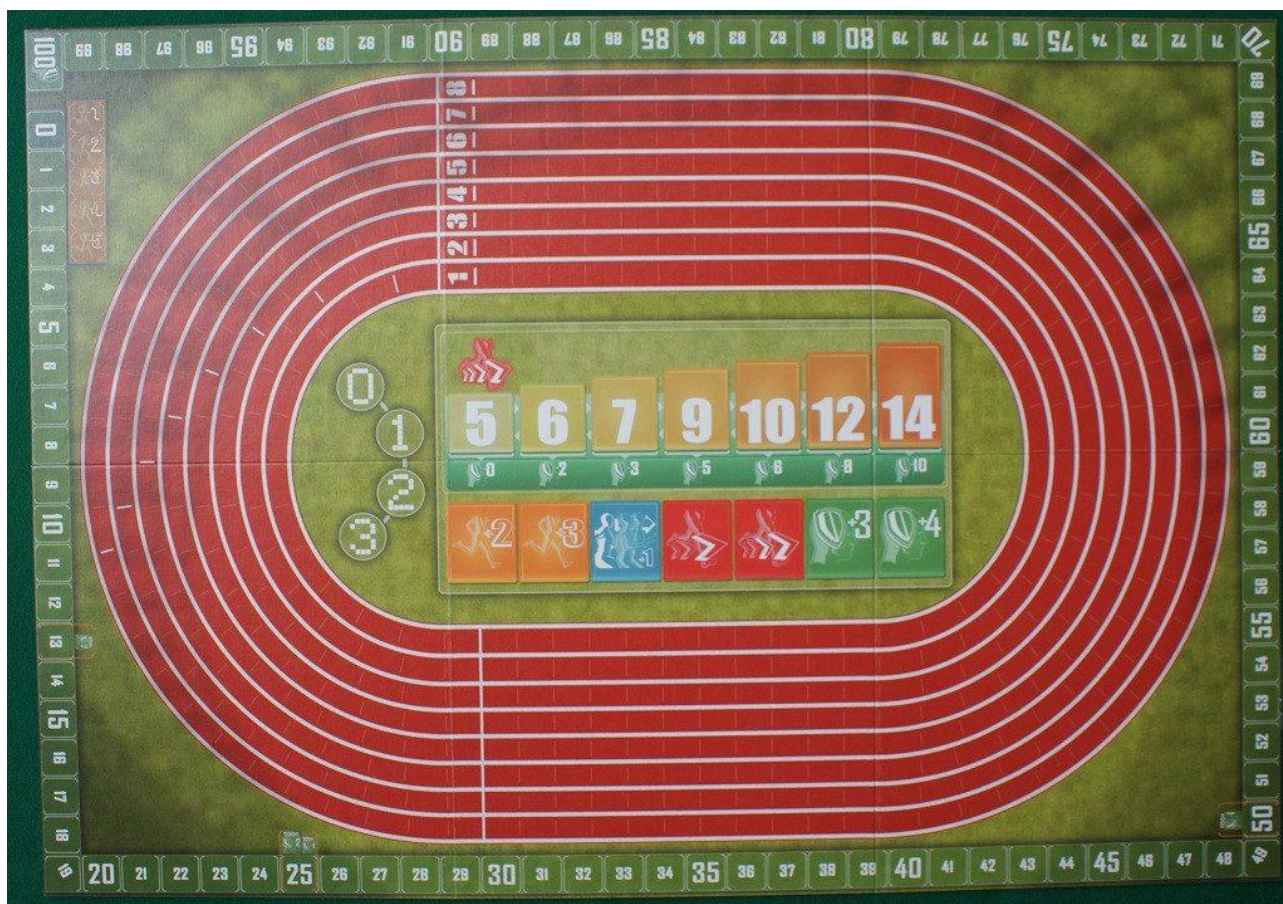


Le carte dell'atleta rosso: le prime quattro in alto sono quelle del movimento regolare e le otto più sotto servono soprattutto per aggiudicarsi i bonus del turno al costo di una certa "fatica" supplementare.

Ogni atleta ha due mazzetti di carte a sua disposizione: il primo, composto da sole quattro carte numerate da 8 a 11, serve per il "Movimento Regolare" (in pratica simula il passo "regolare")

dell'atleta durante la gara ed i piccoli allunghi che ognuno tenterà per staccare gli avversari), mentre le altre (carte "Fatica", numerate da 1 ad 8) vengono utilizzate in ogni turno per cercare di eseguire delle "Azioni Speciali" e/o per ottenere dei "bonus": però queste performances non sono del tutto gratuite ed infatti contribuiscono a stancare un po' di più gli atleti, come vedremo. È sempre valido il solito consiglio: proteggete le carte con delle bustine trasparenti perché se ne farà un uso intenso.

La dotazione è completata da un dischetto segna giri (da posare sull'apposito tracciato) e da 3 cubetti colorati per ogni atleta.



Il tabellone di gioco mostra la pista di atletica utilizzata per le gare. Al centro le piste per le azioni speciali

Preparazione (Set-Up)

La preparazione di 1500 m è davvero molto rapida: si apre il tabellone e si piazza in mezzo al tavolo alla portata di tutti. Si sorteggia l'ordine di partenza degli atleti e si mettono uno accanto all'altro dietro alla linea iniziale (la vedete nella foto in basso a sinistra, proprio sopra il numero 30).

Ogni giocatore riceve i due mazzetti di carte dello stesso colore dell'atleta scelto e piazza uno dei suoi cubetti sulla casella 100 del tracciato esterno: poi mette un secondo cubetto nella casella "5" delle performances individuali (il tracciato più in alto dei due stampati sul tabellone) ed il terzo lo lascia vicino al secondo tracciato.

Già fatto? Sì, ed ora tutti gli atleti sono pronti a scattare in pista allo sparo dello starter.



Gli atleti sono appena partiti ed useranno il rettilineo iniziale per cercare di mettersi nelle posizioni più favorevoli.

Il Gioco

Ogni turno di gioco di 1500 m è suddiviso in tre fasi:

1. Gioco delle carte: tutti i giocatori scelgono segretamente una carta “Movimento” ed una “Fatica” e le posano coperte sul tavolo;
2. Performances individuali;
3. Spesa di Punti Fatica.

Per prima cosa i giocatori devono decidere quale carta “Movimento” utilizzare in quel turno: ognuno ha quattro carte (di valore 8-9-10-11) che, una volta giocate, resteranno sul tavolo finché non saranno state utilizzate tutte (quindi per i primi quattro turni). A quel punto, e solo allora, il giocatore le riprenderà tutte in mano per ricominciare la sequenza.

Tutti gli atleti dovranno poi scegliere una carta “Fatica” (di valore da 1 a 8) da posare anch'essa coperta sul tavolo: quando tutti hanno eseguito l'operazione le carte vengono scoperte.



Il gioco delle carte: nell'esempio vediamo quelle scelte dall'atleta nero.

Usiamo la foto qui sopra per fare un esempio: il giocatore nero ha scelto di muovere ad un passo moderato (9 caselle) ma di scommettere 4 Punti Fatica per cercare di ottenere un'azione speciale fra quelle disponibili al centro della pista.

Dopo aver rivelato le carte tutti gli atleti perdono subito i Punti indicati dalle loro carte "Fatica" e di conseguenza spostano in avanti il loro cubetto sulla pista esterna del tabellone di un corrispondente numero di caselle.

Si verifica chi ha giocato la carta "Fatica" più alta ed a lui viene data la possibilità di scegliere per primo una delle sette caselle "Bonus", sulla quale dovrà posare il suo terzo cubetto colorato: quella casella non potrà essere utilizzata da altri atleti nel turno corrente. Gli altri giocatori faranno la stessa cosa in ordine di punti fatica spesi, ma all'ultimo non viene assegnato alcun bonus. Gli effetti sono i seguenti:

1. Prima casella a sinistra (di colore arancione): aggiunge 2 caselle al movimento dell'atleta;
2. Seconda casella (arancione): aggiunge 3 caselle al movimento dell'atleta;
3. Terza casella (blu): permette al giocatore di muovere per primo, di aggiungere una casella al suo movimento e di poter superare gli atleti davanti a lui senza cambiare corsia;
4. Quarta casella (rossa): fa avanzare il cubetto del giocatore di uno spazio nella pista delle performances;
5. Quinta casella (rossa): fa avanzare il cubetto del giocatore di due spazi nella pista delle performances;
6. Sesta casella (verde) permette all'atleta di recuperare 3 Punti Fatica (facendo quindi spostare il cubetto indietro di tre caselle nel relativo tracciato);
7. Settima casella (verde) permette all'atleta di recuperare 4 Punti Fatica (spostare il cubetto indietro di quattro caselle nel tracciato);



I due tracciati al centro della pista di atletica: quello in basso è per i bonus del turno, appena descritti, mentre quello in alto serve alle performances individuali.

Quando tutti i giocatori (escluso l'ultimo) hanno posato il loro cubetto sulla pista dei bonus si passa all'attribuzione, spostando i cubetti sulla pista delle performances: a questo punto il giocatore col cubetto nella casella blu muove per primo il suo atleta, aggiungendo 1 casella al suo movimento, ed eventualmente scavalca gli atleti che si trovano sulla sua corsia (ma non è permesso ovviamente fermarsi nella stessa casella).

Gli altri eseguono il loro movimento secondo la loro posizione in pista, dal più avanti al più indietro nel gruppo: in caso di parità muove prima chi si trova nella corsia più interna. Naturalmente chi aveva ottenuto degli avanzamenti extra (caselle arancioni) li sfrutta in questa fase.

Se un atleta ne trova un altro davanti a lui sulla sua corsia deve spostarsi diagonalmente su una corsia adiacente: ogni spostamento in avanti o in una corsia più interna costa 1 Punto Movimento (PM) mentre gli spostamenti all'esterno costano 2 PM. È possibile rinunciare ad una parte dei propri PM se i giocatori lo ritengono opportuno, ma tutti i movimenti devono essere calcolati "ad occhio" perché è vietato contare con la mano sul tabellone ed una volta iniziato uno spostamento non è permesso tornare indietro e cambiare mossa.

Quando tutti i movimenti "regolari" sono stati eseguiti si passa alla fase delle "performances": tutti i giocatori hanno ancora la possibilità di spostare di una casella in avanti il loro cubetto (pagando i Punti Fatica indicati sulla nuova casella) oppure di tante caselle quanto vogliono all'indietro, pagando i Punti Fatica indicati sulla nuova casella, ma con lo sconto di 1.

La casella iniziale di questo tracciato "regala" 5 PM extra a tutti gli atleti, ma questo bonus sale nelle caselle successive, passando a 6-7-9-10-12-14: naturalmente anche il costo in PF cresce, passando dallo zero della casella "5 PM" ai 10 PF della casella 14 PM.



La corsa sta entrando nel vivo. Dietro gli atleti si vedono i due tracciati dei Bonus e delle Performances. Si intravede infatti, per esempio, il cubetto verde sulla casella 9 PM.

Una volta completato il turno il giocatore più avanti nel gruppo subisce un'altra penalità (pari a 1 PF nel gioco standard, e variabile in quello avanzato). Poi si riparte da capo giocando altre due carte, ecc.

La corsa finisce quando uno o più atleti tagliano il traguardo al termine di una delle due fasi (Movimento Regolare o Performances): chi è arrivato più avanti vince la sua strameritata medaglia d'oro (non fornita) e agli altri non resta che lanciare una nuova sfida e cercare di far meglio.

Consigli strategici

La decisione più importante di ogni turno è quella relativa ai Punti Fatica da spendere per ottenere i Bonus: inizialmente 3-4 PF possono essere sufficienti per arrivare a qualcosa di interessante, anche se risparmiare PF per un paio di turni di sicuro non porta danno, ma verso la fine non è raro utilizzare carte da 7-8 PF perché ottenere uno specifico bonus diventa sempre più importante. In ogni caso è buona norma moderare la spesa di PF nella prima metà della corsa perché poi verso la fine questi punti saranno davvero utili per salire sul tracciato delle performances (muovere di 12-14 caselle extra per 3-4 turni significa effettuare uno sprint formidabile, anche se questo costerà in totale dai 30 ai 40 PF, e quindi per poterlo fare bisogna averli conservati nei turni precedenti).



Dettaglio del tracciato segnapunti verso la fine della corsa. Ci dobbiamo aspettare uno sprint finale dell'atleta viola, l'unico che ha ancora una ventina di PF da sfruttare, equivalenti a 12+14 PM extra.

Durante la corsa è consigliabile tenersi nelle prime posizioni, ma possibilmente non davanti a tutti (per non pagare ad ogni turno dei PF extra): la terza o la quarta posizione sono normalmente le nostre preferite, a 2-4 caselle dal leader, facilmente recuperabili. La corsia più interna è solitamente quella scelta da tutti gli atleti per risparmiare qualche casella, ma non dobbiamo dimenticarci che andare all'esterno costa ogni volta 2 PM e quindi il dover effettuare troppi sorpassi in curva comporta una perdita di punti pari a quelli extra spesi correndo sempre in seconda corsia (la nostra preferita nel primo giro di pista). Correre invece sulla terza corsia comporta una spesa supplementare in PM che sarà difficilmente recuperabile senza spendere PF con qualche sprint, quindi consigliamo di utilizzarla quando proprio non se ne può fare a meno.

Dal secondo giro di pista è invece consigliabile tagliare il più spesso possibile la strada ai concorrenti, magari portandosi nella corsia interna dopo 3-4 caselle in curva: questo costringerà gli altri ad allargarsi verso l'esterno, spendendo preziosi PM extra.

All'inizio dell'ultimo giro è bene fare un veloce calcolo delle caselle che mancano all'arrivo per decidere quando puntare forte in PF per ottenere i bonus più importanti: in curva, per esempio, avere il bonus "primo a giocare" con il +1 PM diventa davvero utile per superare gli altri senza cambiare corsia e costringerli inoltre ad allargarsi all'esterno per potersi riportare in avanti. Inoltre una buona scorta di PF consente soprattutto di aumentare il proprio ritmo in vista dello SPRINT finale: arrivare al traguardo dal secondo posto in poi avendo conservato un buon gruzzolo di PF significa dunque... non aver giocato al meglio le proprie carte.

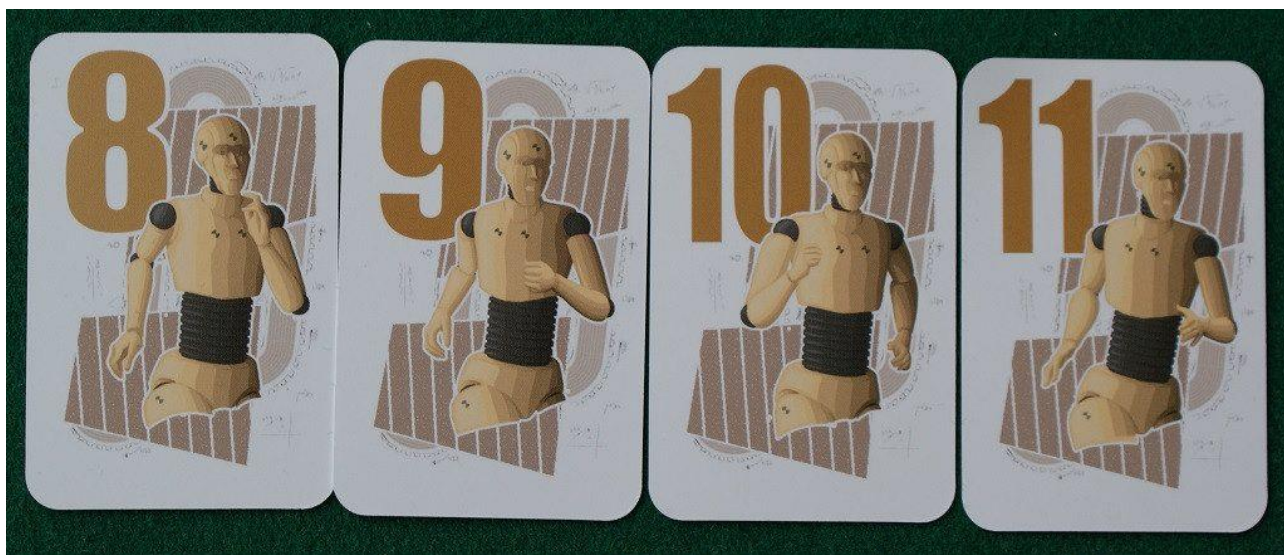


Dettaglio dei cubetti da usare sui vari tracciati del tabellone.

Opzioni di gioco aggiuntive

Il regolamento di 1500 m contiene anche un breve set di regole “avanzate” che permettono di accentuare il realismo della corsa, aumentando le penalità in PF a tutti i concorrenti (con il primo che paga sempre 1 PF extra) mentre all'ultimo giro i tre atleti di testa ricevono un'ulteriore penalità (3 PF al primo, 2 PF al secondo e 1 PF al terzo) per tener conto della loro maggior concentrazione nello sprint finale (e naturalmente per bilanciare il gioco in favore di chi è rimasto leggermente attardato).

Come dicevamo all'inizio esiste anche la possibilità di giocare sempre con 8 atleti utilizzando le regole “Robot Runners”: entra in azione un apposito set di 4 carte (lo vedete nella foto qui sotto) per la velocità (se ne pesca una a caso per ogni atleta) ma ogni “robot” utilizzerà sempre il bonus del giocatore che ha speso più PF (e non devono pagare penalità per essere ai primi posti). Dopo un paio di test ci siamo resi conto che possono essere degli avversari piuttosto coriacei. Ma abbiamo quasi sempre preferito vedercela fra... umani.

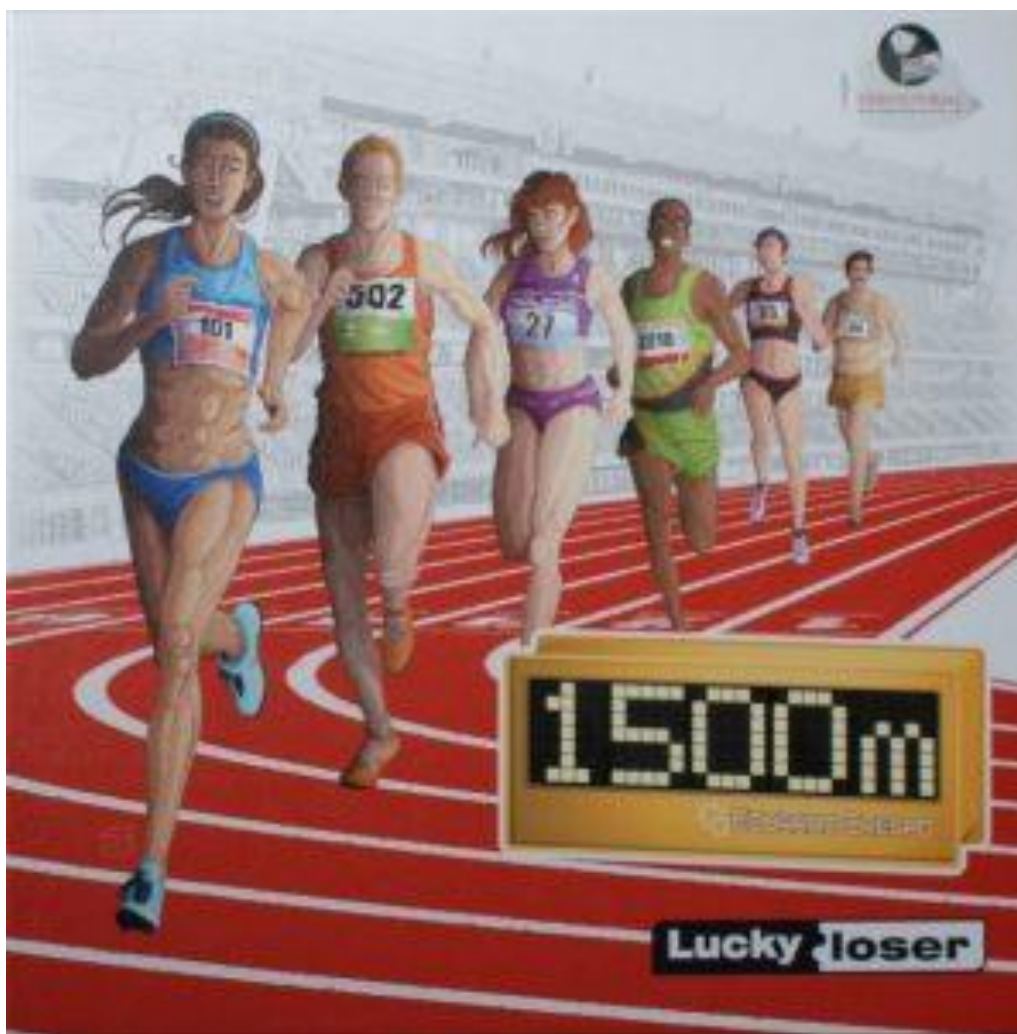


Le carte movimento per gli atleti “Robot”.

Qualche considerazione finale

1500 m è uno di quei giochi che si fa prima ad insegnare giocando qualche turno di prova piuttosto che dare la spiegazione dettagliata di tutte le regole. Lo svolgimento della corsa richiede una costante attenzione, un po' di bluff ed un occhio sempre attento a quello che stanno facendo gli avversari. E' adatto soprattutto a giocatori abituali o esperti, ma con un po' di aiuto anche i più giovani possono partecipare.

Chi scrive da giovane ha corso sia la “campestre” che i 1500 m in pista per cui si è precipitato ad acquistare il gioco direttamente dal produttore spagnolo non appena ha saputo della sua esistenza: e non è rimasto deluso perché si tratta di una simulazione molto ben fatta e soprattutto molto ben testata e bilanciata. È infatti davvero raro vedere un finale di corsa dove gli atleti sono molto distaccati fra loro e quasi sempre la vittoria è andata a chi ha saputo conservare una manciata di PF in più degli altri.



La scatola del gioco.

La longevità è buona, grazie alle diverse modalità di gioco disponibili.

Il regolamento poi è un esempio di come andrebbero scritte le istruzioni di un gioco, con tante illustrazioni a corredo di ogni paragrafo importante e con un esteso esempio di gioco nelle ultime pagine del libretto.

Come avevamo anticipato il gioco è prodotto da una piccola ditta spagnola che fa spedizioni in tutto il mondo: pare anche che stia cercando un partner in Italia per curare la distribuzione nel nostro Paese.

Ma ora scusate perché lo starter sta alzando la pistola e dobbiamo correre sulla linea di partenza per la prossima corsa.