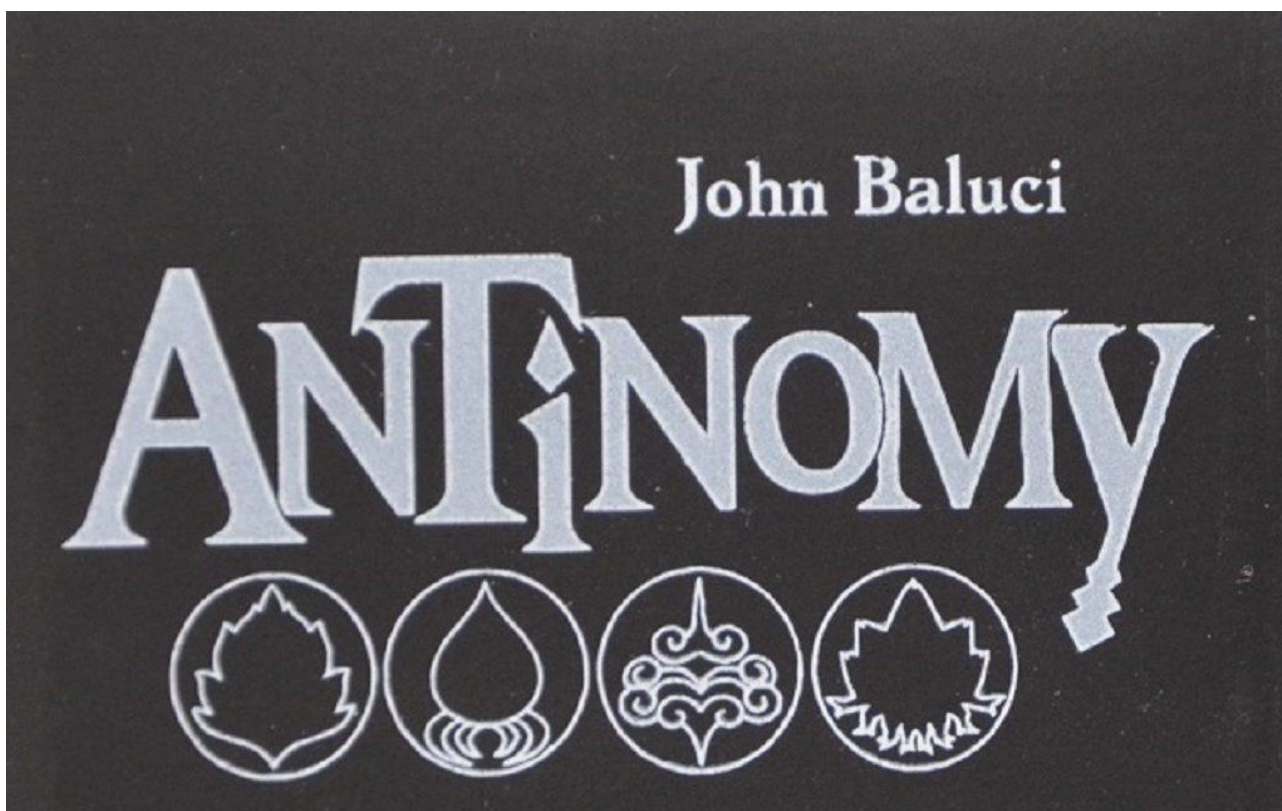


ANTINOMY

Maghi rivali alla ricerca di antiche reliquie magiche



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 14/02/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

L'ambientazione scelta per **Antinomy**, un duello di Maghi per la formazione di “paradossi temporali”, è stata sicuramente “incollata” al gioco quando si è trattato di trovargli un argomento più stimolante per commercializzarlo.

In realtà si tratta di un “onesto” gioco di carte per due avversari (i maghi) dove ogni azione può mettere in difficoltà il gioco programmato dall'altra persona: può partecipare qualunque tipo di giocatore, da 8 anni in su, e la sua durata non supera i 30 minuti.

Antinomy fa parte della collezione “**Micro Games**” che l'editore francese Matagot ha ripreso direttamente dall'americana Button Shy, eliminando le scatole e presentando i giochi in piccole buste di plastica colorata.

Ne avevamo già parlato su Balena Ludens (a [Marzo](#) e a [Maggio](#) del 2023) ma questo nuovo gioco è un po' diverso dagli altri (pur utilizzando sempre lo stesso numero di carte) e vale la pena di presentarlo ai nostri lettori. Tra l'altro ci risulta che Pendragon Game Studio stia distribuendo questa gamma anche in Italia ([vedere qui](#)).

Unboxing

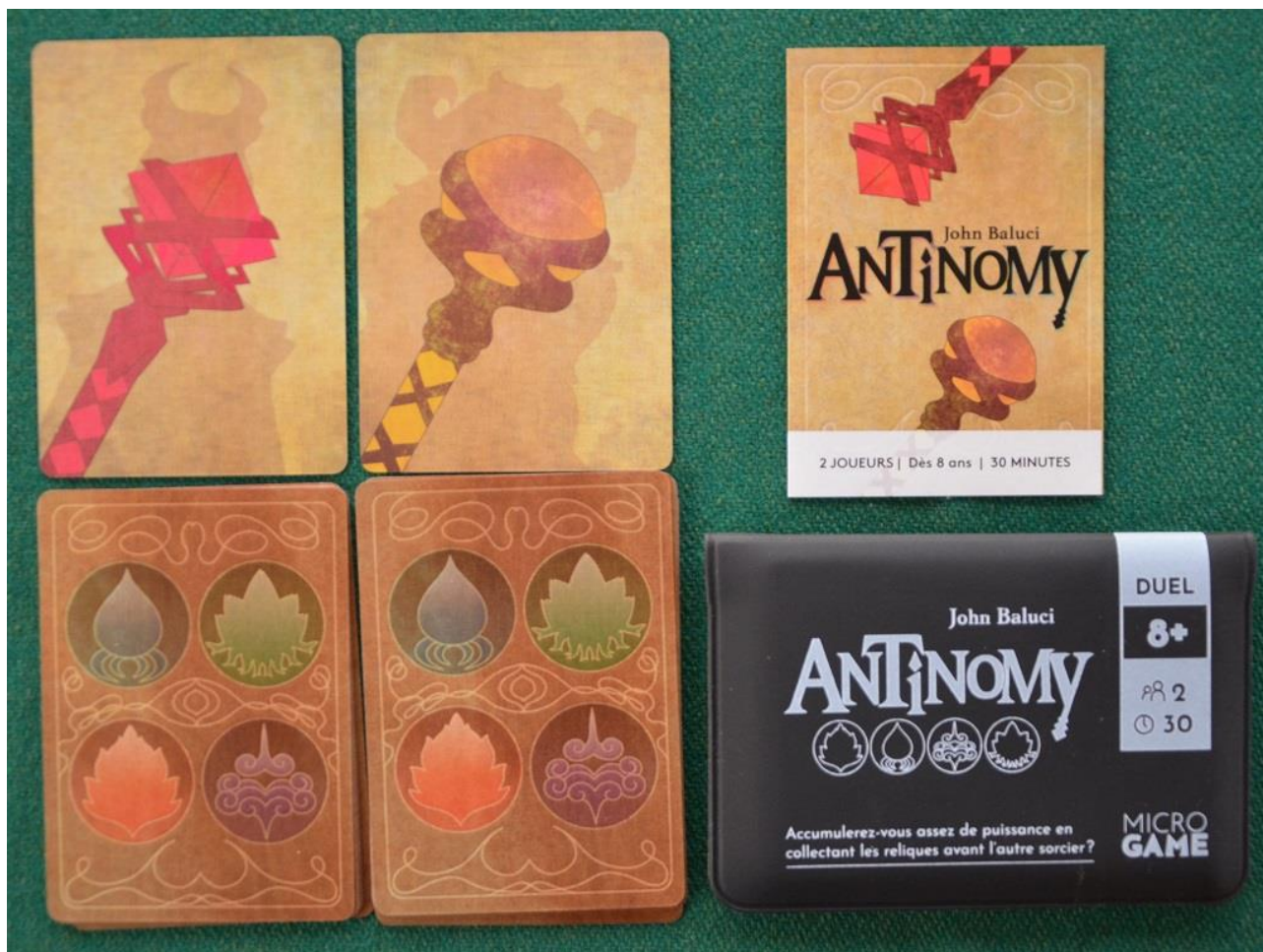


Foto 1 – I componenti di Antinomy.

La bustina di **Antinomy** è di colore “nero”, a significare che si tratta di un gioco per due partecipanti: all’interno troviamo 16 carte “Reliquia”, caratterizzate da un “Simbolo” (Piuma, Chiave, Anello e Teschio), da un colore (verde, blu, rosso e viola) e da un numero (1-2-3-4). Poi ci sono due carte a rappresentare i bastoni dei due Maghi (rosso e giallo).

Prima di cominciare bisogna procurarsi 10 segnalini di qualsiasi tipo (gettoni, cubetti, monetine, ecc.) a rappresentare i “Cristalli” magici del gioco che non sono forniti con la confezione.

Le carte sono robuste e non necessitano di bustine protettive: la grafica scelta è invece un po’ troppo sobria, con dei colori abbastanza spenti: questo non influisce col gioco, ovviamente, ma non dà un gran stimolo a provarlo.

Noi però, che avevamo già sperimentato una decina di giochi di questa serie e con risultati più che apprezzabili, abbiamo voluto provare anche **Antinomy**, e qui di seguito troverete le nostre impressioni.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo è pronto per iniziare una partita.

I due giocatori devono sedersi ai lati opposti del tavolo creando al centro una fila di 9 carte Reliquia (chiamato “Continuum”), prese a caso dal mazzo e prendendo in mano tre carte a testa: la sedicesima viene posizionata, coperta ad una estremità della fila.

Questa carta (chiamata “Codex” nel regolamento) serve esclusivamente a tener conto del colore “Attivo”: sul dorso infatti ci sono i quattro colori delle carte e all’inizio della partita si deve mettere un cristallo su quello corrispondente alla carta che si trova all’altra estremità del Continuum: nel nostro esempio (Foto 2) si tratta del colore viola (anello di valore 1).

Infine i giocatori prendono il loro bastone della magia e lo posizionano (dal loro lato del Continuum) sotto una carta del colore attivo: facendo di nuovo riferimento al nostro esempio vedete che Nord ha messo il bastone sotto al Teschio Viola n°4, mentre Sud lo ha posizionato sotto alla Chiave Viola n°3.



Foto 3 – I bastoni dei maghi.

I due bastoni devono avere l'estremità superiore che punta verso il Continuum e quindi sono entrambi inclinati verso la loro destra, come si vede nella foto. Se i giocatori decidono di muovere il bastone verso la loro destra significa che vogliono esplorare il "Futuro", mentre andando a sinistra si rivolgeranno al "Passato".

Il Gioco

Il primo giocatore di **Antinomy** posa una delle tre carte della sua mano ed annuncia l'azione che intende fare:

- (a) – Andare verso il Futuro: il bastone si sposterà di tante caselle verso la sua destra quant'è il valore numerico della carta appena giocata.
- (b) – Andare verso il Passato: il bastone si sposterà alla sua sinistra e terminerà il movimento sotto un colore o una forma uguali a quello della carta appena giocata.



Foto 4 – Il mago ha spostato il bastone verso il “Passato” e si è fermato sotto al Teschio Rosso da 2: lo prende in mano e lo sostituisce con l’Anello Rosso da 3 appena giocato.

In entrambi i casi il giocatore prende in mano la carta sotto cui si è fermato il suo Bastone e la sostituisce con quella appena giocata. Poi controlla se è riuscito a formare un “Paradosso”: quest’ultimo non è altro che un gruppo di TRE carte adiacenti che hanno tutte lo stesso numero, oppure lo stesso colore, oppure lo stesso simbolo. C’è però una restrizione importante: nessuna delle carte usate per il Paradosso deve avere il colore Attivo indicato dal Codex.

Se tutto è a posto il giocatore guadagna un Cristallo, poi sposta in avanti (in senso orario) il segnalino del Codex sul colore successivo e infine prende le carte usate per creare il paradosso, le mescola e le scambia con le tre carte a destra o a sinistra del suo bastone (a lui la scelta).



Foto 5 – Le carte Reliquia Blu e Verdi.

A volte, giocando ad **Antinomy**, capita che i due maghi scelgano la stessa posizione sul Continuum: in questo caso si genera un Duello. Entrambi i giocatori fanno la somma dei punti di tutte le carte che hanno in mano (ma quelle del colore del Codex non si devono contare) e poi le rivelano: chi ha il totale più alto vince il duello e ruba un Cristallo al suo avversario, poi sposta quello del Codex di una posizione (sempre in senso orario).

Se il perdente non ha alcun cristallo il vincitore non guadagna nulla (nei duelli non si prendono i cristalli dalla riserva generale).



Foto 6 – Partita in corso.

Altre volte può succedere che un giocatore formi un paradosso e contemporaneamente generi un duello: in tal caso per prima cosa si risolve il Paradosso (con la solita procedura), poi si passa al duello.

Si procede in questo modo fino a che uno dei due maghi non ottiene il suo quinto Cristallo: a questo punto la partita ad **Antinomy** termina immediatamente con la vittoria di quel giocatore.

Qualche considerazione e suggerimento

Per commentare un gioco dalla meccanica così semplice non servono tante parole: i due avversari devono esaminare attentamente le loro carte e poi provare a studiare una sequenza per spostare il loro bastone magico e raccogliere o posare le carte al posto giusto in modo da creare una sequenza “paradosso”.

La cosa non sarebbe affatto difficile se non ci fosse l’altro mago, che quasi sempre avrà un obiettivo diverso dal vostro e quindi finirà per “scombinare” la posizione delle carte da voi faticosamente aggiustate o prenderà dal Continuum proprio quella che serviva a voi, rendendo inutile quello che avete pensato e/o fatto fino a quel momento.

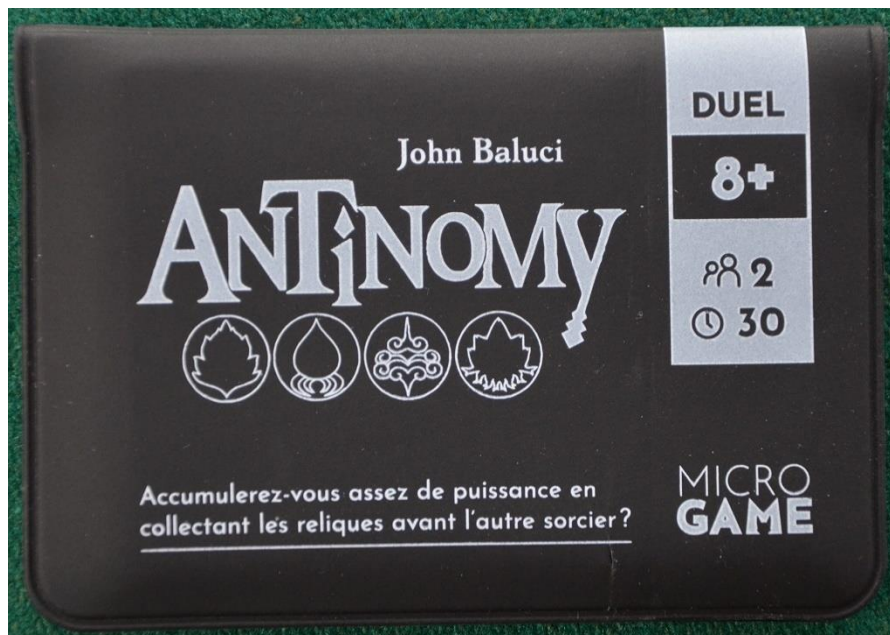


Foto 7 – La bustina di plastica che contiene le carte di Antinomy.

E allora? Non resta che prendere il gioco per quello che è senza fare piani a lunga scadenza ma approfittando di ogni occasione che si presenta: un modo diverso per passare 20-30 minuti senza girarsi i pollici mentre attendiamo gli altri amici per una partita più impegnativa (o multi-player).

Non lasciatevi ingannare dalla “povertà” dei componenti: il gioco infatti non è male ed è molto interattivo, con rapidi mutamenti delle carte sul Continuum, così non ci si annoia davvero!

Noi abbiamo preso l’abitudine di tenere le “bustine” della serie “Micro Games” in un cassetto della sala giochi e lo apriamo abitualmente nelle serate test qui a casa per passare un po’ di tempo con gli amici, in attesa degli inevitabili... ritardatari.

"Ringrazio mia figlia Marie-Raymonde per tenere costantemente aggiornata la collezione dei Micro Games spedendomi tutte le novità man mano che sono pubblicate in Francia"