



di Pietro "Obelix" Cremona

HeroQuest

di Stephen Baker; MB, 1989

[2-5 giocatori; 60-120 minuti]



Premessa: chi mi conosce sa che non amo molto i Giochi di Ruolo, Fantasy e Fantascienza, ma sono particolarmente affezionato a questo gioco perché quando mio figlio Giulio era più piccolo spesso invitava i suoi compagni di scuola a casa nostra e passavamo ore ed ore a giocare ad HeroQuest, inventando spesso nuove avventure e nuovi personaggi.

HeroQuest è chiaramente un figlio di Dungeons & Dragons: permette a 4 avventurieri (un Nano, un Guerriero, un Mago ed un Elfo) di addentrarsi in un castello alla ricerca di tesori e di mostri da sconfiggere e depredate. Il tabellone mostra dunque la pianta del castello, con una serie di stanze e saloni ed i corridoi che li collegano: una griglia quadrata è sovrapposta al tabellone per facilitare il movimento dei personaggi. Un libretto di scenari spiega al Master quale sarà la missione da compiere, in quale parte del castello si svolgerà, che tipo di arredamento dovrà essere predisposto, quali e quante porte saranno visibili, se e dove sono state inserite delle trappole, quali e quanti mostri

popolano il castello, quanti tesori saranno disponibili e dove sono posizionati.

La confezione è veramente ricca e graficamente molto ben fatta: le miniature dei personaggi e dei mostri (eseguite dagli artisti della Game Workshop, specialista in questo campo, per cui non è una sorpresa che HeroQuest abbia vinto la Origin Awards del 1991 per la miglior presentazione grafica) sono molto curate e dettagliate (e vengono solitamente pitturate per renderle ancora più belle) ma è possibile prendere in prestito ogni tipo di personaggio dalle collezioni di D&D in modo da assecondare al meglio i propri gusti. Una miriade di accessori da piazzare di volta in volta sul tabellone rende l'ambientazione molto più realistica: porte, armadi, tavoli, scrigni, laboratori, rocce, persino dei teschi e dei ratti da aggiungere all'arredamento per fare scena!

I nostri Avventurieri partono tutti solitamente dall'esterno del castello e devono eseguire una missione prima di raggiungere una stanza dove è posizionata una scala che permetterà loro di uscire

nuovamente all'esterno. I giocatori hanno inizialmente davanti a loro il tabellone nudo ma appariranno ai loro occhi le porte, gli oggetti ed i mostri che i loro Personaggi potranno effettivamente vedere all'interno del castello man mano che procederanno con la missione. Ogni personaggio ha delle caratteristiche personali (forza in attacco o in difesa, intelligenza, numero di ferite che può sopportare prima di morire, ecc.) che possono essere lette in apposite tabelle: il Master provvede all'inizio del gioco a compilare delle Schede Personaggio che aggiornerà durante l'avventura (i personaggi che sopravvivono conserveranno infatti gli oggetti o le monete d'oro guadagnati e potranno usarli nelle avventure successive). Ovviamente anche i Mostri (Goblins, Orchi, Guerrieri del Caos, Mummie, Zombies, ecc.) hanno delle caratteristiche personalizzate, riassunte chiaramente su apposite carte a disposizione del Master.

Gli Avventurieri decidono insieme in che formazione entrare nel castello e da quale parte andare: uno alla volta, a turno, lanciano due dadi a sei facce (D6) e possono muovere del numero di caselle indicato dal risultato. Ogni volta che si affacciano su un nuovo corridoio il Master blocca momentaneamente il gioco per piazzare sul tabellone gli oggetti o i mostri previsti dallo scenario e che i Personaggi possono vedere in quel momento. Al suo turno, prima o dopo aver mosso, un Avventuriero può eseguire una delle azioni seguenti: attaccare un mostro che si trova in una casella adiacente, lanciare un incantesimo (usando apposite carte distribuite all'inizio della partita al Mago e all'Elfo), cercare tesori





nella stanza in cui si trova, cercare eventuali trappole nella stanza o nel corridoio che sta attraversando, neutralizzare tali trappole o cercare eventuali porte segrete.

Dopo che tutti i personaggi hanno mosso e/o combattuto il Ma-

ster provvederà a muovere e ad attaccare con i mostri già presenti in campo. Per i combattimenti si usano dadi speciali a sei facce (tre con un teschio, due con uno scudo "bianco" per la difesa degli avventurieri ed una con uno scudo "nero" per i mostri): ogni personaggio lancerà il numero di dadi indicato dalla sua scheda (attacco o difesa a seconda della situazione sul campo), più eventuali bonus dati dalle carte equipaggiamento già guadagnate. Ogni teschio indica un colpo a segno, ogni scudo un colpo parato. I colpi non parati fanno perdere un Punto Vita (PV) al personaggio: quando l'ultimo PV viene consumato è la fine! Se tutti i mostri all'interno di una sala sono stati sconfitti i personaggi possono cercare eventuali tesori: si usa allora un apposito mazzo di carte che può regalare oro, pozioni magiche, altri oggetti utili per la missione o ... brutte

sorprese, come trappole che colpiscono chi sta cercando il tesoro, mostri erranti che appaiono improvvisamente alle spalle dell'avventuriero e lo attaccano immediatamente, ecc.

HeroQuest è un gioco cooperativo (anche se ognuno deve cercare di avere sempre un occhio di riguardo ai suoi interessi): gli Avventurieri difficilmente riusciranno a compiere la loro missione o anche solo restare vivi (specie con le avventure più avanzate) senza concordare bene un piano di azione e senza restare tutti uniti per aiutarsi l'un l'altro. Solitamente si manda in avanscoperta il potente Guerriero, casomai ci si trovasse di fronte ad un mostro potente pronto ad attaccare, poi il Nano e/o l'Elfo cercano trappole e/o passaggi segreti, ed infine tutto il gruppo si muove nella nuova stanza. Tutti i tesori guadagnati vengono segnati sulle schede personaggio e solo al termine della missione i giocatori decidono come dividere il bottino: con l'oro è possibile acquistare nuove armi o nuovi equipaggiamenti che renderanno più forti o meno vulnerabili i personaggi, per cui solitamente si ingaggiano lunghe discussioni sul "chi" dovrà beneficiare di questi tesori e sul "come" i beneficiari dovranno poi ricambiare il favore nella missione successiva.

Il gioco è adatto soprattutto ai più giovani: la prima volta che lo proposi mio figlio ed i suoi compagni avevano poco meno di 7 anni e sapevano a malapena

leggere o fare qualche conto elementare eppure entrarono immediatamente nella parte e le loro guance arrossate, la loro partecipazione emotiva e le interminabili discussioni per l'assegnazione delle spoglie (discussioni che spesso procedevano per giorni anche a scuola, al punto da suscitare una telefonata esplicativa da parte delle maestre) sono ancor oggi uno dei miei più bei ricordi ludici.

Naturalmente col tempo il gioco si è arricchito di espansioni, nuovi mostri, nuovi personaggi, nuove avventure e sono decine le missioni che è possibile inventare o adattare con tutti questi materiali a disposizione: l'unico limite è infatti la fantasia del Master, unito ad una certa esperienza (per bilanciare sempre pericoli e ricompense) ed una buona dose di adattabilità (quando si gioca con i ragazzini) in modo da aiutare gli avventurieri (senza farsene accorgere) se e quando le cose dovessero diventare un po' troppo difficili.

In definitiva un gioco che mi sento di consigliare soprattutto a tutti i padri che hanno dei ragazzi di 7-12 anni e tanta voglia di dividere con loro ed i loro amici tante ore di svago: nessun investimento infatti può essere meglio compensato dalla condivisione di avventure e sogni da vivere e realizzare con i propri figli grazie ad un po' di fantasia ed a qualche accessorio di carta e plastica trasformato per l'occasione in un magico mondo.




FAMIGLIE 

OCCASIONALI 

ASSIDUI 

OBELIX 

(1989)

6185/6798/453