

# TWINKLE

Costruiamo in cielo la nostra costellazione usando i dadi



## Introduzione

L'editore greco **V Games** si è affacciato da poco sul mercato dei giochi da tavolo, esponendo ad Essen 2019 il suo primo gioco, **Daedalus' Maze**: esso è ovviamente dedicato al leggendario labirinto del Re Minosse, costruito dall'architetto Dedalo e dal figlio Icaro, entro cui era stato imprigionato il Minotauro.

Il gioco non ha avuto il successo sperato, almeno qui da noi e secondo quanto ci è stato detto, per qualche problema di componentistica e probabilmente per non essere stato testato a dovere, tuttavia V Games ha giustamente continuato il suo lavoro ed ora ci propone **Twinkle**, un divertente gioco ambientato nello spazio, dove i partecipanti (da 1 a 4, di età superiore o uguale ad 8 anni) dovranno costruire una intera costellazione utilizzando dei dadi.

Dopo tanti titoli "Roll & Write" (alcuni dei quali davvero noiosi, creati probabilmente in fretta per seguire la moda) adesso abbiamo forse davanti una nuova categoria, quella del "roll & build": i giocatori infatti useranno 30 dadi (di diversi colori e tipi) per unirli fra loro e creare delle "costellazioni" che facciano guadagnare il maggior numero di Punti Vittoria (PV) ai loro creatori.

# Unboxing



Foto 1 – I componenti di Twinkle.

La piccola scatola di **Twinkle** (200x200x50 mm) contiene una plancia circolare a doppia faccia: il “Lato A” mostra una porzione di “Galassia” con quattro coppie di stelle equamente distribuite sulla parte esterna della circonferenza, mentre sul retro c’è un tracciato “segnapunti” (a forma di stella) da usare al termine della partita.

Ma i componenti più importanti sono ovviamente i 30 dadi di plastica colorata (gialli, verdi, rossi, blu, viola e neri) divisi in cinque tipi, a seconda del numero delle facce: D4 (valore 1-2-3-4), D6 (standard), D8, D10 e D12. La scatola contiene infine 28 stecchi di legno bianco (i connettori), un mazzo di 31 carte (di diversi tipi) e quattro cubetti da utilizzare solo per aggiornare il punteggio finale.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Dopo aver posato la plancia “Galassia” al centro del tavolo, si predispongono le sei carte “Punteggio” in modo che siano visibili a tutti e si piazzano tutti i dadi dello stesso colore davanti ad ognuna di esse: resta “vuota” solo la settima carta, quella del “Punteggio Twinkle” di cui parleremo più avanti. Si lanciano poi i sei dadi D8 e si dispongono all’interno della plancia senza cambiarne il valore. Ogni giocatore riceve 7 “Connettori” ed un cubetto del colore preferito. Descriveremo nella recensione le regole del gioco “base” in modo che i lettori abbiano un’idea di come funziona **Twinkle**, ma alla fine aggiungeremo anche delle note per la versione “avanzata” e per la versione del “gioco in solitario”.

## Il Gioco



Foto 3 – Le carte Punteggio: si distinguono le 6 colorate e la Twinkle.

Nel gioco base di **Twinkle** si terranno in considerazione soltanto i PV ottenuti disponendo i dadi nella propria “costellazione”, punti che dipendono dal colore dei dadi stessi:

- Gialli: se il giocatore ha posato un solo dado giallo ottiene 1 PV; con due riceve 3 PV e con tre o più dadi incassa 6 PV;
- Viola: tutti i dadi di altri colori collegati ad un viola assegnano 1 PV;
- Verdi: ogni dado vale 1 PV, a cui si aggiunge 1 PV per ogni altro dado che abbia lo stesso numero di facce del verde;
- Blu: ogni dado vale 1 PV, ma se due dadi blu sono collegati alla stessa stella o a un qualsiasi altro dado si ottengono 4 PV;
- Neri: si sommano i punti che appaiono su tutti i dadi neri utilizzati e si assegnano da 2 a 5 PV in base al totale ottenuto;
- Rossi: ogni dado rosso assegna tanti PV quanti sono i dadi (solo pari o solo dispari, a scelta del giocatore) che compongono ogni sequenza. Ogni dado rosso può essere assegnato ad una sola sequenza;
- Carta “Twinkle”: essa fa ottenere 2 PV per ogni dado che ha meno facce di quello a cui si aggancia.



Foto 4 – Esempio di partita dopo i primi due turni.

La sequenza di gioco di **Twinkle** è semplicissima: al suo turno il giocatore può eseguire una delle seguenti azioni:

- (a) – Prendere un dado “D8” dal centro del tabellone e posarlo sulla sua costellazione;
- (b) – Prendere TRE dadi qualsiasi (inclusi quelli al centro) per lanciali e poi sceglierne uno da posare nella sua costellazione;

Naturalmente ci sono delle regole anche per quanto riguarda la “posa” del dado scelto:

- (1) – sotto ogni stella possono essere “agganciati” al massimo due dadi: all’inizio della partita ovviamente il primo dado scelto dovrà essere collegato (tramite un connettore bianco) ad una delle due stelle;
- (2) – ad ogni dado possono essere “agganciati” solo altri due dadi (come sopra);

(3) – ogni dado agganciato ad uno già in tavola deve avere un valore inferiore a quello usato per l’aggancio.



Foto 5 – La partita di prima durante il quinto turno.

Può capitare che un giocatore non possa eseguire una mossa “regolare” a causa delle condizioni (1), (2) e (3) e dopo un brutto lancio: in questo caso deve “passare”, ma nel turno successivo tornerà di nuovo in gioco.

A fine partita può anche succedere che qualche giocatore, avendo saltato uno o più turni, debba giocare da solo fino ad esaurimento delle “connessioni”.

Quando tutti i partecipanti sono riusciti ad utilizzare le loro 7 connessioni la partita a **Twinkle** ha termine e si passa alla fase di conteggio, girando la plancia sul lato con il tracciato dei PV.

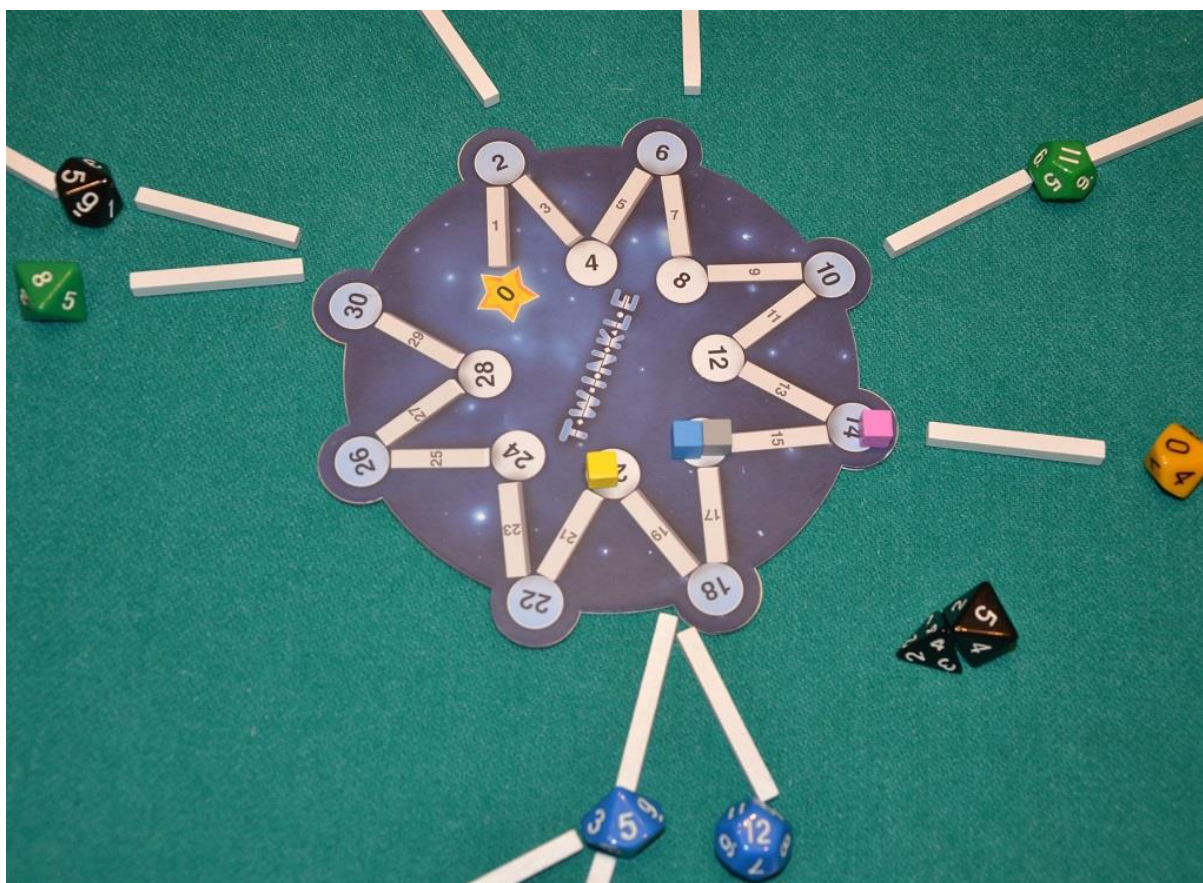


Foto 6 – Il tabellone viene girato per iniziare il calcolo dei PV.

I giocatori posizionano il loro cubetto colorato sulla casella “0” del percorso, poi si esaminano le carte punteggio una alla volta, assegnando i relativi PV a tutti i giocatori che hanno ottemperato alle condizioni richieste. Dopo ogni calcolo si spostano i cubetti in avanti sul tracciato. Naturalmente sarà dichiarato vincitore della sfida “dado-spaziale” il giocatore che avrà portato il suo cubetto più avanti nel tracciato.

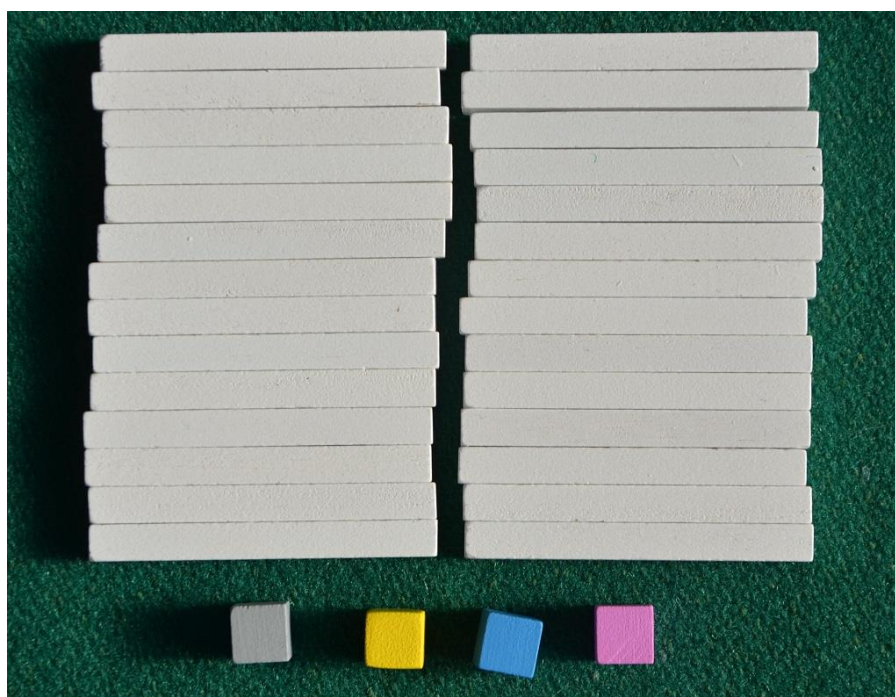


Foto 7 – Gli stecchi di legno bianco per le “connessioni” ed i cubetti segnapunti.

Come avevamo anticipato, una volta presa confidenza con il gioco “base” di **Twinkle** si può passare a quello “per giocatori esperti”. Sconsigliamo di iniziare subito con questa variante perché nelle prime partite sarà necessario prendere confidenza con il sistema dei punteggi senza complicarsi la vita con degli ulteriori “obiettivi”. E, in effetti, il gioco “per esperti” introduce delle nuove carte “missione”:



Foto 8 – Carte Argento e bronzo per il gioco avanzato.

Ci sono TRE livelli di difficoltà: - Il più semplice è quello “bronzo”: ad inizio partita si prende una carta “bronzo” a caso e la si posa accanto alle altre carte punteggio. Se le condizioni richieste sono soddisfatte la carta assegna 3 PV; - L’intermedio è il livello “argento”: anche qui si prende una carta “argento” a caso e la si posa accanto alle altre. Essa assegnerà un numero variabile di PV extra in base a quanto indicato; - Il più complesso è il livello “diamante”: in questo caso verranno prese a caso una carta “bronzo” e due “argento” da collocare accanto alle altre. La... complessità nasce dal fatto che i giocatori, oltre a cercare di far punti come al solito, devono fare attenzione alle condizioni delle tre nuove carte per massimizzare il loro totale. Come dicevamo meglio sapere giocare bene il “base” (utilizzando le icone sulle carte punteggio e senza più bisogno di fare riferimento al regolamento per capire come si fanno i PV con i vari colori) prima di complicarsi la vita.





Foto 9 – Tutti i dadi di Twinkle.

Ma non è finita: se **Twinkle** vi è piaciuto giocando con gli amici potreste volerlo provare anche “in solitario”: a questo scopo la confezione comprende 4 carte speciali (di colore viola) ognuna delle quali indica 10 diverse missioni. Ogni missione indica quattro delle 7 carte punteggio “base” da mettere in tavola e da una a tre carte Argento e/o Bronzo da affiancare alle prime.

Partendo dalla missione numero 1 il giocatore dovrà risolvere fino a 40 diversi livelli, usando sempre il seguente principio:

- (1) – deve ottenere almeno 20 PV;
- (2) – deve soddisfare i requisiti delle carte missione indicate dallo scenario.

Se sbaglia anche uno solo dei due requisiti dovrà rifare da capo quel livello: vi avvisiamo subito che occorrono diverse ore per cercare di superare tutti i livelli e noi dobbiamo confessare di non essere ancora arrivati in fondo, a causa soprattutto delle diverse “ripetizioni” (già a partire dai primi livelli sopra il 10) per non avere ottemperato entrambi i requisiti.

## Qualche considerazione e suggerimento

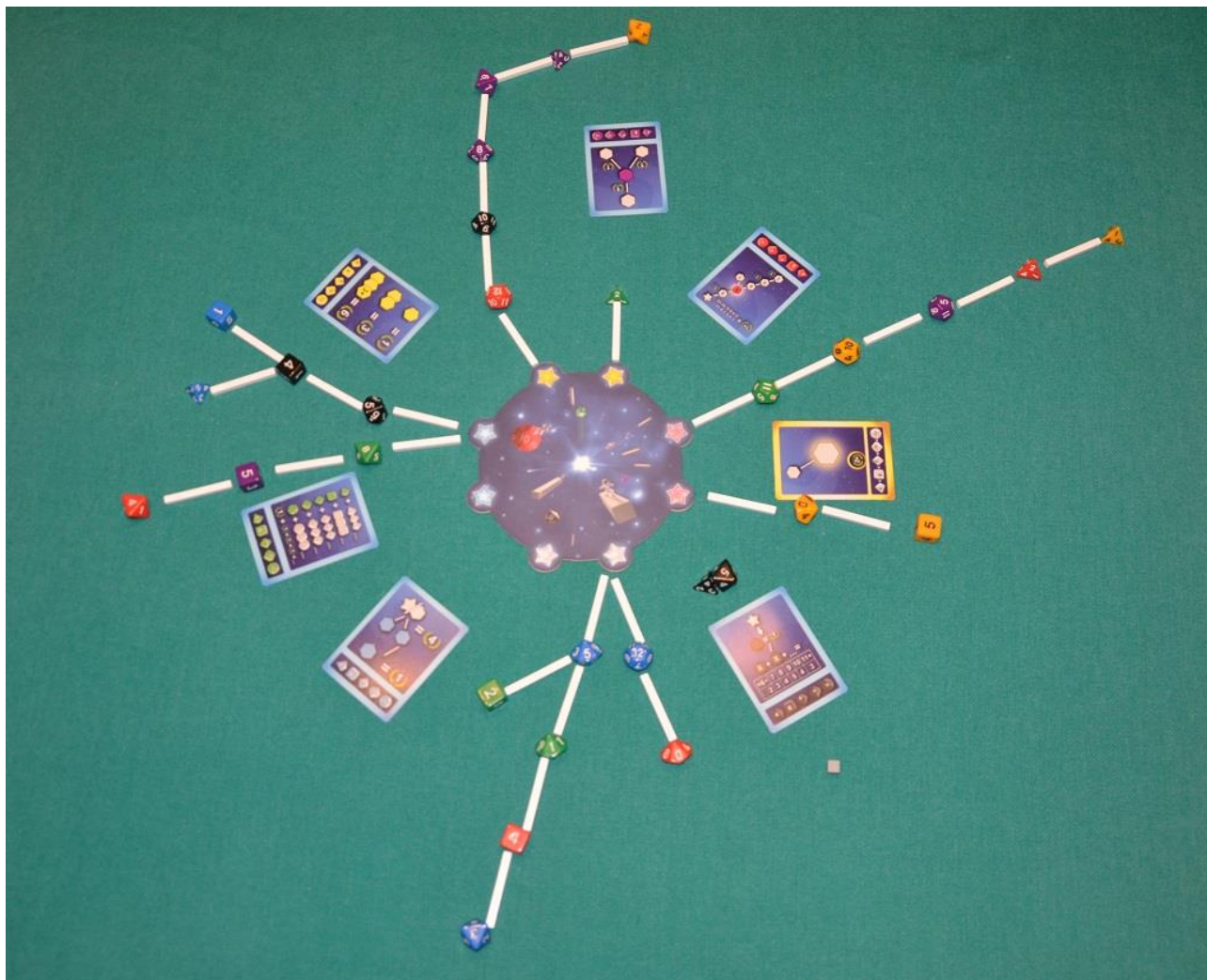


Foto 10 – Il tavolo al termine di una partita a tre.

Solitamente nel primo turno di **Twinkle** si deve prendere la prima importante decisione, in base ai numeri usciti sui tre dadi scelti (nei nostri tavoli non è mai capitato che qualcuno prendesse un D8 dal centro del tavolo) dato che è bene cominciare utilizzando un valore abbastanza alto del dado.

Proprio per questo i D12 ed i D10 saranno i dadi preferiti per i primi lanci, sperando che la sorte dia un aiutino: in ogni caso la nostra scelta sarà comunque quella di mettere un dado di un certo colore sulla nostra costellazione e quel colore ci aiuterà a decidere come continuare nei turni successivi.

Vi consigliamo, dopo i primi due turni, di concentrarvi su 2-3 obiettivi al massimo, altrimenti correrete il rischio di fare pochissimi punti in ogni colore: il giallo ed il blu sono spesso i prescelti, ma ricordate che ci sono solo 5 dadi per ogni colore, quindi dovrete assolutamente impadronirvi al più presto del secondo dado del colore già posato e senza inutili “deviazioni” perché gli avversari potrebbero portarvi via tutti gli altri.

Non dimenticate infatti che i dadi si possono usare infatti in diversi modi: per il valore, la forma e/o il colore. Se avrete scelto un dado rosso, per esempio, dovrete tentare di creare una lunga sequenza di dadi pari (o dispari, come preferite o come vi diranno i lanci successivi) cercando di integrarla facendo qualche PV extra in altri modi: per esempio con un dado “pari” nero da 8-10 punti, che assegna 4-5 PV. In ogni caso tenete sempre d’occhio la carta “Twinkle” per aggiungere all’occasione un altro paio di PV.



Foto 11 - La scatola di Twinkle.

I dadi viola sono quelli solitamente meno ricercati, eppure un paio di essi potrebbero darvi fino a 8 PV, se ben giocati: guardate dunque la situazione della vostra costellazione al momento del lancio dei dadi e magari troverete conveniente posare un viola pari/dispari su una sequenza “rossa” (aggiungendo dunque 2-3 PV extra) oppure un viola con lo stesso numero di facce di un verde, ecc.

## Commento finale

Nonostante sia basato su una meccanica piuttosto semplice (scelgo un dado e lo poso in tavola) **Twinkle** non è affatto un gioco semplicistico: abbiamo assistito a partite in cui i partecipanti, dopo essersi battuti a colpi di dado fino alla fine, hanno poi “preteso” di iniziare subito la... rivincita per potersi “vendicare” degli avversari che hanno sottratto loro dei dadi fondamentali per il loro gioco.

Se al tavolo siedono ragazzini (o per partite in famiglia) consigliamo senz'altro di non utilizzare le carte “missione” per non complicare inutilmente le cose: spesso i genitori saranno costretti a dare qualche consiglio, ma vi assicuriamo che, una volta capito il funzionamento, i nostri adolescenti sono perfettamente in grado di dare del filo da torcere a tutti. Fra giocatori esperti invece è bene giocare soprattutto con le missioni “argento” perché, essendo condizionate da altre combinazioni all'interno delle costellazioni, richiedono una certa programmazione anticipata. E se qualcuno vi ruba proprio il dado che vi serviva... beh, fate buon viso a cattivo gioco e ricordate che... c'è sempre la rivincita e potrete rendere il... favore!

-----  
*"Si ringrazia la ditta **V GAMES** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*