

HEAT: HEAVY RAIN

Mettiamo alla prova I piloti di Formula 1 anche quando piove



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 22-04-2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Heat: Pioggia battente è la prima espansione di **Heat**, il gioco sulle corse di Formula 1 ambientate negli anni '60: Balena Ludens lo ha già recensito e vi basta cliccare sul link per leggervi (o rileggervi) il nostro articolo, perché naturalmente non ripeteremo tutte le regole in questa recensione e ci concentreremo solo sulle novità.

Heat: Pioggia battente è prodotto da Days of Wonder e pubblicato nel Bel Paese da **Asmodée Italia**: è adatto a 1-7 piloti (da 10 anni in su) che non hanno paura di guidare i loro bolidi per 45-120 minuti (in base al numero dei partecipanti e dei giri di pista) su una pista dove ci sono anche pozzanghere d'acqua causate da qualche acquazzone.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La prima cosa che notiamo aprendo la scatola di **Heat: Pioviggia battente** è una nuova auto (di colore arancione): questa espansione infatti permette di giocare fino a sette, quindi è previsto un set di carte supplementari per il nuovo pilota, accompagnato naturalmente da una plancia “cruscotto” dello stesso colore e dall’immane “cloche”.

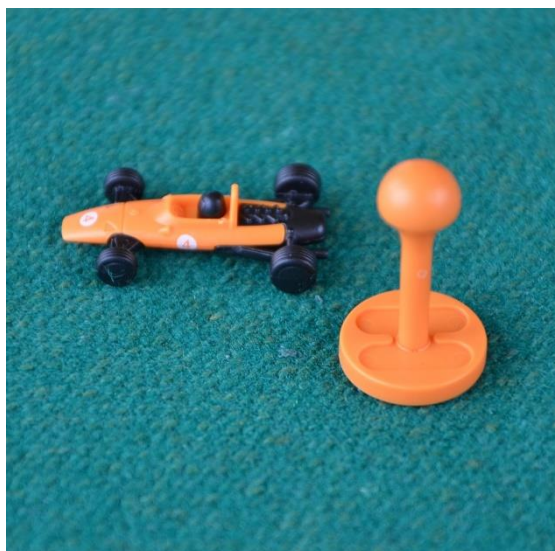


Foto 2 – Auto e cloche per il pilota arancione.

Il nuovo tabellone di **Heat: Pioggia battente** ci offre poi due inedite piste del campionato “mondiale”: quella del GP del Giappone (sul circuito di Suzuka) e, sul retro, il GP del Messico (sul circuito di Città del Messico).

Completano la componentistica 15 carte “Heat” supplementari, 5 “Stress”, 12 “Miglioria Avanzata” (particolarmente utili se le piste sono bagnate), 7 “Sponsor”, 4 “Evento”, 2 “Circuito” e un blocchetto segnapunti.



Foto 3 – La pista di Suzuka per il GP del Giappone.

Il circuito di Suzuka è particolarmente interessante, per via del famoso “cavalcavia” che permette di avere una pista ad “8”: nelle realtà questo permette meno alchimie nella scelta delle gomme (ci sono praticamente lo stesso numero di curve a destra e a sinistra), ma nel gioco spiccano i tre settori del circuito con delle caselle “blu” (a simboleggiare che ci sono pozzanghere d’acqua) e la “chicane” dopo il cavalcavia (con una curva da “4” a sinistra e subito dopo un’altra a destra).



Foto 4 – La pista di Città del Messico.

Con la seconda pista ci trasferiamo in Messico: nella realtà questo era il circuito più alto di tutti (oltre 2000 metri sul livello del mare) e questo dava parecchi problemi ai meccanici per la messa a punto delle auto, che era sempre molto più complicata degli altri Gran Premi.

Noi piloti da tavolino apprezzeremo invece questo circuito così veloce, anche se molto spesso la vittoria si decide alla frenata della chicane (la vedete in basso a destra) dove si deve transitare a passo di “tartaruga” (con due curve da “2”): per chi volesse andare più forte una robusta scorta di carte Heat sarà dunque necessaria prima di affrontare l’ultimo giro.

Preparazione (Set-Up)



Foto 5. - Sette piloti sono pronti a disputare il Gran Premio del Giappone.

Come nel gioco base, anche con **Heat: Pioggia battente** la preparazione del tavolo richiederà un po' di tempo, soprattutto se i piloti sono tanti: ognuno riceve la plancia del colore preferito, il mazzo delle carte "Azione", il numero carte "Heat" e Stress indicato (ed eventualmente modificato dal tempo atmosferico).

Poi, deciso l'ordine sulla griglia di partenza, tutti dovranno scegliere tre carte "Miglioria Avanzata" (se giocate, come facciamo noi, con le regole per i più esperti) da inserire nel loro mazzo, mescolandolo e prendendo in mano le prime sette.

Nel frattempo sulla pista verranno posizionate la tessera "Clima" e le tessere "Condizioni della Strada", come nel gioco base (regole "avanzate").

Il rombo dei motori indica che la corsa sta per iniziare, per cui sistemiamoci in tribuna e godiamoci il Gran Premio.



Foto 6 – Le auto sono sulla griglia di partenza, pronte a scattare al “via”.

Il Gioco

In **Heat: Pioggia battente** si deve naturalmente rispettare l’abituale sequenza (riprodotta anche sulla parte superiore del “cruscotto”):

- i giocatori per prima cosa scelgono quale marcia usare: per passare da una all’altra non si spende nulla se sono adiacenti (da 1a a 2a, da 4a a 3a, ecc.) mentre si deve prendere una carta Heat (mettendola sugli scarti) se si vuole saltare una marcia (da 1a a 3a, da 4a a 2a, ecc.);
- in base alla marcia scelta tutti posano in tavola (coperte) un certo numero di carte movimento (una sola carta in “prima”, due in “seconda”, tre in “terza” e quattro in “quarta”);
- poi, a turno (partendo dall’auto più avanti o, in caso di parità, da quella “alla corda”) i giocatori scoprono le loro carte e spostano l’auto del numero di caselle indicato, più eventuali bonus per miglione (se utilizzate), scia, sprint, ecc.;
- dopo aver mosso ognuno ripesca dal mazzo per ritornare a 7 carte in mano.



Foto 7 – Le auto transitano con una certa precauzione in una zona dove la pista è ancora bagnata (siamo a Suzuka).

Come avevamo anticipato l'espansione **Heat: Pioggia battente** introduce due nuove regole, e la più importante (perché influisce molto sul gioco), riguarda le zone del circuito in cui, dopo un acquazzone, è rimasta acqua sulla pista (caselle azzurre).

“Transitare” su queste caselle non comporta alcuna penalità, ma se un'auto inizia il suo turno su una di esse il pilota è obbligato a scalare una o due marce (aggiungendo 1-2 carte Heat ai suoi scarti): naturalmente gli autori hanno posizionato i tratti bagnati prima delle curve, facendo in modo che sia quasi sempre necessario fermarsi almeno una volta su una casella blu.

Di conseguenza o i piloti marciano in “prima” (e allora non c'è l'obbligo di scalare e prendere un “Heat”) oppure devono assicurarsi di fare scorta di quelle carte prima di affrontare una sezione bagnata.



Foto 8 – La “chicane” della pista di Città del Messico.

La seconda “novità” di **Heat: Pioggia battente** è data dall’introduzione delle chicanes: nella realtà esse furono introdotte sia per limitare la velocità di punta delle auto, ma anche, e soprattutto, per aumentare la difficoltà di guida e quindi rendere le corse più interessanti.

Sui nuovi circuiti esse sono costituite da una doppia curva a distanza ravvicinata (una destra e una sinistra) come nel caso della pista di Città del Messico (Foto 8) e con un “doppio” segnalino di velocità (nel nostro esempio ci sono due “2”): questo ovviamente costringe i piloti ad andare davvero piano e a programmare con esattezza il movimento del turno precedente in modo da superare la chicane senza danni.

Difficile rischiare, quando c’è una chicane, perché il costo in carte Heat diventerebbe davvero troppo alto: nei precedenti circuiti (gioco base) spesso i piloti accumulano “Heat” in modo da forzare una delle ultime curve (passando molto più forte del valore indicato) e avvantaggiarsi così sugli avversari meno... previdenti. Nei due nuovi Gran Premi questo è molto difficile, soprattutto se la “chicane” è situata proprio dopo una zona bagnata della pista, come a Suzuka.



Foto 10 – Fra le nuove carte dell’espansione ci sono 5 Stress, 15 Heat e 12 nuove “Migliorie Avanzate”: ne vedete alcune in questa foto con la “goccia” viola ben evidenziata.

Infine, per gli amanti dei “campionati” su più gare consecutive, l’espansione include le carte “Circuito” dei nuovi Gran Premi e 4 “Eventi”.

Qualche considerazione e suggerimento

Le considerazioni generali su **Heat: Pioggia battente** sono, ovviamente, tutte positive: il gioco di base si era guadagnato l’alloro di Balena Ludens (Editor’s Choice) e questa considerazione resta valida per l’espansione, sperando anzi che presto ne esca una nuova con altri circuiti e nuove auto.

Inutile ribadire che non si tratta di una simulazione vera e propria delle gare di Formula 1 ma di un gioco molto divertente e assai competitivo. In realtà la presenza del bagnato in pista costringe i

piloti a cambiare gli abituali atteggiamenti e la guida diventa più complessa: l'utilizzo delle carte Heat inoltre è davvero fondamentale e se ne spendono molte di più che sui vecchi circuiti.



Foto 11 – La scatola di Heat: Pioggia battente.

Dobbiamo anche cambiare un po' le nostre considerazioni sulle gare che vedono assieme piloti esperti e novellini sui nuovi circuiti: questi ultimi infatti difficilmente riusciranno a preoccupare gli altri, nelle prime partite, proprio perché diventano fondamentali sia il tipo di guida (e qui l'esperienza aiuta molto) sia le carte "miglioria" da scegliere prima della corsa.

Le gare fra esperti diventano invece ancora più combattute e i sorpassi si susseguono ad ogni turno, soprattutto grazie alle "scie" e agli improvvisi rallentamenti nelle zone bagnate, cosa che costringe i piloti a calcolare bene i loro movimenti prima delle caselle blu per minimizzare le perdite di velocità.

Le corse tuttavia si decidono ancora quasi sempre al... "fotofinish", con più auto che tagliano insieme il traguardo, e la vittoria viene quindi assegnata a chi arriva più lontano oltre la linea a scacchi.