

THORGAL: THE BOARD GAME

La saga di Thorgal inizia con sette avventure



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 22-04-2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Ci sembra doveroso premettere che chi scrive queste note è appassionato del fumetto di Thorgal Aegirsson (o per meglio dire delle BD, visto che la mia collezione è tutta in lingua originale, il francese) fin dall'uscita del primo numero (nel lontano 1980), quindi il giudizio finale sul gioco potrebbe essere parzialmente... influenzato da questo.

Per i pochi che ancora non conoscono questo personaggio, vi diremo che Thorgal (chiamato anche "Figlio delle Stelle" dal suo popolo, i Vichinghi) non è un supereroe, ma un uomo come tanti altri, dalle origini misteriose, dotato di alcune abilità speciali. L'autore (il belga Jean Van Hamme, ben noto nel mondo dei fumetti per altre sue opere, come XIII, i Maestri dell'Orzo, Largo Winch, ecc.) ogni tanto ci ha dato qualche indizio e ci ha fatto capire che probabilmente proviene dallo Spazio (forse un'astronave che si è schiantata sulla terra) e che i Vichinghi lo hanno semplicemente adottato. I primi 36 volumi dell'opera sono stati disegnati dal polacco Grzegorz Rosinski, seguito poi, dal 37 ad oggi, dal francese Frédéric Vignaux.

Ora questo fumetto (ma è davvero riduttivo chiamarlo così perché molte sue pagine sono dei quadri meravigliosi) è diventato anche un gioco da tavolo di tipo "cooperativo" ed è bello sapere che gli autori e l'editore originale sono tutti polacchi, come il maestro Grzegorz. Tanto di cappello dunque a Pendragon Game Studio che si è assicurato i diritti dell'edizione in italiano, tanto più che l'adattamento è stato un compito davvero arduo perché ci sono ben tre libretti da tradurre, oltre alle carte e agli altri materiali.

Thorgal: The Boardgame (che da ora in avanti chiameremo solo **Thorgal**) non è solo una festa per gli occhi, ma anche un interessante gioco per 1-4 partecipanti, da 14 anni in su, pronti a investire un paio d'ore al tavolo da gioco. E speriamo di farvi capire perché nella recensione che segue.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Thorgal** è ben riempita e un termoformato di plastica nera aiuta a tenere tutti i componenti in ordine all'interno: servirà comunque qualche bustina di plastica per riporre le carte e i pezzi più piccoli, così non rischiano di disperdersi durante il trasporto.

La cosa che più colpisce è la presenza di tre libretti: il Regolamento di 32 pagine, magnificamente illustrato con immagini del fumetto, al punto che il testo vero e proprio occupa sì e no la metà dello spazio; un grande album "Atlante dell'Avventura" con sette diversi paesaggi; un "Libro delle Storie" di 104 pagine cui dovremo fare riferimento sia per il setup di ogni avventura, sia per l'esito di certe ricerche. Non si tratta di un librogame, intendiamoci, ma alcune azioni sulla mappa richiedono la consultazione di specifici paragrafi sul libro (diviso anch'esso in sette avventure).

Degne di nota sono anche: le quattro miniature di plastica con i Personaggi scelti per queste storie (Thorgal, naturalmente, poi sua moglie Aaricia, il figlio Jolan e l'arci-nemica Kriss de Valnor); le quattro plance sagomate per i giocatori (una per personaggio); i dodici dadi speciali per i combattimenti; i 120 segnalini sagomati, di legno colorato, per rappresentare le risorse del gioco.



Foto 2 – Panoramica del tavolo “apparecciato” per quattro giocatori.

Diversi mazzi di carte serviranno a guidare le nostre avventure e tutte le tessere e i gettoni dovranno essere estratti da tre fustelle di cartone robusto, inclusi i 111 polimini colorati che serviranno a indicare il percorso seguito dai personaggi e le ferite subite da loro o dagli avversari: un utilizzo piuttosto innovativo.

Il tutto rende molto bene l’ambientazione “nordica” (dove si svolgono tutte le avventure) e i materiali sono tutti di ottima fattura, contribuendo molto alla voglia di sedersi subito al tavolo e cominciare a giocare.

In realtà serve una certa preparazione: studiare le regole di **Thorgal** non è un compito difficile, ma abituarsi alle icone è un’altra cosa: ce ne sono alcune decine (noi ne abbiamo contate una settantina, ma un paio di quelle stampate sulla mappa non sono nell’elenco) e per fortuna il regolamento dedica loro un sommario di due pagine che vi consigliamo di fotocopiare e mettere a disposizione di tutti i partecipanti.

Considerate che la vostra prima partita servirà non solo a capire come funziona il gioco, ma anche a cosa servono le icone.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Il tabellone al setup. Notate in basso, in prima linea, le sei carte “Azione” e, subito sopra, l’inizio del percorso di viaggio.

Anche la preparazione del tavolo di **Thorgal** richiede un po’ di tempo e di attenzione perché bisogna fare riferimento non solo alle regole di base, ma anche a quanto indicato sul Libro delle Storie, in corrispondenza dello scenario scelto, e sulla rispettiva Scheda Avventura.

Si apre dunque l’Atlante dell’Avventura alle pagine corrispondenti allo scenario scelto e si piazzano tutto intorno i componenti necessari: Risorse, Scheda dell’Avventura (su cui sono indicati i turni di gioco, i componenti extra da usare e le condizioni di vittoria), carte Evento (dal Libro delle Storie), carte Terreno (e si scopre la prima), carte Scoperta, carte Oggetto, carte Azione (Indicate anch’esse dal Libro delle Storie) e carte Nemico (in quattro colori, dal verde, debole, al rosso letale).

Sempre secondo le indicazioni del Libro delle Storie si piazza sulla mappa, nei luoghi indicati, un certo numero di tessere “Nemico”.



Foto 4 – Esempio di plancia Personaggio dopo il Setup.

I giocatori di **Thorgal** prendono la plancia con l’immagine del Personaggio scelto, incassano le risorse e le carte (Personaggio e Oggetto speciale) indicate sul retro, poi la piazzano sulla “base” sagomata (uguale per tutti).

Ogni Personaggio ha tre caratteristiche (vedere Foto 4):

- (1) – un tracciato Viaggio (a sinistra della plancia) che indica al giocatore quali “polimini” potranno scegliere (in base alla posizione del cubetto verde) per indicare il loro percorso;
- (2) – una rotella Forza in Combattimento (Quadrante) che indicherà quanti e quali dadi lanciare in caso di scontro;
- (3) – un’area sagomata (con sfondo rosso/arancione) che servirà ad inserire i polimini “ferita” ricevuti dal personaggio durante l’avventura: ogni Plancia ha una sagomatura diversa.

Tutti hanno una carta Personaggio, con una caratteristica specifica del Personaggio, e una carta più piccola con un oggetto particolare che solo lui/lei può utilizzare.



Foto 5 – Esempio di Scheda Avventura durante una partita.

Ad inizio partita il Primo Giocatore legge a voce alta la storia raccontata sul Libro delle Storie (per presentare lo scenario) e le condizioni di Vittoria (e di Sconfitta). Sulla base di queste indicazioni i giocatori devono mettersi d'accordo (ricordo infatti che **Thorgal** è un gioco “collaborativo”) sul dove piazzare inizialmente i loro Personaggi (se non indicato diversamente nello scenario) e su come agire in quel turno. Ad ognuno dovrebbero essere date indicazioni precise sul compito a lui affidato: come raggiungerlo dipende poi dal giocatore.

Ogni avventura si svolge su un tabellone diverso su quale si distinguono alcune caratteristiche:

- (a) delle “zone” numerate da 1 a 5 che contengono diverse caselle “Luogo”, identificate da una specie di “rune” (o lettere): alcuni di essi sono presidiati da uno o più “nemici”;
- (b) dei “confini” che non solo delimitano le zone, ma indicano anche quanti Punti Movimento bisogna spendere per attraversarle (quelli colorati di nero invece sono impassabili);
- (c) delle caselle “Fonte” che indicano quante e quali risorse si possono ottenere.

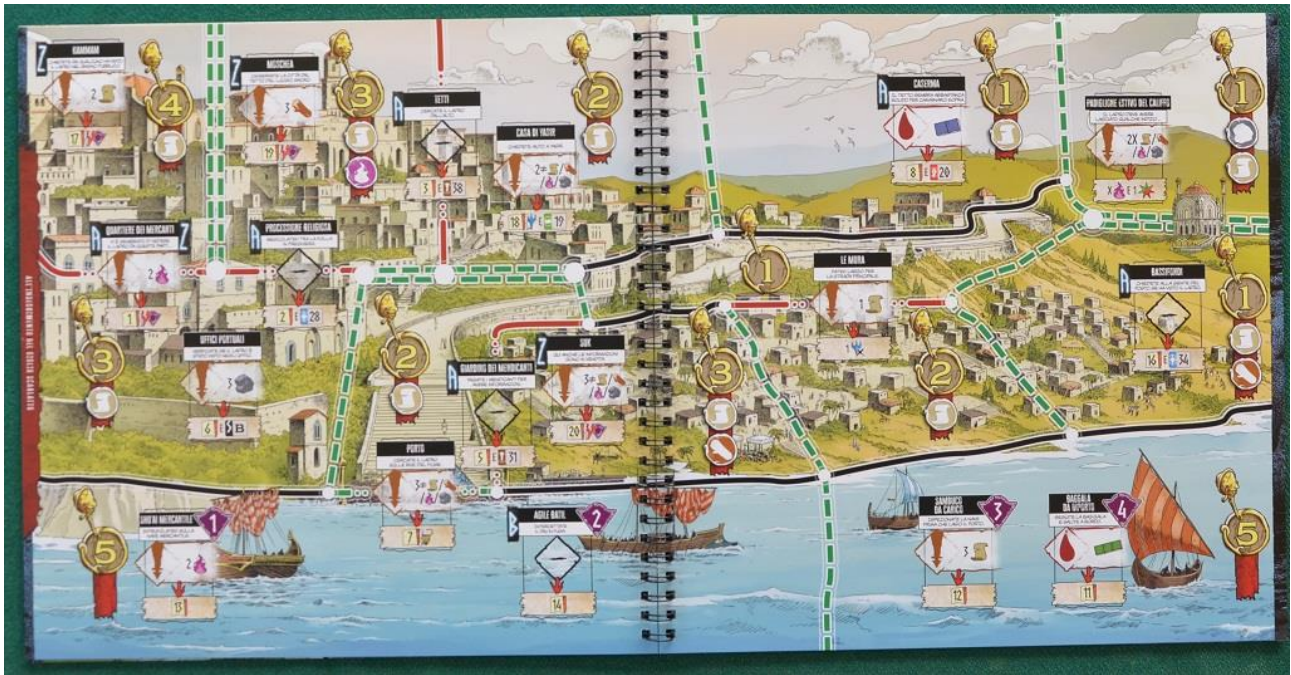


Foto 6 – Esempio di Tabellone (due pagine dell’Atlante dell’Avventura) con i personaggi già in campo.

Prendiamo infine le 5 fiches “Azione” e mettiamole vicino al tabellone: ora è tutto pronto per iniziare a giocare a **Thorgal**.

Il Gioco

I giocatori, a turno, prendono una fiche e la piazzano sotto una delle sei carte Azione indicate dallo scenario, eseguendo le indicazioni:

- Movimento: si sposta il proprio Personaggio di un numero di “confini” pari al numero sulla carta. Il movimento può terminare solo in aree il cui numero è uguale o inferiore a quello del round in corso (zone “1” nel primo round, zone “2 nel secondo, ecc.);
- Viaggio: in questo caso il giocatore non sposta il Personaggio ma mette un polimino su una delle carte Terreno già scoperte.

Quale polimino dipende dalla posizione del cubetto verde del Personaggio sul tracciato Viaggi.

Per la posa si devono rispettare alcune regole: ogni pezzo aggiuntivo deve essere adiacente ad uno già in tavola; le tessere non possono uscire dall’area quadrettata della carta; non si può mai tornare indietro, ma solo in alto, in basso e verso destra; ecc.

Se le tessere coprono delle caselle con delle risorse il giocatore le incamera: se invece coprono caselle gialle o rosse si subisce la penalizzazione indicata nella parte bassa della carta.



Foto 7 – Esempio di Viaggio in corso.

- Raccolta: con questa azione si coprono con apposite tessere le caselle rimaste libere sulle carte Terreno, incamerando i corrispondenti segnalini Risorsa (o le carte Scoperta);
- Consegna: utilizzando questa azione si possono prendere delle risorse dalla propria riserva per pagare le richieste di un Luogo e ottenerne l'effetto. I luoghi scelti però non possono contenere tessere Nemico o Lucchetti;
- Combattimento: serve ad eliminare un Nemico che si trova nella stessa Zona del Personaggio, in generale per liberare un Luogo su cui poi eseguire un'azione. Si prende una carta Nemico del colore corrispondente alla tessera e si lanciano i dadi da combattimento indicati sul proprio Quadrante, prelevando dalla riserva i polimini indicati dalle facce dei dadi per piazzarli sulla griglia della carta Nemico, cercando di coprire tutte le icone con un "cuore spezzato". Se questo succede il Nemico viene eliminato, altrimenti il Personaggio riceve un segnalino Minaccia per ogni cuore rimasto libero. Si applicano anche, come al solito, gli effetti di altre icone o delle caselle gialle e rosse.

In **Thorgal** ci sono fortunatamente anche delle carte Oggetto che possono aiutare il Personaggio durante un combattimento contro i Nemici più tosti, per esempio potenziando i dadi (da verde a giallo, ad arancione oppure a rosso), aggiungendone altri, facendo colpi "critici", ecc.



Foto 8A – Esempio di combattimento (Fase A).



Foto 8B – Esempio di combattimento (Fase B).

Vediamo un esempio di combattimento, con l'aiuto delle due foto qui sopra. Nella 8A vediamo la carta nemico con 3 “cuori spezzati” da coprire: il nostro personaggio ha lanciato 2 dadi gialli e uno rosso, ottenendo i tre polimini che vedete in basso a sinistra. La Foto 8 B ci mostra invece come sono stati posizionati i polimini per coprire i tre cuori ed eliminare il nemico: sono state coperte anche una icona “Legno” ed un quadretto giallo.

- Costruzione: Serve ad ottenere nuove carte Oggetto. Scegliere dalla riserva tante carte quant'è il valore dell'Azione, poi ripristinare le 5 scoperte pescandone delle nuove dal mazzo.

- Sacrificio: è un'azione abbinata ad altre (sulla stessa carta) e accade solo per risolvere un effetto di certe caselle Luogo (quelle che hanno come icona una "goccia di sangue"). Per eseguirla il Personaggio è costretto ad incassare un certo numero di tessere "Ferita".

Quando tutte le azioni sono state eseguite (se si gioca in meno di quattro qualcuno poserà due fiches) si passa alla fase "Evento" che chiude il round: il marcatore Round avanza allora di una casella; tutte le fiches Azione vengono girate sul lato attivo; si scopre una delle carte evento (quelle sopra la scheda Avventura). Essa indica un effetto "intermedio" (immediato o durante la fase Azioni) e un effetto di fine round, da applicare, se attivato, quando sono finite le Azioni.



Foto 9 – Il tavolo al termine di una partita con tre giocatori.

La fine della partita a **Thorgal** arriva quando si raggiunge la condizione indicata nella Scheda Avventura e spesso ci sono diversi “finali” disponibili: basta andare sul Libro delle Storie e leggere quanto scritto in corrispondenza del paragrafo stampato sulla mappa.

I giocatori però vengono sconfitti automaticamente in due casi:

- (1) Se un Personaggio muore (cioè quando non c'è più spazio per aggiungere un polimino “Ferita” sulla sua griglia);
- (2) Se il Marcatore dei Round arriva alla fine del tracciato.

Qualche considerazione e suggerimento

Come abbiamo già scritto, non è difficile imparare le regole di **Thorgal** (superata la fase di apprendimento delle icone), tuttavia se i giocatori non si coordinano al meglio diventa molto difficile arrivare alla vittoria. Quindi prima di iniziare una nuova avventura esaminate a fondo la mappa, verificate quali sono i luoghi che possono darvi il necessario per vincere (spesso serve un certo numero di segnalini Destino e Potere) e cosa occorre fare per ottenere quelle risorse, tenendo presente che alcuni luoghi sono accessibili solo dopo il round 2-3-4-5 ed altri bisogna prima liberarli dai Nemici che vi sono accampati.



Foto 10 – Esempio di carte “Azione”.

Quando scegliete un'azione non dimenticate mai di verificare che “valore” ha e se può essere eseguita più volte grazie ai bonus dei gettoni. Guardate per esempio la carta in alto a destra della Foto 10 qui sopra.

Si tratta di un'Azione “Costruzione” (icona di sinistra) di valore “0”, e quindi sarebbe inutile, però l'icona sottostante vi spiega che potrete fare una costruzione per ogni fiche Azione che si trova a sinistra di questa carta: è ovvio che dovrete aspettare che i vostri amici abbiano piazzato uno o più fiches su azioni che si trovano, appunto, a sinistra di questa.

Notate anche che, in alternativa, questa carta può farvi eseguire un'azione Sacrificio (icona di destra) prendendo 2 ferite (di base) più una ferita supplementare per ogni gettone “Minaccia” che possedete (quelli rossi con un teschio).

Ricordate che il tempo a vostra disposizione è limitato (solitamente 8-9 round) e quindi dividetevi i compiti nei primi turni per poi concentrarvi tutti nelle zone dove potrete usare quanto avrete raccolto per soddisfare le condizioni di vittoria.



Foto 11 – La scatola di Thorgal.

Dovrete sicuramente sbarazzare dai nemici parecchi Luoghi della mappa, quindi potenziate appena possibile la forza del vostro Personaggio (sul Quadrante) in modo da poter utilizzare in combattimento, oltre ai verdi o ai gialli, 1-2 dadi con il valore più alto (arancioni e rossi).

Sfruttate l'azione Costruzione, se fra le carte Oggetto c'è qualcosa di interessante (dadi extra, possibilità di tirare di nuovo i dadi, prendere tessere extra per l'azione viaggio, aumentare il valore sui tracciati Viaggio e Forza del Personaggio, ignorare effetti negativi, ecc.), ma non perdetevi altro tempo con quell'azione se siete già ben equipaggiati.

Infine cercate di utilizzare l'azione Viaggio per incamerare qualche risorsa extra o carte Scoperta (che sono quasi tutte positive, potendo risanare una o più ferite, darvi punti per i tracciati Viaggio e Forza, farvi prendere carte Oggetto, ecc.).



Foto 12 – I dadi da combattimento.

Naturalmente sono previste anche regole per il “Gioco in Solitario” ma, contrariamente a tanti altri giochi, queste sono riassunte in sole tre righe: basta scegliere due Personaggi e giocare normalmente con essi. Cosa che abbiamo fatto anche noi, ma l’avventura si è rivelata tutt’altro che semplice, perché con due soli Eroi bisogna correre e non sempre si fa in tempo a prendere tutto quello che serve.

Commento finale

Tre libretti di regole, un gioco cooperativo, un sacco di icone da imparare a riconoscere... dobbiamo riconoscere che l’impatto con **Thorgal** non è stato tanto agevole, in occasione della prima partita. Poi, giocando, tutto è andato al suo posto e le avventure successive hanno potuto essere provate senza ulteriori problemi (salvo capire bene, all’inizio, obiettivi e regole speciali da applicare).

Indubbiamente le illustrazioni “originali” (comprese quelle di Frédéric Viganux) che permeano tutta l’opera hanno contribuito alla nostra voglia di giocare, insieme alle bellissime miniature: a questo proposito facciamo notare che il termofornato ha spazio per altre tre miniature (Petrov, Tjahzi e Vigrìd ,che potrete trovare nell’espansione “Character Set”) e che esiste anche un’altra espansione (Promo Box) con dadi traslucidi, gettoni di plastica per i nemici, ecc.

Per chi ama i giochi collaborativi e le avventure sicuramente **Thorgal: The Board Game** è un’ottima occasione per avere entrambi nella stessa scatola.

"Si ringrazia la ditta [PENDRAGON GAME STUDIO](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"